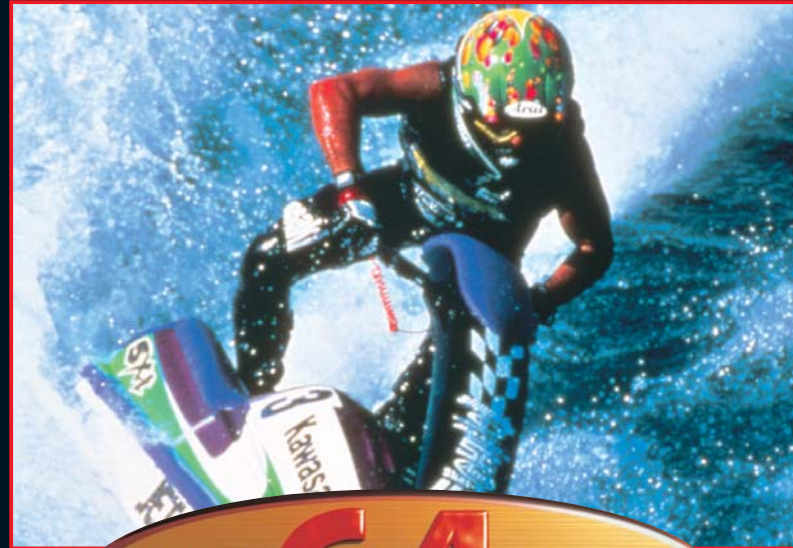


**INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
LIBRETTO DI ISTRUZIONI**



**WAVE RACE**  
TM



Thank you for selecting the WAVE RACE 64™ Game Pak for the Nintendo<sup>64</sup> System.

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

**WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.**

**OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENTINFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO<sup>64</sup> TV-SPEL.**

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

**ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.**

**LÄS VENLIGST DEN MEDFÖLGENDE FORBRUGERVEJEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEEN DU TAGER DIT NINTENDO® SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.**

**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**

**ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.**

**HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKO HUOLELLESTI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-KESKUSYKSIKÖÄSI TAI PELIKASSETTEJÄSI.**



*This 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.*

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE PROPER HANDLING OF YOUR NEW GAMES. THEN SAVE THIS BOOKLET FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING EERST GOED DOOR OM DIT SPEL GRONDIG TE LEREN KENNEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN TE KUNNEN OPZOEKEN.

PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO, LEE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES CUIDADOSAMENTE ANTES DE EMPEZAR A JUGAR. DESPUÉS GUÁRDALO PARA FUTURAS CONSULTAS.

PER POTERTI ASSICURARE UNA CORRETTA UTILIZZAZIONE DEL TUO NUOVO VIDEOGIOCO, LEGGI ATTENTAMENTE QUESTO MANUALETTO DI ISTRUZIONI, CHE POI CONSERVERAI PER EVENTUALI CONSULTAZIONI FUTURE.

LÄS NOGA IGENOM ANVISNINGARNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FÖR FRAMTIDA BRUK.

LÄS VENLIGST DEN MEDFÖLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NAMÄ OHJEET HUOLELLESTI, NIIN OSAAT KÄSITELLÄ PELIÄSI OIKEIN. SÄÄSTÄ VIHKONEN TULEVAA KÄYTTÖÄ VARTEN.

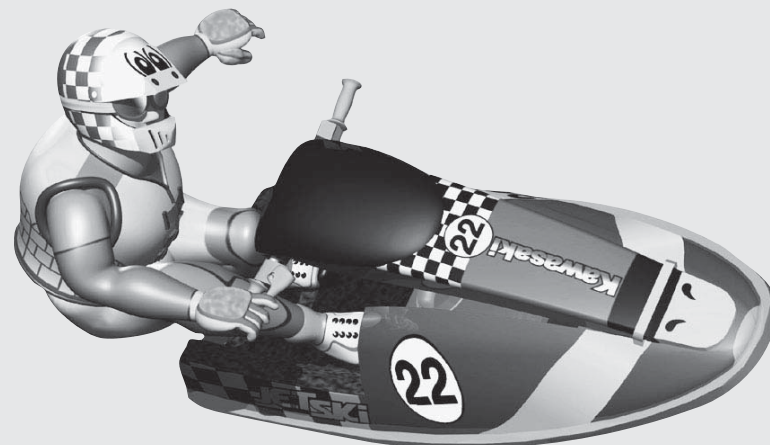
[0399/EU6/N64]

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.  
© 1996, 1999 NINTENDO

KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.  
THIS PRODUCT MADE IN COOPERATION WITH KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.

# CONTENTS

<b>English</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Deutsch</b> . . . . .	<b>22</b>
<b>Français</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>Nederlandse</b> . . . . .	<b>58</b>
<b>Español</b> . . . . .	<b>76</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>92</b>



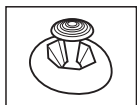
# LA MANETTE DE JEU NINTENDO<sup>64</sup>

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo<sup>64</sup> est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Vous devez utiliser deux manettes pour pouvoir jouer au mode 2 joueurs.



# SOMMAIRE

Avant de commencer ..... 42

Jet Ski ..... 43

Manette de jeu..... Champi- 45

onnat ..... 46

Contre la montre ..... 48

Mode acrobaties ..... 49

Manœuvres acrobatiques..... 50

Mode à 2 joueurs..... 52

Options..... 52

Cartouche de sauvegarde ..... 53



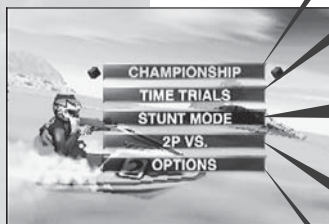


**Insérez correctement la cartouche de jeu dans la Nintendo 64 et mettez l'interrupteur sur la position ON. Assurez-vous de ne pas toucher le Stick multidirectionnel au même moment. Lorsque la démonstration apparaît, appuyez sur START pour afficher l'écran titre. Appuyez sur START à nouveau pour afficher le menu principal.**

### ● Sélection de la langue

Sélectionnez la langue des textes écrans (au choix: anglais ou allemand uniquement) et appuyez sur START pour commencer à jouer!

### ● MENU PRINCIPAL



#### Championnat:

A bord de votre Jet Ski vous affronterez l'ordinateur sur une multitude de circuits différents.

#### Contre la montre:

Dans ce mode de jeu vous tenterez seul de battre les records.

#### Mode acrobaties:

Le but est de gagner le plus grand nombre de points en un tour. Comme dans le mode Contre la montre, vous serez seul sur le parcours.

#### Mode à 2 joueurs:

L'écran est divisé en deux et vous affronterez le deuxième joueur en tête à tête.

#### Options:

Vous pouvez changer votre configuration et consulter les différents records de chaque mode de jeu.

### ● SÉLECTION DU JET SKI

A l'écran de sélection du Jet Ski, le joueur peut choisir son engin parmi quatre Jet Skis en fonction de ses préférences ou de sa technique de jeu. Appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour choisir et sur le bouton A pour confirmer.

**Chaque pilote possède ses propres caractéristiques. Pour de plus amples informations, voir les tableaux suivants.**

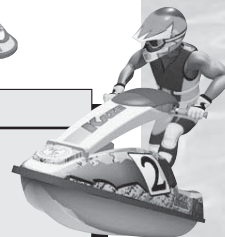
#### Ayumi Stewart

Conduite ★★★★★  
Accélération ★★★★★  
Adhérence ★★★  
Stabilité ★★  
Vitesse maximale ★★  
Niveau: Débutants



#### Ryota Hayami

Conduite ★★★  
Accélération ★★★  
Adhérence ★★★★★  
Stabilité ★★★★★  
Vitesse maximale ★★★★★  
Niveau: Débutants ~ Confirmés



#### Miles Jeter

Conduite ★★★★★  
Accélération ★★★  
Adhérence ★  
Stabilité ★★★  
Vitesse maximale ★★★  
Niveau: Intermédiaire ~ Confirmés



#### Dave Mariner

Conduite ★  
Accélération ★★  
Adhérence ★★  
Stabilité ★★★★★  
Vitesse maximale ★★★★★  
Niveau: Confirmés





• **CARACTÉRISTIQUES DES JET SKIS**

**NORMAL**

Les caractéristiques de votre engin sont au niveau standard.

**CUSTOM**

Customisez vous-même votre Jet Ski!

**Conduite:** \_\_\_\_\_

Elle déterminera la manière dont votre Jet ski tournera et sa réaction selon l'angle donné au Stick multidirectionnel de la manette.

**Légère:** \_\_\_\_\_

Tournez facilement en inclinant légèrement le Stick multidirectionnel.

**Lourde:** \_\_\_\_\_

Vous devrez presser à fond le Stick multidirectionnel pour pouvoir tourner.

**Moteur:** \_\_\_\_\_

Il détermine le temps que met votre engin pour atteindre sa vitesse maximale.

**Sprint:** \_\_\_\_\_

Accélération rapide – favorise les départs rapides.

**Pointe:** \_\_\_\_\_

Accélération lente – favorise une vitesse de pointe élevée.

**Adhérence:** \_\_\_\_\_

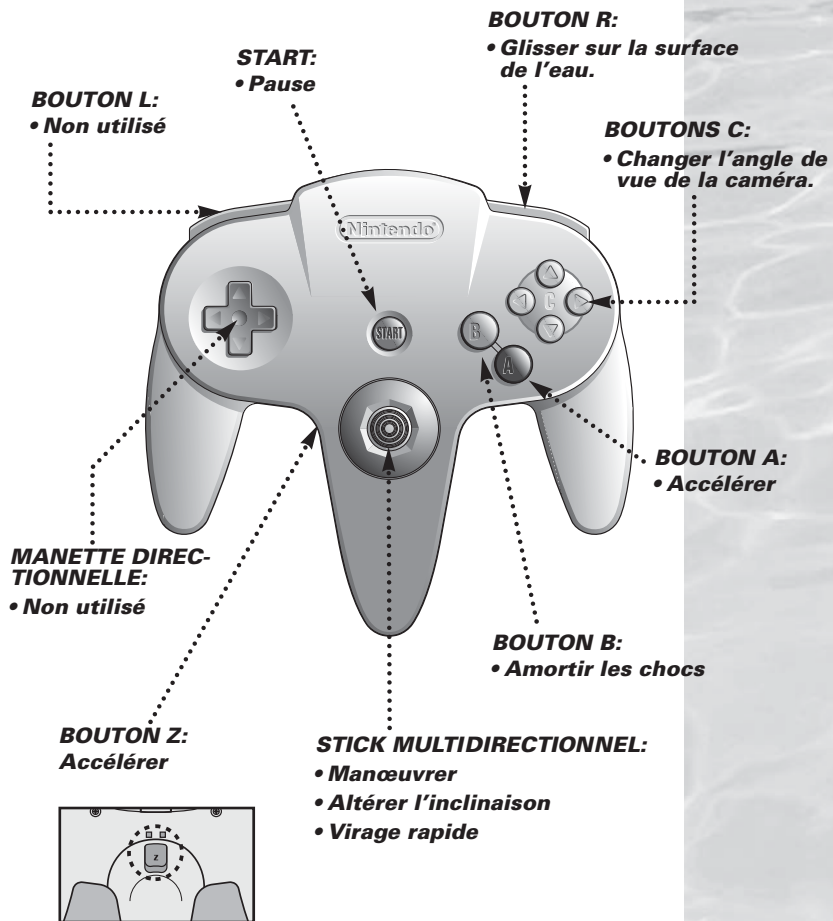
Résistance aux courants.

**Large:** \_\_\_\_\_

Votre vitesse générale augmentera mais vous glisserez plus facilement lors des virages.

**Serrée:** \_\_\_\_\_

Votre vitesse générale diminuera mais vous glisserez moins.

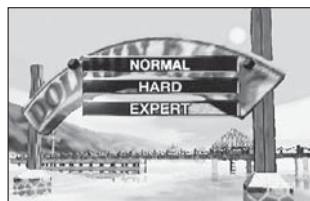


### Championnat

Le mode championnat met à disposition un circuit de plusieurs courses où s'affrontent quatre concurrents expérimentés, chacun essayant de gagner le plus de points possibles. Après la fin d'un circuit, le total de tous les points déterminera le vainqueur. Si vous inscrivez un nouveau record, il sera sauvegardé dans votre cartouche de sauvegarde.

### Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux de difficulté. Au début, vous ne pouvez sélectionner que le niveau NORMAL. Si vous terminez la course finale, vous pourrez sélectionner un nouveau niveau de difficulté. Plus vous choisirez un niveau de difficulté élevé, plus vos adversaires seront rapides et plus il y aura d'obstacles sur les parcours.



### Entraînement

Lorsque vous sélectionnez le niveau NORMAL, vous pouvez vous échauffer sur le Dolphin Park, juste avant de commencer le circuit. Après vous être suffisamment échauffé, appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et choisissez l'option Commencer Course pour accéder au premier parcours.



### Ecran de présentation de la course

La position minimum à laquelle vous devez terminer la course est affichée à l'écran. Si vous avez obtenu suffisamment de points pour accéder à la course suivante, et si vous êtes disqualifié (0 points), l'affichage sera vierge.

### Règles

#### Position de départ

La position de départ changera en fonction de l'ordre d'arrivée de la course précédente. Le joueur qui a terminé premier à une course commencera la suivante en pole position. Dans la première course le joueur commencera toujours la course en dernière position.

#### Nombre de tours

Chaque course comprend trois tours. Vous pouvez modifier le nombre de tours en utilisant le mode option.

#### Bouée de parcours

Les bouées rouges et jaunes délimitent le parcours de la course. Assurez-vous de bien passer à droite des bouées rouges et à gauche des bouées jaunes.

### Puissance du moteur

Si vous passez correctement une bouée, la puissance de votre moteur montera d'un niveau, et la vitesse de votre Jet Ski augmentera. Votre moteur ne peut avoir que 5 niveaux de puissance.

### Bouée manquée

Si vous ne passez pas une bouée correctement, une erreur sera comptée et votre moteur perdra toute sa puissance. Si jamais vous manquez cinq bouées pendant une course, vous serez disqualifié.

### Sortie de parcours

Si vous allez au-delà des bouées roses qui entourent le parcours, un compte à rebours débutera. Si vous ne revenez pas dans la course avant la fin du compte à rebours, vous serez disqualifié.

### Ecran de jeu

**Temps écoulé**

**Position minimum autorisée**

**Vitesse**

**Position**

**Numéro du tour**

**Temps du tour**  
(le meilleur temps est en rouge)

**Ordre**

**Nombre d'erreurs**

**Jauge de puissance**

**Indicateur de concurrent**  
Ce marqueur vous indique la position de l'adversaire le plus proche de vous.

**Contre la montre**

Mesurez-vous aux temps et points records inscrits par vos adversaires. Vous courez sur les mêmes courses qu'en mode Championnat. Customisez votre engin afin d'améliorer vos records, même s'il ne s'agit que d'une demi-seconde!

**● Sélection du parcours et du niveau de difficulté**

Vous pouvez choisir un parcours sur lequel vous avez déjà concouru en mode Championnat. (Dolphin Park n'est pas disponible sur ce mode.) Il existe trois niveaux de difficulté différents. A moins que vous n'accédiez aux niveaux Difficile et Expert en mode Championnat, vous ne serez pas en mesure de sélectionner d'autres niveaux de difficulté.

**● Règles**

Les règles de base sont les mêmes qu'en mode Championnat. Lorsque vous passez la ligne de départ / arrivée, la différence de temps entre le tour actuel et votre meilleur temps sera affichée.



SUNNY BEACH				
RANK	LEVEL	RIDER	TIME	
1	NORMAL	K.M	1'07"301	
2	NORMAL	P.S	1'09"140	
3	NORMAL	NOA	1'12"702	
BEST LAP				
	NORMAL	K.M	0'21"391	

**● Initiales**

A chaque fois que vous inscrirez un nouveau record, vous pourrez entrer vos initiales. Sélectionnez les lettres en utilisant le Stick multidirectionnel, validez une lettre avec le bouton A et effacez une lettre avec le bouton B.

**● Résultats**

Après avoir franchi la ligne d'arrivée, les trois meilleurs temps ainsi que le meilleur tour seront affichés. Les meilleurs temps en mode Championnat sont également inclus sur cet écran.

COURSE SELECT	
DOLPHIN PARK	NORMAL
SUNNY BEACH	HARD
SUNSET BAY	EXPERT
DRAKE LAKE	
MARINE FORTRESS	HANDICAP
PORT BLUE	ON OFF
TWILIGHT CITY	BEST TIME
GLACIER COAST	BEST LAP
SOUTHERN ISLAND	0'21"391

**Mode acrobaties**

Dans ce mode, vous devrez gagner le plus de points possibles en sachant maîtriser parfaitement le Stick multidirectionnel de la manette. Il vous faudra également trouver une chorégraphie dans vos acrobaties pour récupérer plus de points.

**● Sélection du parcours**

Vous pouvez sélectionner neuf parcours, le Dolphin Park inclus. Comme en mode Contre la montre, vous ne pouvez choisir un parcours que vous n'avez terminé en mode Championnat.

**● Etape**

Les étapes divisent les parcours en quatre parties. Vous devrez passer toutes les étapes avant la fin du temps réglementaire, tout en gagnant le plus de points possibles. De plus, en passant la porte d'une étape vous gagnerez des secondes supplémentaires. Si vous dépassez le temps réglementaire, vous serez disqualifié.

**● Les points****Les points de temps**

Les secondes restantes à votre compteur lorsque vous passez la porte d'une étape seront changées en points. Chaque dixième de seconde équivaut à 5 points.

**Temps restant = 6.5 secondes**  
**65 x 5 = 325 points**

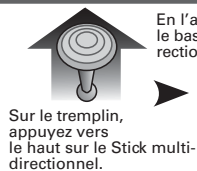
**Anneaux**

En traversant un anneau sur le parcours vous recevrez 50 points. Vous gagnerez ensuite 50 points supplémentaires par anneau que vous traverserez consécutivement. Si jamais vous ratez un anneau, le prochain ne vous rapportera que 50 points.

**Points d'acrobaties**

Si vous effectuez une manipulation avec le Stick multidirectionnel pendant votre course, le pilote effectuera une acrobatie. Les points reportés varieront en fonction de l'acrobatie et de la précision de vos mouvements.

### Looping



En l'air, appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

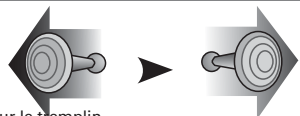
Sur le tremplin, appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.



Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.

### Vrille

(sens des aiguilles d'une montre)



Sur le tremplin, appuyez vers la gauche sur le Stick multidirectionnel.

En l'air, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.



Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.

### Vrille

(sens inverse des aiguilles d'une montre)



En l'air, appuyez vers la gauche sur le Stick multidirectionnel.

Sur le tremplin, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.



Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.

### Poirier



Relâchez l'accélérateur.

Appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

Puis appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.

### Retourné



Relâchez l'accélérateur.

Tournez le Stick multidirectionnel dans le sens des aiguilles d'une montre.

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas.



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.

### Conduite debout



Relâchez l'accélérateur.

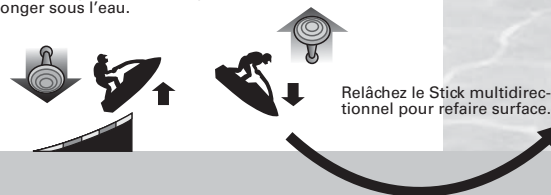
Tournez le Stick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut.



### Plongeon

Lorsque vous sautez, inclinez-vous vers l'avant puis maintenez pour plonger sous l'eau.



Relâchez le Stick multidirectionnel pour refaire surface.

Utilisez la technique du Plongeon pour prendre des raccourcis ou pour traverser des anneaux sous-marins en mode Acrobaties.

### Saut en longueur



Inclinez-vous vers l'arrière pour sauter plus haut et plus loin.

### Petit saut



Inclinez-vous vers l'avant pour sauter moins loin.

Utilisez le Stick multidirectionnel pour conduire. Pour revenir en position normale en faisant un saut périlleux, appuyez rapidement vers le bas sur le Stick multidirectionnel.



**Mode à 2 joueurs**

En utilisant deux manettes, deux joueurs peuvent faire la course. Les règles et la sélection du parcours sont les mêmes qu'en mode Contre la montre.

**• Choix des Jet Skis**

Chaque joueur peut choisir son Jet Ski préféré. Appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel pour choisir une couleur différente.

**• Handicap**

Après avoir sélectionné un parcours, vous pouvez choisir d'actionner le mode handicap. En mode handicap, la vitesse du Jet Ski de queue augmentera.

**• Règle**

L'écran du haut est pour le premier joueur, celui du bas pour le deuxième joueur.

**Options****Changer de nom**

Vous pouvez changer le nom d'un pilote. Tout comme les Jet Skis customisés, les nouveaux noms seront automatiquement sauvegardés.

**Voir les records**

Vous pouvez consulter les meilleurs temps et points sur chaque course. Vous pouvez alterner entre les temps et les points grâce au Stick.

**Vagues**

Pour chaque niveau de difficulté (à l'exception du mode Acrobaties), vous pouvez altérer certains critères. Cependant, si vous changez la hauteur des vagues, vos temps ne seront pas classés.

**Son**

Vous pouvez choisir entre Stéréo, Mono ou Casque. Il est aussi possible d'annuler les musiques pendant le jeu, et d'écouter la bande son.

**Effacer les records**

Vous pouvez effacer les scores et les points sauvegardés de chaque course.

**Sauvegarder et charger**

Voir Cartouche de Sauvegarde.

**Retour**

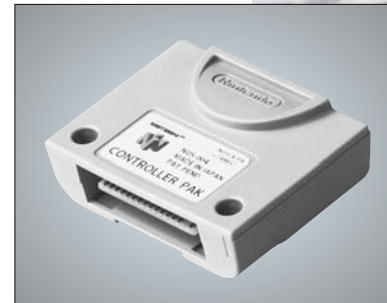
Retourner au menu principal.

**CARTOUCHE DE SAUVEGARDE**

En utilisant une cartouche de sauvegarde (vendue séparément), vous pouvez copier vos sauvegardes imprimées dans la cartouche de jeu et les emmener avec vous.

En copiant une donnée dans votre cartouche de sauvegarde, vous pouvez comparer vos temps et scores, et créer un classement unifiant les records de la cartouche de jeu et ceux de la cartouche de sauvegarde. Si vous chargez une donnée figurant dans votre cartouche de sauvegarde sur la cartouche de jeu d'un ami, vous serez en mesure de rivaliser sur vos records respectifs.

Grâce à la cartouche de sauvegarde, vous pourrez également jouer chez un ami en utilisant votre propre Jet Ski customisé. N.B.: Les données concernant les courses en mode Championnat ne peuvent être transférées sur la cartouche de sauvegarde.

**COMMENT UTILISER LA CARTOUCHE DE SAUVEGARDE**

Ne pas insérer ni ôter une cartouche de sauvegarde si la console est sous tension.

Insérez correctement la cartouche de sauvegarde dans la manette du premier joueur, puis sélectionnez Sauvegarder & Charger sur l'écran des options.

Copier une donnée – Sélectionnez COPIER, puis appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez transférer une information. Appuyez ensuite sur A pour valider.

**EFFACER UNE DONNÉE**

Tous les fichiers figurant dans la cartouche de jeu Wave Race 64 ou dans la cartouche de sauvegarde peuvent être effacés. Sélectionnez Effacer, puis indiquez avec la flèche la sauvegarde que vous désirez détruire.

ATTENTION: Une fois détruite, une sauvegarde ne peut être restituée.



**Deutschland:**

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

**Österreich:**

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.  
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

**Schweiz/Suisse:**

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

**UK and Ireland:**

THE Games LTD.  
Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Hampshire, SO50 4NU, UK

**France:**

Nintendo France SARL  
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise

**Nederland:**

Nintendo Netherlands B.V.  
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein

**Belgium, Luxembourg:**

Contact Data Belgium N.V.  
Coremansstraat 34, B-2600 Berchem, Belgium

**España:**

Nintendo España, S.A.  
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,  
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

**Scandinavia:**

~~Bergala AB~~  
Box 10204, Mariörs gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden