

# MARIO PARTY 10

1 Información importante

## Configuración

2 Mandos y sonido

3 Acerca de los amiibo

4 Funciones en línea

5 Control parental

## Primeros pasos

6 Controles

7 Novedades de Mario Party 10

8 Cómo empezar y guardar la partida

## Cómo jugar

9 Pantalla de Bowser Party

10 Cómo jugar en Bowser Party

11 Cómo jugar en Mario Party

12 Cómo usar las figuras amiibo en amiibo Party

13 | Cómo jugar en amiibo Party

14 | Otros menús

## Información sobre el producto

15 | Información de copyright

16 | Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

### Salud y seguridad

Lee el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠️) en el menú de Wii U: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

### Selección de idioma

Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso.

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola (🔧).

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar a qué parte de una imagen se refiere una explicación del manual, las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés entre corchetes.

### Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):

[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch (Australia):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):

[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Rusia:

[minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id\\_4=883](http://minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883)

## Mandos

Los mandos que se indican a continuación son compatibles con este programa. Para utilizarlos, deberás sincronizarlos previamente con la consola. Para obtener más información, consulta la página



Wii U  
GamePad



Mando de Wii

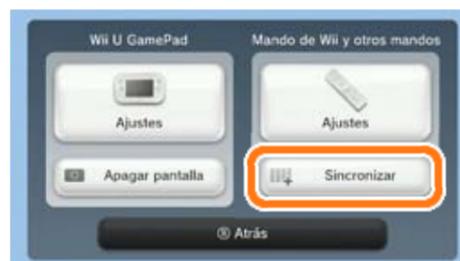
- ◆ Se requiere un mando por usuario para jugar en modo multijugador.
- ◆ No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa.
- ◆ Se puede utilizar un mando de Wii Plus en lugar de un mando de Wii.
- ◆ Para utilizar el mando de Wii o el mando de Wii Plus se requiere una barra de sensores. Para obtener información sobre la colocación de la barra de sensores, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U.

### Cómo sincronizar los mandos

Para sincronizar un mando, abre el menú HOME y después selecciona

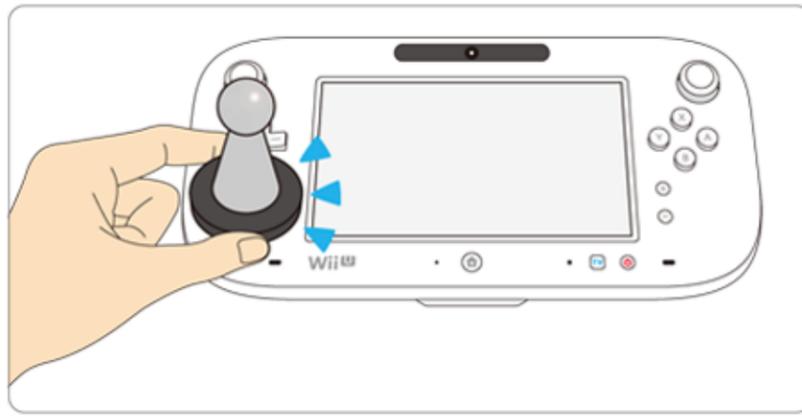
"Configuración de

mandos". Por último, elige "Sincronizar" y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.



## Sonido envolvente

Este programa es compatible con el sonido envolvente Linear PCM. Para establecer la configuración de sonido envolvente, accede a la sección "Televisor" desde la configuración de la consola (🔧), selecciona "Sonido del televisor" y, por último, elige "Envolvente".



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes usar accesorios amiibo™ compatibles acercándolos al punto de contacto NFC (☐) del Wii U GamePad.

Los amiibo son más de lo que parecen: puedes usarlos con programas compatibles si los conectas mediante el sistema de comunicación de corto alcance (NFC). Para obtener información sobre los amiibo compatibles y otros datos, visita <http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Cada amiibo solo puede contener datos de un único programa. Para crear datos de un programa en un amiibo que ya contiene datos de guardado de otro programa, antes debes borrar los datos existentes. Para borrar los datos de un amiibo, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y selecciona "Ajustes de amiibo".
- ◆ Varios programas compatibles pueden leer los datos de un amiibo.
- ◆ Si los datos de un amiibo resultan dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola (🔧) desde el menú de Wii U y reinícialos en los ajustes de amiibo.

Conéctate a internet para acceder a la siguiente función:

- Miiverse™
- ◆ Para obtener información sobre cómo conectar la consola Wii U a internet, consulta la guía rápida de Wii U.

Los padres y tutores pueden activar el control parental () desde el menú de Wii U para restringir el acceso a determinados contenidos de la consola. Se pueden restringir las siguientes funciones:

Nombre	Descripción
Comunicación en línea (juegos)	Permite restringir la visualización o publicación de contenido en Miiverse.
Miiverse	Permite restringir la publicación y visualización de fotografías realizadas en el estudio fotográfico  14 . También impide que aparezca la pantalla de Miiverse antes de comenzar una partida en cualquiera de los modos de juego principales.



## Controles del menú

	Wii U GamePad	Mando de Wii (en vertical)
Resaltar opciones del menú	+ / L	+ / Apunta a la opción del menú
Confirmar selección	A / Toca la opción del menú	A
Atrás	B	B
Cambiar de página	L R / ZL ZR (cuando hay varias páginas)	+ / - (cuando hay varias páginas)



## Controles de los tableros



## Controles del mando de Wii

Para desplazarse por los tableros de los distintos modos de juego de Mario Party™ 10, los jugadores usan el mando de Wii en vertical.

Elegir un dado	+ izquierda/derecha o apunta al dado
Confirmar selección y tirar el dado	A

Cambiar el tamaño y la velocidad de giro del dado	Agita el mando de Wii después de seleccionar un dado
Ver tablero	
Abrir el menú de pausa	

## Controles del GamePad

En Bowser Party , el jugador que controla a Bowser utiliza el GamePad. En amiibo Party , los jugadores utilizan el GamePad cuando usan las figuras amiibo.

### ◆ Controles del modo Bowser Party

Lanzar los dados	Levanta rápidamente el GamePad mientras mantienes pulsados  y 
Abrir el menú de pausa	

## Cómo usar los amiibo

Podrás usar los accesorios amiibo cuando aparezcan los iconos que se muestran en las imágenes inferiores.

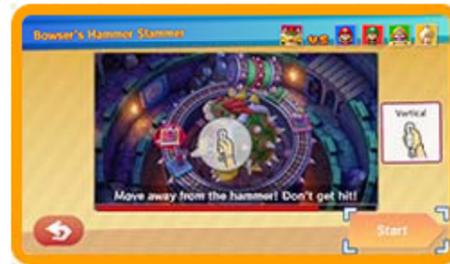
Acerca la base de un amiibo al punto de contacto NFC () del GamePad y tendrás acceso a diferentes funciones del programa. 





## Controles de los minijuegos

En los minijuegos se utiliza el mando de Wii de diferentes formas. Antes de que comience un minijuego, se mostrará un vídeo corto con las instrucciones.



- ◆ En algunos minijuegos tendrás que utilizar el GamePad.

En los juegos Mario Party, los jugadores utilizan dados para avanzar por tableros en los que se lo pasan pipa mientras compiten en minijuegos. ¡En este programa hay tres modos de juego diferentes!



### Bowser Party (de 1 a 5 jugadores)

9

En esta modalidad, un jugador puede controlar a Bowser y perseguir al equipo Mario (hasta cuatro jugadores) por todo el tablero, sembrando el caos e intentando que no lleguen a la meta. Todos los miembros del equipo Mario aúnan fuerzas para superar los terroríficos minijuegos de Bowser y alcanzar la estrella final.



### Mario Party (de 1 a 4 jugadores)

11

Los jugadores comparten un vehículo con el que avanzan por el tablero para conseguir miniestrellas. Ganará aquel que tenga más miniestrellas al llegar al final de la partida.



### amiibo Party (de 1 a 4 jugadores)

12

Para disfrutar de esta modalidad deberás utilizar amiibo compatibles con este programa. En este modo de juego los jugadores se

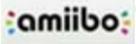


desplazan por el tablero con el objetivo de comprar estrellas con las monedas que consigan por el camino. Se alzará con la victoria el jugador que consiga más estrellas al final de la partida.



### Y además...

Podrás conseguir bonus amiibo usando tus amiibo. Pero el juego no se acaba aquí: también podrás disfrutar de juegos extras y visitar el rincón de Toad, donde tendrás acceso a la tienda y al estudio fotográfico, entre otras cosas.

Selecciona una opción en el menú principal. Si eliges  podrás ver las funciones de amiibo en este programa.



- ◆ Para consultar este manual electrónico solo tienes que seleccionar  en el menú principal o en el menú de pausa.



## Cómo jugar en Bowser Party o en Mario Party

Elige el número de jugadores, los personajes de cada uno y el nivel de los personajes controlados por la consola. En el modo Mario Party, también puedes modificar el número de jugadores de la partida. Una vez seleccionado el tablero, elige "Comenzar" para empezar a jugar.

- ◆ Puedes modificar los ajustes del juego seleccionando  en la pantalla de elección de tablero.



## Selección de tablero

Además de los tableros de juego, también puedes disfrutar del juego libre o el Cazamonedas. Este último solo está disponible en el modo Mario Party.

### Juego libre

Elige el minijuego en el que quieras participar.

### Cazamonedas

Compite para conseguir el mayor número de monedas en rondas de 3, 5 o 7 minijuegos elegidos al azar.



## Opciones

Puedes cambiar la ventaja de cada jugador, el vehículo y el tipo de minijuegos que se disputarán en la partida. Estas opciones pueden variar en función del modo de juego que elijas.



## Cómo jugar en amiibo Party

Utiliza un amiibo compatible con este programa para desbloquear el modo amiibo Party en el menú principal.

En esta modalidad los amiibo se emplean para elegir los personajes y configurar el tablero.



## Opciones del jugador y de los personajes

Una vez hayas seleccionado el número de jugadores de la partida, podrás utilizar el GamePad para añadir figuras amiibo al juego. Aunque siempre será necesario que un jugador disponga de un amiibo, el resto podrá jugar sin amiibo usando alguno de los personajes disponibles en pantalla, donde también podrás definir qué jugadores serán controlados por la consola y su nivel. Toca "Siguiente" cuando hayas terminado.



## Selección del tablero

Adapta el tablero a tu gusto con las insignias de tablero de los amiibo y, cuando lo tengas listo, toca "Comenzar" para empezar la partida.

◆ Selecciona  para cambiar los ajustes de la partida.



## 1 Zonas del tablero

Cada tablero dispone de cuatro zonas y lo que ocurre en ellos dependerá del tipo de tablero que se haya elegido.

## 2 Insignias de tablero disponibles

Toca "Elegir insignias" y acerca tu amiibo al punto de contacto NFC para ver todas las insignias de tablero de las que dispone. Puedes utilizarlas para cambiar la zona seleccionada del tablero.

### **Cómo guardar la partida**

Tus progresos se guardan automáticamente en diferentes puntos del juego como, por ejemplo, al acabar una partida.

- ◆ Los datos de guardado pueden eliminarse accediendo a "Gestión de datos" () en el menú de configuración de la consola Wii U.
- ◆ Las insignias que obtengan los amiibo durante el juego se guardarán en la entrega de premios que tiene lugar al acabar la partida.

En este modo, Bowser y el equipo Mario se enfrentan en una encarnizada batalla.



### 1 Equipo Mario

Aquí aparecen los dados especiales  10 del equipo y el número de corazones  de cada jugador, que representan su número de vidas. Si un jugador llegase a perder todos los corazones, será eliminado de la partida.

### 2 Dados del equipo y jugador en turno

Además del dado normal que aparece a la izquierda, el equipo puede acumular un máximo de tres dados especiales más.

### 3 Nivel de enfado de Bowser

El humor de Bowser puede variar en función de los avances del resto de jugadores. Cuando aparezca el mensaje "¡Bowser está enfadado!", los minijuegos serán mucho más difíciles para el equipo Mario.

### 4 Distancia entre Bowser y el equipo Mario



## Visualización del tablero

Pulsa  antes de lanzar el dado para ver el camino que tienes por delante y leer una descripción de cada casilla.



5 Descripción de la casilla

---

6 Distancia respecto a la casilla actual

---



## Reglas y requisitos para ganar

Los cuatro jugadores del equipo Mario recorren un tablero en el mismo vehículo mientras Bowser los persigue. Bowser gana si consigue eliminar a los cuatro jugadores antes de que el vehículo alcance la meta. Por su parte, el equipo Mario se alzará con la victoria si al menos uno de sus integrantes llega a la meta y obtiene la superestrella.



## Equipo Mario

Los jugadores del equipo Mario lanzan dados por turnos y se desplazan el número de casillas correspondientes subidos en el vehículo. Cuando llegue tu turno, pulsa **A** para elegir un dado e inmediatamente comenzará a girar. Pulsa **A** de nuevo para lanzarlo.

- ◆ Puedes cambiar el tamaño y la velocidad a la que gira el dado agitando el mando de Wii después de haberlo seleccionado.



## Tipos de dados

Al principio solo puedes usar dados normales, pero puedes conseguir otros tipos de un solo uso a medida que avances en el tablero.



### Dado normal

Las caras contienen los números del 1 al 6.



### Dado 1-2-3

Las caras contienen los números 1, 2 y 3.



### Dado 4-5-6

Las caras contienen los números 4, 5 y 6.



### Dado lento 1-2-3

Las caras muestran lentamente los números del 1 al 3.



### Dado lento

Las caras muestran lentamente los números del 1 al 6.



## Casillas

Los eventos cambian en función de la casilla en la que se detiene el vehículo, aunque pueden ocurrir cosas con tan solo pasar por algunas casillas. Puedes consultar su descripción con la opción "Ver tablero". 



## Bowser

Cuando el equipo Mario ha terminado de desplazarse, le toca a Bowser. Él puede lanzar varios dados a la vez. Además, avanza



automáticamente para intentar alcanzar el vehículo lo antes posible.

- ◆ En las rondas en las que Bowser no logre alcanzar al equipo Mario, no ocurrirá nada.



## Minijuego de Bowser

Cuando Bowser consigue alcanzar al equipo Mario, se inicia un minijuego de Bowser en el que ambos equipos lucharán arduamente. Al acabar, los jugadores del equipo Mario perderán corazones en

función de los resultados obtenidos. Si alguno los llegase a perder todos, será eliminado de la partida.



### Jugadores eliminados de la partida

Los jugadores eliminados se bajarán del vehículo y no podrán lanzar dados ni seguir avanzando por el tablero con el resto del equipo Mario. Sin embargo, sí que podrán aprovechar su turno para conseguir dados especiales para los demás jugadores.

- ◆ Los jugadores eliminados podrán recuperar corazones si los demás consiguen corazones para todos. En ese caso, los jugadores eliminados podrán volver al vehículo y reunirse con el resto del equipo.

En la modalidad Mario Party, todos los jugadores se desplazan por el tablero en el mismo vehículo.



### 1 Información del jugador

La parte superior muestra la posición en la que se encuentra el jugador y sus dados especiales. En la inferior aparece el número de miniestrellas ☆ del que dispone.

### 2 Jugador actual y sus dados disponibles

Además del dado normal que aparece a la izquierda, cada jugador puede disponer de un máximo de dos dados especiales más.

### 3 Candados que mantienen a Bowser encerrado

Este número indica el número de candados que impiden que Bowser quede libre. Cuando se abran todos, Bowser escapará de la prisión.



## Reglas y requisitos para ganar

Avanza por el tablero para conseguir miniestrellas. La partida acaba cuando los jugadores derrotan al jefe final. Ganará el que tenga más miniestrellas.



## Bonificaciones

Antes de terminar la partida, se repartirán bonificaciones de 10 miniestrellas entre aquellos que las merezcan.



## Conducción del vehículo

El jugador al que le toca tirar conduce el vehículo y lo desplaza el número de casillas que indique el dado. Pueden desencadenarse algunos eventos en función de las casillas recorridas en el turno.

- ◆ El jugador que lance el dado será el único que gane o pierda miniestrellas o dados especiales durante el recorrido de su tirada. Sin embargo, hay algunas situaciones, como durante el tramo final, en las que los efectos de las casillas incidirán sobre todos los jugadores.



### Tipos de dados

Además del dado normal, en este modo se pueden conseguir los siguientes dados especiales:



#### Dado doble

Permite lanzar dos dados a la vez.



#### Dado 1-2-3

Las caras contienen los números 1, 2 y 3.



#### Dado 4-5-6

Las caras contienen los números 4, 5 y 6.



#### Dado 0-1

Las caras contienen los números 0 y 1.



#### Dado lento

Las caras muestran lentamente los números del 1 al 6.

- ◆ Cuando sale un 0 al tirar un dado 0-1, los jugadores se mantienen en la misma casilla en la que estén sin que el posible efecto de esta les afecte.



## Tipos de minijuegos

Se activan, entre otras ocasiones, cuando el vehículo se detiene en una casilla de minijuego.

<b>Minijuego para todos</b>	El número de miniestrellas se reparte entre los jugadores en función de la posición en la que acabe cada uno.
<b>Batalla</b>	Todos los jugadores aportan miniestrellas para el bote en juego, que será repartido posteriormente entre ellos en función de los resultados que obtenga cada uno.
<b>2 vs. 2</b>	Los jugadores se dividen en dos equipos que compiten entre sí para ganar miniestrellas.
<b>1 vs. 2 o 1 vs. 3</b>	Un jugador se enfrenta al resto y quien gane recibe miniestrellas.



## Batallas contra los jefes

En estos minijuegos, el equipo se enfrentará en bloque contra jefes intermedios y jefes finales. Los jugadores acumulan puntos cuando logran dañar al jefe y los resultados se calculan en función del total acumulado. Cuando el jefe cae derrotado, los jugadores recibirán miniestrellas según hayan sido sus resultados.



## Fuga de Bowser

Los candados de la jaula de Bowser se irán abriendo si las tiradas de los dados coinciden con el número de alguno de los candados. Si



todos llegaran a abrirse, Bowser saldrá de la jaula y se quedará con la mitad de las miniestrellas del jugador que haya abierto el último candado. Del mismo modo, también repartirá casillas Bowser por todo el tablero.

- ◆ Además, en uno de los tableros tendrás que rescatar a un Toad. ¡Debes cumplir con tu deber!

Cuando estés en el menú principal, acerca un amiibo al punto de contacto NFC del GamePad para desbloquear amiibo Party y sus divertidísimas opciones.

◆ Figuras amiibo compatibles

- Mario
- Luigi
- Peach
- Toad
- Yoshi
- Wario
- Estela
- Donkey Kong
- Bowser

◆ Cuando utilices un amiibo por primera vez es necesario asignarle un apodo y un propietario en los ajustes de amiibo.



### Funciones de amiibo

- La ficha con la que te mueves por el tablero tendrá el aspecto de tu amiibo.
- Podrás cambiar la base de la ficha.
- También es posible equipar diferentes insignias y aprovechar sus efectos durante la partida.
- Además, podrás cambiar todo el tablero y utilizar el de tu amiibo, así como emplear las insignias de tablero para personalizar cada una de las zonas del tablero. 



### Cómo guardar objetos en los amiibo

En amiibo Party puedes guardar insignias y bases en los amiibo.

◆ Puedes jugar con un amiibo que tenga datos de juego de otro programa, pero no podrás guardar los objetos que consigas durante la partida. Si quisieras

hacerlo, tendrías que borrar los datos de juego  
existentes.



En esta modalidad cada jugador mueve su propia ficha.



### 1 Información del jugador

Aquí se muestra la posición en la que se encuentra cada jugador y su recuento de estrellas  y monedas . En la parte superior, a la derecha del icono de cada personaje, aparecen los dados especiales de los que dispone cada jugador.

### 2 Jugador actual y sus dados especiales disponibles

Además del dado normal que aparece a la izquierda, cada jugador puede disponer de un máximo de dos dados especiales.

### 3 Ronda

Los jugadores pueden tirar y desplazarse por el tablero una vez cada ronda. A partir de la segunda, los jugadores competirán en un minijuego antes del inicio de cada ronda.



## Reglas y requisitos para ganar

Dispones de 10 rondas para avanzar por el tablero y conseguir monedas intercambiables por estrellas. Ganará el jugador que consiga más estrellas. En caso de empate, el ganador será aquel que haya acumulado más monedas.



## Movimiento de las fichas

El jugador que lanza el dado desplaza su ficha el número de casillas que indique la tirada. Pueden desencadenarse algunos eventos en función de las casillas recorridas en el turno.

## Tipos de dados especiales

Además del dado normal, en este modo se pueden conseguir los siguientes dados especiales:



### Dado doble

Permite lanzar dos dados a la vez.



### Dado 1-2-3

Las caras contienen los números 1, 2 y 3.



### Dado 4-5-6

Las caras contienen los números 4, 5 y 6.



### Dado lento

Las caras muestran lentamente los números del 1 al 6.



### Dado inverso

Hace retroceder el número de casillas indicado.



## Estrellas

Al caer en las casillas Estrella, los jugadores pueden conseguir una estrella a cambio de 20 monedas. Cuando alguien obtiene una estrella, aparecerá una nueva en otra casilla. A partir de la octava ronda, las casillas Estrella permiten obtener dos estrellas de una tacada a cambio de 40 monedas.



## Insignias

Cuando alguien consiga una estrella, en una de las casillas del tablero aparecerá una insignia que desaparecerá al cabo de un tiempo. Los jugadores que pasen por dicha casilla podrán hacerse con la insignia y guardarla en el amiibo.



## Cómo utilizar las insignias

Los jugadores que dispongan de figuras amiibo pueden usar una sola vez la insignia equipada al comienzo de la partida pero, en caso de que consigan alguna otra, ¡podrán utilizarla también una sola vez!



## Minijuegos

A partir de la segunda ronda se disputará un minijuego al comienzo de cada una.

- ◆ Las reglas de los minijuegos de amiibo Party son idénticas a las de los minijuegos de Mario Party.
- ◆ Si utilizas el amiibo de Bowser, los minijuegos que se disputarán serán los de Bowser.
- ◆ El amiibo de Bowser solo puede ser utilizado por un jugador.



## Juegos extras

Bádminton (de 1 a 4 jugadores)	Enfréntate a otro jugador en modo individual o a dobles.
Piedras preciosas (de 1 a 2 jugadores)	Consigue la mejor puntuación en modo individual o contra otro jugador.
Minijuegos de Bowsy (1 jugador)	Enfréntate a Bowsy en unos minijuegos muy especiales.
Torneo de minijuegos (de 1 a 8 jugadores)	Una competición de minijuegos para 8 jugadores en la que solo puede ganar uno. ◆ Aunque pueden jugar hasta 8 jugadores, solo 4 podrán participar en los minijuegos cada vez.
Desafío de Bowser (1 jugador)	Usa el GamePad para jugar como Bowser con el objetivo de eliminar a todos los miembros del equipo Mario. Dispones de 10 minijuegos para hacerte con todos los corazones que puedas.



## El rincón de Toad



## Tienda

Los logros de Mario Party y los puntos de Mario Party se consiguen al jugar en los distintos modos de juego o cumpliendo determinados requisitos. Los puntos Mario Party sirven para adquirir artículos en la tienda.



## ★ Lista de logros de Mario Party

Para obtener todos los logros tendrás que cumplir las condiciones de cada uno. En este apartado podrás consultar los logros que ya hayas desbloqueado, los requisitos necesarios para obtener los que te falten y los puntos Mario Party que se obtienen con cada uno.

## ★ Estudio fotográfico

¡Selecciona diferentes personajes y fondos para dar rienda suelta a tu creatividad fotográfica! (Utiliza tanto los personajes y fondos adicionales disponibles en la tienda como los amiibo compatibles.  12 ) Además, podrás guardar tus fotografías en el álbum, verlas en modo presentación y compartirlas con otros jugadores a través de Miiverse. Para ver las fotos de otros jugadores en Miiverse, selecciona "Álbum" y, a continuación, "Ver fotos de otros en Miiverse".

- ◆ Para obtener más información sobre Miiverse, consulta el capítulo "Miiverse" del manual electrónico de Wii U. Pulsa  para abrir el menú HOME y, a continuación, toca  para abrir el manual electrónico de Wii U.
- ◆ Para poder utilizar las opciones en línea, es necesario que la consola esté conectada a internet y que se hayan configurado los ajustes de Miiverse previamente.

## ★ Música

Escucha la banda sonora del juego.

## Créditos

Echa un vistazo a la lista de personas que han trabajado en este juego.

## Ajustes de Miiverse

Puedes cambiar la configuración de Miiverse.

## Bonus amiibo

Cada amiibo puede conseguir un bonus amiibo al día.

- ◆ Acerca un amiibo compatible  al punto de contacto NFC para conseguir una base.
- ◆ Si utilizas otro tipo de amiibo, podrás ganar puntos Mario Party en el juego del rasca y gana diario.

**IMPORTANTE:** Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual. El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Wii U o de sus programas podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

© 2015 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.



Havok software is © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (or its Licensors). All Rights Reserved.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

### Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)