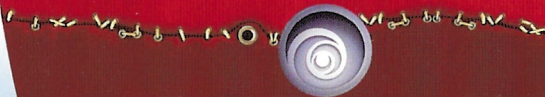




digiblast

RAYMAN 3

H O D L U M H A V O C



UBISOFT™



www.pegi.info

RAYMAN 3

H O D L U M H A V O C



digiBLAST

personal media center

ITALIANO 02

ESPAÑOL 14

LEGGERE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI INFORMAZIONI SULLA SALUTE E SULLA SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE digiBLAST. SE IL PRODOTTO VIENE USATO DA BAMBINI PICCOLI SI RACCOMANDA DI SPIEGARE LORO QUANTO DI SEGUITO INDICATO ONDE EVITARE DANNI ALLA PERSONA.

ATTENZIONE!

L'esposizione a luci lampeggianti come quelle di televisione e videogiochi potrebbe provocare crisi epilettiche o perdita momentanea di conoscenza.

Per evitare tali rischi seguire queste indicazioni:

- Usare preferibilmente schermi piccoli ed evitare ambienti poco illuminati.
- Tenersi a distanza di sicurezza.
- Non giocare quando si è stanchi.
- Fare sempre una pausa di circa 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

Nel caso si presentassero sintomi quali contrazioni oculari, alterazione visiva o muscolare, perdita di conoscenza o orientamento interrompere il gioco e consultare un medico.

DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi associato a continui e ripetitivi movimenti può causare dolori muscolari, articolari, irritazione cutanea e disturbi alla vista.

Per evitare tali rischi seguire queste indicazioni:

- Fare sempre una pausa di circa 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
 - Giocare in una posizione confortevole.
 - Se il dolore dovesse acutizzarsi smettere immediatamente di giocare.
- Se i sintomi persistono, consultare un medico.

SUGGERIMENTI PER LA CURA E LA MANUTENZIONE

- Utilizzare e conservare l'unità e le cartucce solo in ambienti caratterizzati da temperature normali. Le temperature estreme possono infatti abbreviare la vita dei componenti elettronici, deformare o sciogliere le parti in plastica.
- Proteggere l'unità e le cartucce dallo sporco e dalla polvere, in modo da evitare la prematura usura delle parti.
- Maneggiare l'unità e le cartucce con cura e delicatezza. In caso di caduta, le parti elettroniche ed il guscio dell'unità potrebbero subire danni, provocando in tal modo malfunzionamenti.
- Mantenere l'unità e le cartucce sempre asciutte. Se si bagnano, asciugarle immediatamente. I liquidi potrebbero infatti contenere sostanze minerali che potrebbero corrodere i circuiti elettronici.
- Pulire di tanto in tanto l'unità e le cartucce con un panno umido in modo da mantenerne inalterato l'aspetto. Non utilizzare sostanze chimiche forti o detersivi aggressivi per pulire l'unità.
- Scollegare l'unità dalla presa di alimentazione prima di procedere alla pulizia.
- Spegnerne sempre l'unità prima di inserire od estrarre una cartuccia. Inserire completamente la cartuccia senza forzare l'unità o la cartuccia stessa.
- Ricorrere all'assistenza tecnica in caso di malfunzionamento, caduta o danneggiamento di qualsiasi natura. La modifica o manomissione dei componenti interni dell'unità potrebbero provocarne il malfunzionamento o invalidarne la garanzia.

LA STORIA

Globox, il migliore amico di Rayman, ha mangiato un orribile Lum nero. Disastro! Non solo ora Globox si comporta in modo MOLTO strano, ma i nostri amici sanno che se Rayman non raccoglierà abbastanza gabbie per aiutarlo a guarire, potrebbe essere la fine del mondo!!!

Durante la sua ricerca, Rayman dovrà far fronte a molte sfide. Begonia è una strega che vive nelle Paludi (la presenza di una strega non è mai una buona notizia!); Rayman deve percorrere il Mondo dei Brutti Sogni (anche il nome suona terrificante!) passando per altri luoghi orribili, quindi scontrarsi direttamente con il suo acerrimo nemico Razobear e i suoi spaventosi aiutanti nel covo dei pirati! Fortunatamente, Murfy, un amico di Rayman, lo accompagnerà sempre per tendergli una mano in caso di bisogno.

Tutto ciò che Rayman deve fare è attraversare terre pericolose, combattere nemici potenti, raccogliere abbastanza gabbie per curare Globox e salvare il mondo. Facile, vero?!



SCHEMA COMPLETO DELLE FUNZIONI

Pulsanti di comando L & R: da utilizzare durante il gioco come descritto nel manuale di istruzioni della cartuccia in uso.

Tasto volume: per regolare il volume dell'unità.

Joy Pad: controller a 4 direzioni da utilizzare per la navigazione nei menu e durante la sessione di gioco.

Pulsante REWIND: per portare indietro il contenuto delle cartucce video o musicali.

Pulsante STOP: per interrompere o mettere in pausa il contenuto delle cartucce video o musicali.

Pulsante PLAY: per visionare e/o ascoltare il contenuto delle cartucce video o musicali.

Pulsante FAST FORWARD: per mandare avanti il contenuto delle cartucce video o musicali.

Pulsante Start: da utilizzare durante la sessione di gioco come descritto nel manuale di istruzioni della cartuccia in uso.

Pulsante Select: da utilizzare durante la sessione di gioco come descritto nel manuale di istruzioni della cartuccia in uso.

Pulsanti di funzione A, B e C: da utilizzare durante la sessione di gioco come descritto nel manuale di istruzioni della cartuccia in uso.

Pulsante On/Off: per accendere e spegnere la console.

Vano cartuccia: da utilizzare per l'inserimento delle cartucce acquistabili separatamente. DigiBLAST non funziona se la cartuccia non risulta inserita correttamente.

Piedistallo: supporto integrato per appoggiare l'unità su una base stabile semplicemente ruotando il piedistallo e guardare i propri video.

Uscita TV-OUT: vano per inserire il cavo TV-OUT acquistabile separatamente.



COMANDI

Usa il Joy Pad per scorrere tra le voci della schermata. Premi il pulsante A per selezionare una partita salvata. Quando la freccia sulla schermata è puntata verso la parola Start, premi il tasto B per iniziare.

Joy Pad verso l'alto - guardare in l'alto

Joy Pad verso il basso - accovacciarsi

Joy Pad verso sinistra/destra - spostarsi nelle due direzioni

Pulsante A - Salta

Elicottero - premere una volta per saltare, ed una seconda per rallentare l'atterraggio con la pala dell'elicottero.

Super-Elica - attivata la modalità volo elicottero con il pulsante A premere di nuovo per volare ancora più in alto. Per smettere di volare, dirigersi semplicemente a terra.

Pulsante B - Sferra il pugno distruttivo di Rayman! Per un pugno ancora più potente, tenere premuto il pulsante B.

Sferrare entrambi i pugni - premere il pulsante B per sferrare un pugno, quindi velocemente premere ancora due volte questo pulsante per sferrare il secondo pugno.

Aggrapparsi ai Lum viola - per afferrare i Lum viola, sferrare il pugno di Rayman nella loro direzione. Dopo aver afferrato il Lum, usa il Joy Pad per oscillare verso la direzione desiderata. Per lasciare la presa, premere il pulsante A.

Pulsante R - Rompere il terreno.

Prima di compiere questa azione, è opportuno essere in volo!!! Premere il pulsante R durante l'uso dell'Elicottero/Super-Elica per rompere il terreno su cui poggiano i tuoi nemici!

Pulsante L - Arrampicarsi tra le pareti.

Premere il pulsante L per bloccare Rayman tra 2 pareti. Per arrampicarsi sulle pareti, premi il pulsante A che attiverà il salto.

NOTA: alcuni comandi saranno disponibili solamente in determinate fasi del gioco.

SCHERMATA DI GIOCO



MAPPA DEI MONDI

Usa il Joy Pad verso sinistra e destra per spostarti nella Mappa dei Mondi. Per selezionare un Mondo da esplorare, premere il pulsante A.

Mondo 1: Foreste dimenticate

Mondo 2: Sogni tormentati

Mondo 3: Magmacosm

Mondo 4: Roccaforte dei pirati

Il sipario segnala l'accesso ai livelli. Se un livello è accessibile, il sipario diventerà blu. Premere il pulsante A per entrare.

Sulla schermata sarà visualizzato:

- il numero di gabbie trovate in questo livello;
- il numero di preziosi Lum gialli trovati in questo livello;
- frecce di legno - passa sopra le frecce di legno per ritornare alla Mappa dei Mondi.

ELEMENTI E FUNZIONI DI GIOCO

Gabbia: Rayman deve rompere le gabbie per liberare i prigionieri dei pirati, quindi raccogliere l'energia di vitale importanza per salvare Globox!

Lum Gialli: quando i pirati fanno saltare in aria il Nucleo Primordiale, 1000 pezzi saranno scaraventati lontano. Si tratta dei Lum gialli, utili a Rayman per accedere ai nuovi mondi.

Lum Rossi: Queste palle di energia aumentano la Barra della Vita di Rayman.

Lum Argento: Molto rari, difficili da trovare - cercali bene per alzare la Barra della Vita.

Lum Verdi: Molto preziosi - se Rayman dovesse morire, la partita ricomincerà

nell'ultimo punto in cui è stato raccolto un Lum Verde. Qualora Rayman sia sprovvisto di Lum Verdi, dovrà ricominciare dall'inizio del livello!!!!

Lum Viola: Sferrando i pugni, Rayman sarà in grado di aggrapparsi a questi Lum e oscillare in qualsiasi direzione.

Frecce di legno: Nel corso del livello, per tornare alla schermata di selezione livelli, passa sopra una di queste frecce. Se ti trovi nella schermata di selezione livelli, la freccia di legno ti riporterà alla Mappa dei Mondi.

CONSIGLI

- Cerca di raccogliere più gabbie e Lum possibili; è l'unico modo per avanzare nel gioco.
- Murfy ha sempre buoni consigli da darti - ti aiuterà durante il gioco.
- Talvolta, volare è il modo più semplice per tirarsi fuori dai pasticci, quindi è importantissimo far pratica con l'Elica.
- È possibile trovare moltissime combinazioni per usare i poteri speciali di Rayman - cerca di scoprirle tutte.
- Esistono aree segrete durante il gioco: apri bene gli occhi e cerca di scovarle tutte!
- Ricorda: Rayman può sferrare entrambi i pugni ... e 2 pugni sono meglio di 1, non trovi?

I Suoi dati personali saranno raccolti ed utilizzati, con modalità anche automatizzate, dalle società Giochi Preziosi S.p.A. nel rispetto della Legge 675/96, ai soli fini dell'espletamento delle operazioni necessarie per la fornitura del servizio di garanzia di cui al presente Certificato. Il conferimento dei Suoi dati è assolutamente facoltativo, ma in caso di mancato consenso al trattamento, non potremo procedere ad inviarLe il prodotto riparato. Titolare del trattamento è Giochi Preziosi S.p.A., con sede legale in Via Camperio n. 9, Milano. potrà esercitare i diritti di cui all'art. 13 della Legge 675/96 (avere accesso, richiedere la modifica o la cancellazione dei Suoi dati), telefonando al numero 0296461170

.....do il consensonego il consenso

Data:

Firma:

Nome e Cognome:

Indirizzo

Numero di telefono:

LA RINGRAZIAMO PER AVER ACQUISTATO DIGIBLAST IMPORTATO DA GIOCHI PREZIOSI S.P.A. E DIS-TRIBUITO DA GIOCHI PREZIOSI SPA - DIVISIONE GIG, CON SEDE AMMINISTRATIVE IN FIRENZE, VIA VOLTURNO 3/12, OSMANNORO - SESTO FIORENTINO (FI).

1.La Giochi Preziosi SpA, con sede in Via delle Primule, 5 Cogliate Milano, garantisce il buon funzionamento dei propri prodotti, e fornisce la presente garanzia in tutto il territorio italiano, per un periodo di 24 mesi a partire dalla data di acquisto del prodotto.

2.La presente garanzia si applica esclusivamente per difetti di fabbricazione o dei materiali e decade per danni causati dall'incuria, a seguito di uso od installazione errati, manomissioni, riparazioni errate ed in generale per danni intervenuti durante il trasporto da e verso il cliente. Restano comunque salvi i diritti riconosciuti ai consumatori dalla Direttiva 1999/44/CE e, limitatamente al territorio italiano, dal decreto legislativo n 4 del 2 febbraio 2002 (articoli dal 1519-bis a 1519-septies del codice civile).

3.Il presente Certificato di Garanzia compilato in ogni sua parte, convalidato dal negoziante e completo del documento fiscale che ne comprovi la data di acquisto, è l'unico documento che da diritto alle prestazioni qui previste. Il cliente è tenuto a consegnare nella sua confezione originale il prodotto difettoso completo in ogni sua parte a Giochi Preziosi SpA Via Delle Primule 5, 20020 Cogliate Milano, tel.02 96461170.

4.Nel caso in cui si verifichi entro i suddetti 24 mesi un malfunzionamento coperto dalla presente garanzia, e vengano rispettate le condizioni di cui al punto precedente, il prodotto sarà riparato e solo ove ciò non sia possibile sostituito con uno nuovo.

5.Qualsiasi pezzo difettoso o l'intero esemplare sostituito diverrà di proprietà di proprietà di Giochi Preziosi S.p.A. - Divisione GIG.

6.La durata della garanzia non viene prolungata in alcun modo da un intervento di riparazione o sostituzione, neppure se effettuato da un centro autorizzato.

7.E' escluso il risarcimento dei danni diretti od indiretti causati a persone o cose in conseguenza di uso non corretto dell'apparecchio o non conforme a quanto indicato nel "libretto di istruzioni".

8.La presente è l' unica garanzia valida, e nessuno è autorizzato a modificarne le condizioni o a rilasciarne alter, oralmente o per iscritto.

CERTIFICATO DI GARANZIA

LA GIOCHI PREZIOSI SpA GARANTISCE QUESTO PRODOTTO PER UN PERIODO DI:
2 ANNI

DALLA DATA DI ACQUISTO INDICATA SULLO SCONTRINO FISCALE.

**ATTENZIONE: QUESTO CERTIFICATO NON DEVE ESSERE SPEDITO
PER RENDERE OPERANTE LA GARANZIA
LA GARANZIA E'VALIDA ED OPERANTE SE RIPORTA IL TIMBRO DEL
RIVENDITORE E L O SCONTRINO FISCALE DI ACQUISTO.**

IL PRESENTE CERTIFICATO VA CONSERVATO UNITAMENTE AL DOCUMENTO FISCALE;
ENTRAMBI
DEBBONO ESSERE INVIATI, UNITAMENTE AL PRODOTTO GUASTO,
PER RICHIEDERE L'INTERVENTO IN GARANZIA.

Centro Assistenza Giochi Preziosi SpA
Via Delle Primule 5 20020 Cogliate Milano

PER FAVORE INDICARE:

Cognome e nome: _ _ _ _ _

Data di nascita: _ _ _ _ _

Via: _ _ _ _ _

Tel: _ _ _ _ _

cap: _ _ _ _ _

Località: _ _ _ _ _

Prov: _ _ _ _ _

Tipo di problemi
riscontarti:

**TIMBRO DATA E FIRMA DEL
RIVENDITORE**

Allegare scontrino fiscale

MANUAL DE PRECAUCIONES SOBRE LA SALUD Y LA SEGURIDAD

Léalo antes de que usted o sus hijos utilicen el digiBLAST. Los adultos deben leerlo y explicarlo a los niños pequeños.

En casos excepcionales, la sucesión rápida de imágenes y los efectos relámpago de las imágenes de vídeo pueden causar crisis epilépticas.

Rogamos observe las siguientes precauciones:

- Juegue en un lugar perfectamente iluminado
- Evite jugar si se encuentra cansado
- Haga una pausa de diez minutos cada hora
- Sitúese a una distancia correcta de la pantalla.

En caso de que el digiBLAST esté conectado al televisor, rogamos tome las precauciones siguientes:

- Para jugar, sitúese a la distancia correcta de la pantalla
- Utilice la pantalla más pequeña posible, preferentemente inferior a 36 cm

Si usted o su hijo presentan uno de los síntomas siguientes: contracción de los ojos o de los músculos, problemas en la visión, mareos o pérdida de conciencia, deje de jugar con el digiBLAST. Si los síntomas persisten, consulte a un médico.

Si juega durante varias horas ininterrumpidamente, se le cansarán los músculos y las articulaciones y se le irritarán los ojos o la piel. Para reducir este riesgo, tome las siguientes precauciones:

- Evite jugar durante un tiempo excesivo
- Haga una pausa de 10 a 15 minutos cada hora
- Juegue con el digiBLAST en una posición relajada
- Cambie de posición con regularidad

Si se le cansan las manos, muñecas, brazos u ojos cuando juega con el digiBLAST, descanse antes de volver a jugar. Si el cansancio o el dolor persisten, consulte a un médico.

INSTRUCCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA UNIDAD

- No repare ni desmonte el digiBLAST, ni tampoco sus componentes o accesorios. Esto conllevaría la anulación de la garantía.
- Compruebe que el aparato esté apagado cuando inserte o saque un cartucho o cargue el aparato. Inserte los cartuchos sin forzarlos y sin forzar el aparato.
- No deje que el aparato caiga o reciba golpes, así como tampoco sus componentes o sus accesorios. Esto podría producir daños en la pantalla LCD o en otros componentes del digiBLAST.
- Las pantallas LCD pueden resultar dañadas por objetos cortantes o por una presión excesiva.
- No guarde nunca el digiBLAST en un lugar húmedo, en el suelo o en un lugar en el que el digiBLAST pueda estar en contacto con polvo, salinidad, humedad, etc.
- Limpie el digiBLAST con un paño ligeramente húmedo (utilice solo agua).
- No sumerja nunca el aparato en agua y no utilice jamás productos de limpieza.

Globox es el mejor amigo de Rayman. Globox se ha comido una Lum negra ¡Qué desastre! Actúa de una manera extraña, y si Rayman no recoge las suficientes jaulas para hacer que Globox se recupere, será el fin del mundo que ellos conocen.

En su búsqueda, Rayman deberá enfrentarse a distintos desafíos. Se encontrará con Begonia, la bruja que vive en la 'Ciénaga', y las brujas siempre son sinónimo de malas noticias. Tendrá que viajar a lugares horribles, como a 'El mundo de las Pesadillas', lugar que asusta con tan sólo oír su nombre. Finalmente, tendrá que hacer frente a su viejo enemigo Razorbeard y a sus terribles compinches en la 'Guarida del pirata'. Afortunadamente, su amigo Murfy siempre estará a su lado para echarle una mano.

Así que, Rayman sólo necesita marchar a través de tierras peligrosas, luchar contra temibles enemigos y reunir las jaulas suficientes para curar a Globox y así salvar el mundo. ¿A qué no es tan difícil?



ESQUEMA COMPLETO DE LAS FUNCIONES

Pulsantes de mando L & R: para utilizar durante el juego tal como se describe en el manual de instrucciones del cartucho en uso.

Tecla volumen: para regular el volumen de la unidad.

Joy Pad: controlador de 4 direcciones para navegar por el menú y durante la sesión de juego.

Pulsante Rewind (Rebobinar): para rebobinar el contenido de los cartuchos de video o musicales.

Pulsante Stop (Parar): para interrumpir o poner en posición de pausa el contenido de los cartuchos de video o musicales.

Pulsante Fast Forward (Rápido Hacia Adelante) para mover hacia adelante el contenido de los cartuchos de video o musicales.

Pulsante Start (Iniciar): para utilizar durante la sesión de juego tal como se describe en el manual de instrucciones del cartucho en uso.

Pulsante Select (Seleccionar): para utilizar durante la sesión de juego tal como se describe en el manual de instrucciones del cartucho en uso.

Pulsantes de función A, B y C: para utilizar durante la sesión de juego tal como se describe en el manual de instrucciones del cartucho en uso.

Pulsante On (Encendido)/Off (Apagado): para encender y apagar la consola.

Compartimiento cartucho: para poner los cartuchos que se compran por separado. El DigiBLAST no funciona si el cartucho no se pone correctamente.

Pedestal: soporte integrado para apoyar la unidad sobre una base estable simplemente haciendo rodar el pedestal y ver los propios videos.

Salida TV OUT: compartimiento para poner el cable TV-OUT que se compra por separado.



SCHERMATA DI GIOCO



EMPEZAR EL JUEGO

Utilice el Pad de control para navegar por la pantalla. Presione el botón A para elegir un juego previamente guardado. Cuando la flecha de la pantalla señale la palabra 'START' (empezar), presione el botón A para comenzar a jugar.

Los controles:

Pad de control hacia arriba - levantar la vista

Pad de control hacia abajo / izquierda - agacharse

Pad de control hacia la derecha - mover a Rayman

Botón A - Saltar / Helico / Super-Helico - Para saltar, presione una vez. Para hacer la caída más lenta con la hélice del helico, presione de nuevo. Para volar más alto con el Super-Helico, presione el botón A una vez más. Para dejar de volar, simplemente ha de aterrizar sobre el suelo.

Botón B - Disparo del puño destructivo de Rayman - Presione el botón B para un puñetazo extralargo.

Disparo de los dos puños - Presione el Botón B para disparar un puño y después presiónelo dos veces muy rápido para disparar el siguiente.

Agarrar los Lums púrpura - Para agarrarlos, dispare el puño de Rayman en su dirección. Una vez los tenga, utilice el pad de control para moverse en otra dirección. Para dejarlos ir, presione el botón A.

Botón lateral R - Resquebrajar la tierra - ¡Asegúrese de que está en el aire antes de hacer esto! Presione el botón lateral R mientras está en el modo de Helico o de Superhelico para resquebrajar la tierra sobre la que se asientan sus enemigos.

Botón lateral L - Escalar entre las murallas - Presione el botón lateral L para liberar a Rayman de entre 2 murallas. Para trepar por las murallas, presione el botón A (saltar).

Nota: Algunos de los poderes sólo estarán disponibles a medida que vaya progresando en el juego.

MAPA DE LOS MUNDOS

Utilice los controles del pad hacia la izquierda y la derecha para moverse a través del mapa de los mundos. Para seleccionar un mundo que explorar, presione el botón A.

Opciones de los mundos:

Mundo 1: Los bosques olvidados

Mundo 2: Sueños encantados

Mundo 3: Magma cósmico

Mundo 4: Fortaleza pirata

Selección de niveles:

- Las cortinas se utilizan para bloquear las entradas a los distintos niveles. Cuando un nivel está disponible, la cortina es de color azul. Presione el botón A para entrar.

En esta pantalla también podrá ver:

- El número de jaulas para salvar a Globox que encontrará en este nivel.
- El número de Lums amarillos que encontrará en este nivel.
- Flechas de madera - Pase por encima de las flechas de madera para volver al Mapa de mundos.

HERRAMIENTAS Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Jaulas: Rayman tiene que romper las jaulas para liberar a los prisioneros de los piratas y acumular la energía que es imprescindible para salvar a Globox.

Lums amarillos: Cuando los piratas volaron el Núcleo principal, 1.000 piezas se dispersaron por todas partes. Conocidas como las Lums amarillos, Rayman las necesita para entrar en nuevos mundos.

Lums rojas: Estas bolas de energía incrementan la barra de vidas de Rayman.

Lums plateadas: Poco comunes y difíciles de encontrar: esté alerta para incrementar la barra de vidas.

Lums verdes: Muy apreciadas: si Rayman se muere, el juego empezará de nuevo desde el último punto en el que Rayman cogió una Lum verde. Si no tiene ninguna, ¡volverá a empezar desde el nivel 1!

Lums púrpuras: Rayman puede agarrarlas disparando su brazo y después de hacerlo puede moverse en cualquier dirección.

Flechas de madera: Mientras esté en un nivel, pase una flecha de madera para ir hacia atrás, hacia la pantalla de selección. Si está en la selección de nivel, la flecha de madera los llevará al mapa de mundos.

CONSEJOS ÚTILES PARA JUGAR A RAYMAN

- Intente conseguir tantas jaulas y Lums como pueda. Es la única manera de avanzar en el juego.
- Murfy siempre tiene trucos y buenos consejos - Le ayudará a medida que avance el juego.
- Volar es en ocasiones la manera más fácil de huir de los problemas, así que la práctica con el Helico es esencial.
- Se pueden encontrar muchas combinaciones para utilizar los poderes especiales de Rayman: intente descubrirlas todas.
- A lo largo de todo el juego hay zonas secretas, manténgase alerta e intente encontrarlas todas.
- Recuerde: Rayman puede disparar los dos puños, y dos puños siempre son más fuertes que uno, ¿a que sí?

CERTIFICADO DE GARANTIA

LE AGRADECEMOS LA COMPRA DE NUESTRO PRODUCTO DIGIBLAST, IMPORTADO POR GIOCHI PREZIOSI ESPAÑA S.L.

Giochi Preziosi España S.L. con sede en Avda, de barcelona, 109, 1º.
08970 Sant Joan Despí (Barcelona), garantiza el buen funcionamiento del producto, y amplía esta garantía en todo el territorio Español, por un periodo de 24 meses desde la fecha de compra del producto.

La siguiente garantía se aplica exclusivamente para fallos de fabricación o de los materiales y no cubre los daños producidos por mal uso, instalación o conservación no correctas o no conformes con las advertencias indicadas en el libro de instrucciones. Quedan cubiertos por esta garantía los derechos contenidos en la directiva 1999/4/CE y las que marque la legislación propia del territorio español.

El presente certificado de garantía debe ser rellenado por su parte, y enviar el comprobante de compra o copia del mismo para certificar la fecha de compra. Se aconseja que le sellen dicha garantía en el lugar de compra.

Si lo desea puede ponerse en contacto con nuestro servicio Técnico en el número de teléfono: 616 188 410 o bien en nuestro teléfono de atención al cliente: 934311111

CERTIFICADO DE GARANTIA

Giochi Preziosi España S.L. Garantiza este producto por un periodo de: 2 AÑOS desde la fecha de la compra que aparezca en el de comprobante de compra.

Se aconseja que sea sellada esta garantía en el lugar de compra.

Giochi Preziosi España, S.L.

Avda. Barcelona, 109, 1º

08970 Sant Joan Despí - Barcelona

Tel. Atención al cliente: 93 431 11 11

Tel. Servicio técnico: 616 188 410

Nombre y apellidos:

Por favor indicar el tipo de problema

.....

.....

.....

Sello y fecha de compra

Fecha de nacimiento:

Calle:

Localidad:

Provincia:

Teléfono contacto:

Sello y firma del lugar de venta

Non smaltire insieme i rifiuti solidi urbani ma raccogliere separatamente. Le sostanze ed i componenti elettrici contenuti nel presente apparecchio, se abbandonati od utilizzati in modo improprio, potrebbero rivelarsi dannose per l'ambiente.

Il simbolo del "bidone della spazzatura barrato con una barra nera raffigurata sotto il bidone" indica che il presente apparecchio è stato immesso in commercio dopo il 13/08/05 ed è soggetto a raccolta differenziata. ogni abuso verrà perseguito a norma di legge.

No eliminar junto a los residuos sólidos urbanos sino recoger separadamente. Las sustancias y los componentes eléctricos contenidos en el presente aparato, si se abandonan o se utilizan de modo impropio, podrían resultar dañinas para el medio ambiente.

El símbolo del "cubo de la basura sobre ruedas tachado con una barra negra representada debajo del cubo" indica que el presente aparato se ha puesto a la venta después del 13/08/05 y está sujeto a recogida diferenciada.

Cualquier abuso será perseguido según la ley.





Importato da:
Giochi Preziosi S.p.A.

Distribuito da:
Divisione GIG
Via Volturmo, 3/12
50019 Osmannoro
SESTO FIORENTINO (FI)
ITALIA

www.giochipreziosi.it

Importado y distribuido por:
Giochi Preziosi España S.L.
Avda. Barcelona 109 - Planta 1ª
08970 Sant Joan Despi
BARCELONA - ESPAÑA

AGE: 5+



UBISOFT

Fabbricato in Thailandia
Fabricado en Tailandia

www.digiblast.it
www.digi-blast.com

