

METROID[®]

INSTRUCTION BOOKLET



Эта официальная печать является вашей гарантией того, что Nintendo рассмотрела этот продукт и что он соответствует нашим стандартам качества изготовления, надежности и развлекательной ценности. Всегда ищите эту печать при покупке игр и аксессуаров, чтобы обеспечить полную совместимость с вашим продуктом Nintendo.



Все продукты Nintendo лицензированы для использования только с авторизованными продуктами, имеющими официальную печать качества Nintendo™

Спасибо что выбрали Nintendo Entertainment System® METROID® Pak.

Пожалуйста, прочтите эту инструкцию, чтобы обеспечить правильное обращение с вашей новой игрой, а затем сохраните ее для дальнейшего использования.

Содержание

История Метроида	3
Как начать играть в Метроид	9
Важные моменты в понимании игры и сюжета	11
Противостояние Самус и Mother Brain	16
Ключ к победе: поиск предметов	21
Орды врагов на планете-крепости Зебес	27

История Метроида

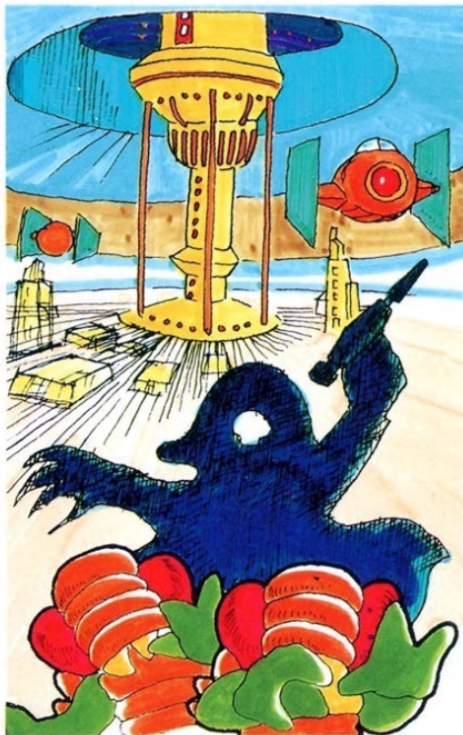


В 2000 году истории космоса представители многих различных планет галактики учредили конгресс под названием Галактическая федерация и началась эпоха процветания. В результате произошел успешный обмен культурами и цивилизациями, и тысячи межзвездных

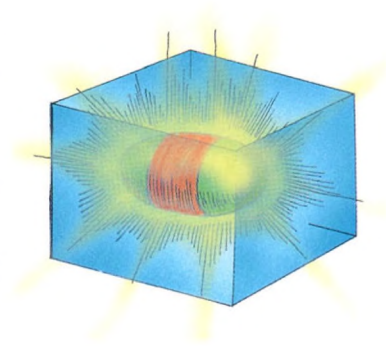


космических кораблей курсировали между планетами. Но так же появились космические пираты, которые атаковали космические корабли.

Бюро Федерации создало Полицию Галактической Федерации, но атаки пиратов были мощными, и поймать их на просторах космоса было нелегко. Бюро Федерации и полиция Федерации собрали воинов, известных своей великой храбростью, и послали их сражаться с пиратами. Этих великих воинов называли "космическими охотниками". Они получали большие награды, когда удавалось захватить пиратов, и зарабатывали себе на жизнь, как космические охотники за головами.



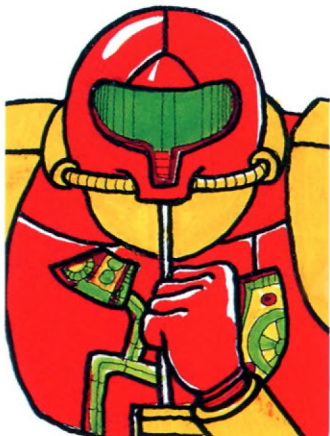
Сейчас 20X5 год истории космоса, и случилось нечто ужасное. Космические пираты напали на исследовательский космический корабль и захватили капсулу с неизвестной формой жизни, которая только что была обнаружена на планете SR388. Эта форма жизни находится в состоянии анабиоза, но может быть реактивирована и будет размножаться при воздействии бета-лучей в течение 24 часов. Есть подозрение, что вся цивилизация планеты SR388 была уничтожена какой-то неизвестной личностью или сущностью, и есть большая вероятность, что только что обнаруженная форма жизни была причиной разрушения планеты. Позволить ему размножаться без контроля было бы крайне опасно. Исследователи Федерации назвали его "Метроид" и отправили его



обратно на Землю, в этот момент он был перехвачен космическими пиратами. Если Метроид будет размножен злоумышленниками, а затем использован в качестве оружия, вся



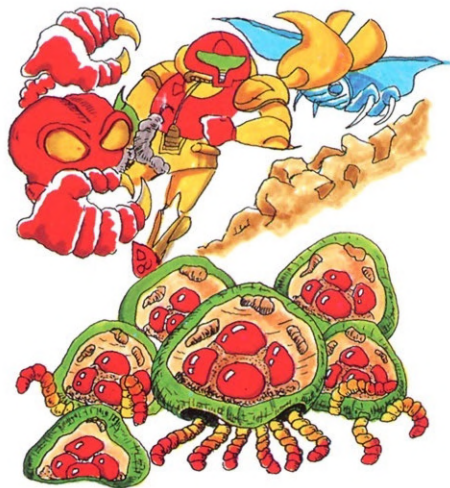
галактическая цивилизация будет уничтожена. После отчаянных поисков полиция Федерации наконец нашла штаб-квартиру пиратов - Планету-крепость Зебес, и начала атаку. Но сопротивление пиратов оказалось слишком сильным и полиция не смогла захватить планету. Тем временем в помещениях скрытых глубоко в центре крепости, неуклонно идет приготовление к размножению Метроида.



Полиция Федерации решила использовать крайнюю стратегию: послать космического охотника, чтобы проникнуть в центр крепости и уничтожить Материнский Мозг. Космический охотник, выбранный для этой миссии - Самус Аран. Он величайший из всех космических охотников и успешно выполнил множество миссий, которые все считали абсолютно невозможными. Он киборг: все его тело хирургически усилено робототехникой, дающей ему

сверхспособности. Даже космические пираты боятся его скафандра, который может поглотить силу любого врага. Но его истинный облик окутан тайной. Планета Зебес - настоящая крепость. Её стены покрыты особым видом камня, а внутри она

представляет собой огромный лабиринт. Кроме того, пираты установили в лабиринте скрытые ловушки. А за каждым углом подстерегают жуткие последователи пиратов. Самус смог проникнуть на планету Зебес, но время уходит. Получится ли у него уничтожить Метроида и спасти галактику?



Как начать играть в Метроид



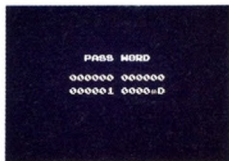
1. Титульный экран

2. Начать или Продолжить

- Используйте кнопку **SELECT**, что бы выбрать Начать (START) или Продолжить (CONTINUE). Вы можете войти в выбранный режим кнопкой **START**.
- Если вы выбираете Начать (START), начнется новая игра.
- Если вы выбираете Продолжить (CONTINUE), повится экран ввода пароля.

3. Экран ввода пароля

- Используйте крестовину для перемещения курсора и выбора символов.
- Нажмите кнопку A, чтобы ввести символ.



- Вы можете стереть символ, нажав кнопку B.
- Когда вы закончите ввод пароля, нажмите кнопку START, и игра начнется.
- Если вы ошиблись при вводе пароля, то при нажатии кнопки START, под паролем появится предупреждение "ERROR! TRY AGAIN!".

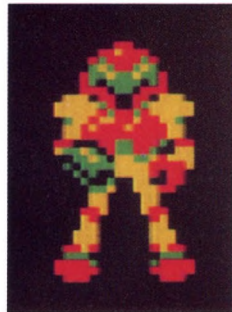
4. Когда игра окончена

- Появится надпись "GAME OVER".
- Появится пароль. Если вы нажмете кнопку "START", вы сможете продолжить свою последнюю игру.
- Если вы выберете ввод пароля при запуске новой игры, вы сможете продолжить свою старую игру, используя этот пароль.

Важные моменты в понимании игры и сюжета

Уничтожить Гигантский Механический Организм - Mother Brain!

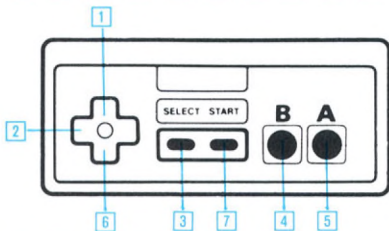
Миссия Самуса
уничтожить Mother Brain
на центральной базе
планеты. По пути он
продолжает бесконечно
искать и убивать
встретившихся ему
мини-боссов.



Как использовать Контроллер



Контроллер **I** имеет несколько кнопок. Крестовина используется для перемещения Самуса. Кнопка «А» для прыжка. Кнопка «SELECT» отвечает за переключение оружия. Кнопка «В» за атаку.



- 1 Направляет луч оружия вверх.
- 2 Перемещает героя влево и вправо.
- 3 Переключает оружие.
- 4 Выстрел или установка бомбы.
- 5 Прыжок
- 6 Свернуться
- 7 Пауза

Обозначения на экране

Во время игры данные о Самусе будут отображаться на экране, как показано на картинке справа. Сначала там будет отображаться только количество его энергии. Но позже, когда Самус найдет энергетический резервуар или ракеты, эта информация появится на экране.

Обратите на это внимание!



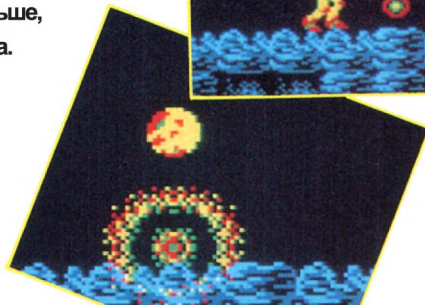
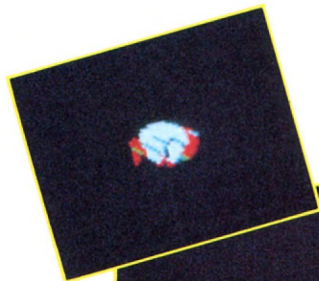
Когда Самус подбирает энергетический шар...

Иногда после уничтожения врага остается энергетический шар. Подобрав его энергия Самус увеличится. Но она не может быть выше 99 единиц без дополнительных энергетических резервуаров.



Поиск предметов и увеличение силы Самуса!

В начале игры у Самуса есть только короткий луч. Вы должны увеличивать его силу находя комнаты с Предметами Силы. Повышение силы Самуса дает ему новые способности и атаки, такие, как Волновые лучи (Wave Beam), Винтовые атаки (Screw attack) и установка Бомб (Bomb). Всего есть 10 Предметов Силы. Соберите как можно больше, чтобы увеличить силу Самуса.



■ Три зоны планеты-крепости Зебес

Три зоны внутри крепости называются: Brinstar (скалистая зона), Norfair (огненная зона) и Tourian (центральная база). Вы должны зачистить первые две зоны, прежде чем сможете попасть в Tourian.



Ищите и уничтожайте мини-боссов!

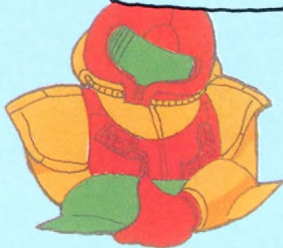
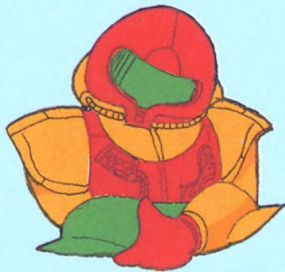


У Мини-Боссов есть свои убежища в Brinstar и Norfair. Убейте их, чтобы зачистить территорию и двигаться дальше. Когда они оба падут, вы сможете построить мост, который приведет вас в Tourian.

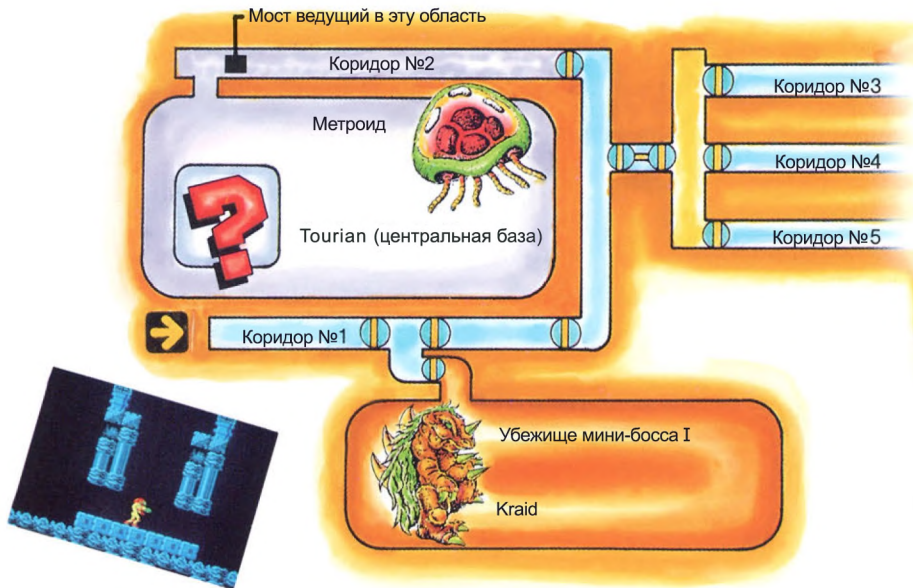
Противостояние Самус и Mother Brain

Сперва очистите гигантский лабиринт.

Внутри планета Зебес представляет собой извилистый, сложный лабиринт. Самус должен стрелять в стены лучами и бомбами, ища секретные проходы. Используйте карту с последних страниц, чтобы определить, где находится Самус. Или составьте свою собственную, чтобы не заблудиться.



Вот карта планеты!



Brinstar (скалистая зона)



Norfair (огненная зона)



Убежище мини-босса II

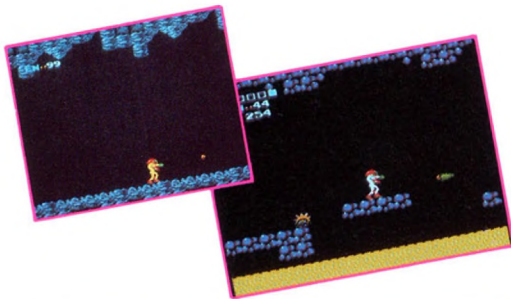


Ridley

Эта карта показывает вам, как выглядит внутренняя часть планеты-крепости. У мини-боссов есть свои убежища в Brinstar и Norfair. Найдите и уничтожьте их, чтобы построить мост в коридор, ведущий в Туриан, и добраться до центральной базы, где содержится Mother Brain. На пути вам попадутся три вида ворот. Синие открываются одним выстрелом вашего луча; потребуется 5 ракет для открытия красных, и 10 ракет, чтобы открыть другие.

Все пути начинаются в Brinstar.

В начале игры нет сильных врагов. Используйте это время с умом, чтобы избавиться от всех мелких врагов и увеличить силу Самуса. Внимание! Берегись воды! Упадешь - и начнешь терять энергию.



Лицом к лицу с огненным морем Norfair!



Если Самус падает в огненное море, его энергия улетучивается. У тебя не так много места куда можно встать. Весь фокус в том, чтобы смотреть куда наступаешь.

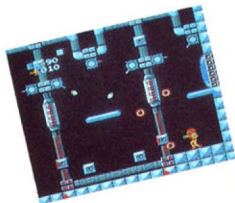


Берегись! Два Мини-Босса затаились в засаде.

В Brinstar и Norfair Самус должен найти Мини-боссов в их укрытиях и убить их. Ищите коридоры, которые ведут к их убежищам. Пополняй и увеличивай свою энергию.



Наконец-то! Ты близок к Tourian.



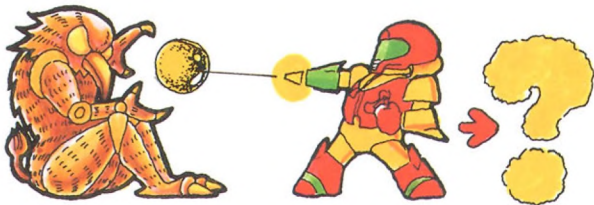
Как только вы избавитесь от двух Мини-Боссов, вы должны ударить по статуям Мини-боссов у входа в Tourian, чтобы построить мост. Теперь вы готовы войти. Единственный способ убить Метроида - заморозить его своим ледяным лучом и атаковать ракетами. Откроет ли наконец Самус истинную природу Гигантского Механического Организма, Mother Brain?

Ключ к победе: Поиск предметов Силы

Сила атаки Самуса очень слаба в самом начале игры и он вооружен только коротким лучом. Для продвижения очень важно находить предметы, которые усиливают вас.

● Чтобы появились предметы Силы...

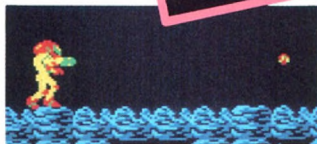
Комнаты, содержащие Предметы Силы, спрятаны где-то глубоко в крепости Зебес. Найдите комнаты и ударьте по кристальному шару, который держит статуя, чтобы появился предмет.



Long Beam



Увеличивает дальность атаки вашего луча. Он также может увеличить дальность действия ледяного луча и волнового луча. Полезно для нападения на врагов на расстоянии.



Ice Beam

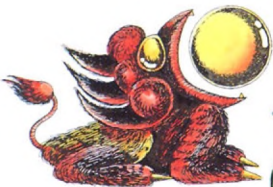


Позволяет временно заморозить противника. Если у вас уже есть длинный луч, то ледяной луч становится длинным ледяным лучом. Его нельзя использовать одновременно с волновым лучом. Когда вы замораживаете врага, вы можете встать на него.



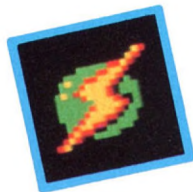
Wave Beam

Лучи имеют волнообразную форму и сильнее обычных лучей. Если у вас уже есть длинный луч, он становится длинным волновым лучом.



Screw Attack

Этот супер сильный предмет позволяет вращаться в полете, и атаковать врагов. Броня Самус мерцает во время этой атаки.

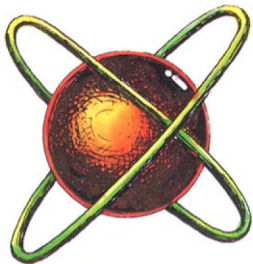


High Jump

С этими ботинками Самус может прыгать в полтора раза выше, чем обычно. Перепрыгивать высокие стены, чтобы попасть в новые зоны. Обязательно найдите их.



Varia



Этот предмет повышает силу сопротивления Самус и вдвое сокращает количество урона, наносимого ему врагами. Он наиболее полезен в бою с самыми смертоносными врагами.

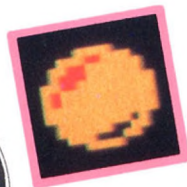
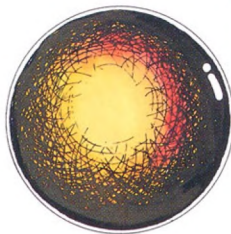


Maru Mari

Самус становится маленьким и круглым, как шар, когда получает этот

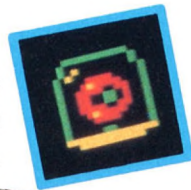


Предмет Силы.
Полезно при
путешествии по
узким проходам.

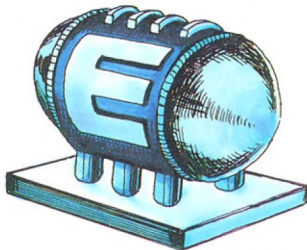


Bomb

Самус может использовать эти бомбы, когда он находится в форме шара. Используйте кнопку «В», чтобы атаковать ими врага. Используйте взрыв, чтобы разрушить барьеры и пол. Еще они понадобятся, что бы сбежать от Метроида.



Energy Tank



В этих резервуарах хранится энергия. Сначала её количество не может превышать 99, но с каждым резервуаром оно увеличивается на 100. Вы можете собрать до 6 штук. Ищите их и экономьте как можно больше энергии.



Missile Rocket

Это контейнер для ракет. Если вы найдете один такой, то получите дополнительно 5 зарядов. Собирайте ракеты с поверженных врагов. Вы можете хранить максимум 255 штук. Нажмите кнопку «Select», чтобы выбрать ракеты и нажмите кнопку «B», чтобы выстрелить.



Орды врагов на планете-крепости Зебес

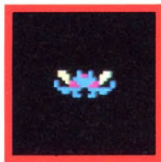
Планета-крепость Зебес населена различными врагами и все они пытаются помешать продвижению Самус. Вы должны запомнить места, где появляется каждый из них, это лучший способ их преодолеть.

Сперва, враги населяющие Brinstar.

В Brinstar есть 7 типов врагов. Убивайте их, как только они появляются, а затем двигайтесь дальше!



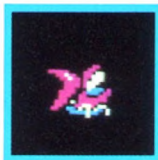
Эти существа могут проходить сквозь стены. Они любят преследовать вас группами.



Zeb

Они периодически вылетают из воздуховодов.

Помни! Требуется один выстрел из обычного луча, чтобы уничтожить желтых, и два выстрела, чтобы уничтожить красных.



Zoomer

Эти свирепые маленькие существа разбрызгивают липкую жидкость из своих ног, чтобы они могли ползать по потолку и по стенам. Есть два вида: красные зумеры и менее мощные желтые зумеры.



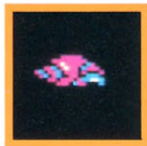
Skree

Они сидят на потолке и подстерегают Самуса. Когда он приближается, они падают на него.



Ripper

У этих странных существ нет мозгов. Они просто летают по прямой вперед и назад.



Waver

Эти могущественные враги летают вокруг по непостоянной траектории. Стреляйте в них, или они нападут.



Rio

Эти тоже довольно сильные. Они падают вниз с потолка, чтобы атаковать Самуса. Красные сильнее желтых.



Враги в убежище мини-босса I

Убежище мини-босса I спрятано где-то в Brinstar и внутри него есть 7 видов врагов.

Мету



Они могут проходить сквозь скалы и стены. Будьте осторожны, так как они падают на Самус группами. Они - самый слабый враг в убежище, вам нужно их уничтожить.



Geega



Они появляются из воздуховодов и летят в бок. Есть два типа. Коричневые вдвое сильнее.



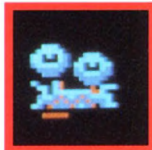
Skree

Они используют свои крылья как дрель, чтобы свалиться с потолка и атаковать Самус. Берегитесь каменных осколков, когда они зарываются в землю.



Zeela

Эти бескостные животные ползают по горизонтальным и вертикальным поверхностям. Обычно они живут под землей. Синие самые сильные.

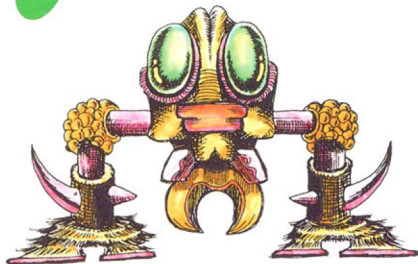


Ripper

Эти медлительные существа не нападают, а бесцельно летают по прямой. Лучше просто пройти мимо.



Side Hopper



Эти могущественные враги атакуют Самуса в прыжке. Будьте осторожны, сила Side Hopper уступает только мини-боссу. Уничтожьте его одним ракетным выстрелом.



Kraid



Это глава убежища Kraid. Он швыряет шипы из живота и спины. Будьте очень осторожны с его яростными атаками. Если он ударит Самуса, его энергия значительно уменьшится.



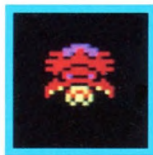
Далее, враги из Norfair!

В Норфэре есть 9 разных видов врагов. Убедитесь, что вы знаете все их слабые места.

Mella



Они передвигаются группами и могут проходить сквозь стены и скалы. Они самые слабые и один удар обычного луча расплющит их.



Squeept



Они выпрыгивают из лавы и снова погружаются в нее. Чтобы уничтожить их, требуется не один выстрел из обычного луча.

Polyp



Это ядовитые куски лавы, которые вылетают из воздуховодов. Они слабые и не имеют жизненной силы.



Nova



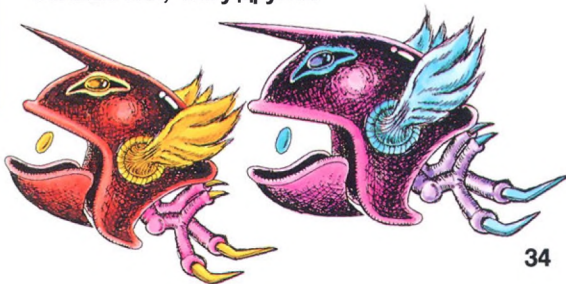
Все их тела покрыты колючей огнеупорной шерстью и они ползают по полу. Выстрел ракетой убьет их. При использовании обычного луча требуется два выстрела, чтобы убить синих, и четыре выстрела, чтобы убить желтых.



Gamet



Их тела покрыты сверхтвердым панцирем. Они вылетают из воздуховодов и нападают на Самуса. У красных в два раза больше сил, чем у других.



Ripper II



Эта разновидность Ripper более продвинута, чем та, что появлялась в скалистой зоне. Они могут плевать огнем и летать с большой скоростью. Они выглядят так же, как и другие, но двигаются намного быстрее.



Dragon



Эти древние драконы живут в лаве и высовывают свои головы, чтобы плевать в Самуса огнем. Берегись! Если Самус попадает под их огненный выстрел, его энергия уменьшится.



Multiviola



Эти простые организмы отскакивают от стен. Они довольно мощные и их трудно атаковать обычным лучом, так как они всегда в движении. Сначала найдите предмет Силы, чтобы увеличить мощность. Один ракетный выстрел уничтожит их.



Geruta



Кожа этих сильных противников может вырабатывать огонь и излучать энергию из их тел. Будьте особенно осторожны с красными. Эти существа самые сильные в этой зоне.



Враги в убежище мини-босса II

Убежище мини-босса II спрятано где-то в Brinstar и внутри него есть 6 видов врагов.

Zebbo



Они вылетают из воздуховодов. Один выстрел уложит синих, но для уничтожения желтых требуется два выстрела. Это самые слабые противники в убежище.



Holtz



Эти существа падают с потолка, нападают на Самуса, а затем снова взлетают. Бронированные, как Geruta, они также вооружены двумя рогами. Чтобы уничтожить их, требуется несколько выстрелов из обычного луча или один ракетный выстрел.



Viola



Это личинки Multiviola, они ползают по земле. Требуется два выстрела из обычного луча, чтобы уничтожить синих и четыре выстрела или один ракетный, чтобы уничтожить желтых.



Multiviola



Они также появляются в огненной зоне. Вы должны быть очень осторожны с ними, так как они двигаются очень быстро. Это продукты жизненной силы, которую Mother Brain вдыхает в расплавленную породу. Они обладают такой же атакующей мощью, как Holtz и Dessgeega из этой же зоны.



Dessgeega



Они нападают на Самуса, напрыгивая на него. Они являются вторым по силе существом в убежище после Мини-Босса. Требуется несколько выстрелов из обычного луча или один ракетный выстрел, чтобы уничтожить их.



Ridley



Это глава убежища Мини-Босса. Он подпрыгивает в воздух и дышит огнем. Это изначальная форма жизни планеты Зебес и он находится под контролем Mother Brain. Уничтожьте его и вы получите 75 дополнительных ракетных выстрелов!!!



Враги в Tourian

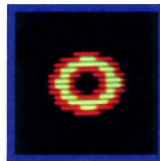
Покорите неизвестный организм Метроид и уничтожьте всемогущий Mother Brain.



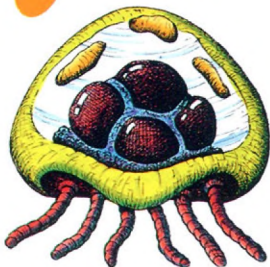
Rinka



Эти огненные существа внезапно появляются в последней зоне. Их много, но они не очень сильны.



Metroid

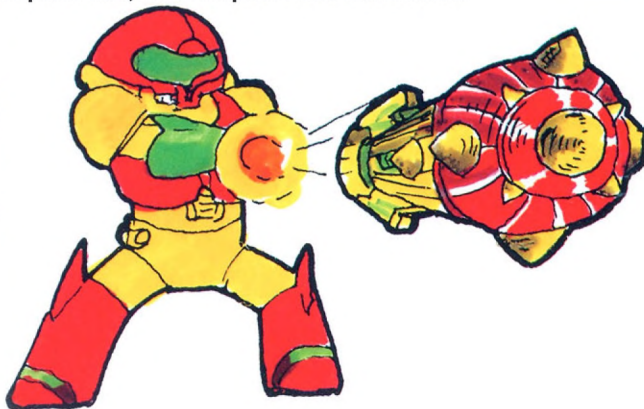


Эта протоплазма в состоянии анабиоза была обнаружена на планете SR388. Он цепляется к телу Самуса и высасывает его энергию. Его нельзя уничтожить обычным лучом. Заморозьте его ледяным лучом, а затем выстрелите в него 5 раз из ракетницы.



Zeebetite

Этот источник энергии жизненно важен для поддержания жизни Mother Brain. Это не более чем система жизнеобеспечения и поэтому не будет атаковать, но она должна быть уничтожена и только ракеты сделают свою работу. Одного ракетного выстрела будет недостаточно. Другое оружие против него бесполезно. Вы должны продолжать стрелять в него ракетами, или он просто восстановится.



Mother Brain

Mother Brain находится в центральной базе планеты-крепости Зебес - дома космических пиратов. Его цель - производить Метроидов, чтобы размножиться и завоевывать космос. Zeebetite - его источник энергии. Вы должны обнаружить слабое место Mother Brain, прежде чем начать ракетную атаку. При получении удара он издает пронзительный звук.



Если вы уничтожили Mother Brain...

Если вам удастся уничтожить последнего врага, Mother Brain, подождите, пока на экране появится сообщение. Вас ждет что-то большое! Мы не можем рассказать, но мы можем сказать вам, что игра еще не закончена!

ПРИМЕЧАНИЕ: Общее время, затраченное на выполнение задания, определяет его конечный результат.

КОНТРОЛЬНАЯ ТАБЛИЦА

ДАТА	ПОСЛЕДНЯЯ ЗОНА	ПАРОЛЬ



ВНИМАНИЕ

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ С ПРОЕКЦИОННЫМИ ТЕЛЕВИЗОРАМИ

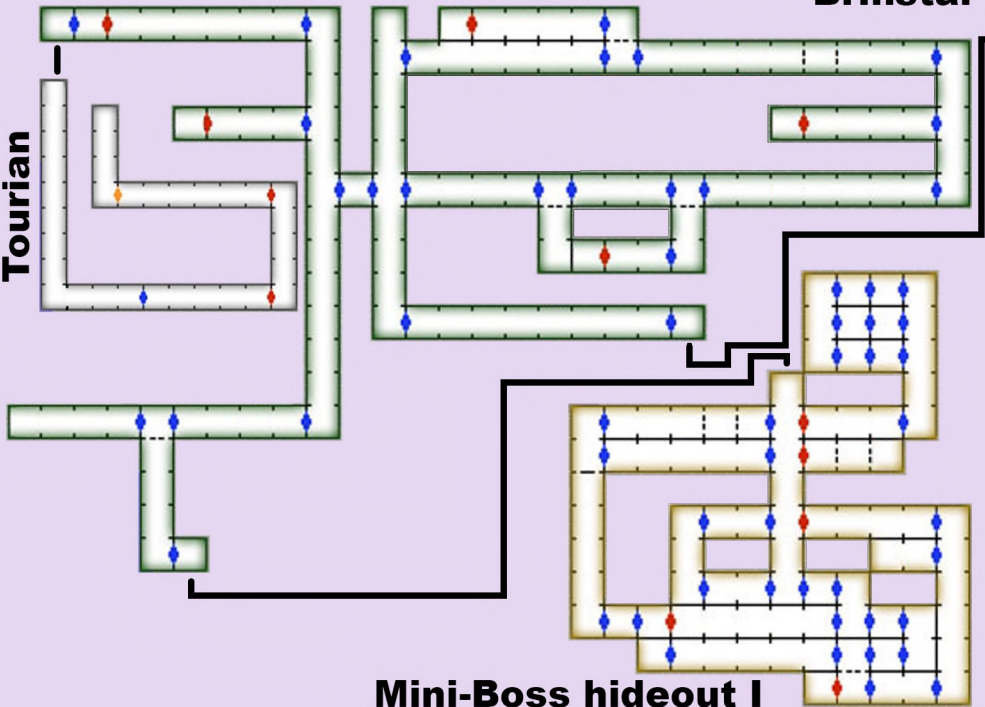
Не используйте телевизор с передней или задней проекцией вместе с Nintendo Entertainment System ® ("NES") и играми NES. Экран проекционного телевизора может быть необратимо поврежден, если на проекционном телевизоре воспроизводятся видеоигры со стационарными сценами или узорами. Аналогичное повреждение может произойти, если вы поставите видеоигру на удержание или паузу. Если вы используете проекционный телевизор с играми NES, Nintendo не несет ответственности за какой-либо ущерб. Эта ситуация не вызвана дефектом приставки NES или играми NES; другие фиксированные или повторяющиеся изображения могут вызвать аналогичные повреждения проекционного телевизора. Пожалуйста, свяжитесь с производителем вашего телевизора для получения дополнительной информации.

ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВАШЕЙ NES

Очень небольшая часть населения может испытывать эпилептические припадки при просмотре определенных видов мигающих изображений, которые обычно присутствуют в нашей повседневной среде. Эти люди могут испытывать приступы во время просмотра некоторых видов телевизионных изображений или играя в некоторые видеоигры. Игроки, у которых никогда ранее не было припадков, тем не менее могут иметь необнаруженное эпилептическое состояние. Мы рекомендуем вам обратиться к врачу, если у вас есть эпилептическое состояние или если вы испытываете какие-либо из следующих симптомов во время игры в видеоигры: изменение зрения, мышечные сокращения, другие непроизвольные движения, потеря сознания окружающего, спутанность сознания и/или судороги.

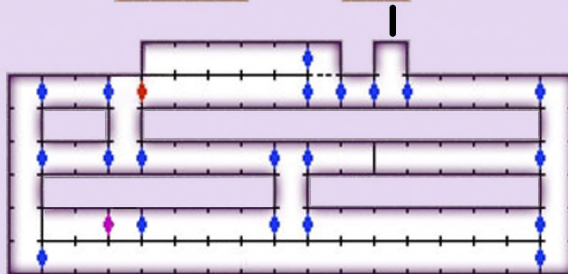
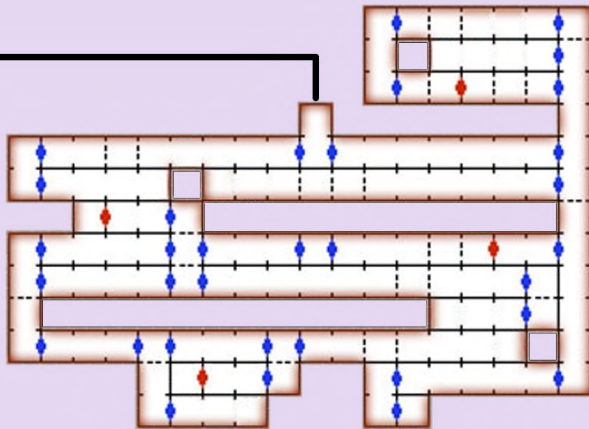
Brinstar

Tourian



Mini-Boss hideout I

Norfair



**Mini-Boss
hideout II**

СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ FCC

Данное оборудование генерирует и использует радиочастотную энергию и при неправильной установке и использовании, то есть в строгом соответствии с инструкциями производителя, может создавать помехи приему радио и телевизионных сигналов. Оно прошло типовые испытания и было признано соответствующим ограничениям для вычислительного устройства класса В в соответствии со спецификациями, приведенными в подразделе J части 15 Правил FCC, которые предназначены для обеспечения разумной защиты от таких помех в жилом помещении. Однако нет никакой гарантии, что помехи не возникнут в конкретной установке. Если это оборудование действительно создает помехи приему радио или телевизионных сигналов, что можно определить путем выключения и включения оборудования, пользователю рекомендуется попытаться устранить помехи одним или несколькими из следующих способов:

- Переориентировать приемную антенну;
- Переместить NES относительно приемника;
- Отодвинуть NES от приемника;
- Подключить NES к другой розетке таким образом, чтобы панель управления и приемник находились в разных цепях.

ГАРАНТИЙНАЯ И СЕРВИСНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

90-ДНЕВНАЯ ГАРАНТИЯ

АППАРАТНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, АКСЕССУАРЫ, ИГРЫ ("ПРОДУКТ")

ДЛЯ УСКОРЕНИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛЮБЫХ НЕОБХОДИМЫХ ГАРАНТИЙНЫХ РАБОТ. МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ ЗАПОЛНИТЬ И ВЕРНУТЬ ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН В ТЕЧЕНИЕ 10 ДНЕЙ С МОМЕНТА ПОКУПКИ (ИЛИ ПОЛУЧЕНИЯ В ПОДАРОК)

90-ДНЕВНАЯ ГАРАНТИЯ

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") гарантирует первоначальному покупателю, что данный продукт будет защищен от дефектов материала и изготовления в течение 90 дней с даты покупки, если дефект, покрываемый настоящей гарантией, возникнет в течение этого 90-дневного гарантийного срока. Nintendo бесплатно отремонтирует или заменит дефектный продукт или его составную часть по своему усмотрению.

ГАРАНТИЙНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ ИЛИ

РЕМОНТ/СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ ПОСЛЕ ИСТЕЧЕНИЯ СРОКА

Чтобы удовлетворить потребности наших клиентов, Nintendo поддерживает профессиональную сеть **АВТОРИЗОВАННЫХ СЕРВИСНЫХ ЦЕНТРОВ NINTENDO WORLD CLASS SERVICE**, расположенных в крупных мегаполисах, а также предлагает экспресс-заводское обслуживание в некоторых случаях, для это может потребоваться отправка всего продукта. **ФРАХТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ОПЛАЧЕН И ЗАСТРАХОВАН НА СЛУЧАЙ УТРАТЫ ИЛИ ПОВРЕЖДЕНИЯ** до ближайшего места обслуживания.

Настоящая гарантия не применяется, если изделие было повреждено по небрежности, несчастному случаю, неразумному использованию, коммерческому использованию, модификации, подделке или по другим причинам, не связанным с дефектными материалами или качеством изготовления.

ГАРАНТИЙНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

ЛЮБЫЕ ПРИМЕНИМЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ. ВКЛЮЧАЯ ГАРАНТИИ ТОВАРНОЙ ПРИГОДНОСТИ И ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ. НАСТОЯЩИМ ОНИ ОГРАНИЧЕНЫ ДВЕНАДЦАТИ ДНЕВНЫМ СРОКОМ С ДАТЫ ПОКУПКИ И ПОДЧИНЯЮТСЯ УСЛОВИЯМ, ИЗЛОЖЕННЫМ В НАСТОЯЩЕМ ДОКУМЕНТЕ, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ NINTENDO НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КОСВЕННЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ВОЗНИКШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ НАРУШЕНИЯ КАКИХ-ЛИБО ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ.

Положения настоящей гарантии действительны только в Соединенных Штатах и Канаде. Некоторые штаты/провинции не допускают ограничений на срок действия подразумеваемой гарантии или исключения косвенных или случайных убытков, поэтому вышеуказанные ограничения и исключения могут не относиться к вам. Эта гарантия дает вам определенные юридические права, и вы также можете иметь другие права, которые варьируются в зависимости от штатов/провинций.



PRINTED IN JAPAN