

1 | Informações Importantes

## Introdução

2 | Acerca de NINTENDO LAND

3 | Comandos

## Controlos

4 | Controlos Básicos

## Como Começar

5 | Ecrã de Menu

6 | Praça Nintendo Land

7 | Guardar e Apagar Dados

## Atrações de Equipa

8 The Legend of Zelda: Demanda Bélica

9 Aventura Pikmin

10 Tiroteio Metroid

## Atrações Competitivas

11 Mario em Fuga

12 Luigi na Mansão Assombrada

13 Animal Crossing: Caça aos Doces

## Atrações a Solo

14 Carrinho de Fruta do Yoshi

15 Dança do Polvo

16 Andaime Infernal do Donkey Kong

17 Takamaru: Fortaleza Ninja

18 Corrida Estonteante do Captain Falcon

19 Viagem de Balão: Ao Sabor do Vento

## Competir com Amigos

20 Visita Guiada

## Outros

21 Funcionalidades Online

22 Consultar Estatísticas

23 Controlo Parental

## Informações sobre o Produto

**24** | **Informações sobre Direitos de Autor**

**25** | **Assistência Técnica**

Obrigado por ter escolhido NINTENDO LAND™ 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 (Europa):

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

USK (Alemanha):

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

COB (Austrália):

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

OFLC (Nova Zelândia):

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



NINTENDO LAND é um parque temático com 12 atrações diferentes. Pode visitar o parque com o seu próprio Mii™ e participar em atrações para até cinco jogadores, desempenhando o papel de personagens clássicas da Nintendo como, por exemplo, o Mario.

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



- ◆ Salvo indicação em contrário, "Comando Wii" refere-se tanto ao Comando Wii como ao Comando Wii Plus.
- ◆ Caso as instruções especifiquem "Comando Wii Plus", poderá utilizar um Comando Wii Plus ou, em alternativa, um Comando Wii com o acessório Wii MotionPlus™ encaixado.
- ◆ Só é possível emparelhar com a consola um Wii U GamePad de cada vez.
- ◆ Para utilizar a maioria dos modos multijogador, cada utilizador necessita de um comando.
- ◆ Podem participar até cinco pessoas na Visita Guiada  , bastando um Wii U GamePad e pelo menos um Comando Wii.
- ◆ Para utilizar o Comando Wii, é necessária uma Barra de Sensores. Para mais informações acerca do posicionamento da Barra de Sensores, consulte o Manual de Instruções da Wii U.

## Emparelhar Comandos

Aceda ao Menu HOME e selecione DEFINIÇÕES DO COMANDO ⇒ EMPARELHAR. Siga as instruções exibidas no ecrã para emparelhar o seu comando.



Nesta secção pode encontrar explicações sobre os controlos principais utilizados fora das atrações. Para ler sobre os controlos a utilizar nas atrações, consulte a página correspondente de cada atração.

## Controlos do Menu

Wii U GamePad

Comando Wii

Selecionar	+ / Ⓞ	+
Confirmar	A	A / 2
Cancelar	B	B / 1

## Controlos da Praça Nintendo Land

### ● Wii U GamePad

Mover	Ⓛ
Saltar	ZR
Interagir	ZR (Junto a objeto) / Tocar no objeto

Rodar a câmara  
para a esquerda/  
direita



Olhar em volta

Mover o GamePad

Zoom

Manter  premido

● Comando Wii

Interagir

 (ao apontar  
para um objeto)



### 1 Opções

Ajusta a câmara e o microfone do Wii U GamePad, a função de correção do ponteiro e outras definições.

### 2 Praça Nintendo Land 6

## Jogar uma Atração

Selecione uma atração e siga as instruções apresentadas no ecrã para começar.



## Ver Resultados

Após jogar uma atração, será apresentado o ecrã de resultados e obterá Moedas Nintendo Land

### 6 .



## Menu de Pausa

Prima ⊕ para que seja apresentado o menu de pausa, onde pode reiniciar a atração ou calibrar o Wii U GamePad e quaisquer Comandos Wii em utilização.



Controle um Mii da sua Consola Wii U e leve-o até ao portão de uma atração para jogar. Pode utilizar Moedas

Nintendo Land que tenha obtido nas atrações para ganhar prémios na Torre Central. Os prémios que obtiver serão exibidos na Praça Nintendo Land. Experimente tocar-lhes para ver como reagem.



1 Torre Central

2 Zoom

Alterna entre pontos de vista.

3 Moedas Nintendo Land

4 Menu ← 5

Quando se ligar à Internet e utilizar o  Miiverse™  21, serão apresentados os seguintes símbolos.



Escrever uma publicação.



Mostrar/omitir as publicações.



## Guardar

Os seus dados serão guardados automaticamente quando jogar nas atrações. O símbolo  será apresentado enquanto a gravação estiver em curso.



## Apagar

Para apagar todos os dados guardados, aceda às  DEFINIÇÕES DA CONSOLA a partir do Menu Wii U, selecione GESTÃO DE DADOS e siga as instruções apresentadas no ecrã.

### Personagens Mii

Para jogar com outras personagens Mii, deverá primeiro adicioná-las aos Favoritos no EDITOR Mii. Se, ao utilizar o EDITOR Mii, apagar um Mii com dados de gravação do NINTENDO LAND ou o remover dos Favoritos, poderá transferir os dados de gravação para um outro Mii. Siga à risca os passos apresentados no ecrã.







## Controlos de Jogo

### ● Arqueiro: Wii U GamePad

Virar para a esquerda/direita	
Disparar flechas	Puxe  para baixo e largue o manípulo.
Disparo carregado	Mantenha  premido para carregar e, em seguida, largue o manípulo para disparar
Olhar em volta	Movimente o GamePad para observar o ambiente que o rodeia.
Restaurar perspectiva	Ajuste manualmente utilizando  .

Recarregar flechas	Aponte o GamePad para baixo
Esquivar	Siga as instruções apresentadas no ecrã.

- Espadachim (1-3 jogadores):  
Comando Wii Plus

Balançar a espada	Balance o Comando Wii Plus
Golpe rotativo	Segure o Comando Wii Plus na vertical para carregar e, em seguida, balance-o na horizontal ou na vertical.
Restaurar posição da espada	Aponte o Comando Wii Plus à TV e prima  .
Erguer escudo	
Mudar de alvo	

Demanda Bélica

## ● 1-4 Jogadores

O jogador com o GamePad controla o arqueiro e os jogadores com Comando Wii Plus controlam os espadachins. Trabalhem em conjunto para derrotar os monstros e recuperar a Triforce. O jogo termina se a equipa ficar sem corações.



### 1 Corações

Os corações são partilhados por todos os jogadores. Perderá um coração quando sofrer danos e ganhará um ao recolher .

### 2 Rubis

O jogador obtém rubis quando derrota inimigos. O número de rubis obtidos é um bom indicador da sua contribuição para o grupo.

### 3 Flechas

Exibe o número de flechas que ainda tem disponíveis. Aponte o GamePad para baixo para recarregá-las. Pode transportar um máximo de 10 flechas.

### Restaurar Posição Inicial da Espada

Aponte o Comando Wii Plus à TV e prima  para restaurar a posição da espada.



### Contrarrelógio

#### ● 1 Jogador

Controle o arco com o GamePad e teste a sua perícia no campo de batalha para ver quanto tempo demora a derrotar todos os inimigos. O jogo termina se sofrer danos seis vezes.



### 4 Tempo

5

Inimigos restantes





## Controlos de Jogo

### ● Olimar: Wii U GamePad

Mover	Ⓒ/Ⓓ/Pressionar o ecrã tátil
Atacar	Tocar num inimigo ou bloco
Reunir Pikmin	Ⓐ/Ⓑ/Tocar em 

### ● Pikmin (1-4 jogadores): Comando Wii

Mover	+
Atacar	①
Saltar	②

## Desafio

### ● 1-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla o Olimar e os jogadores com Comandos Wii controlam um Pikmin cada. Trabalhem em equipa para partir blocos e derrotar inimigos enquanto se dirigem para a zona de evacuação. O jogo termina se a equipa ficar sem corações.



### 1 Corações

Os corações são partilhados por todos os jogadores. Perderá um coração quando sofrer danos e ganhará um ao recolher .

2 Olimar

3 Tempo e Tempo de Excelência

Apresentado apenas para desafios já completados. O tempo a bater para conseguir o grau de Excelente é mostrado abaixo.

4 Símbolo de Reunião

Toque para reunir todos os Pikmin.

5 Pikmin

## Modo Versus

### ● 2-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla o Olimar e os jogadores com Comandos Wii controlam um Pikmin cada. São criadas duas equipas (Olimar contra os Pikmin) e o objetivo final é recolher os doces largados pelos inimigos. No final, vence a equipa que tiver mais doces.





6 Doces reunidos

7 Limite de tempo



## Controlos de Jogo

### ● Nave: Wii U GamePad

Movimento	
Subir/Descer	(cima/baixo)
Virar	(esquerda/direita)
Acelerar	Prima /
Movimentar mira	Movimente o GamePad para olhar em seu redor.
Atacar	/
Míssil	Mantenha / premido para carregar e, em seguida, largue o botão para disparar.

Zoom

Mantenha / premido

- Samus (1-4 jogadores): Comando Wii Plus + Nunchuk

Mover	
Movimentar mira	Aponte o Comando Wii Plus
Olhar em volta	Aponte o Comando Wii Plus enquanto mantém  premido.
Atacar	
Bomba	Mantenha  premido para carregar e, em seguida, largue o botão para disparar.
Morfosfera	Mantenha  premido.
Zoom	Mantenha  premido.
Esquivar	Agite o Comando Wii Plus

## Missão de Assalto

### ● 1-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla a nave e os jogadores com Comando Wii controlam a Samus. Trabalhem em equipa para completar a missão que vos foi atribuída. Se o indicador de energia chegar a zero, ficará fora de combate e não poderá lutar até que recolha um item. Se toda a equipa ficar fora de combate, a missão não será cumprida.



1 Energia dos Aliados

2 Energia

Irá perder energia ao sofrer danos e recuperá-la ao recolher .

## Combate Terra-Ar

### ● 2-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla a nave e os jogadores com Comando Wii controlam a Samus. São criadas duas equipas (Nave e Samus) que lutam uma contra a outra. Para vencer, terá de esvaziar a energia da equipa inimiga. Se o tempo se esgotar, vence a equipa que tiver mais energia.



 Energia da Equipa da Samus

4 Energia da Nave

5 Limite de tempo

## Combate Terrestre

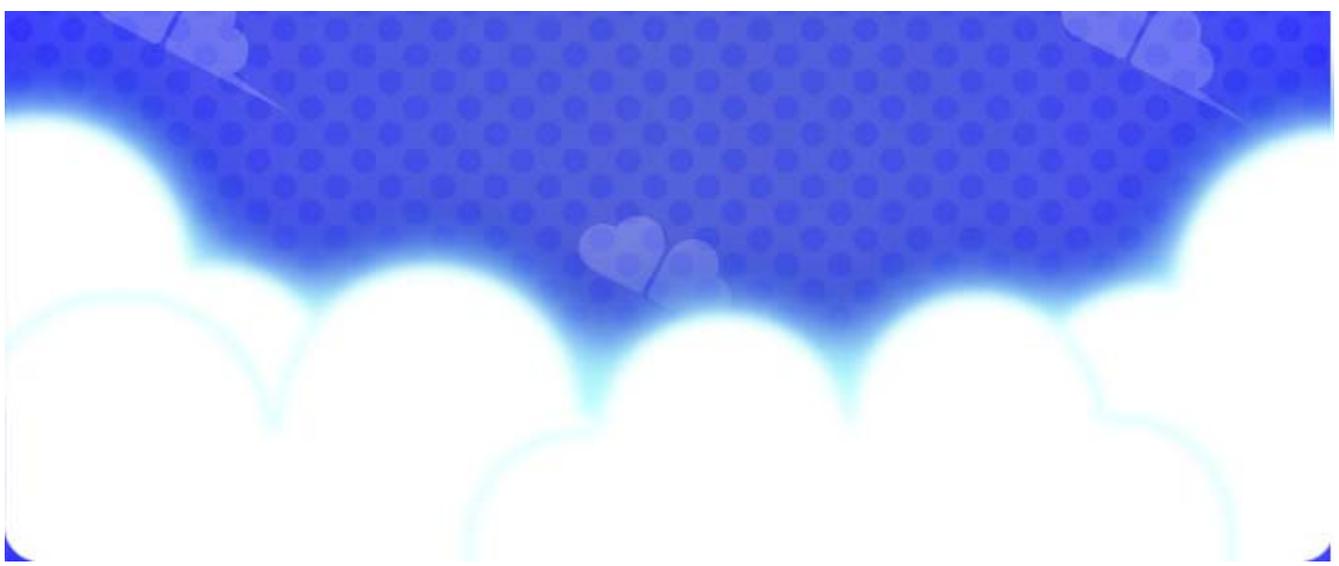
### ● 2-4 Jogadores

Neste modo, todos os jogadores utilizam Comandos Wii Plus para controlar a Samus. O GamePad funciona como ecrã secundário que todos podem consultar. Terá de atacar os adversários e roubar-lhes as suas fichas. Quando o tempo se esgotar, vence o jogador que tiver o maior número de fichas.



6 Número de Fichas

7 Limite de tempo





## Controlos de Jogo

### ● Mario: Wii U GamePad

Movimento	
Ligar/Desligar Câmara*	Toque em

\* Controla a apresentação da sua cara no ecrã de TV.

### ● Toad (1-4 jogadores): Comando Wii

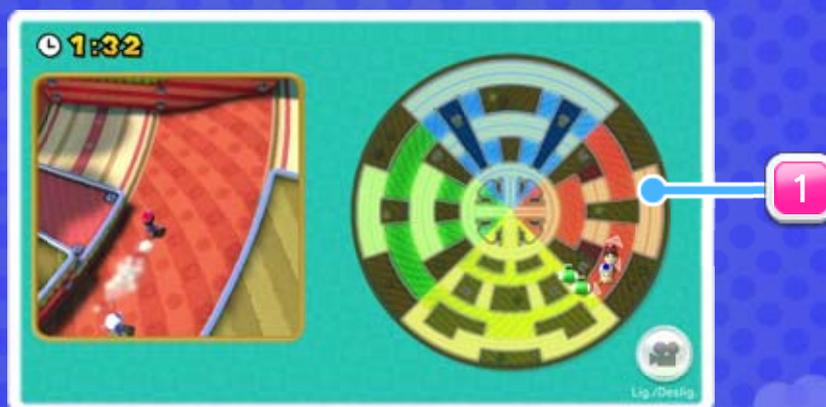
Movimento	
Placagem	

### ● 2-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla o Mario e os jogadores com Comando Wii controlam um Toad cada. A missão dos Toads é perseguir o Mario e apanhá-lo antes que o tempo se esgote. Se o

Mario conseguir escapar, sairá vencedor.

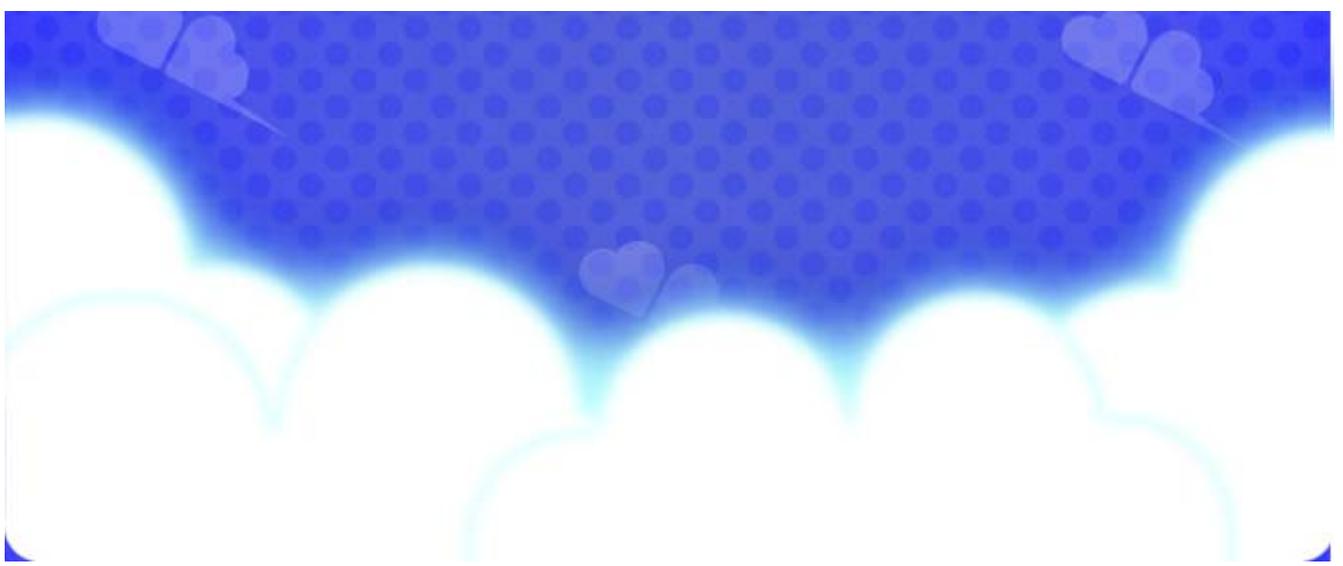
Caso haja apenas um Toad em jogo, os carrinhos do Yoshi serão uma ajuda preciosa ao abalroarem o Mario, facilitando a sua captura.



1 Mapa

2 Limite de tempo

3 Distância entre o Toad e o Mario





## Controlos de Jogo

### ● Fantasma: Wii U GamePad

Movimento	
Acelerar	
Magia	Mantenha  +  premidos para carregar e solte-os para disparar. *

\* Mantenha os botões premidos até o indicador ficar cheio.

### ● Caçadores (1-4 jogadores): Comando Wii

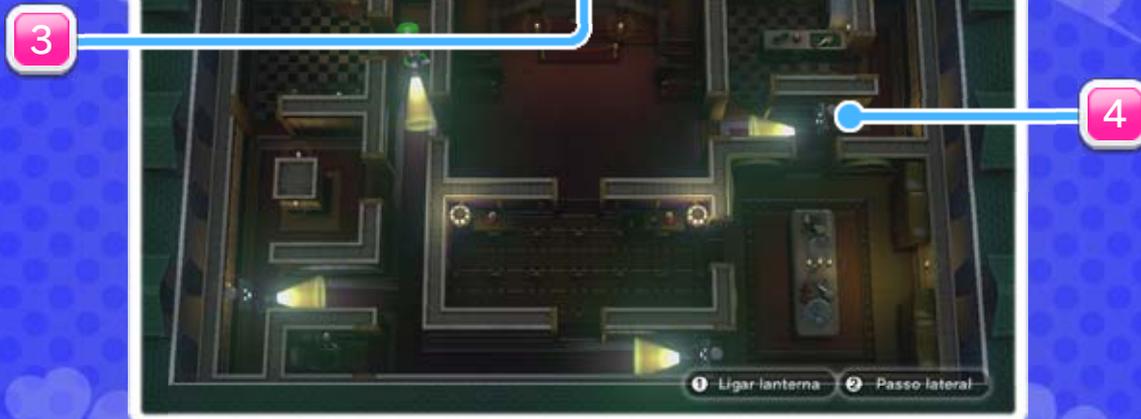
Movimento	
Lanterna	

### ● 2-5 Jogadores

O jogador com o GamePad controla o fantasma e os jogadores com Comando Wii controlam os caçadores. São criadas duas equipas: o fantasma contra os caçadores. Se estiverem em jogo três ou menos caçadores, a Monita coloca robôs em jogo para os ajudar.

Os caçadores desmaiam quando são agarrados pelo fantasma. Este vencerá se conseguir colocá-los a todos inconscientes. No entanto, os caçadores podem derrotar o fantasma ao apontar a lanterna na sua direção, reduzindo a sua energia a zero. No papel do caçador, o jogador não consegue visualizar o fantasma na TV, mas o Comando Wii vibrará na proximidade do fantasma. Pode ainda reanimar os outros caçadores apontando a lanterna na sua direção.





1 Energia do Fantasma

2 Caçadores Restantes

3 Limite de Tempo

4 Monita





## Controlos de Jogo

### ● Guardas: Wii U GamePad

Movimento	
Placagem	
Ligar/Desligar Câmara*	Toque em

\* Controla a apresentação da sua cara no ecrã de TV.

### ● Animal (1-4 jogadores): Comando Wii

Movimento	
Recolher	
Largar	

### ● 2-5 Jogadores

Esta é uma competição entre dois guardas e um ou mais animais. O jogador com o GamePad controla os dois guardas em simultâneo e cada jogador com um Comando Wii controla um animal.

Para a equipa dos animais sair vencedora, terá de colecionar um determinado número de doces. No entanto, os guardas vencem se conseguirem apanhar um animal três vezes. Quanto mais doces um animal transportar, mais lento fica, sendo mais fácil para os guardas apanhá-lo.

- ◆ Numa partida para dois jogadores, a equipa dos animais deve depositar os seus doces nos recipientes próprios.



1 Doces a recolher

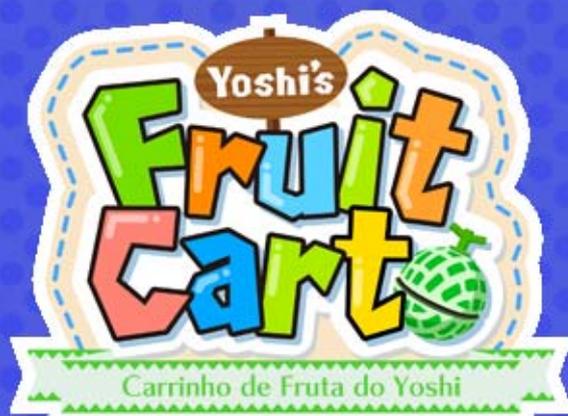
2 Corações restantes

A equipa dos animais perderá um coração cada vez que for apanhada pelos guardas.

3 Botão Glutão

Encontram-se sob as árvores. Pise-os para fazer cair doces.

- ◆ Se existirem vários botões, todos terão de ser ativados em simultâneo.



## Controlos de Jogo

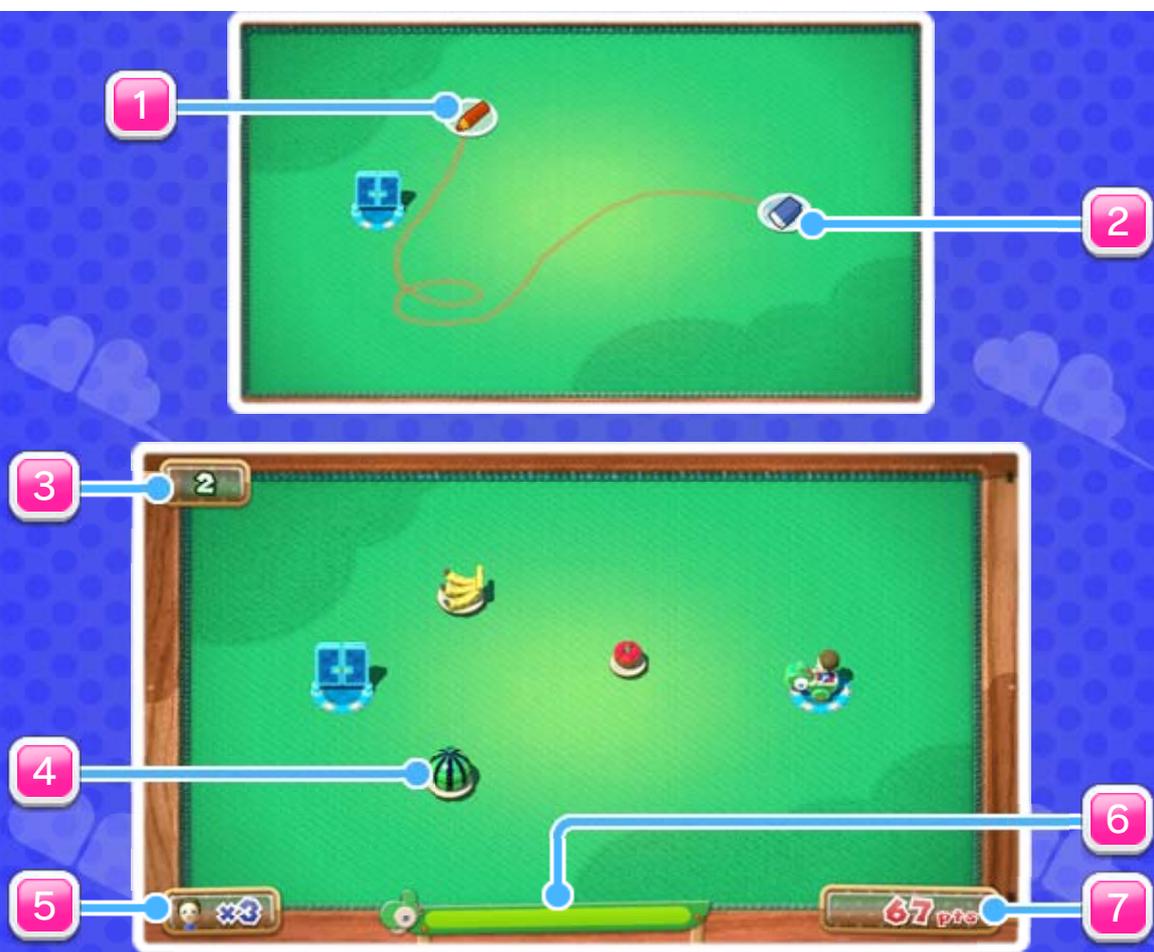
### ● Wii U GamePad

Desenhe uma linha

Deslize o stylus

### ● 1 Jogador

Deslize o stylus do GamePad sobre o ecrã tátil para traçar a rota do Yoshi. Terá de conduzi-lo por todas as peças de fruta até chegar à meta. O ecrã de TV mostra-lhe onde pode encontrar as frutas, assim como possíveis obstáculos, mas não verá nada disto no ecrã do GamePad. O carrinho do Yoshi gasta combustível à medida que se move. Se o carrinho ficar sem combustível ou embater em obstáculos pelo caminho, o jogador perde uma vida. O jogo termina se perder todas as vidas.



1 Símbolo do lápis

Toque para continuar a traçar a linha.

2 Símbolo da borracha

Mantenha premido para apagar a linha que traçou.

3 Número do portão

4 Fruta

Recolha a fruta para se reabastecer de combustível. Quando tiver recolhido toda a fruta, a porta de saída abrir-se-á.

5 Vidas restantes

6 Combustível

7 Pontuação

### Jogo Assistido

Uma vez por nível, pode apontar a uma peça de fruta com o Comando Wii e premir **A** para colocá-la no carrinho do Yoshi. Experimente participar quando o carrinho tiver partido!





## Controlos de Jogo

### ● Wii U GamePad

Braço esquerdo	
Braço direito	
Inclinar-se	Incline o GamePad para a esquerda e para a direita.
Saltar	Agite o GamePad.
Ligar/Desligar Câmara*	Toque em 

\* Controla a apresentação da sua cara no ecrã de TV.

## ● 1 Jogador

Faça o seu Mii dançar ao ritmo da música! Observe o instrutor a executar um movimento e tente imitá-lo. Por cada erro que cometer, perderá um coração. O jogo termina quando não lhe restarem mais corações.

Pode visualizar uma perspetiva da sua personagem no GamePad e a perspetiva oposta na TV. Enquanto joga, certifique-se de que observa sempre a personagem de costas, o que lhe facilitará muito a vida!



**1** Coração

2

Instrutor

## Jogo Assistido

Aponte o Comando Wii a corações presos em bolhas e prima **A** para recuperar corações perdidos.





## Controlos de Jogo

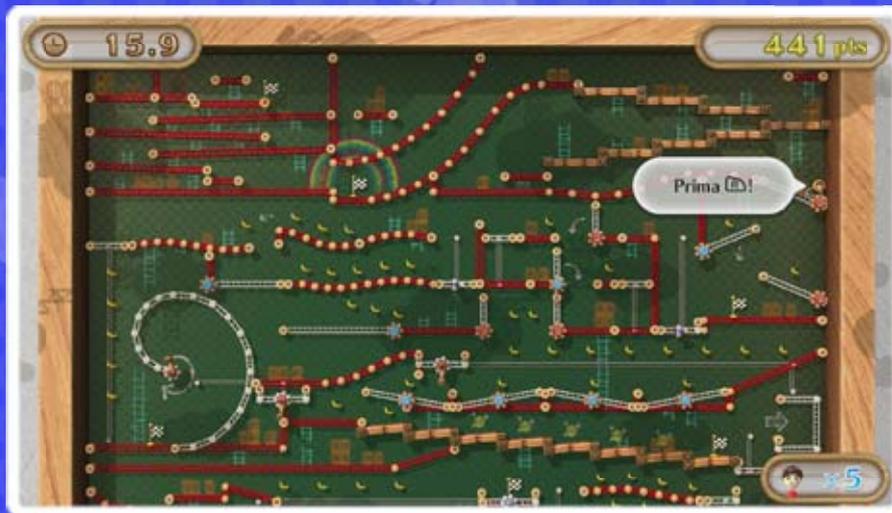
### ● Wii U GamePad

Conduzir o carrinho	Incline o GamePad para a esquerda e para a direita.
Zoom na TV	+
Acionar mecanismo	Utilize $\triangle$ / $\square$ / $\circ$ / $\times$ ou sobre para o microfone, conforme indicado no ecrã.

### ● 1 Jogador

Conduza o carrinho até à meta inclinando o GamePad e premindo botões. Se o carrinho se virar ou se soltar uma das suas molas, este desmanchar-se-á e o jogador perderá uma vida. O jogo termina se perder todas as vidas ou se o

cronómetro chegar aos dez minutos (600 segundos).



1 Tempo

2 Pontuação

3 Vidas restantes

## Jogo Assistido

Aponte o Comando Wii à TV e prima **(A)** para que apareça um grande círculo no ponto designado. Ao entrar neste círculo, o carrinho mover-se-á em câmara lenta, o que lhe permite avançar com calma e cuidado. No entanto, lembre-se que a câmara lenta lhe custará segundos preciosos!





## Controles de Jogo

### ● Wii U GamePad

Apontar a mira	Aponte o GamePad
Lançar shuriken	Deslize o stylus.
Reabastecer shuriken	Incline o GamePad na vertical.

### ● 1 Jogador

Derrote os ninjas inimigos com shuriken para salvar a Princesa Monita! Se for atingido por um inimigo, perderá um coração. O jogo termina se ficar sem corações.



1 Corações

2 Shuriken

O número de shuriken restantes. Incline o GamePad na vertical para se reabastecer até um máximo de 50.

3 Golpes consecutivos

## Jogo Assistido

Aponte o Comando Wii a um inimigo e mantenha **A** premido para o imobilizar.





## Controlos de Jogo

### ● Wii U GamePad

Conduzir	Vire o GamePad para a esquerda ou para a direita.
Derrapar	Vire rapidamente o GamePad para a esquerda ou para a direita.
Travar	Toque no ecrã tátil
Ligar/Desligar Câmara*	Toque em 

\* Controla a apresentação da sua cara no ecrã de TV.

Nesta atração terá de movimentar o GamePad com gestos amplos. Preste atenção ao ambiente em seu redor.

● 1 Jogador

Conduza a Blue Falcon através de 12 áreas e atinja a meta dentro do limite de tempo. Após o arranque, a Blue Falcon desloca-se automaticamente. A sua tarefa consiste em utilizar o GamePad para virar para a esquerda e para a direita. O jogo termina se ficar sem tempo, colidir com uma bomba ou se despistar.



1



2

## 1 Informações da Área

Por cada área superada, poderá ver quanto tempo tinha disponível quando atingiu a meta.

## 2 Tempo restante

### Jogo Assistido

Aponte o Comando Wii a um obstáculo e prima **A** para disparar um raio e removê-lo.





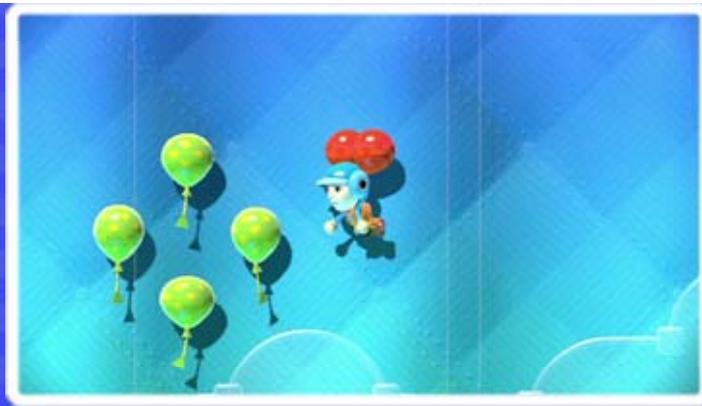
## Controlos de Jogo

### ● Wii U GamePad

Criar uma brisa	Deslizar o stylus
Enviar uma onda de choque	Tocar no ecrã tátil

### ● 1 Jogador

Crie lufadas de vento para ajudar o seu Mii a atravessar um nível em movimento. Toque o sino de partida para dar início à prova. Se chocar contra obstáculos, como uma bola de espinhos ou um pássaro, e rebentar os seus dois balões, cairá ao mar e perderá uma vida. O jogo termina quando não tiver mais vidas.



1 Dia e momento do dia

Aqui é apresentado em que etapa da viagem se encontra.

2 Ilha de Repouso

Quando aterra numa destas ilhas, o seu Mii fica novamente com dois balões. Se encontrar um pacote, pode transportá-lo consigo para a próxima ilha.

3 Vidas

4 Itens, obstáculos e inimigos



## Obstáculos

Se atingir um, perderá um balão. Alguns obstáculos podem ser deslocados ou destruídos com uma onda de choque.



## Balões

Choque contra eles ou rebente-os com uma onda de choque para acumular pontos. Ganhará pontos extra se conseguir rebentar uma sequência de balões, sem falhar nenhum!



## Pássaros de Balão

Estes pássaros tornam a sua viagem perigosa. Rebente-lhes os balões para que caiam ao mar!



## Peixe Gigante

Roce a superfície da água para atrair este peixe esfomeado. Cuidado que ele come pássaros e personagens Mii ao pequeno-almoço!



## Bolhas

Sempre que um pássaro cair ao mar, surgirá uma bolha. Rebente-as para ganhar mais pontos!

5

## Pontuação

## Jogo Assistido

Prima **A** no Comando Wii para afastar obstáculos e rebentar os balões dos pássaros.



Pode jogar neste modo caso possua um Wii U GamePad e pelo menos um Comando Wii. Dois a cinco jogadores competem em diversas atrações para ver quem consegue a pontuação mais alta.



## Iniciar a Visita

Selecione VISITA GUIADA a partir do menu ou entre no comboio de visitas na Praça Nintendo Land e prima **A** para participar na visita. Siga as instruções apresentadas no ecrã para configurar e iniciar a sessão de jogo.



Os jogadores podem ainda votar em quem acham que vai ganhar. Se acertarem, também recebem pontos no final da partida.

Se não vir quaisquer cartas do Tiroteio Metroid durante a Visita Guiada, isto poderá dever-se a um dos seguintes fatores:

- Um dos Comandos Wii emparelhados não tem o acessório Wii MotionPlus encaixado.
- Está em uso um Mii que ainda não jogou ao Tiroteio Metroid.

Se estabelecer uma ligação à Internet, ficarão disponíveis as seguintes funcionalidades do  Miiverse:

- A Praça Nintendo Land será visitada por personagens Mii provenientes de todo o mundo.
- Ao escrever uma publicação a partir do jogo, o seu Mii aparecerá nos parques de outros jogadores.
- Pode comentar ou colocar "Fixes" nas publicações apresentadas no jogo, bem como ver os perfis de Miiverse dos utilizadores que as escreveram.
- ◆ Se não quiser que o seu Mii visite outros parques, ou se quiser restringir a publicação de comentários no Miiverse, ajuste as definições pretendidas através do  Controlo Parental no Menu Wii U.
- ◆ Precisar-se-á de se ligar à Internet e de ter configurado o Miiverse de antemão.
- ◆ 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.
- ◆ Para obter mais informações sobre o Miiverse, consulte a secção "Miiverse" no Manual Eletrónico da Wii U. Prima  no Menu Wii U e selecione  Manual a partir do Menu HOME para apresentar o Manual Eletrónico da Wii U.
- ◆ Toque num Mii visitante para consultar o seu perfil.

Serão ainda apresentados os seguintes símbolos:

	Colocar um "Fixe" numa publicação.
	Enviar comentários.
	Ver perfil de Miiverse do utilizador.

- ◆ Quando escreve uma publicação ou um comentário, pode receber "Fixes" e comentários de outros jogadores. Pode consultá-los na secção de Notificações do Miiverse.

Toque num Mii na Praça Nintendo Land para consultar as suas estatísticas.



1 Atração Favorita

2 Carimbos

Exibe o número de carimbos obtidos em cada atração.

3 Progressão

Mostra a sua progressão em The Legend of Zelda: Demanda Bélica, Aventura Pikmin e Tiroteio Metroid.

4 Total de moedas e prémios reunidos

Apresenta todas as moedas reunidas, bem como os prémios ganhos, durante a sua estadia na NINTENDO LAND.

5 Informação do Mii

## 6 Troféus

Apresenta os troféus conquistados no Carrinho de Fruta do Yoshi, Andaime Infernal do Donkey Kong, Takamaru: Fortaleza Ninja, Dança do Polvo, Corrida Estonteante do Captain Falcon e Viagem de Balão: Ao Sabor do Vento.

## 7 Ver dados de outras personagens Mii

Aparece quando toca no seu próprio Mii. Pode ver os dados de qualquer Mii com que já tenha jogado, desde que tenha sido criado no EDITOR Mii.

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 utilização do Miiverse  para proteger as crianças de conversas impróprias ou comportamento abusivo.
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.

**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.



The Nuance logo is a trademark of Nuance Communications, Inc.

## Assistência Técnica

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

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