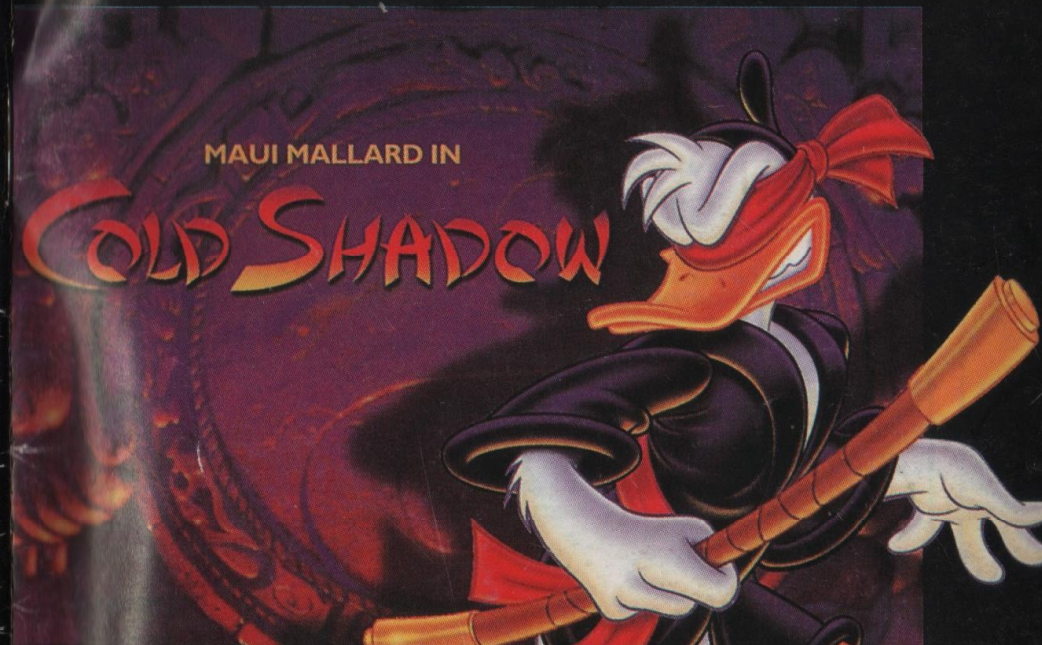




Disney
INTER
ACTIVE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

PLAYTRONIC

Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000
Prodúzido na Zona Franca de Manaus

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES INCLUÍDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SYSTEM NINTENDO®, CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.



Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Maui Mallard In Cold Shadow™ para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.



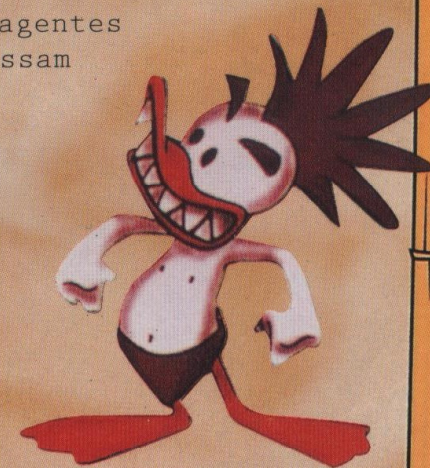
Licenciado pela



TM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 1996 Nintendo of America Inc.
© Disney. Todos os direitos reservados.

PRECAUÇÕES DE SEGURANÇA

- NÃO submeta seu Cartucho à temperaturas extremas. Guarde-o sempre em temperatura ambiente.
- NÃO toque os terminais conectores de seu Cartucho. Mantenha-o limpo e livre de poeira, guardando-o em sua embalagem.
- NÃO tente desmontar seu cartucho.
- NÃO deixe seu cartucho entrar em contato com thinners, solventes, benzina, álcool ou quaisquer outros agentes de limpeza que possam danificá-lo.

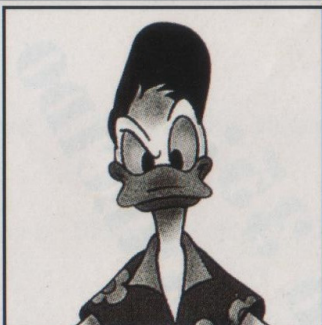


ÍNDICE

O Nome é Mallard. Maui Mallard-----	7
Ponha o Show na Estrada-----	9
Controle-se, Boneca-----	13
Como Acalmar Um Dedo com Coceira-----	18
Pilhagem-----	20
Notas da Aventura-----	22
Créditos-----	35

**NOTAS DO ARQUIVO 35:
O CASO DO ÍDOLO DESAPARECIDO**

EM CASO DE EXTRAVIO, FAVOR DEVOLVER A:



FOTO

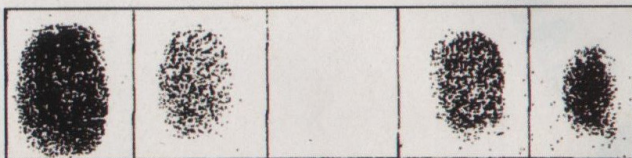
NOME: Maui Mallard
ENDEREÇO: Qualquer lugar
TEL: pager: 818-555-8932
OCUPAÇÃO: Detetive Quack
TEL. COM.: ver pager
END. COM.: qualquer lugar, qualquer hora

TIPO SANGÜÍNEO: VERMELHO
COMIDA FAVORITA: Tortinhas de Frango apimentadas
HOBBIES: viagens, leitura, caça
ABORRECIMENTOS: Mudrakes em áreas urbanas

EM CASO DE ACIDENTE, ENTRAR EM CONTATO COM:

NOME: A Alta Sacerdotisa Mojo
TEL: 1-800-KAZOWEE
ENDEREÇO: Mansão Mojo

POLEGAR INDICADOR MÉDIO ANULAR MÍNIMO



DO DIÁRIO DE HERNAE

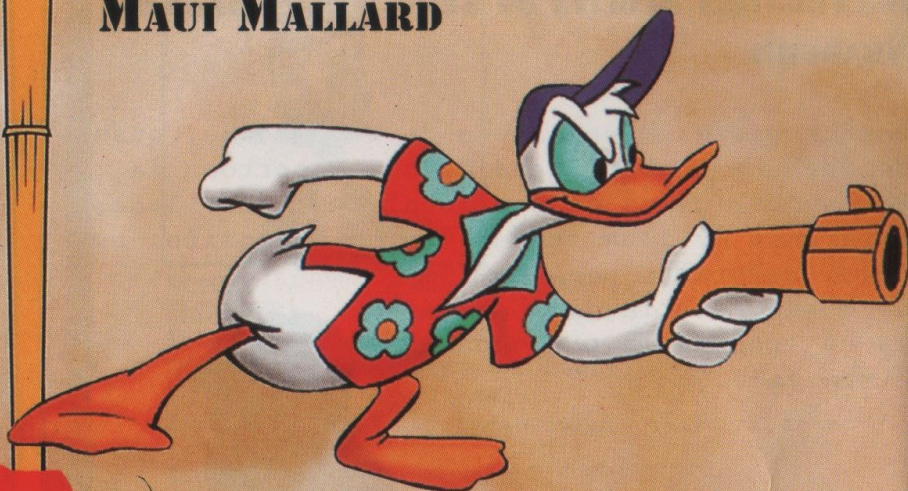
SACERDOTISA ACÓLITA DO TEMPLO DE SHABUHM SHABUHM

Lendas predizem uma época de rivalidade, quando Shabuhm Shabuhm, guardião dos portões da escuridão, cairá de seu local de poder. Toda a esperança da ilha repousa em um andarilho, um herói relutante pego no fim do mundo, destinado a salvá-la ou condená-la por toda a eternidade...



O NOME É MALLARD.

MAUI MALLARD



Eu cheguei aqui igual a um monte de penas em comparação ao pato que era. E eu gostava do jeito que era. Eu joguei o jogo, peguei meu prêmio e comprei uma passagem só de ida para o esquecimento. Era hora de rastejar para dentro de um côco e se esconder embaixo de um guarda-chuvas de papel. Sim, esquecimento era meu estilo de lugar. Mas ELA entrou pela porta e mudou minha vida. Mano, ela tinha pernas que iam até o pescoço...

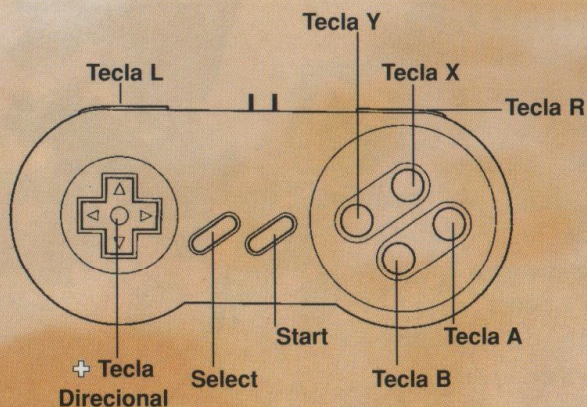
Mas chega de falar dela. Vamos falar de você. O que VOCÊ acha dela? Não, espere! Vamos falar sobre esse relatório que você tem em suas quentes mãozinhas. Nestas páginas, você

encontrará minhas notas sobre o Arquivo 35: O Caso do Ídolo Desaparecido. Acredite-me, tudo o que eu escrevi aqui é tão verdadeiro quanto o céu é azul, a grama é verde e o cabelo dela que exalava o suave aroma de flores frescas do campo... oh, desculpe.

Enquanto eu me preparo para embarcar em um navio que me levará para longe do pesadelo que tem sido minha vida, dou uma última olhada pela janela e lembro dos frios e ferozes inimigos que tive que enfrentar. Dos desprezíveis MudDrakes e seu gigante Rei Sapo ao Curandeiro e seus poderosos feitiços mojo, não consigo parar de pensar que para um cara com um desejo pela morte como eu, esse lugar era um sonho realizado. Talvez eu fique mais um pouco, afinal de contas...



PONHA O SHOW NA ESTRADA



1. Certifique-se de que você tenha um controller conectado a entrada um do console.
2. Insira o Cartucho Maui Mallard em seu Super Nintendo Entertainment System e ligue.
3. Quando a tela de apresentação de Maui Mallard aparecer, pressione a tecla START em seu controller. O menu GAME START/OPTIONS aparecerá.
4. Pressione a + Tecla Direcional PARA CIMA ou PARA BAIXO para destacar GAME START, depois pressione qualquer tecla para começar a jogar.

OPÇÕES

Se você quiser ajustar as opções, destaque OPTIONS e pressione qualquer tecla. A tela de Opções aparecerá. Pressione a + Tecla Direcional PARA CIMA ou PARA BAIXO para destacar uma opção e depois, DIREITA ou ESQUERDA para alterá-la. Quando tiver terminado, pressione START.

Difficulty:

A opção Difficulty permite que você ajuste a dificuldade do jogo.

- Em Practice, você inicia com 200 pontos de energia, quatro vidas e dois continues.
- Em Normal, você inicia com 100 pontos de energia, três vidas e um continue.
- Em Hard, você inicia com 100 pontos de energia e três vidas.

Sound Test:

Ouç a todos os sons diferentes do jogo.

Controls:

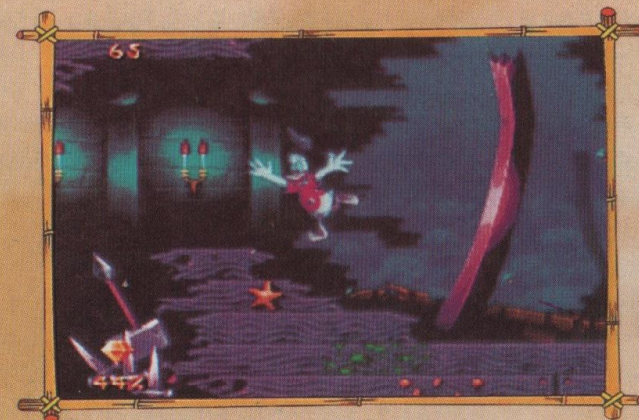
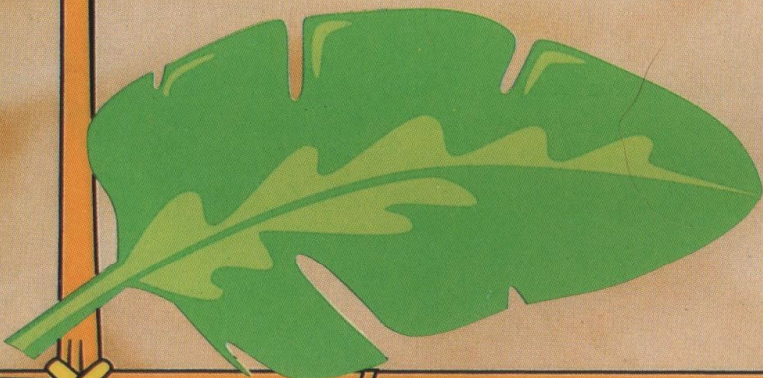
Ajusta a configuração de seu controller (em outras palavras, altera quais ações são designadas para cada tecla).

SENHAS

Para usar uma senha, você primeiro deve conseguir uma jogando o jogo. Se você quiser usar uma, destaque PASSWORD e pressione START. Para inserir uma senha, pressione a + Tecla Direcional PARA CIMA/PARA BAIXO para mudar uma letra, depois ESQUERDA/DIREITA para inserir a letra e passar para o próximo espaço. Quando tiver terminado, pressione START para voltar ao menu GAME START/OPTIONS/PASSWORD.

FAZENDO O RECONHECIMENTO

Shabuhm Shabuhm é um sujeito legal, aquele que você levaria para casa para jantar. Ele me ajudou fornecendo algumas ferramentas mojo, e eu estou dando-as a você. Eis alguns de meus esboços para ajudar a explicá-las.



MEDIDOR DE ENERGIA

Quando esse medidor chegar a zero, é game over. O fim da linha. Hora de dormir.

MEDIDOR NINJA DE MAUI

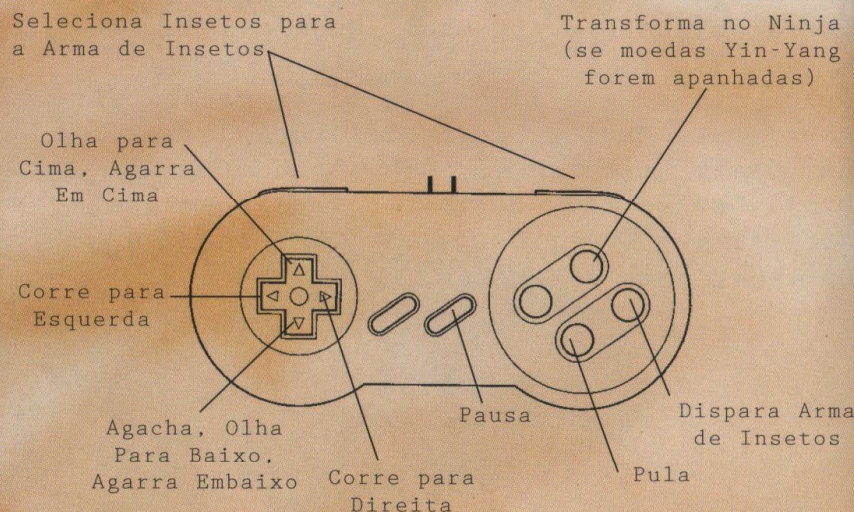
Os números desse medidor me ajudaram a registrar minha energia Maui. Quando apanhava moedas Yin-Yang, comecei a elevar minha força ninja, e a figura de minha cabeça piscava entre Maui e Ninja Maui. Quando apanhei um número suficiente, pude alternar entre Ninja Maui e Maui Normal, à medida em que necessitava (veja *Controle-se*, *Boneca* para aprender como alternar).

Quanto mais poder ninja tenho, mais poderosos são meus ataques. Até a cor de meu cinto muda para mostrar quão forte eu sou! Para aumentar sua energia, beba bastante soco tropical. Há mais sobre essas coisas especiais em *Pilhagem*.

CONTROLE-SE, BONECA

Você pode alterar a configuração do controller (em outras palavras, quais ações são designadas para cada tecla) na tela de Opções. Você pode acessar a tela de Opções escolhendo OPTIONS no início de cada novo jogo.

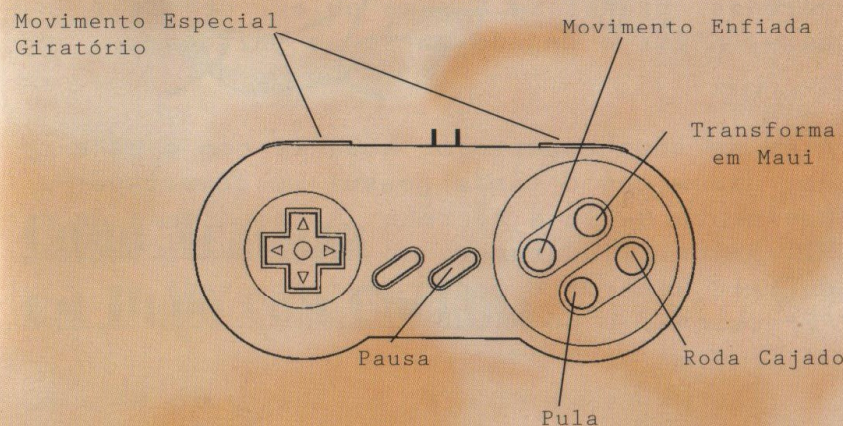
COMO MAUI NORMAL:



EM SENDO UM NINJA

Detetives são às vezes como grandes chefes de cozinha - é preciso usar a receita certa. Mas enquanto cozinheiros preparam suflês, nós temos bolos criminosos para tratar - como clones ninja, por exemplo. Eu treinei para ser um ninja muito antes de ser um detetive. Isso me ajudou durante o caso 14: A Busca de Sue Schee, exatamente como ajudou-me neste caso. Se você não sabe muito sobre como ser um ninja, dê uma sacada nos meus rabiscos abaixo - isso deve ajudar.

COMO NINJA MAUI:



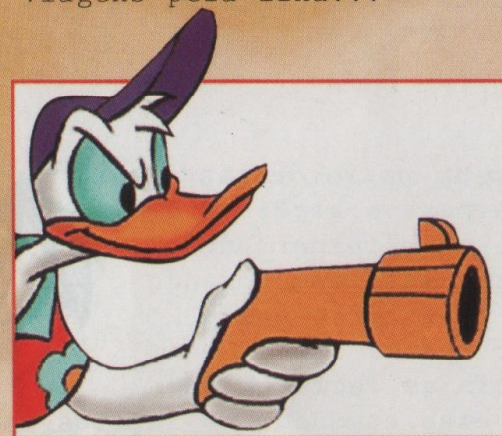
Dois movimentos úteis que eu aprendi durante o treinamento são a Rodada e a Enfiada. A Rodada faz com que eu bata meu cajado em uma faiscante cabeça de pato e o balance para frente e para trás para alcançar novos lugares. A Enfiada me ensinou como pular para cima e enfiar meu cajado em paredes para subir. Eis como executar esses movimentos:

Para rodar de uma faiscante cabeça de pato, pressione B para pular, depois A para colocar seu cajado no balanço.

Para escalar enfiando seu cajado entre as paredes, pressione B para pular, depois Y para enfiar o cajado entre as paredes.

Além de seus espantosos ataques com o cajado, dizem que o ninja possui um devastador movimento de luta secreto: A Tempestade de Mil Raios. Tradutores nos dizem que o segredo para liberar o poder da tempestade é "Pressionar L ou R".

Nós conheceremos o herói andarilho por seus pés unidos por membranas, e pela estranha arma que ele ostenta: um tubo brilhante que lança uma destemida variedade de insetos aliados. Eles devem ser batizados de acordo com o idioma do dia: inseto fogo e inseto raio, e o herói irá reuni-los frequentemente em suas viagens pela ilha...



COMO ACALMAR UM DEDO COM COCEIRA

Nada de pistolas com cabo de madre-pérola, chegou. Você tem uma Arma de Insetos Westchester safra 1935. E ela funciona.

Ela dispara insetos - insetos Raio, insetos Básicos e insetos Fogo.

Todos os insetos dormem em casulos azuis. Você precisa desses casulos - pegue-os a qualquer custo. Cada casulo tem uma marca especial para lhe mostrar que tipo de inseto há dentro. Capture esses casulos azuis para manter um bom suprimento de munição.



... Uma vez em posse dessas poderosas armas, o herói terá que aprender a alternar entre eles via um misterioso comando que nossos tradutores podem interpretar apenas como "Pressionando as Teclas L ou R". Usando esse comando, os insetos também podem ser usados em combinação para resultados ainda mais poderosos. Dominar essa técnica será um fator crítico para o sucesso do herói.



O herói também deve ter a habilidade de escalar cordas, correntes e cipós a fim de acessar áreas remotas, reunir mais insetos elusivos ou frustrar inimigos terrenos que podem apenas embasbacar-se ante uma exibição de finesse acrobática...



COMBINANDO INSETOS PARA MAIOR PODER DE FOGO

Você pode passar por todos os diferentes insetos pressionando R ou L na + Tecla Direcional. Após passar pelos insetos individuais, uma combinação aparecerá. Use-a para uma rajada extra em seu inimigo.

INSETO VAGA-LUME ESPECIAL



Você pode encontrar um casulo especial que contém um Vaga-lume. O Vaga-lume não é munição, mas ilumina o caminho em corredores escuros para que você veja aonde vai. Procure plataformas especiais que aparecem devido à luz do Vaga-lume.

PILHAGEM

SOCO TROPICAL



Esse não é um drinque para maricas. Esse é o suco da dádiva da vida. Beba-o quando encontrá-lo para recuperar energia perdida. Um copo lhe dá um aumento, a jarra restaura toda a energia.



MOEDAS YIN-YANG

Essas Moedas Yin-Yang foram cunhadas em 1100 AC. Elas foram descobertas por colonizadores em uma caverna no lado Norte desta ilha e espalhadas pelos quatro cantos para cobri-la com proteção ninja. Eu peguei algumas em minhas viagens e descobri algumas coisas. As pequenas lhe dão um pequeno aumento de poder e as douradas lhe dão um grande aumento de poder. Se você ficar sem poder ninja, não apenas estará em apuros, como terá que achar mais moedas Yin-Yang para ter o poder de volta.

Uma vez que você tenha o poder ninja, o medidor ninja de Maui contará vagorosamente até 100. Você não pode ficar sem poder.

SÍMBOLO MAUI DOURADO

Encontre um Símbolo Maui Dourado e ganhe uma vida (oh, se ganhar a vida fosse assim tão fácil...).



BONECO MOJO

Um Boneco Mojo permite que você continue a jogar depois que Maui usar todas as suas vidas. A palavra chave aqui é CONTINUE (dica, dica).



CABEÇA ENCOLHIDA MÁGICA

Essa Cabeça Encolhida é um marcador de local. Quando você ficar sem energia, recomeçará a fase na última cabeça encolhida pela qual passou.



PILHAGEM LUAU

Apanhe UM MONTE de tesouro para ir à áreas de bônus (não diga...) então complete as fases de bônus para ganhar senhas especiais.



SACO DE PÓ ZUMBI

Apanhe esse saco para aumentar seu potencial máximo de energia. Ou não.

NOTAS DA AVENTURA

Aqui está o resumo. Eu caí direto na cena de um crime. E doeu.

O ídolo de Shabuhm Shabuhm foi roubado e os habitantes da ilha estão dispostos a pagar muita grana por sua volta. Então eu aceitei o serviço, embora muita grana quase sempre signifique muita encrenca.

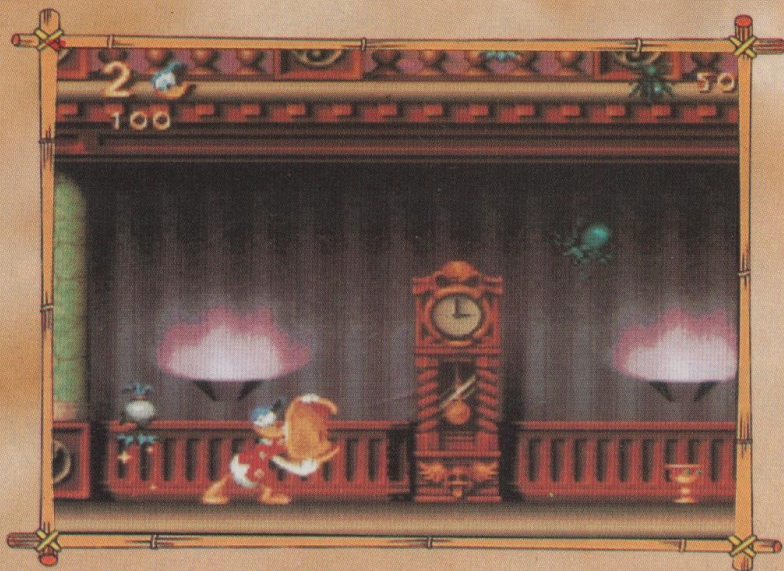
Você não pode se preparar para o perigo - ele vem até você de repente, como um espirro. Mas há algumas coisas que você pode fazer para aumentar suas chances de se dar bem:

1. Armazene munição (insetos).
2. Fique frio com montes de Soco Tropical. Se você não souber do que eu estou falando, vire para a seção Pilhagem e leia sobre ela.
3. Não morra.

Ah, sim! A lenda de Shabuhm Shabuhm diz que se o ídolo não for devolvido dentro de três dias, toda ilha irá kabum, kabum. Então é melhor você se apressar.

Olha garoto, eu lhe desejo boa-sorte. De verdade. Se você se meter em apuros, assobie. Você sabe como assobiar. não sabe? Simplesmente junte seu bico e sopra.

Entre as primeiras provas do herói está uma batalha em um rico palácio repleto de magia. Aqui, se o herói pisar corretamente em placas de bronze, a mágica do mal pode na verdade ajudá-lo, movendo estátuas diabólicas em estratégicas posições...



1. ARREBENTANDO O PORTÃO DA MANSÃO MOJO

Então eu entrei na mais assustadora moradia da ilha, a Mansão Mojo, e não encontrei nada. Nada a não ser aranhas, um velho mordomo, e ouro suficiente para me acalmar durante uma década.

Como se revelou, há mais nessa espelunca do que o olho consegue ver. Eu fui surpreendido por uma gangue de aranhas, depois tive que balançar em correntes e andar em ventiladores de teto para dar o fora dali! Faça o mesmo e o Grande Kahuna No Céu talvez lhe deixe ver o amanhã...



O herói tem um segredo. Seus estudos da exótica arte do combate lhe deram a habilidade de se transformar em um ninja. Dizem que esse ninja já possuiu mil almas... até que uma foi roubada. Dizem que o ninja está em constante busca por essa alma perdida, mas até que a encontre, ele deve reunir os antigos medalhões yin yang espalhados pela ilha a fim de se transformar.

Poucos já viram o herói se transformar em sua parte ninja. Aqueles que viram descrevem um tornado de energia desencadeado pela invocação do poder yin yang apanhado. Escritos interpretados pelos tradutores são lidos estranhamente como "Pressione Y depois de apanhar yin yangs".



2. NOS CAMPOS DE TREINAMENTO NINJA

Todos os bons detetives deveriam ser hábeis com um cajado. Minha finesse ninja me torna um pouco mais hábil que a maioria. Sabendo que minhas habilidades ninja poderiam ser a diferença entre sobreviver e um arborizado lote no cemitério local, eu desempacotei meus pijamas e rumei para os Campos de Treinamento Ninja.

Enquanto lá estava, dispensei um ou dois insignificantes alunos. Então, vejamos só, o primeiro cara que eu conheci nos Campos de Treinamento foi o curandeiro local.

Ele estava num humor amigável, então roubou apenas algumas de minhas almas restantes e as usou para criar um exército de clones ninja para me combater. Eu odeio isso.

Boa-sorte ao passar por esse lugar - você vai precisar.

Para aprender mais sobre movimentos ninja, veja a seção *Em Sendo Um Ninja sob Controle-se, Boneca.*

Dizem que o ninja tem o poder de balançar de místicos blocos faiscentes deixados pela ilha por nossos ancestrais. Se o cajado do ninja atingir um desses blocos, ele travará no lugar até que o ninja o desaloje a fim de prosseguir.



Há relatos da habilidade pouco conhecida do ninja em escalar colunas de pedra enfiando seu cajado nas rachaduras da rocha. Essa ação foi documentada em textos antigos como "Pressione X enquanto pula em uma coluna".



3. VIOLÊNCIA MUDRAKE



Feiticeiro MudDrake

Então eu encontrei essas criaturas chamadas MudDrakes. Não são um bando gentil. Banidos a pântanos lamacentos, aonde ninguém mais pretende morar, eles têm lascas do tamanho de

Marrocos em seus ombros. Precisam também de um melhor plano odontológico. Além disso, mantenha os olhos abertos para vespas da lama. Oh, e algo sobre o objeto de adoração dos MudDrakes... um sapo? Eu acho que descobrirei bem depressa.

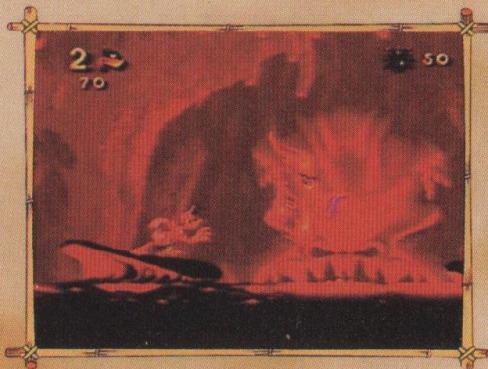


Vespa

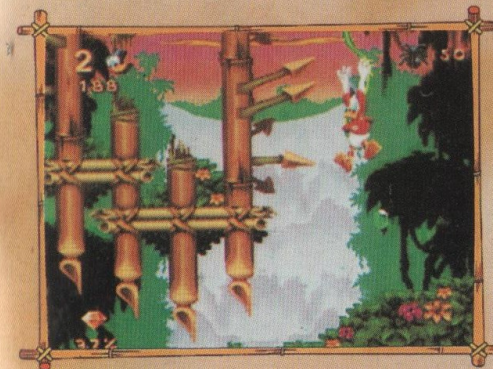
4. SACRIFÍCIO DE MAUI

Amargura sardônica tem sido minha única amiga nesses últimos anos. E enquanto fico aqui na beira de um vulcão, prestes a ser atirado, eu simplesmente tenho que rir de minha presente situação.

Passar pelo ritual da prova me provou merecedor do sacrifício. Os MudDrakes estão determinados a impedir que esta ilha tire sua tampa de uma maneira ou de outra. Enquanto eu fico aqui brincando com minhas penas do rabo, penso em água. Aqui está um pato que sente falta do oceano. Mas de alguma maneira, eu sinto que logo estarei engolindo água salgada.



4. TESTE DE DUCKHOOD



Os MudDrakes têm um costume - seu ritual da prova, através do qual eles testam a pureza dos estranhos que encontram. A julgar pela aparência desses MudDrakes, eu

não vou sair dessa com todas as minhas penas intactas...

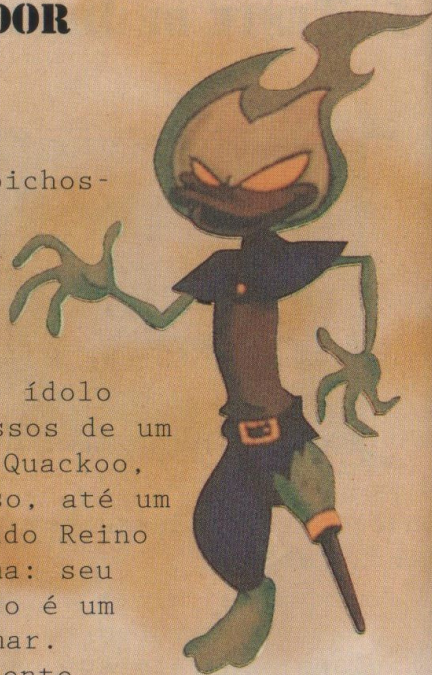
É claro, eu faço com que isso pareça fácil, mas não tente isso em casa.



6. PATONÊS VOADOR

AFUNDADO

Eu apanhei insetos e bichos-papões. Nada de ossos. Após fazer uma pequena pesquisa nesse ínterim, fiquei sabendo que a única maneira de conseguir o ídolo de volta é levar os ossos de um antigo nativo chamado Quackoo, de seu local de repouso, até um solo de sepulcro chamado Reino dos Mortos. Um problema: seu atual local de descanso é um barco... no fundo do mar. Sorte minha. Aparentemente, ele afundou com o Patonês Voador anos atrás e tem sido muito infeliz desde então. Não posso dizer que o culpo. Uma sepultura aquática é um péssimo lugar para se tomar um bronze. Andar por aí pode ser um pouco difícil quando se está algumas braças abaixo da superfície. Atire com sua Arma de Insetos para se mover na direção *oposta* do disparo. Isso fará com que você ande um pouco mais depressa.



7. REINO DOS MORTOS

Primeira e única regra da profissão de pato detetive: apenas corra riscos quando for pago para isso. Disseram-me para pular em uma abertura particularmente mal cheirosa para chegar ao Reino. Contra minha melhor decisão (mas porque estavam pagando-me uma grana preta) eu pulei. Pareceu-me que eu estava caindo eternamente. Quando cheguei ao fundo, coloquei os ossos de Quackoo em seu lugar correto. E ele me agradeceu com um soco no olho e uma sequência canhota em meu bico. Acho que o stress de estar morto realmente mexeu com ele.



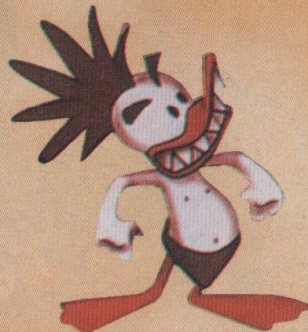
8. FORTALEZA MOJO

Depois de sobreviver a uma aranha de dez metros mal educada, um bando de MudDrakes e Espíritos Mojo Flamejantes, eu finalmente cheguei aqui e encontrei o ídolo mojo desaparecido. Espero que você faça o mesmo. Mas ainda não acabou.

Você verá... se chegar lá.
Até mais, meu.



Alta Sacerdotisa Mojo



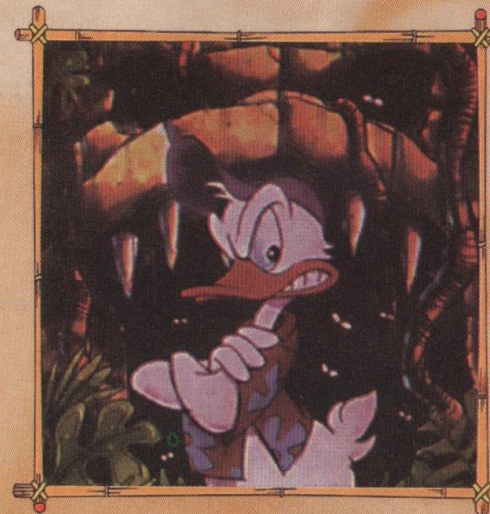
MudDrake

9. BABALUAU, BABY



Apanhe bastante pilhagem luau e você acabará aqui, a festa turística local. Dê um bom show e eles lhe darão uma passagem para voltar a qualquer hora - apenas dê seu

melhor para apagar todos os fogos de artifício dentro do tempo limite e agarre quaisquer outros regalos de festa que puder ao longo do caminho.



CRÉDITOS

DISNEY INTERACTIVE

PRODUTOR SÊNIOR:

Patrick Gilmore

PRODUTOR ASSOCIADO:

Craig Annis

PRODUTOR ASSISTENTE:

David Bergantino

ARTISTA PRINCIPAL:

John Fiorito

CENÁRIOS:

Shannon McNeill, Alex Schaefer, Christina Vann

ARTE e ANIMAÇÃO ADICIONAL:

Ann-Bettina Colace, Tamara Holcomb, Adolph Lusinski, Paige Pooler e Oliver Wade

MÚSICA:

Michael Giacchino

DESIGN DE MÚSICA E SOM:

Patrick Collins

SUPORTE DE PROGRAMAÇÃO:

Cary Hara

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE

PRODUTOR:

Mat Sneap

PROGRAMADOR CHEFE:

Jon Williams

PROGRAMAÇÃO ADICIONAL:

Stuart Johnson, Tim Rogers, Neil Baldwin

ARTISTAS:

Lloyd Baker, Steve Bedser, Nigel Bently, Matt Dixon, Clive Stevenson

DESIGN DE MÚSICA E SOM:

Steve Duckworth

SUPORTE DE PRODUÇÃO:

Hugh Binns, Paul Bates, Mark Hetherington, Kevin Holt

SUPORTE DE DESIGN DE FASES:

Alan Hickey, Joe Santos, Eric Ventura

DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM e ARTE CONCEITUAL:

Thom Ang, Kurt Dumas, Raymond Fung, Teddy Newton, Jane Nussbaum, Erik Wiese, Lil' Gangster

GERENTE DE PROJETO:

C. Steve Booth

SUPORTE DE PRODUÇÃO:

Amy Steiner, Arden Ishimaru, Toby Espiritu

ESCRITOR DO MANUAL:

Andrea Smith, Patrick Gilmore

SUPERVISOR DE TESTE:

Jeff Blattner

PILOTO CHEFE:

Brian Adriano

PILOTOS:

Andre Aguilar, Kristen Bachman, Chip Beaman, Roger Bray, John Castro, Drayl David, Carl Drown, Daniel Hall, Paul Factora, David Hickey, Aki Kim, Andrew King, Scott Lamb, Pat Larkin, Wes Lazara, Kevin Ocampo, Jocelyn Pastrana, Luigi Priore, Mary Schuyler, Weijean Strand, Victor Schwartz, David Watts

CREATIVE CAPERS ENTERTAINMENT, INC.

DIRETORES DE ANIMAÇÃO:

Terry Shakespeare, David Molina

PRODUTOR DE ANIMAÇÃO:

G. Sue Shakespeare

GERENTE DE PRODUÇÃO:

Darci Ernst

ANIMADORES:

Matthew Bates, Ian Christopher C., Jeff Etter, Connor Flynn, Ronald Friedman, Ernie Gilbert, Michael Kiely, Gavin Moran, Dermot O'Connor, Sandra Ryan, Natasha Sasic, Greg Tiernan, Janice Tolentino, Adam Van Wyk, Drew Woodard, Shane Zalvin

ARTISTAS FINALIZADORES:

Peter Anderson, Adam Burke, Kathy Burton, Richard Draper, John Eddings, Aidan Flynn, Ellen Heindel, Tom Higgins, Cathy Jones, Mi Yu Lee, Leticia Lichwardt, Wantana Martinelli, Shannon Murphy, Richard Smitheman, Debbie Spafford, Marshall Toomey, Monica Zorman

ARTISTAS DE VERIFICAÇÃO DE ANIMAÇÃO:

Carla Washburn, Helen O'Flynn, Penelope Sevier

ARTISTAS DE CÂMERA:

Arantxa Rodriguez, Robert Rose, Brendan Harris, Tony Quinn

SUPORTE DE PRODUÇÃO:

Kathy Burton, Patrice Monis, James Arnold, Leanne Howard, Bobbi Swartzendruber

IMPORTANTE:

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de cópiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo. A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o aparelho cuidadosamente para evitar estragos e recomece o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com nosso serviço de atendimento ao consumidor.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com Playtronic Indl. Ltda.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.

A esses postos autorizados a Playtronic oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.

Por isso, recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.

O endereço e o telefone dos postos autorizados estão relacionados em lista específica que acompanha o produto.

O Certificado de Garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.

Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no Certificado. Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem, elas serão cobradas.

A Playtronic não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.



Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o Serviço de Atendimento ao Consumidor Playtronic - Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 hs. Tel.: (011) 5505-4470

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 hs. e sábados das 10:00 às 16:00 hs. Tel.: (011) 5505-4460



Digitalizada por: Alessandro Magalhães

Editada por: Alessandro Magalhães

Doador por: Alessandro Magalhães



facebook.com/retroscansbr



@retroscansbr



contato@retroscans.org

Manual digitalizado e distribuído gratuitamente.

Não venda ou alugue este manual.

www.retroscans.org