

1 | Informações Importantes

Configuração

2 | Comandos

3 | Funcionalidades Online

4 | Controlo Parental

Primeiros Passos

5 | Número de Jogadores

6 | Menu Principal

7 | Gravar

Ecrãs de Jogo

8 | Mapa

9 | Menu

10 | Ecrã de Jogo

Jogabilidade

11 | Progressão e Perda de Vidas

12 | Partilhar a Aventura!

13 Modo Assistido

14 Miiverse

Ações

15 Ações Básicas

16 Ações Especiais

17 Itens de Transformação

18 Formas do Mario

19 Yoshi

20 Yoshi Bebê

Jogar com Mii

21 Desafios

22 Partida Turbo

23 Batalha de Moedas

24 Editor de Moedas


Informações sobre o Produto

25 Informações sobre Direitos de Autor

Obrigado por ter escolhido
New SUPER MARIO BROS.™ U para a Wii U™.


Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Wii U.

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.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo, leia também o conteúdo das  Informações sobre Saúde e Segurança no Menu da Wii U, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

Seleção de Idioma

O idioma do jogo 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 do jogo modificando as definições de idioma da consola. Pode alterar o idioma da consola nas  Definições da Consola.

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 (Europe):

www.pegi.info

USK (Alemanha):

www.usk.de

COB (Austrália):


www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):

www.censorship.govt.nz

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





- ◆ Podem jogar até cinco pessoas juntas. Para tal, é necessário um Wii U GamePad e até quatro Comandos Wii (vendidos separadamente). 
- ◆ O Comando Wii Plus pode ser utilizado em vez do Comando Wii.


Emparelhar Comandos

Aceda ao Menu HOME e seleccione
DEFINIÇÕES DO
COMANDO ⇒


EMPARELHAR. Siga as
instruções exibidas no ecrã para emparelhar o
seu comando.




Estabeleça ligação à Internet para usufruir do SpotPass™  e do Miiverse™. 

- ◆ Para mais informações sobre como ligar a Consola Wii U à Internet, consulte o Guia de Início Rápido da Wii U e a secção "Internet" nas  Definições da Consola.
- ◆ É possível adquirir e descarregar níveis extra. Para mais informações, consulte a página oficial da Nintendo.



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 em Jogos	Restringe a receção de dados através do SpotPass. 
Utilizar o Miiverse	Restringe funcionalidades como a publicação no Miiverse e a visualização de publicações de outros utilizadores para proteger as crianças de conversas impróprias ou comportamento abusivo.



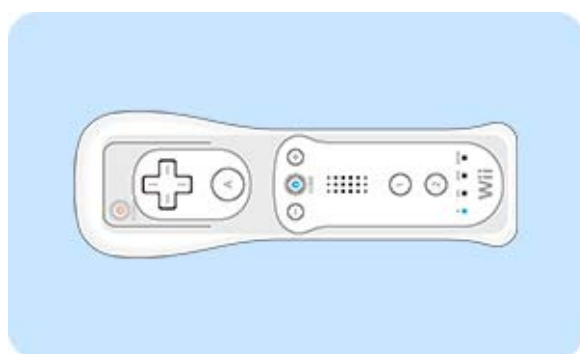
Jogar Sozinho

Este jogo pode ser jogado com o Wii U GamePad, ou com Comando Wii.



Jogue enquanto olha para o ecrã do GamePad.

◆ A TV pode permanecer desligada.



Jogue enquanto olha para a TV e segure o Comando Wii de lado.

Jogar com Amigos

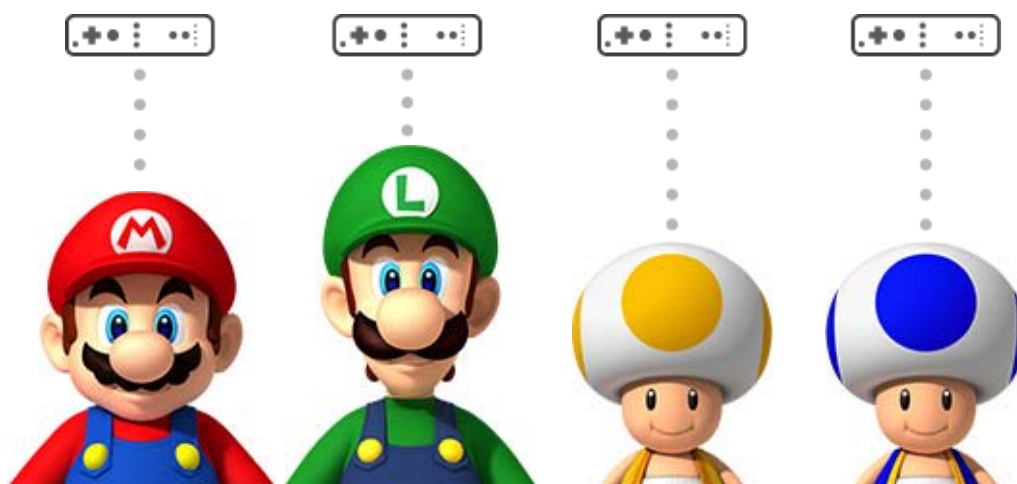
Quando estão a jogar entre duas e cinco pessoas, as ações que pode executar dependem do comando que estiver a utilizar.



Comando Wii

Controle uma personagem.

◆ Cada jogador utiliza um Comando Wii.



Wii U GamePad

- ◆ Não é possível controlar nenhum jogador neste modo.

No máximo, podem jogar cinco pessoas (um GamePad e quatro Comandos Wii) em simultâneo.

Menus e Outros Controlos

Os menus e outras secções são controlados pelo Jogador 1.

	Wii U GamePad	Comando Wii
Navegação em Menus	+	+
Confirmar	A	2
Cancelar	B	1

- ◆ Ao longo deste manual, os comandos serão apresentados na seguinte ordem: Wii U GamePad/Comando Wii.



Selecione o modo em que pretende jogar.



Modo História

Parta à aventura para resgatar a Princesa Peach!



Selecione NOVO! para começar um novo jogo ou selecione um ficheiro de gravação para continuar a partir do ponto em que ficou.



: São conquistadas à medida que progride no jogo



: Vidas restantes



: Número de Bandeiras alcançadas

Jogar com Mii

Nestes modos tudo é possível. Além do Mario e dos seus amigos, também pode jogar com a sua própria personagem Mii™.

Desafios
(1-2 Jogadores)

→ 21

Teste as suas habilidades numa variedade de desafios.

- ◆ Só podem participar dois jogadores nos desafios em Modo Assistido.

Partida Turbo
(1-5 Jogadores)

→ 22

Jogue níveis em versões mais rápidas e alcance novos recordes.

Batalha de Moedas
(2-5 Jogadores)

→ 23

Compita com amigos para ver quem reúne mais Moedas!

- ◆ À medida que avança no Modo História, vão ficando disponíveis mais níveis e desafios.

Modo Assistido → 13

É possível participar a qualquer altura enquanto os seus amigos estão a jogar um nível.

- ◆ Isto não se aplica a certas zonas, como as Casas do Toad. → 8



SpotPass

As funcionalidades SpotPass podem ser ativadas ou desativadas para este jogo. Ative-as para receber atualizações e anúncios da Nintendo relacionados com o Mario.



Gravar o Jogo

É possível gravar o jogo em alturas diferentes, dependendo do modo de jogo em que se encontra.




Modo História

É possível gravar o jogo sempre que conclui uma Torre ou um Castelo. 

- ◆ Após ver a cena final, pode gravar a qualquer altura a partir do mapa.

● Gravação Rápida

Abra o menu disponível no mapa e selecione GRAVAÇÃO RÁPIDA para criar um ficheiro de gravação temporário. 

- ◆ Quando reinicia o jogo a partir do ponto em que saiu, o ficheiro de gravação desaparece.
- ◆ Após reiniciar, pode voltar a fazer uma Gravação Rápida para criar outro ficheiro temporário.



Jogar com Mii

Desafios

Os dados são gravados automaticamente quando alcança um novo recorde.

Partida Turbo

Os dados são gravados automaticamente quando alcança um novo recorde.

Batalha de Moedas

Só é possível gravar níveis do Editor de Moedas. 

Eliminar Ficheiros de Gravação

É possível eliminar ficheiros de gravação no menu

principal. Para tal basta premir ☹.

◆ É impossível recuperar ficheiros de gravação que tenham sido eliminados. Tenha cuidado.

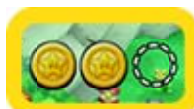


Aqui é possível ver os vários níveis da sua aventura. Leve o Mario até ao nível desejado e selecione-o para começar a jogar.



1 Nomes dos Mundos e dos Níveis

2 Moedas-Estrela → 10



☀️: Moedas-Estrela reunidas

⦿: Moedas-Estrela em falta

◆ Se tiver reunido as Moedas-Estrela e passado no Ponto de Controlo → 11 mas não tiver concluído o nível, irão aparecer Moedas-Estrela translúcidas.

3 Vidas Restantes

4 Nível

🔴 (Intermitente): Nível por concluir

🟦: Nível concluído

⚫: Nível indisponível

◆ Se tiver concluído o nível com o Superguia → 11, 🔴 ficará iluminado e poderá avançar para o próximo nível.

5 Torre/Castelo



Há um Boss à sua espera no fim de cada um destes níveis.

6 Casa do Toad



Complete minijogos para ganhar diferentes itens e Cogumelos 1UP.

7 Yoshi Bebé → 20



Toque no Yoshi Bebé para que ele vá atrás de si para um nível.

◆ O Yoshi Bebé não entra em Torres nem Castelos.

Coelharápio

À medida que progride no Modo História, o Coelharápio poderá aparecer e fugir para um nível. Apanhe-o e quem sabe o que poderá acontecer!



Menu

Prima ⊕ para abrir o menu. → 9



Itens

Prima Ⓑ ou ① para ver os itens que possui. Selecione um deles para o utilizar.



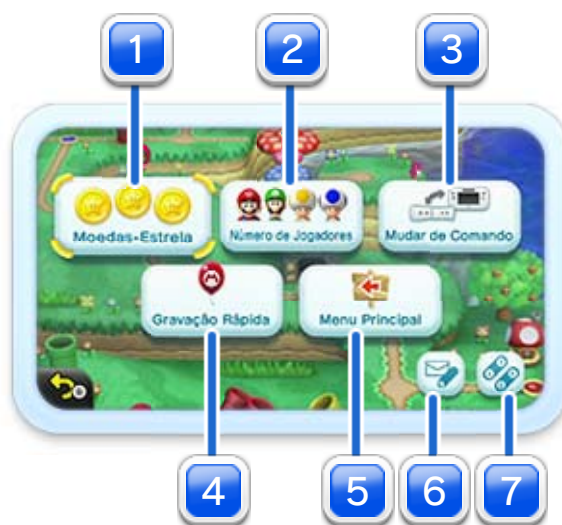
◆ Apenas os itens de transformação obtidos no mapa podem ser guardados no inventário. → 18



Ver Mapa

Prima □/Ⓐ e mova-se com ⊕ para ter uma visão geral do mapa.





1 Moedas-Estrela

Veja quantas Moedas-Estrela já conseguiu reunir.

2 Número de Jogadores

Mude o número de jogadores que vão participar.

3 Mudar de Comando

Escolha com que comando(s) pretende jogar.

4 Gravação Rápida

Suspenda o jogo e grave temporariamente a sua progressão.


- ◆ Gravar com o método de Gravação Rápida fará com que seja apresentado um no ficheiro.
- ◆ Quando vir o final do Modo História, passará a ter a opção de gravar em vez da opção de gravação rápida.

5 Menu Principal

Saia do jogo e volte ao menu principal.

6 Definições do Miiverse

Ative/desative a publicação no Miiverse e ajuste as definições de visualização das publicações.

- ◆ É possível esconder as publicações que contêm spoilers (qualquer informação que possa estragar a surpresa e diversão do jogo).
- ◆ Se tiver restringido o Miiverse através do  Controlo Parental no Menu Wii U, as funcionalidades do Miiverse continuarão bloqueadas mesmo que as suas definições sejam ativadas para esta aplicação.



7 Definições de Botões

Altere os botões para saltar e correr.

- ◆ Esta opção só será apresentada quando utilizar o Wii U GamePad.

Utilizar o Menu Durante um Nível

É possível utilizar o menu, mas as opções serão diferentes. No Modo História, só poderá seleccionar SAIR se já tiver concluído o nível anteriormente.




Derrote inimigos e finte obstáculos a caminho da meta.



1 Vidas Restantes

2 Moedas-Estrela

As Moedas-Estrela já reunidas são representadas da seguinte forma: .

3 Moedas

4 Tempo restante

5 Pontuação

Itens e Objetos



Moeda

Reúna 100 Moedas para ganhar uma vida extra.



Superestrela

Invencibilidade temporária.



Cogumelo 1UP

Um destes dá-lhe uma vida extra.



Moeda-Estrela

Cada nível tem três Moedas-Estrela. Reúna-as e algo de bom poderá acontecer!



Bloco POW

Acerte neste bloco ou atire-o para criar ondas de choque e derrotar todos os inimigos terrestres visíveis no ecrã.

◆ Encontrará muitos outros itens e mecanismos pelo caminho.



Regra geral, cada nível tem um Ponto de Controlo e uma Bandeirola.



Ponto de Controlo

Se tocar aqui, pode recomeçar um nível a partir deste ponto se perder uma vida.

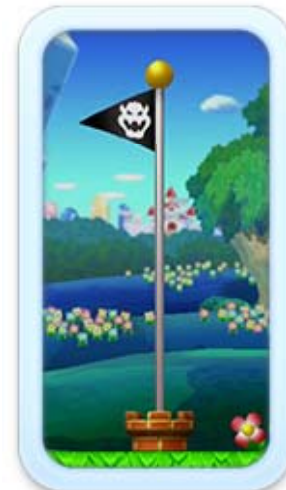


- ◆ Se entrar num novo nível, perderá o Ponto de Controlo do nível atual.
- ◆ Toque num Ponto de Controlo como Mario Pequeno e transformar-se-á em Super Mario. → 17



Bandeirola

Agarre-se à Bandeirola para terminar um nível.



Perder uma Vida



O Mario perde uma vida se:

- sofrer danos como Mario Pequeno ou Mini Mario
- cair num buraco ou noutra obstáculo
- o contador chegar a zero



Fim do Jogo

Se o Mario perder a última vida, é o Fim do Jogo e recomeçará com cinco vidas no último ponto de gravação.

Superguia

Se perder uma vida cinco vezes consecutivas no mesmo nível, surgirá um Bloco-Superguia. Acerte no bloco para que o Luigi conclua o nível por si.



- ◆ O Bloco-Superguia só surgirá quando estiver a jogar sozinho.
- ◆ Por vezes, a imagem e o som poderão não estar sincronizados.




Podem jogar no mesmo ecrã entre duas e quatro pessoas em cooperação. Desta forma, terão ainda mais ações à vossa

disposição  e

poderão até entrar numa bolha para evitar inimigos.




Adicionar Jogadores

Adicione jogadores à sua aventura a qualquer altura durante um nível. Basta premir  no Wii U GamePad.



Entrar numa Bolha

Prima  para entrar numa bolha. Dentro da bolha não sofrerá danos. Para rebentar a bolha, agite o Comando Wii para se aproximar de outros jogadores e tocar-lhes.



- ◆ Se todos os jogadores entrarem em bolhas, voltarão ao mapa sem perder uma vida.
- ◆ Só é possível entrar manualmente numa bolha no Modo História.



Perder uma Vida



Após perder uma vida, pode voltar ao nível numa bolha desde que tenha pelo menos uma vida. No entanto, as seguintes situações farão com que todos voltem ao mapa:

- todos os jogadores perderem uma vida ao mesmo tempo.
- o último jogador no nível perder uma vida ou entrar numa bolha enquanto outros jogadores também estiverem em bolhas.



Utilize o Wii U GamePad para ajudar os seus amigos de diferentes formas.



Colocar Blocos Assistentes


Toque no ecrã do GamePad para colocar até quatro Blocos Assistentes em qualquer altura.



Modo Super Assistido

Se os seus amigos saltarem em dez Blocos Assistentes, surgirá uma Estrela Assistente. Toque na Estrela e conseguirá derrotar inimigos e acertar em blocos por um curto período de tempo.



- ◆ Para tal, os jogadores devem saltar para os Blocos Assistentes enquanto estes apresentam um naipe (como )



Estorvar Inimigos

Alguns inimigos ficam surpreendidos e param repentinamente se lhes tocar.



Interromper Mecanismos

Toque em ascensores ou outros mecanismos para pará-los temporariamente ou provocar outras avarias.





Rebentar Bolhas

Toque numa bolha para a rebentar.



É possível publicar experiências de jogo e partilhá-las com jogadores de todo o mundo ligados ao Miiverse.

- ◆ As funcionalidades do Miiverse ficarão disponíveis à medida que for progredindo na aventura.
- ◆ Precisa de uma ligação à Internet e de ter configurado o Miiverse de antemão.
- ◆ Para mais informações, inicie o Miiverse (👥) e selecione MENU DO UTILIZADOR ⇒ DEFINIÇÕES/OUTROS ⇒ MANUAL.

Publicar no Miiverse

- 1 Em certos pontos do Modo História surgirá o ecrã que se encontra à direita.



Motivos para Publicar


- Perder vidas repetidamente no mesmo nível. → Libertar a frustração!
- Concluir um nível em grande estilo! → Partilhar a alegria!
- E não só...

- 2 Siga as instruções apresentadas no ecrã para publicar no Miiverse. A publicação será apresentada no mapa-múndi ou quando um jogador perder uma vida durante um nível.

Ver as Publicações de Outros Jogadores



Mapa

O símbolo  surge onde houver uma publicação. Se estiver a jogar enquanto olha para a TV, os conteúdos da publicação são exibidos no Wii U GamePad.



Quando Utilizar o Comando Wii

Prima **A** para aceder ao mapa e ver as publicações.



Ecrã de Jogo

- 1 Perca uma vida no mesmo sítio em que outros jogadores tenham perdido e escrito uma publicação.
- 2 Verá as publicações desses jogadores.



	Wii U GamePad	Comando Wii
Andar	+	+
Agachar-se	+	+
Correr	Mantenha premido (Y) enquanto anda	Mantenha premido (1) enquanto anda
Saltar	(B)	(2)
	<ul style="list-style-type: none"> • Quanto mais tempo premir o botão, mais alto salta. • Salte enquanto corre para saltar mais alto e mais longe. 	
Salto Rotativo	ZR	Agite o Comando Wii suavemente
Salto Bomba	Prima + enquanto salta	Prima + enquanto salta
Saltos Duplos e Triplos	Salte enquanto corre e prima (B) novamente mesmo antes de aterrar	Salte enquanto corre e prima (2) novamente mesmo antes de aterrar
Agarrar Itens	Mantenha premido (Y) e toque num item	Mantenha premido (1) e toque num item
	<ul style="list-style-type: none"> • Solte (Y)/(1) para atirar o item. 	

Saltar Sobre Inimigos

Salte sobre os inimigos para os atacar e prima (B)/(2) quando lhes acertar para saltar mais alto.



mesmas funções.

◆ Há muitas outras ações possíveis.



Wii U GamePad Comando Wii

		Wii U GamePad	Comando Wii
Entrar num cano		Prima + na direção da entrada	Prima + na direção da entrada
Entrar numa porta		Prima + quando estiver à porta	Prima + quando estiver à porta
Deslizar		Prima + quando estiver num declive	Prima + quando estiver num declive
Nadar		Prima B enquanto debaixo de água	Prima 2 enquanto debaixo de água
Salto na parede		Salte contra a parede e prima B	Salte contra a parede e prima 2
Agarrar-se a objetos suspensos		Salte para se agarrar a um objeto suspenso	Salte para se agarrar a um objeto suspenso
Agarrar-se a um poste		Prima + quando estiver à frente de um poste	Prima + quando estiver à frente de um poste
Agarrar-se a uma cerca		Prima + quando estiver à frente da cerca	Prima + quando estiver à frente da cerca

Ações Multijogador

Entrar numa bolha

(A)

- Para rebentar uma bolha, agite o Comando Wii para se aproximar de outros jogadores e conseguir tocar-lhes.

Pegar num Amigo

Mantenha premido ① e agite o Comando Wii

- Solte ① para atirar o amigo.

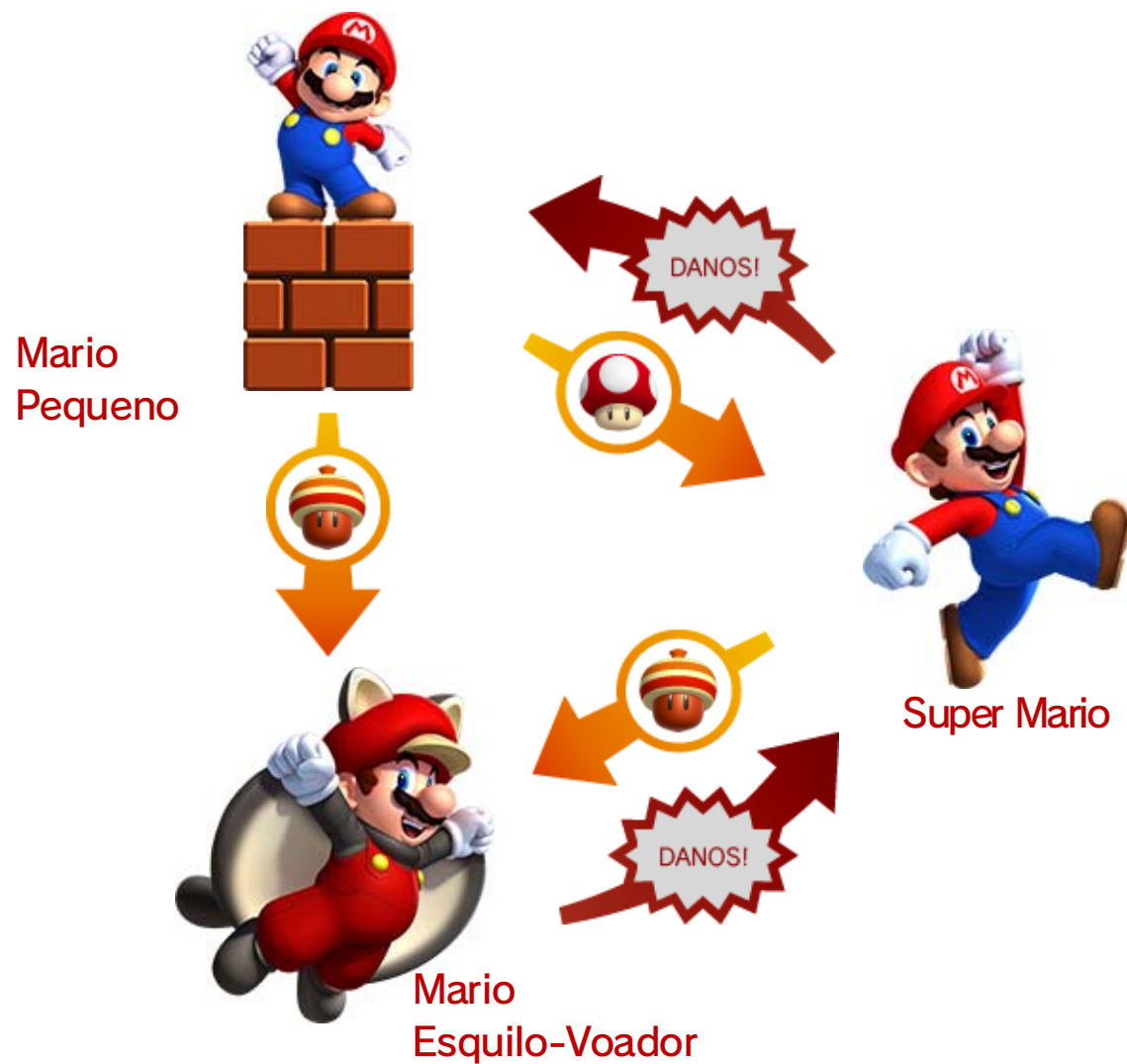
Salto Bomba Sincronizado

Com dois ou mais jogadores, primam + ao mesmo tempo enquanto saltam

- Derrota todos os inimigos terrestres no ecrã.



Itens como a Superbolota transformam o Mario e conferem-lhe habilidades especiais. ➔ 18



- Se for atacado, o Mario perde os seus poderes.
- Há locais onde só poderá chegar com poderes específicos...

◆ O Luigi e os Toads podem transformar-se da mesma forma que o Mario.



Mario Esquilo-Voador



Transforme-se com uma Superbolota.

Paire pelo ar e agarre-se às paredes por breves instantes.



Wii U GamePad Comando Wii

Planar	Mantenha premido B enquanto salta	Mantenha premido 2 enquanto salta
Salto do Esquilo-Voador	Prima ZR enquanto salta	Agite o Comando Wii enquanto salta

◆ O salto do Esquilo-Voador só pode ser realizado uma vez, enquanto salta.

Mario Chama



Transforme-se com uma Flor de Fogo.

Ataque inimigos atirando-lhes bolas de fogo.



Atirar bolas de fogo	Y	1
----------------------	----------	----------

Mario Gelo



Transforme-se com uma Flor de Gelo.

Congele os inimigos atirando-lhes bolas de gelo.



Atirar bolas de gelo	Ⓨ	①
Pegar num inimigo congelado	Mantenha premido Ⓨ e prima ZR	Mantenha premido ① e agite o Comando Wii
<ul style="list-style-type: none"> • Solte Ⓨ/① para atirar um inimigo congelado. 		

Mini Mario



Transforme-se com um Minicogumelo.

Como Mini Mario é possível passar em espaços apertados e correr sobre a água. Até pode subir paredes! No entanto, os ataques do Mini Mario são fracos e só pode derrotar inimigos com um Salto Bomba.



◆ Se sofrer danos como Mini Mario, perde uma vida.



O Yoshi eclode de um ovo 🥚. Para montar o Yoshi só precisa de saltar para cima dele.



Wii U GamePad Comando Wii

Língua de fora (Comer inimigos)	Y	1
<ul style="list-style-type: none"> Os inimigos com carapaça ou outros itens podem ser cuspidos premindo Y ou 1. 		
Salto Flutuante	Mantenha premido B enquanto salta	Mantenha premido 2 enquanto salta
Desmontar do Yoshi	ZR	Agite o Comando Wii



Comer Frutos 🍎


Cada vez que comer um fruto, o contador aumenta. Quando ficar cheio, o Yoshi põe um ovo de onde eclode um item.



Sofrer Danos

O Yoshi foge se sofrer danos, mas se conseguirmos apanhá-lo pode montá-lo novamente.



Se correr em direção a inimigos enquanto transporta o Yoshi Bebê, este irá comê-los. Premir  ou agitar o Comando Wii fará com que o Yoshi Bebê use uma habilidade especial.



Yoshi Bebê
Balão

Este Yoshi Bebê enche-se de ar como um balão e permite-lhe flutuar pelo ar.

- ◆ O Yoshi Bebê Balão esvazia-se após um curto período de tempo.



Yoshi Bebê
Bolha

Este Yoshi Bebê cospe bolhas. Qualquer inimigo que fique preso numa bolha transforma-se em Moedas ou itens.





Yoshi Bebê
Luminoso

Este Yoshi Bebê brilha, permitindo iluminar o que está à sua volta e encandear inimigos.

- ◆ Ao contrário dos outros Yoshis Bebê, o Yoshi Bebê Luminoso surge apenas em blocos e em determinados níveis.

Água? Não Tenha Medo!

O Yoshi Bebê pode até ajudá-lo a nadar debaixo de água. Enquanto o transporta, prima  para se mover livremente na água. Prima  ou agite o Comando Wii para rodar debaixo de água.



Compita em Contrarrelógio e em muitos outros desafios. Atinja os objetivos para ganhar medalhas de 🏅, 🥈 e 🏆.

Escolher um Desafio

- 1 Escolha um tipo de desafio com 🏠 e selecione o desafio pretendido com 🏠.



- 2 É possível ver os objetivos que lhe permitem ganhar medalhas. Selecione COMEÇAR para dar início ao desafio.



Repetições

É gravada uma repetição cada vez que estabelece um novo recorde.

- ◆ É possível gravar uma repetição de cada desafio.
- ◆ Em certas ocasiões, a imagem e o som poderão não estar sincronizados.



Conclua uma série de níveis tão rapidamente quanto possível. Além de ser possível jogar com o Mario e o resto do grupo, também é possível jogar com personagens Mii.

- ◆ Pode seleccionar qualquer Mii que tenha criado no Editor Mii™. Para mais informações, leia o manual eletrónico do Editor Mii a partir do Menu HOME.

Escolher um Conjunto de Níveis

Escolha um conjunto de níveis e selecione **COMEÇAR**.

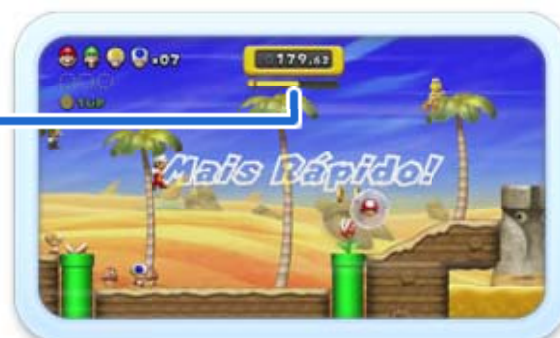


Como Jogar

O objetivo é chegar à meta. Obtenha uma Moeda-Estrela ou um certo número de Moedas para aumentar a velocidade a que o ecrã se move.

Velocímetro

Apresenta a velocidade atual a que o ecrã se move.



Todos os jogadores partilham as vidas restantes e as Moedas reunidas.



Enfrente os seus amigos e veja quem reúne mais Moedas. Junte três ou mais jogadores para um jogo em Cooperação.

Escolher um Nível

Escolha um nível com +.



1 Alternar entre Mundos

2 Número de Pontos

Este número é reiniciado quando uma Batalha de Moedas termina.

Escolha BATALHA ALEATÓRIA para jogar níveis escolhidos aleatoriamente.




Níveis de Moedas

Apenas os níveis de Moedas permitem que utilize o Editor de Moedas para alterar a disposição das Moedas.






Como Jogar

Reúna tantas Moedas quantas conseguir e alcance a meta. Não saberá exatamente quantas Moedas cada jogador tem até terminarem o nível, mas será possível ver uma  acima da cabeça do jogador que estiver em primeiro lugar.



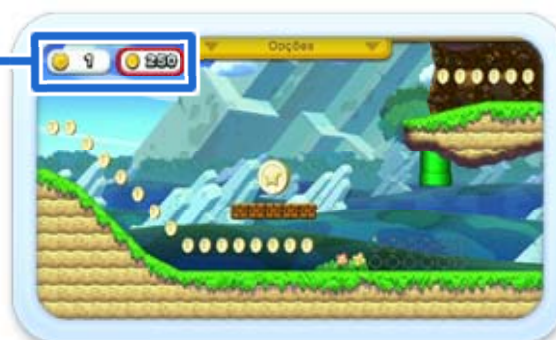
Crie os seus próprios níveis de Moedas utilizando o Wii U GamePad para colocar Moedas onde quiser.

Como Editar


Utilize ,  ou  para ter uma visão geral do nível e toque no ecrã para colocar Moedas. Volte a tocar numa Moeda para a remover.

Tipos de Moedas

Alternar entre tipos de Moedas



Opções

Toque em  para restaurar as Moedas que colocou e para guardar a sua progressão.



IMPORTANTE: Este jogo encontra-se protegido por leis de propriedade intelectual! A reprodução ou distribuição não autorizada deste jogo pode dar origem a uma responsabilização legal e criminal. Este jogo, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que o 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 deste jogo. Para jogar, pode ser necessária uma atualização da consola. Apenas para uso privado. O aluguer é proibido. Para ser utilizado apenas com as versões europeia e australiana da Consola Wii U.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.
Wii U is a trademark of Nintendo.

Autodesk®

GAMEWARE 

Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk,

Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

This software product includes Autodesk® Beast™ software, ©2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.

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