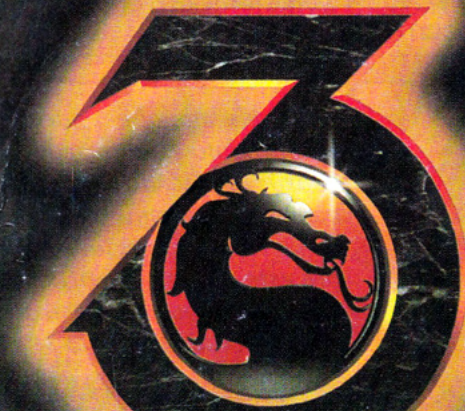




MORTAL KOMBAT[®] 3

MANUAL DE INSTRUÇÕES

PLAYTRONIC

Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000
Produzido 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 Mortal Kombat 3® 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



® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

© 1991. Nintendo of America Inc.

Mortal Kombat®3 © 1995. Midway Manufacturing Company. Todos os direitos reservados.

Mortal Kombat, personagens e logos são marcas registradas da Midway Manufacturing Company. Distribuído sob licença da Williams® Entertainment Inc.

Williams® é marca registrada da WMS Games Inc.

Desenvolvido sob licença da Sculptured Software, Inc.

ÍNDICE

INÍCIO	4
OPÇÕES	5
MODO START	7
RESUMO DA LUTA	8
MOVIMENTOS BÁSICOS	9
LUTA DE CONTATO	10
MOVIMENTOS DE AGACHAMENTO	11
MOVIMENTOS GIRATÓRIOS	12
MOVIMENTOS AÉREOS	13
MOVIMENTOS ESPECIAIS	14
CÓDIGOS SECRETOS	15
PERFIL DOS GUERREIROS	18

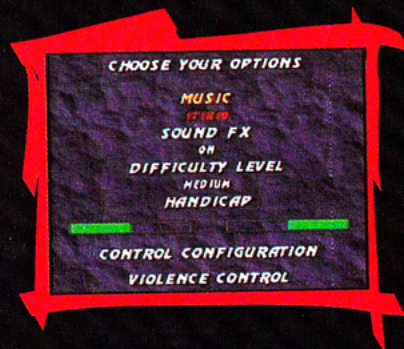
INÍCIO

ADVERTÊNCIA: NUNCA TENTE INSERIR OU RETIRAR UM CARTUCHO DE JOGO COM A ENERGIA LIGADA.

1. Coloque a chave liga-desliga do seu Super NES na posição OFF.
2. Verifique se há um Controller conectado na tomada nº1 do Super NES®.
3. Insira o Cartucho no Super NES®. Pressione firmemente para travar o Cartucho no lugar.
4. Coloque a chave liga-desliga na posição ON. O jogo mostrará uma sequência de abertura, que lhe informará o enredo da história. Após a tela de apresentação Mortal Kombat® 3, você poderá seguir em frente a qualquer momento, pressionando START.
5. Pressione START para chegar ao Menu Principal. Aqui você tem duas opções: START ou OPTIONS. Pressione para cima/para baixo na + Tecla Direcional, para indicar a opção escolhida com a moeda em rotação. Boa sorte!



OPÇÕES



Se OPTIONS for selecionado no Menu Principal, você irá para a Tela "Choose Your Options" (Escolha suas Opções). Pressione para cima/para baixo na + Tecla Direcional, para iluminar os vários recursos. Em seguida, pressione Esquerda/Direita na +

Tecla Direcional para efetuar a alteração. Todas as alterações mostradas no momento em que você sair da tela estarão ativas.

MÚSICA: STEREO, MONO ou OFF

EFEITOS SONOROS: ON ou OFF

NÍVEL DE DIFICULDADE: Very Easy (Muito Fácil), Easy (Fácil), Medium (Médio), Hard (Difícil) ou Very Hard (Muito Difícil).

HANDICAP: Um recurso que permite a dois jogadores com diferentes níveis técnicos competir em termos de igualdade. Utilize DIREITA na + Tecla Direcional para aumentar os danos que seu personagem sofre a cada golpe. Utilize ESQUERDA na + Tecla Direcional para diminuir os danos que você sofrerá. O Handicap somente funciona no modo de 2 jogadores.

CONTROLLER CONFIGURATION

R	RUN	R
L	BLOCK	L
X	HIGH KICK	X
A	LOW KICK	A
Y	HIGH PUNCH	Y
B	LOW PUNCH	B

CONFIGURAÇÃO DO CONTROLLER:

As teclas são relacionadas
abaixo:

A - Chute Baixo

B - Soco Baixo

X - Chute Alto

Y - Soco Alto

Para Cima na + Tecla Direcional - Salto

Para Baixo na + Tecla Direcional - Agachar

Esquerda ou Direita na + Tecla Direcional - Andar

Tecla L - Defesa

Tecla R - Correr

Utilize as teclas para Cima/para Baixo na + Tecla
Direcional para indicar o controle que você deseja alterar
e, em seguida, pressione a tecla que lhe será atribuída.

CONTROLE DE VIOLÊNCIA:

Fatalities: ON ou OFF

Blood: ON ou OFF

Para deixar a tela OPTIONS,
pressione START.

VIOLENCE CONTROL

FATALITIES
ON
BLOOD
ON

VIOLENCE CONTROL

MODO START

Ao selecionar START GAME,
você irá para a Tela "Select Your
Fighter" (Selecione seu
Lutador), que apresenta as figu-
ras de todos os guerreiros
disponíveis ao jogador - Liu
Kang, Kung Lao, Jax, Sonya,
Cyrax, Sektor, Sub-Zero,
Nightwolf, Kabal, Stryker, Kano,
Shang Tsung, Sindel e Sheeva.
Utilize a + Tecla Direcional para
mover a moldura colorida até a
sua escolha. Pressione qualquer tecla para selecioná-lo (la) e
inicie a Luta no local mostrado na parte inferior da tela.

SELECT YOUR FIGHTER



Quando tiver escolhido seu Lutador, você será levado à tela
"Choose Your Destiny" (Escolha seu Destino). Pressione
Esquerda/Direita na + Tecla Direcional para alternar entre as
colunas: WARRIOR (GUERREIRO), MASTER (MESTRE) ou
NOVICE (APRENDIZ). Pressione
QUALQUER TECLA para efetuar
a seleção. Você verá então uma
ampla coluna, mostrando os ros-
tos dos personagens em sequên-
cia.

CHOOSE YOUR DESTINY



Se um segundo jogador desejar
juntar-se à luta, ele poderá fazê-
lo a qualquer momento, pressio-
nando a Tecla START. Isto fará com que ambos os jogadores
voltem à tela "Select Your Fighter", onde eles deverão esco-
lher novamente os Guerreiros. Se ambos os jogadores sele-
cionarem o mesmo Guerreiro, o Jogador Dois será diferen-
ciado por uma cor diferente.

RESUMO DA LUTA

Inicialmente o Torneio testa as técnicas de luta do Guerreiro, fazendo-o enfrentar outros Desafiantes do Torneio. Em todas as batalhas do Mortal Kombat, medidores na parte superior da tela indicarão a energia de cada Guerreiro.

No início de cada round, os medidores indicarão a energia total para cada Guerreiro, sendo que esta será reduzida a cada golpe recebido. A quantidade da redução depende do tipo de golpe, e se este foi bloqueado ou não. Quando o medidor de energia de um Guerreiro chegar ao seu término, ele/ela será nocauteado e o round será ganho pelo adversário.

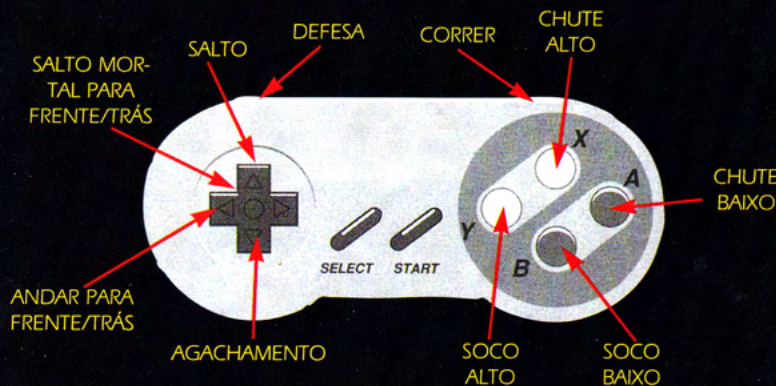
Se o tempo terminar antes que um dos Kombatentes seja nocauteado, o Guerreiro que apresentar menos ferimentos será declarado o vitorioso. O primeiro Guerreiro a vencer dois rounds vencerá a competição e passará para seu/sua próximo(a) adversário(a).

OBSERVAÇÃO: Se não houver um vencedor da competição após quatro rounds, ambos os Kombatentes serão desclassificados do Torneio.



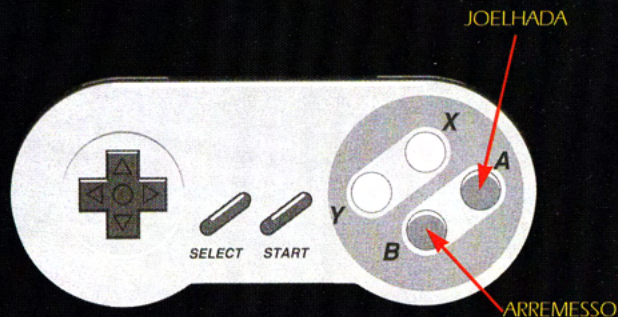
CADA COMPETIDOR CONVIDADO PARA O TORNEIO PASSOU ANOS PRATICANDO E MEDITANDO PARA O APERFEIÇOAMENTO DE SUAS TÉCNICAS DE ARTES MARCIAIS. ANTES DE COLOCAR ESTES GUERREIROS EM COMBATE, VOCÊ TAMBÉM DEVERÁ PRATICAR AS ARTES MARCIAIS, MEDITANDO SOBRE ESTAS LIÇÕES.

MOVIMENTOS BÁSICOS



A melhor maneira de iniciar seu treino é com os movimentos fundamentais: Chutes, Socos, Agachamentos, Saltos e Defesas. Estes movimentos podem parecer triviais se comparados aos movimentos poderosos e acrobáticos, como o Flying Kick. Entretanto, o conhecimento sobre como parar, evitar ou contra-atacar um Flying Kick pode ser mais útil para você do que saber como aplicá-lo. A **Tecla R** (CORRER) pode ser particularmente poderosa. O adversário não conseguirá esquivar-se andando para trás. Segure a Tecla R enquanto pressiona **PARA FRENTE**, na **+ TECLA DIRECIONAL**. Combinados, estes fundamentos são a base tanto de uma forte defesa quanto de um potente ataque.

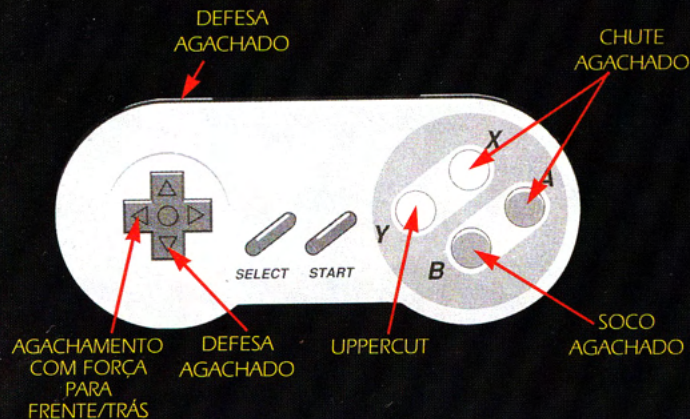
LUTA DE CONTATO



Joelhada e Arremesso são movimentos adicionais, utilizados durante situações de combate corpo-a-corpo. Eles são altamente eficazes e não exigem a extensão total do membro, o que é impossível em lutas de contato. Embora estes movimentos sejam potentes, eles somente podem ser utilizados quando o lutador estiver muito próximo do oponente.



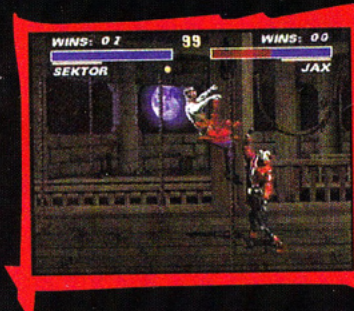
MOVIMENTOS DE AGACHAMENTO



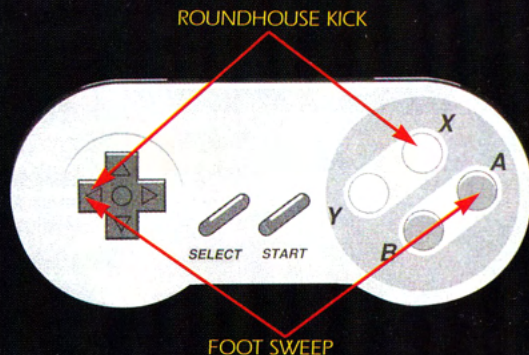
Defensivamente, os Movimentos de Agachamento permitem que se evitem socos e ataques aéreos, bem como a proximidade do adversário e que se seja arremessado. Ofensivamente, o Uppercut, quando executado a partir de um Agachamento, é uma das armas ofensivas mais poderosas no

arsenal de um Guerreiro. Para efetuar movimentos de agachamento, segure PARA BAIXO na + Tecla Direcional e simultaneamente aperte A ou X para um Chute ou segure PARA BAIXO na + Tecla Direcional e aperte Y para efetuar um Uppercut. A Defesa (Tecla L ou PARA BAIXO na + Tecla

Direcional) pode sempre ser utilizado para se defender dos movimentos de seus adversários, se você Agachar e pressionar a Tecla B.



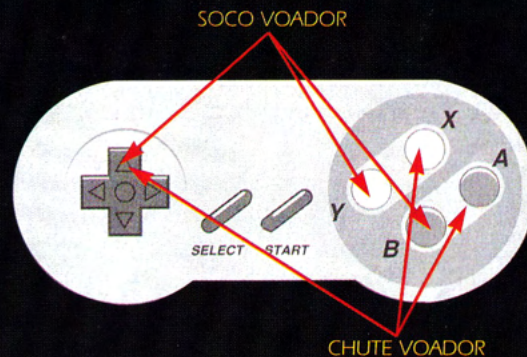
MOVIMENTOS GIRATÓRIOS



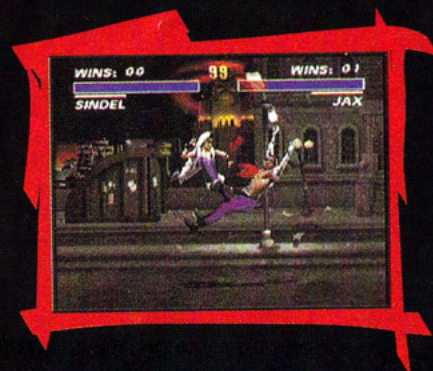
O Spin é a chave para movimentos tão exóticos quanto a Giratória e a Rasteira. A Rasteira atinge os tornozelos de seu adversário e o joga de costas. A Giratória é um chute rotatório, que atinge o seu adversário no rosto. Para executar os movimentos rotatórios, segure a **+ Tecla Direcional** DO LADO OPOSTO AO DO SEU ADVERSÁRIO, enquanto pressiona as Teclas de Ataque apropriadas.



MOVIMENTOS AÉREOS



Os movimentos finais que se pode dominar são os Movimentos Aéreos - Socos e Chutes Voadores. Para executar estes movimentos, salte no mesmo lugar (**PARA CIMA na + Tecla Direcional**) OU na direção (**PARA CIMA + Para Frente/Para Trás**) de seu adversário e, em seguida, pressione as Teclas de Ataque enquanto estiver no ar. Entretanto, ao contrário da maioria dos ataques, para a aplicação dos golpes de Ataques Aéreos, estes devem ser efetuados no tempo certo.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Todos os Guerreiros do Mortal Kombat são experts em técnicas de luta. Neste ponto, eles são iguais a milhares de outros guerreiros ao redor do globo. O que os faz sobressair a seus rivais são os Movimentos Especiais, que eles criaram e aperfeiçoaram. Para tornar-se um Guerreiro Superior, suficientemente qualificado para ganhar o título de Grand Champion, você também deverá aprender estes movimentos. Chutes especiais ou disparos elementais, estes movimentos tornam os Guerreiros do Mortal Kombat os mais violentos e mais ferozes Kombatentes sobre a Terra. O domínio de seus movimentos especiais fará o mesmo por você.



CÓDIGOS SECRETOS

Na parte inferior da Tela VS BATTLE você verá uma fileira de seis caixas, contendo diferente ícones de Dragões.

ÍCONES



O Jogador 1 pode alterar os símbolos nas primeiras três caixas, pressionando suas teclas de SOCO ALTO, SOCO BAIXO e CHUTE BAIXO (preestabelecidos como **Y, B, A**). O Jogador 2 pode fazer o mesmo com os outros três símbolos. Se segurar **PARA CIMA** na **+ Tecla Direcional** enquanto pressiona **Y, B ou A**, você poderá alterar a ordem na qual os Ícones aparecem. Os seis símbolos representam códigos secretos, que podem exercer efeitos sutis ou dramáticos sobre o jogo. Cada tecla faz com que o Ícone da caixa correspondente seja alterado em uma ordem predeterminada (Veja o diagrama ao lado).

- | | | |
|---|--|--------------|
| 0 | | DRAGÃO |
| 1 | | MK |
| 2 | | YIN / YANG |
| 3 | | 3 |
| 4 | | INTERROGAÇÃO |
| 5 | | RAIO |
| 6 | | GORO |
| 7 | | RAIDEN |
| 8 | | SHAO KAHN |
| 9 | | CAVEIRA |

Por exemplo, se o Jogador 1 pressionar a tecla de SOCO BAIXO (Preestabelecido: B) por uma vez, o Ícone do Dragão, na primeira caixa, será substituído pelo símbolo "MK". Pressionando por uma segunda vez, irá substituí-lo pelo terceiro ícone da sequência (um Yin/Yang) e assim por diante. Pressionar uma tecla por mais de nove vezes fará a sequência de Ícones voltar ao seu início. Em outras palavras, pressionar uma tecla que corresponda a uma caixa com o Ícone da Caveira levará esta caixa a apresentar novamente o Ícone do Dragão inicial.



Agora, vejamos o código: Caveira, Shao Kahn, Raiden, MK, Yin/Yang e 3. Para introduzir este código, o Jogador 1 pressiona a Tecla de SOCO BAIXO (Preestabelecido: B) nove vezes, Defesa (Preestabelecido: L) oito vezes e CHUTE BAIXO (Preestabelecido: A) sete vezes. Enquanto isso, o Jogador 2 pressiona B uma vez, L duas vezes e A três vezes. A tela Match-Up não permanecerá por muito tempo, portanto será necessário que você introduza os códigos rapidamente. Alguns jogadores acham mais fácil memorizar os códigos referindo-se a estes por meio do número de vezes que a tecla é pressionada para colocar o símbolo adequado no lugar. Por exemplo, o código que ativa o recurso do jogo "Throw Disable" (Desabilitar Arremesso) - MK, Dragão, Dragão, MK, Dragão, Dragão - é mais fácil de ser lembrado em sua forma numérica, como: 100-100. Exemplo, o Jogador 1 e o Jogador 2 pressionam SOCO BAIXO (preestabelecido: B) uma vez.

ONDE NÃO EXISTE CONHECIMENTO NÃO EXISTE PODER...



Você foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat. Estejam avisados. Embora suas almas estejam à salvo da maldade de Shao Kahn, as suas vidas não estão. Não posso interferir de maneira nenhuma, pois a sua Terra é agora governada pelos deuses de Outworld."

... Estas são as palavras de Rayden

Por séculos, a Terra utilizou o Mortal Kombat para se defender do Imperador de Outworld, Shao Kahn. Mas Kahn ficou frustrado pelas tentativas fracassadas de tomar a Terra por meio da Batalha do Torneio. Ele traçou um plano, que foi iniciado há 10.000 anos atrás.

Naquele tempo, Shao Kahn teve uma Rainha. O seu nome era Sindel e sua morte prematura foi inesperada. Os Shadow Priests de Kahn, liderados por Shang Tsung, fizeram com que o espírito de Sindel um dia retornasse, não em Outworld, mas no próprio Reino da Terra. Este ato maligno deu a Shao Kahn o poder de atravessar as portas dimensionais e recuperar a sua Rainha, dando-lhe a capacidade de finalmente apoderar-se do Reino da Terra. Após abrir o portal para a Terra, Shao Kahn lentamente está transformando o planeta em uma parte de Outworld. Ele está retirando toda a vida humana da Terra: reclamando para si cada alma. Mas existem almas que Shao Kahn não pode tomar. Estas almas pertencem aos Guerreiros escolhidos para representar a Terra em um novo Mortal Kombat. Os humanos restantes estão espalhados pelo planeta. Shao Kahn enviou um exército de violentos Guerreiros de Outworld para encontrá-los e eliminá-los. Alguns dos Guerreiros da Terra sobreviveram aos ataques. A maioria não, porém os poucos restantes mantem a única chance de salvação de toda a espécie humana..

PERFIL DOS GUERREIROS

CYRAX



Cyrax: Cyrax é uma unidade LK4D4, o segundo de três protótipos de Ninjas Cibernéticos, construídos por Lin Kuei. Como seus parceiros, o último comando programado de Cyrax é encontrar e exterminar o Ninja traidor, Sub-Zero. Como não possui alma, Cyrax permanece fora do alcance de Shao Kahn e continua sendo uma possível ameaça a sua ocupação da Terra.

Jax (Major Jackson Briggs):

Após não conseguir convencer seus superiores sobre o perigo de Outworld que se aproximava, Jax começou secretamente a se preparar para a futura batalha contra os lacaios de Kahn. Ele equipou ambos os braços com implantes biônicos indestrutíveis. Esta é uma guerra que Jax está preparado para vencer.

JAX



KABAL: Como um Guerreiro Escolhido, a sua identidade é um mistério total.

KABAL

Acredita-se que ele seja sobrevivente de um ataque do esquadrão de extermínio de Shao Kahn. Como consequência, seu corpo é completamente coberto de cicatrizes e ele é mantido

vivo somente por respiradores artificiais e pelo desejo violento de acabar com a conquista de Shao Kahn.



Kano: Pensou-se que tivesse sido morto no primeiro Torneio. Ao invés disso, ele foi encontrado vivo em Outworld, onde ele novamente escapou de ser capturado por Sonya.

Antes da invasão efetiva de Outworld, Kano persuadiu Shao Kahn a poupar a sua alma. Kahn precisa de alguém para ensinar seus guerreiros a usar as armas da Terra. E Kano é o homem certo para isso.

KANO



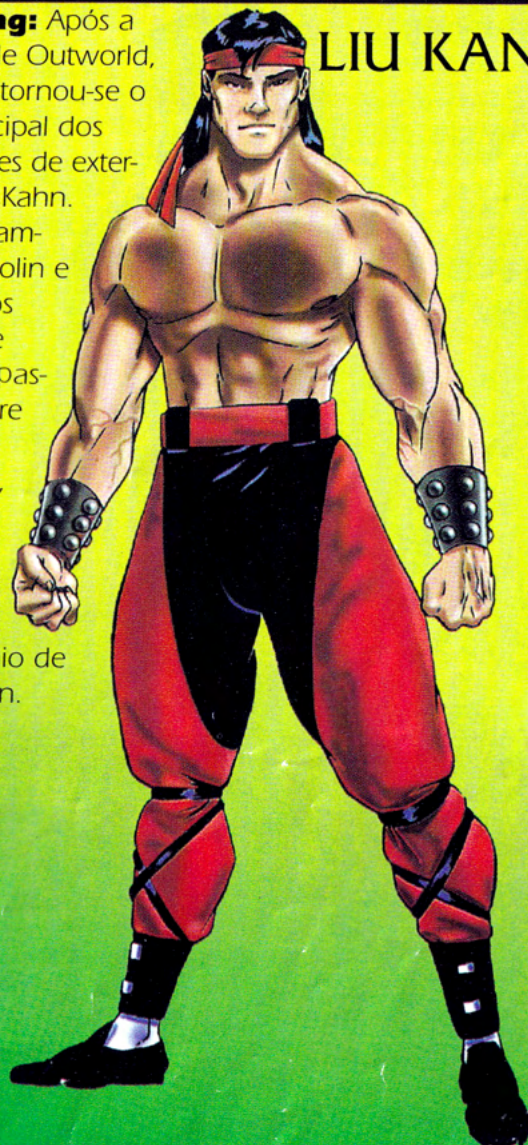
KUNG LAO



Kung Lao: Após vingar a morte de seu grande ancestral, surgindo como o Grande Campeão contra todos os adversários de Outworld, Kung Lao volta à Terra, para treinar uma nova geração de Shaolin, ao lado de Liu Kang. Mas os maiores desafios de Lao estão por vir, lutando por todos aqueles que não podem se defender por si mesmos contra a traição de Shao Kahn.

Liu Kang: Após a invasão de Outworld, Liu Kang tornou-se o alvo principal dos esquadrões de extermínio de Kahn. Ele é o Campeão Shaolin e frustrou os planos de Kahn no passado. Entre todos os humanos, Kang representa a maior ameaça ao domínio de Shao Kahn.

LIU KANG



Nightwolf:

Trabalha como um historiador e preservador da cultura de seu povo. Quando o portal de Kahn abriu-se sobre a América do Norte,

Nightwolf usou a magia de seu Shaman para proteger a terra sagrada de sua tribo. Esta área tornou-se uma ameaça vital à ocupação da Terra por Kahn.

N
I
G
H
T
W
O
L
F



SEKTOR

Sektor: Sektor é, na verdade, o nome código para a unidade LK-9T9. Ele foi o primeiro dos três protótipos dos Ninjas Cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sektor foi um assassino humano, treinado por Lin Kuei. Ele se apresentou como voluntário para a automação devido à sua lealdade ao Clã.

Sektor sobrevive à Invasão de Outworld ... ele não tem alma que possa ser tomada.



Shang Tsung:

Shang Tsung é o Principal Mago de Shao Kahn.

SHANG TSUNG



Uma vez ele perdeu o prestígio com seu Imperador, falhando em vencer o Reino da Terra através da Batalha do Torneio. Mas o sempre intrigante Shang Tsung é um instrumento de Kahn em sua conquista da Terra. Ele agora tem mais poder que nunca.

Sheeva: Foi escolhida cuidadosamente por Shao Kahn para servir como proteção pessoal de Sindel

SHEEVA



como o líder dos esquadrões de extermínio. Em Outworld, a raça de Motaro, dos Centaurions, é a inimiga natural dos Shokans.

Entretanto, sua lealdade a Shao Kahn tornou-se suspeita devido à sua raça, Shokan, quando Kahn colocou Motaro

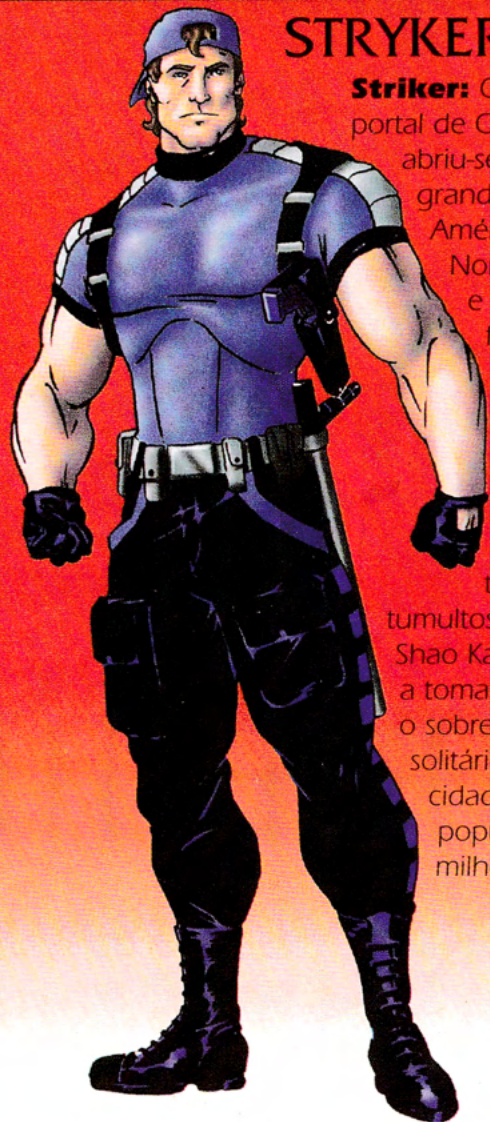
Sindel:

Anteriormente governava Outworld ao lado de Shao Kahn, como sua Rainha. Agora, 10.000 anos após sua morte inesperada, ela volta à Terra. Seus intentos malévolos sempre combinam com os da tirania de Shao Khan. Ela é a chave para a ocupação da Terra.

SINDEL**SONYA**

Sonya: Sonya Blade desapareceu no primeiro torneio, porém foi posteriormente resgatada de Outworld por Jax. Após seu retorno à Terra, ela e Jax tentaram avisar o Governo dos EUA sobre a ameaça iminente de Outworld. Por falta de provas, eles assistiram impotentes ao início da invasão de Shao Kahn.





STRYKER

Striker: Quando o portal de Outworld abriu-se sobre uma grande cidade da América do Norte, o pânico e o caos ficaram fora de controle. Kurtis Stryker era o líder de uma brigada de controle de tumultos quando Shao Kahn começou a tomar almas. Ele é o sobrevivente solitário de uma cidade outrora populada por milhões.

Sub-Zero: O

Ninja retorna sem a máscara. Ele foi traído por seu próprio clã Ninja, o Lin Kuei. Ele quebrou os sagrados Códigos de Honra, deixando o Clã, e está marcado para morrer. Mas, ao contrário dos Ninjas de antigamente, seus perseguidores vieram como máquinas.

SUB-ZERO



Ele deve não somente defender-se contra a ameaça de Outworld, mas também evitar seus impiedosos assassinos.

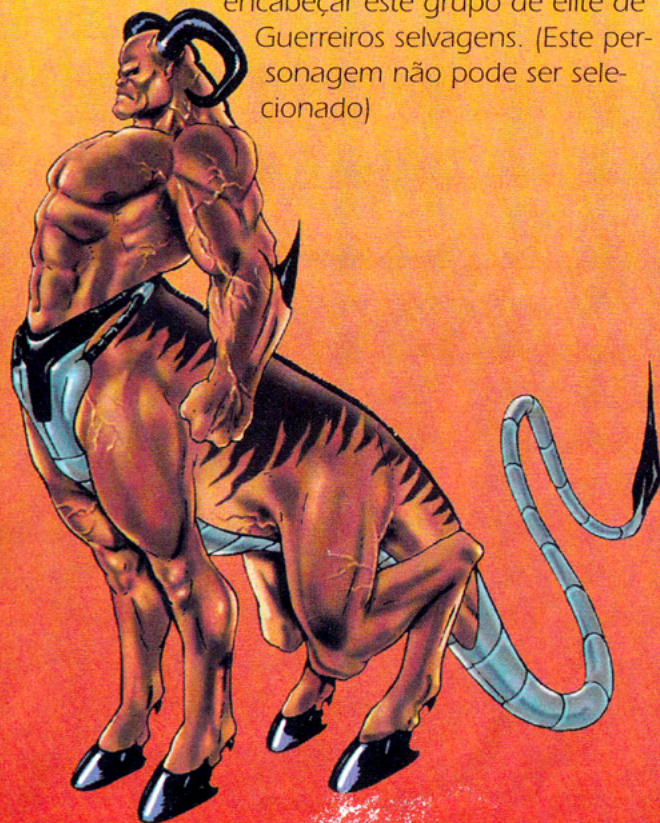
Smoke: O terceiro dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos, o designador da unidade Smoke foi apagado em uma pane de computador. Como o seu controle de software foi perdido, não é possível saber se ele irá completar a sua programação fundamental, isto é, matar Sub-Zero. Portanto, ele é como um coringa no baralho do Torneio (Personagem Secreto).

SMOKE



Motaro: No reino de Outworld, a raça de Motaro, os Centaurians, sempre esteve em conflito com os Shokan. Quando Shao Khan formou esquadrões de extermínio especiais para eliminar os Guerreiros da Terra Escolhidos, Motaro foi apontado para

encabeçar este grupo de elite de Guerreiros selvagens. (Este personagem não pode ser selecionado)



MOTARO

Shao Khan: Muitas décadas atrás, Shao Kahn subiu ao poder em Outworld, usurpando o reino dos pais de Kitana e tomando a Rainha Sindel como sua noiva. Mas ela morreu. Agora, séculos

depois, Sindel ressuscitou. E desde que Shang Tsung falhou em vencer o

SHAO KAHN



Reino da Terra através dos Mortal Kombat I e II, o renascimento de Sindel irá finalmente possibilitar a captura do planeta para sempre, a menos que... (Este personagem não pode ser selecionado).

Nesta livre genealogia, a maior parte dos personagens não têm laços de sangue, a não ser pelo sangue que eles derramaram. Afinal de contas, as Forças da Terra não são mais virtuosas que as do Outworld e ainda lutariam entre si, se não houvesse um inimigo pior por perto.

Forças da Terra



36

Senhor Supremo de Outworld

Shang Tsung

Feiticeiro

Reptile

Guarda-Costas do Feiticeiro

Jade

Ninja Verde Oculta

Noob Saibot

Ninja Negro Oculito

Motaro

Guerreiro Centaurian
Rival de Shokan

Baraka

Mutante Nômade

Rainha de Outworld
Noiva de Shao Kahn

Kitana

Filha de Sindel

Milena

Meia-irmã de Kitana
Clone de Kitana

Goro

Shokan de Quatro Braços

Kintaro

Shokan de Quatro Braços
Sucessor de Goro

Sheeva

Fêmea Shokan
Protetora de Sindel

37

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the paper.

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

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

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

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 - Tel.: (011) 522-2400

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 - Tel.: (011) 522-2177