

MARIO PARTY 10

1 | Informações Importantes

Configuração

2 | Comandos e Som

3 | Acerca dos amiibo

4 | Funcionalidades Online

5 | Controlo Parental

Como Começar

6 | Comandos

7 | Novidades de Mario Party 10

8 | Começar e Guardar uma Partida

Como Jogar

9 | Bowser Party - Ecrã de Jogo

10 | Bowser Party - Como Jogar

11 | Mario Party

12 | amiibo Party - Utilizar os amiibo

13 | amiibo Party - Como Jogar

14 | Outros Menus


Informações sobre o Produto

15 | Informações sobre Direitos de Autor

16 | Assistência Técnica


Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Saúde e Segurança

Leia também as  Informações sobre Saúde e Segurança no Menu Wii U, pois estas contêm informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo.

Pode alterar o idioma da aplicação modificando as definições de idioma da consola. Pode alterar o idioma da consola nas  Definições da Consola.

- ◆ As capturas de ecrã presentes neste manual são retiradas da versão inglesa da aplicação.
- ◆ Em certas ocasiões poderá ser necessário fazer referência a partes específicas de uma captura de ecrã. Nesses casos, as referências incluem o texto inglês entre parênteses retos.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Alemanha):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Austrália):

www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):

www.classificationoffice.govt.nz

Rússia:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Comandos Compatíveis

Os seguintes comandos podem ser emparelhados com a consola e utilizados com esta aplicação.

Consulte  6 para mais informações.



- ◆ Para utilizar o modo multijogador, cada utilizador necessita de um comando.
- ◆ Só é possível utilizar um Wii U GamePad de cada vez com esta aplicação.
- ◆ O Comando Wii Plus pode ser utilizado em vez do Comando Wii.
- ◆ Para utilizar o Comando Wii/Comando Wii Plus, é necessária uma Barra de Sensores. Para mais informações, consulte o Manual de Instruções da Wii U.


Emparelhar Comandos

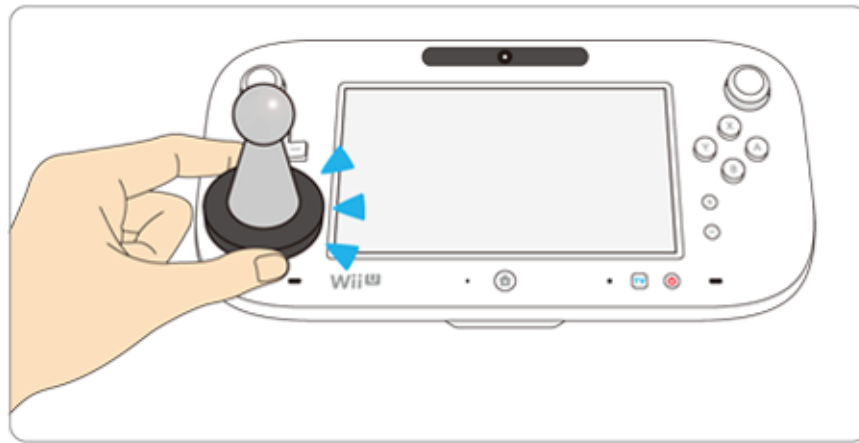
Aceda ao Menu HOME e selecione "Definições do Comando". De seguida, toque em "Emparelhar" e siga as instruções exibidas no ecrã para emparelhar o seu comando.



Som Surround



Esta aplicação é compatível com som surround Linear PCM.

Para ativar a saída de som surround, selecione a opção TV nas  Definições da Consola e, de seguida, altere o tipo de som para Surround.




Esta aplicação é compatível com **amiibo**. Para utilizar acessórios amiibo™ compatíveis, mantenha-os sobre o ponto de contacto NFC (☐) do Wii U GamePad.


Os seus amiibo são muito mais do que apenas figuras. Pode usar a tecnologia NFC (comunicação de campo próximo) para ligá-los a aplicações compatíveis e jogar com eles. Para mais informações, visite: <http://amiibo.nintendo.eu/>.

- ◆ Cada amiibo só pode conter dados de jogo de uma aplicação de cada vez. Para criar novos dados de jogo num amiibo que já tenha dados de outro jogo lá guardados, primeiro terá de apagar os dados de jogo existentes. Para tal, aceda ao Menu Wii U, selecione  Definições da Consola e, por fim, Definições dos amiibo.
- ◆ Um amiibo pode ser lido por múltiplas aplicações compatíveis.
- ◆ Se os dados do seu amiibo estiverem danificados e não puderem ser restaurados, aceda ao Menu Wii U, selecione  Definições da Consola e, por fim, Definições dos amiibo para recuperar os dados.

Estabeleça ligação à Internet para usufruir desta funcionalidade:

- Miiverse™
- ◆ Para mais informações sobre como ligar a Consola Wii U à Internet, consulte o Guia de Início Rápido da Wii U.

Os pais e representantes legais podem restringir certas funcionalidades da Consola Wii U através da opção Controlo Parental () no Menu Wii U. As seguintes funcionalidades podem ser restringidas:

Nome	Descrição
Interação Online nos Jogos	Restringe a visualização e a publicação de imagens no Miiverse.
Miiverse	Restringe a publicação e visualização de fotos tiradas no Estúdio de Fotografia  14 . Também impede a exibição do ecrã do Miiverse antes de começar uma partida.



Controlos do Menu

	Wii U GamePad	Comando Wii (na vertical)
Assinalar opções do menu	+ / ⌚	+ / Apontar para a opção no menu
Selecionar opção	A / Tocar na opção	A
Anterior	B	B
Mudar de página	L R / ZL ZR (quando existem várias páginas)	+ / - (quando existem várias páginas)





Controlos dos Tabuleiros





Controlos do Comando Wii

Nos diferentes modos de jogo do Mario Party 10, os jogadores movem-se pelo tabuleiro utilizando o Comando Wii na vertical.




Selecione um dado	+ esquerda/direita ou aponte para o dado
Confirme a seleção e lance o dado	A

Alterar o tamanho do dado e a sua velocidade de rotação	Agite o Comando Wii depois de seleccionar um dado
Ver percurso	
Aceder ao menu de pausa	

Controlos do GamePad



No modo Bowser Party  , o jogador que controla o Bowser utiliza o GamePad. No modo amiibo Party  , os jogadores utilizam o GamePad quando usam as figuras amiibo.

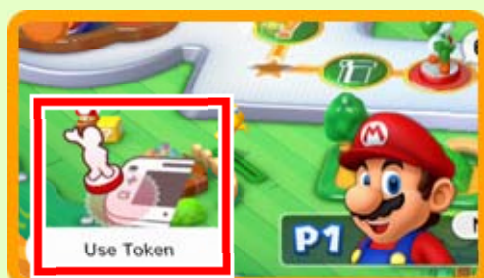
◆ Controlos para o modo Bowser Party

Lançar os dados	Mantenha premidos  e  e levante rapidamente o GamePad
Aceder ao menu de pausa	

Como Utilizar os amiibo

Poderá utilizar amiibo quando os símbolos apresentados abaixo forem exibidos.

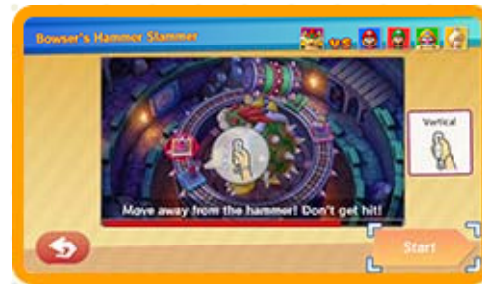
Toque com a base de um amiibo no ponto de contacto NFC () do GamePad e terá acesso a várias funcionalidades do jogo. 





Controlos dos Minijogos

O Comando Wii é utilizado de várias formas nos minijogos. Antes do início de cada minijogo, é exibido um curto vídeo com instruções.



- ◆ Alguns minijogos requerem o uso do GamePad.

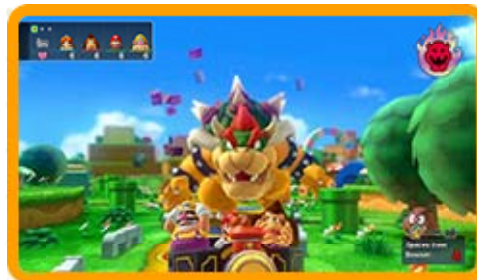
Nos jogos da série Mario Party, os jogadores lançam dados para se movimentarem em jogos de tabuleiro repletos de ação e divertimento, ao mesmo tempo que competem em minijogos. Neste jogo, existem três modos diferentes!



Bowser Party (até 5 jogadores)

9

Neste modo de jogo, a Equipe Bowser (um jogador) persegue a Equipe Mario (até quatro jogadores) pelo tabuleiro, espalhando o caos e tentando evitar que esta chegue à meta. A Equipe Mario trabalha em conjunto para vencer os aterradores minijogos do Bowser e conquistar a estrela final.



Mario Party (até 4 jogadores)

11

Os jogadores partilham o mesmo veículo e reúnem miniestrelas à medida que avançam pelo tabuleiro. O jogador que tiver mais miniestrelas no final da partida, ganha.



amiibo Party (de 1 até 4 jogadores)

12

Para jogar no modo amiibo Party, utilize amiibo compatíveis com este jogo! Os jogadores movem-se

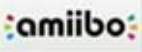


através do tabuleiro e obtêm estrelas usando as moedas que acumularam. O jogador com mais estrelas no final da partida, ganha.




E mais ainda...

Utilize os seus amiibo para obter um bônus amiibo, usufrua de jogos extra ou visite a Sala do Toad para aceder à loja e tirar fotos no Estúdio de Fotografia. ➔ 14

Escolha uma opção no menu principal. Selecione  para descobrir o que pode fazer com os amiibo no jogo.



- ◆ Para consultar este manual eletrónico, selecione  no menu principal ou no menu de pausa.



Como jogar no modo Bowser Party ou Mario Party

Escolha o número de jogadores, a personagem que cada um deles irá controlar e o nível de dificuldade das personagens controladas pela consola (CPU). No modo Mario Party, também poderá mudar o número de jogadores que participam. Após escolher um tabuleiro, selecione "Jogar" para começar a festa.

- ◆ Para alterar as definições do jogo, selecione  no ecrã de seleção do tabuleiro.



Seleção do Tabuleiro

Para além dos jogos de tabuleiro, também pode participar no Jogo Livre ou no Desafio das Moedas (disponível apenas no modo Mario Party).

Jogo Livre

Escolha o minijogo em que quer participar.

Desafio das Moedas

Enfrente outros jogadores para obter o maior número de moedas possível nos minijogos selecionados. (Pode jogar 3, 5 ou 7 partidas.)



Opções de Jogo

Pode mudar o nível de vantagem de cada jogador, o veículo e o conjunto de minijogos da partida. Estas definições podem variar em função do tipo de jogo escolhido.



Como jogar amiibo Party

Utilize um amiibo compatível com este jogo para aceder à opção amiibo Party no menú principal. Neste modo de jogo, pode utilizar os amiibo quando escolhe as personagens ou configura o tabuleiro.



Definições de jogo e das personagens

Após ter escolhido o número de jogadores, poderá adicionar figuras amiibo através do GamePad. Desde que um dos jogadores utilize um amiibo, os outros jogadores podem participar no jogo sem precisarem de amiibo, bastando para isso seleccionar uma das personagens no ecrã. Neste ecrã, poderá também seleccionar os jogadores CPU que pretende utilizar, bem como os níveis de dificuldade de cada um. Quando terminar, seleccione "Seguinte".



Selecionar um Tabuleiro

Utilize o amiibo e as peças do tabuleiro para alterar este último ao seu gosto. Em seguida, seleccione "Iniciar Jogo" para dar início à partida.

◆ Seleccione  para alterar as definições de jogo.



1 Secções do Tabuleiro


Cada tabuleiro dispõe de quatro secções e os diferentes eventos variam em função do tipo de tabuleiro escolhido.

2 Peças de Tabuleiro Disponíveis

Selecione "Escolher peça" e toque com as figuras amiibo no ponto de contacto NFC para ver a lista de todas as peças guardadas nesses amiibo. Poderá utilizar estas peças para alterar a secção do tabuleiro que estiver seleccionada.

Como guardar a partida



A progressão do jogo é guardada automaticamente em vários momentos, como, por exemplo, quando termina uma partida.

- ◆ Os dados de gravação podem ser apagados na Gestão de Dados () , acessível a partir do Menu Wii U, nas Definições da Consola. As peças obtidas por um amiibo durante o jogo serão guardadas durante a entrega de prémios, depois de concluída a partida.

No modo Bowser Party, a Equipa Bowser e a Equipa Mario defrontam-se numa batalha renhida.



1 Equipa Mario

São aqui exibidos os dados especiais  10 da equipa e o número de corações  de cada jogador, que representam os seus pontos de vida. Perder todos os corações implica a eliminação da partida.

2 Dados da equipa e jogador atual

Além do dado normal que aparece à esquerda, a equipa pode acumular até um máximo de três dados especiais.


3 Nível de fúria do Bowser

O humor do Bowser pode variar em função da progressão dos outros jogadores pelo tabuleiro. Tenham atenção à mensagem "O Bowser está Furioso!". Quando esta aparece, os minijogos tornar-se-ão muito mais difíceis para a Equipa Mario.

4 Distância entre o Bowser e a Equipa Mario



Ver percurso

Se premir  antes de lançar um dado, poderá ver o percurso que irá fazer pelo tabuleiro com a descrição de cada casa.



5 Descrição da casa

6 Distância da casa atual



Regras e requisitos para ganhar

Os quatro jogadores da Equipa Mario avançam pelo tabuleiro no mesmo veículo enquanto o Bowser os persegue. O Bowser ganha se conseguir eliminar todos os jogadores antes que o seu veículo chegue à meta. No entanto, se pelo menos um jogador chegar à meta e obtiver a superestrela, ganha a Equipa Mario.



Equipa Mario

Os jogadores da equipa Mario lançam dados de forma alternada para fazer avançar o veículo o número de casas indicado. Quando chegar a sua vez, prima **A** para escolher um dado que imediatamente começará a girar. Prima **A** outra vez para lançá-lo.

- ◆ Após selecionar um dado, poderá mudar o seu tamanho e a velocidade a que gira agitando o Comando Wii.



Dados

No início do jogo, apenas poderá utilizar dados normais. Poderá ganhar outros tipos de dado à medida que avança pelo tabuleiro, mas eles desaparecem assim que forem utilizados.



Dado normal

Os lados têm os números de 1 a 6.



Dado 1-2-3

Os lados têm os números de 1 a 3.



Dado 4-5-6

Os lados têm os números de 4 a 6.



Dado lento 1-2-3

Gira lentamente e os lados têm os números de 1 a 3.




Dado lento

Gira lentamente e os lados têm os números de 1 a 6.



Casas

Os eventos mudam dependendo da casa em que cai o veículo dos jogadores, embora alguns eventos possam ocorrer apenas ao passar por uma determinada casa. Poderá ver as descrições das casas no ecrã "Ver Percurso". 



Bowser

Depois da Equipa Mario ter terminado a sua movimentação no tabuleiro, é a vez do Bowser. Ele lança vários dados em simultâneo e avança automaticamente para tentar alcançar o veículo o mais rápido possível.



- ◆ Nas rondas em que o Bowser não consegue alcançar a Equipa Mario, nada acontece.



Minijogos do Bowser

Sempre que o Bowser consegue alcançar os outros jogadores, é iniciado um minijogo do Bowser, em que a Equipa Mario terá de enfrentar o seu gigantesco adversário. Ao terminar o minijogo, os jogadores da Equipa Mario perdem corações segundo a sua prestação. Os jogadores que percam todos os corações, serão eliminados da partida.



Jogadores eliminados da partida


Os jogadores eliminados são expulsos do veículo e não poderão lançar dados nem avançar pelo tabuleiro com os restantes companheiros da Equipa Mario. No entanto, podem aproveitar a sua vez para ganhar dados especiais para os outros jogadores.

- ◆ Os jogadores poderão recuperar corações se os seus companheiros ganharem corações para toda a equipa. Nesse caso, os jogadores eliminados poderão regressar ao veículo e reunir-se com o resto da equipa.

No Mario Party, todos os jogadores se deslocam no mesmo veículo.



1 Informação do jogador

A parte superior mostra a classificação do jogador e os seus dados especiais. Na parte inferior, aparece o número de miniestrelas  de que dispõe.

2 Jogador atual e os seus dados disponíveis

Para além do dado normal que aparece à esquerda, cada jogador pode dispor de um máximo de dois dados especiais.

3 Cadeados que mantêm o Bowser preso

Este é o número de cadeados que mantêm o Bowser preso na sua jaula. Quando todos forem abertos, ele conseguirá libertar-se.



Regras e requisitos para ganhar

Avance pelo tabuleiro para reunir miniestrelas. A partida termina quando os jogadores derrotarem o boss final. O jogador que tiver mais miniestrelas ganha.



Estrelas Bónus

Antes de terminar a partida, serão distribuídas estrelas bónus. Os jogadores que cumprirem certas condições poderão receber 10 miniestrelas como bónus.



Condução do veículo

Quando chega a sua vez, o jogador lança um dado e faz avançar o veículo pelo tabuleiro o número de casas indicado pelo dado. Eventos especiais podem ocorrer em função das casas em que o veículo caia ou passe.

- ◆ Apenas o jogador que lançou o dado poderá perder ou ganhar miniestrelas ou itens quando cai ou passa numa casa. No entanto, em certas situações, como acontece na reta final, o efeito das casas pode incidir sobre todos os jogadores.



Tipos de dados

No modo Mario Party, para além dos dados normais, podem aparecer os seguintes tipos de dados especiais:



Dado duplo

Permite lançar dois dados normais.



Dado 1-2-3

Os lados têm os números de 1 a 3.



Dado 4-5-6

Os lados têm os números de 4 a 6.



Dado 0-1

Os lados têm os números 0 e 1.



Dado lento

Gira lentamente e os lados têm os números de 1 a 6.

- ◆ Quando é obtido um zero num dado 0-1, o jogador permanece na mesma casa sem receber o efeito da casa em que se encontra.



Tipos de minijogos

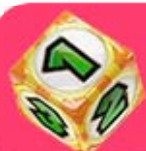
Um minijogo começa, entre outras ocasiões, quando o veículo cai numa casa minijogo.

Minijogos Todos contra Todos	Os jogadores recebem ministrelas dependendo da sua classificação.
Batalha	Todos os jogadores perdem algumas ministrelas antes da batalha. Dependendo da sua prestação no minijogo, os participantes dividirão entre si as estrelas que lhes foram retiradas.
2 vs. 2	Os jogadores dividem-se em equipas de dois e defrontam-se entre si. A equipa que ganhar recebe ministrelas.
1 vs. 2 ou 3	Um jogador defronta uma equipa composta pelos outros jogadores. Quem vencer recebe ministrelas.



Batalhas contra os Bosses

Nestes jogos, a equipa irá enfrentar um boss. Os jogadores acumulam pontos quando conseguem infligir dano no boss e os resultados são determinados pelo total de pontos obtidos. Quando conseguem derrotar o boss, os jogadores recebem ministrelas segundo os seus resultados.



A fuga do Bowser

Quando os jogadores lançam um dado, um dos cadeados da jaula do Bowser será removido se o número obtido pelo dado coincidir



com o número do cadeado. Quando todos os cadeados forem abertos, o Bowser escapa da sua jaula e recolhe metade das miniestrelas do jogador que abriu o último cadeado. Além disso, o Bowser também espalha casas Bowser por todo o tabuleiro.

- ◆ Num dos tabuleiros, irá encontrar um Toad preso numa fortaleza. Ajude-o a fugir!

No menu principal, toque com um amiibo no ponto de contacto NFC para aceder ao modo amiibo Party e descobrir divertidas opções de jogo.


◆ **amiibo compatíveis**

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

◆ Antes de utilizar os acessórios amiibo pela primeira vez, terá de registar um nome de proprietário e uma alcunha nas Definições dos amiibo.




Quando utiliza amiibo...

- O peão com que se move no tabuleiro adquirirá a forma do seu amiibo.
- Poderá mudar a base do peão.
- Poderá equipar diferentes peças e aproveitar os seus efeitos durante a partida.
- É possível alterar o tabuleiro de jogo para o tabuleiro temático do seu amiibo ou utilizar peças de tabuleiro para alterar as diferentes secções do mesmo.  8



Guardar itens no amiibo



No modo amiibo Party, poderá guardar peças e bases no seu amiibo.

◆ Pode jogar com um amiibo que contenha dados de outro jogo, mas não poderá guardar os itens reunidos enquanto joga. Se desejar guardar os itens, terá de apagar dados de jogo.  3

Neste modo de jogo, cada jogador move o seu próprio peão.



1 Informação do jogador

Aqui aparece a classificação de cada jogador e o seu total de estrelas  e moedas . Na parte superior, à direita do ícone de cada personagem, aparecem os dados especiais de que dispõe cada jogador.

2 Jogador atual e os seus dados especiais disponíveis

Para além do dado normal que aparece à esquerda, cada jogador poderá dispor de um máximo de dois dados especiais.

3 Ronda

Os jogadores podem lançar o dado e mover-se no tabuleiro à vez em cada ronda. A partir da segunda ronda, será disputado um minijogo no início de cada uma, até ao final do jogo.



Regras e requisitos para ganhar

Dispõe de 10 rondas para avançar pelo tabuleiro e reunir moedas que pode trocar por estrelas. Ganha o jogador que conseguir mais estrelas. Em caso de empate, o vencedor será aquele que tiver acumulado mais moedas.



Movimento dos peões

O jogador que lança o dado move o seu peão o

número de casas indicado. Alguns eventos especiais podem ser desencadeados em função das casas percorridas ou das casas em que calhar.

Dados especiais

Para além dos dados normais, no modo de jogo amiibo Party podem aparecer os seguintes tipos de dados especiais:



Dado duplo

Permite lançar dois dados normais.



Dado 1-2-3

Os lados têm os números de 1 a 3.



Dado 4-5-6

Os lados têm os números de 4 a 6.



Dado lento

Gira lentamente e os lados têm os números de 1 a 6.



Dado Inverso

Permite retroceder o número de casas indicado no dado.



Estrelas

Quando caíem nas casas Estrela, os jogadores podem ganhar uma estrela em troca de 20 moedas. Quando alguém consegue uma estrela, uma nova aparecerá noutra casa. A partir da oitava ronda, as casa Estrela permitirão obter duas estrelas de uma vez a troco de 40 moedas.

Peças

Quando alguém ganha uma estrela, aparecerá, por um curto período de tempo, uma peça numa casa aleatória do tabuleiro. O jogador que conseguir apanhá-la poderá guardá-la no seu amiibo.



Como utilizar as peças

Os jogadores que disponham de figuras amiibo podem usar apenas uma vez a peça equipada no início da partida, mas, no caso de obterem outra, poderão utilizar essa peça também uma vez!



Minijogos

A partir da segunda ronda, um minijogo dará início a todas as rondas.

- ◆ As regras dos minijogos do modo amiibo Party são idênticas às dos minijogos do modo Mario Party.
- ◆ Se utilizar o amiibo do Bowser, terão início minijogos do Bowser.
- ◆ O amiibo do Bowser só pode ser utilizado por um jogador.



Jogos bônus

<p>Badminton (até 4 jogadores)</p>	<p>Enfrente outro jogador individualmente ou a pares.</p>
<p>Jóias em Caixa (até 2 jogadores)</p>	<p>Tente atingir uma boa pontuação individualmente ou defronte outro jogador.</p>
<p>Desafios do Bowser Jr. (1 jogador)</p>	<p>Enfrente o Bowser Jr. em alguns minijogos muito especiais.</p>
<p>Torneio de Minijogos (até 8 jogadores)</p>	<p>Participe num torneio eliminatório de minijogos contra sete adversários. Ganha o jogador que conseguir permanecer até ao fim.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Apesar de poderem participar até oito jogadores, apenas quatro jogadores poderão participar num minijogo em simultâneo.
<p>Desafio do Bowser (1 jogador)</p>	<p>Utilize o GamePad para jogar como o Bowser e tente eliminar os jogadores da Equipa Mario. Participe em 10 minijogos e tente reunir o máximo de corações que conseguir.</p>



Sala do Toad



Loja

Ao participar nos vários modos de jogo ou ao cumprir certas condições, os jogadores podem superar os desafios Mario Party e obter pontos Mario Party. Os pontos Mario Party servem para adquirir vários bônus na loja.






★ Lista de Desafios Mario Party

Para superar os desafios Mario Party, terá de cumprir as condições de cada um enquanto joga. Aqui pode consultar a sua progressão nos desafios Mario Party, as condições para a sua superação e quantos pontos Mario Party pode obter com cada desafio.

★ Estúdio de Fotografia

Selecione personagens e cenários para dar largas à sua imaginação fotográfica. (Estão disponíveis na loja personagens e cenários adicionais. É ainda possível utilizar amiibo compatíveis com este jogo.

 12)Pode guardar e ver as fotos tiradas no álbum e partilhá-las com outros jogadores através do Miiverse. Para ver as fotos publicadas por outros jogadores no Miiverse, selecione "Álbum" e, de seguida, "Ver outros álbuns no Miiverse".

- ◆ Para mais informações sobre o Miiverse, consulte a secção "Miiverse" do manual eletrónico da Wii U. Para consultar o manual eletrónico da Wii U, prima  no Menu Wii U para aceder ao Menu HOME e, de seguida, toque no símbolo .
- ◆ Para poder utilizar estas funcionalidades online, necessita de uma ligação à Internet e de configurar as definições do Miiverse.

★ Música

Aqui pode ouvir músicas do jogo.

Créditos


Veja a lista das pessoas que criaram este jogo.

Definições do Miiverse

Altere as definições do Miiverse.

Bónus amiibo

Cada amiibo pode receber um Bónus amiibo uma vez por dia.

- ◆ Toque com um amiibo compatível  no ponto de contacto NFC para obter uma base.
- ◆ Se utilizar outro tipo de amiibo, poderá ganhar pontos Mario Party com a raspa bónus.

IMPORTANTE: Esta aplicação encontra-se protegida por leis de propriedade intelectual! A reprodução ou distribuição não autorizada desta aplicação pode dar origem a uma responsabilização legal e criminal. Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual.

A utilização de dispositivos ou programas não autorizados, que permitam modificações técnicas na Consola Wii U ou em programas para a mesma, podem impossibilitar o normal funcionamento desta aplicação.

Para a utilizar, pode ser necessária uma atualização da consola.

Esta aplicação é compatível apenas com as versões europeia e australiana da 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.

Assistência Técnica

Para informações sobre produtos, consulte a página web da Nintendo:

www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Wii U ou visite:

support.nintendo.com