MANUAL TRADUZIDO POR FÃS

KIRBY'S ADVENTURE™*

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.



Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

⚠ATENÇÃO⚠

NÃO USE "TELÃO" DE PROJEÇÃO DIRETA OU RETROPROJEÇÃO

Não use com "telão" de projeção direta ou retroprojeção o seu Nintendo Entertainment System® (NES) ou quaisquer jogos Nintendo. Se video games com cenas ou figuras fixas forem jogados em projetores de video ("telões") poderão causar danos permanentes à tela. Danos similares poderão ocorrer, se você colocar o video game na função "pause". Se você usar "telão" com quaisquer jogos Nintendo, a Playtronic Industrial ou qualquer de seus distribuidores autorizados, não serão responsabilizados por eventuais danos que venham a ocorrer. Esta situação não é causada por um defeito apresentado em aparelhos Nintendo, pois quaisquer imagens fixas ou repetitivas podem causar danos similares ao "telão". Favor entrar em contato com o fabricante para informações adicionais.

LEIA ANTES DE USAR O NES

Os video games não causam qualquer tipo de epilepsia, no entanto pessoas que possuam antecedentes de epilepsia podem apresentar certos tipos de reações, inclusive crises epiléticas, quando expostas a variações luminosas, sejam naturais ou artificiais. Classificada como "epilepsia por fotossensibilidade", estas reações poderão ocorrer em uma pequena parcela de pessoas que já apresentam um quadro de epilepsia, ou naquelas em que a condição epilética ainda não foi detectada. Se você apresenta qualquer condição epilética, consulte o seu médico antes de jogar video games. Consulte-o na ocorrência de qualquer dos seguintes sintomas ao jogar video games: tontura, visão alterada, contração muscular, outros movimentos involuntários, perda de consciência do local onde se encontra, confusão mental e/ou convulsões.

Parabéns pela escolha do Kirby's Adventure, para o seu Nintendo Entertainment System®

Leia este manual com atenção para assegurar o máximo aproveitamento do seu jogo. Guarde-o para futuras consultas.

ÍNDICE

CRISE NA TERRA DOS SONHOS! 4
COMEÇANDO 10
TELA DE INSTRUÇÕES 12
COMO MOVIMENTAR O KIRBY 13
JOGOS BÔNUS 23
COMO CONTINUAR E GRAVAR UM JOGO 25
ITENS DE ENERGIA! 26
UM MUNDO TODO NOVO! 28

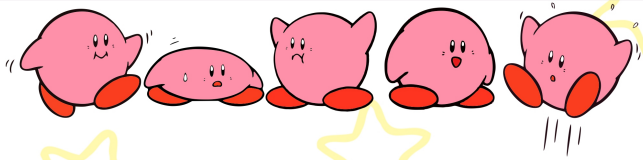
PRECAUÇÕES

1) Este é um Cartucho de alta precisão. Ele não deverá ser guardado em locais de temperatura extrema. Nunca bata com nada nele nem o deixe cair no chão. Não o desmonte.
2) Evite tocar os conectores, nem os deixe ficar molhados ou sujos, pois isto poderá danificar o Cartucho e/ou o NES.
3) Não limpe com benzina, thinner, álcool ou outros solventes.
4) Guarde o Cartucho na sua capa de proteção quando não for usá-lo.
5) Verifique sempre o conector do Cartucho para ver se há material estranho antes de inseri-lo no NES.

Obs: Visando o aprimoramento do produto, as especificações e o design do Nintendo Entertainment System estão sujeitos a alterações sem aviso prévio.

TM e ® SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA, INC.
©1993 NINTENDO OF AMERICA, INC
★©1993 HAL LABORATORY, INC./NINTENDO.

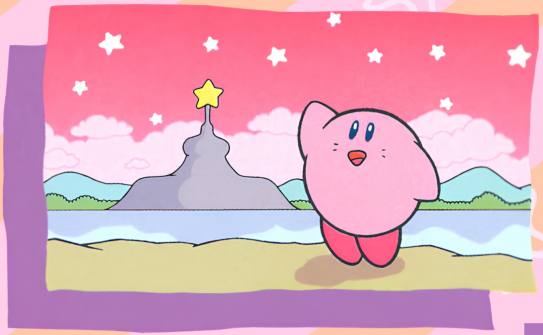
CRISE NA TERRA DOS SONHOS!



A anos-luz de distância,.....

A anos-luz de distância, em uma estrelinha invisível da Terra, fica o mágico e pacífico lugar conhecido como a Terra dos Sonhos. Os seres que habitam este mundo maravilhoso levam uma vida feliz que consiste em comer, dormir e brincar.
Um exemplo de seus costumes é a tradição da sesta pós-almoço. Depois de acordarem da soneca, os Sonhiterráquios conversam sobre os sonhos que tiveram e rezam para que seus maiores desejos se tornem realidade.
Certo dia, um jovem sonhiterráquio chamado Kirby acordou de sua soneca pós-almoço se sentindo mal. "O que aconteceu?" Ele se perguntou. "Eu não sonhei com nada durante a soneca!" Essa falta de sonhos deixou Kirby inquieto. Depois de falar com alguns de seus amigos, ele descobriu que o problema era muito mais sério do que pensava, pois eles também não haviam sonhado nada!
"Algo deve ter acontecido na Fonte dos Sonhos!" exclamaram todos.





A Fonte dos Sonhos é um poço mágico que armazena todos os sonhos dos habitantes da Terra dos Sonhos. Sonhos também saem da Fonte dos Sonhos e cobrem a Terra dos Sonhos concedendo a todos os seres adormecidos sonhos agradáveis.

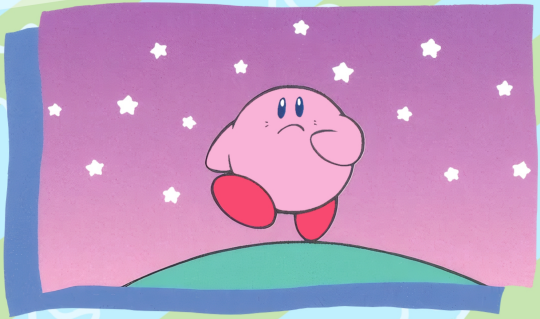
A lenda diz que a Fonte dos Sonhos foi criada com um artefato mágico conhecido como Estrela Vara. A estrela brilhante na ponta de seu cetro era um fragmento real de uma estrela que caiu na Terra dos Sonhos há muito tempo. A Estrela Vara agora fornece energia para a Fonte dos Sonhos e serve como o Símbolo da Terra dos Sonhos.



A falta de sonhos fez com que todos os Sonhiterráquios se sentissem cansados e ranzinzas. As risadas felizes que antes ecoavam pela Terra dos Sonhos já não podiam mais ser ouvidas. O clima estava sombrio. Kirby, o herói bolo fofo da Terra dos Sonhos, anunciou corajosamente seu plano de investigar a Fonte dos Sonhos e descobrir a causa do problema.

Ao chegar à Fonte dos Sonhos, ele se deu de cara com o Rei Dedede, que se banhava nas águas mágicas! Anteriormente, (veja Kirby's Dream Land™ para Game Boy®), o Rei Dedede havia feito traquinagens na Terra dos Sonhos, roubando Estrelas Brilhantes e toda a comida dos Sonhiterráquios. Agora no meio da Fonte dos Sonhos, Dedede mergulhava no lugar da Estrela Vara, todo coberto de espuma.

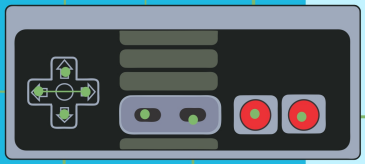
"Então era você aprontando de novo, hein, Dedede?!" Kirby o acusa.
"Do que você está falando, pudim de banha?" Dedede fala surpreso.
"Achei que estava ajudando a todos em..."
"Não, não e não!" Kirby balançou a cabeça. "Não vou escutar sua abobrinha! O que você fez com a Vara Estrela?!"
"Ah, aquela coisa velha," Dedede disse despreocupado. "Eu a quebrei em sete pedaços e dei um para cada um dos meus amigos....."
"O que o Dedede tava pensando?!" Kirby se perguntou. Antes que Dedede dissesse mais uma palavra, Kirby partiu para uma longa jornada com o objetivo de reunir as peças da Estrela Vara e devolvê-las à Fonte dos Sonhos. Com sorte, ele poderá restaurar o brilho da Fonte dos Sonhos permitindo que o povo da Terra dos Sonhos possa aproveitar suas sonecas novamente.



COMO USAR O CONTROLLER

*Leia as páginas 13-20 para detalhes em como movimentar o Kirby.





Inalar
Exalar

Soltar Habilidade de Inimigo

Voar
Entrar em
Portas

Andar
Correr (pressione duas vezes)

Pular
Nadar

Sentar
Engolir
Escorregar
(✥ Tecla A ou ✥ Tecla B)

Pausar - Interrompe o Jogo
(Para detalhes, por favor verifique as instruções nesse manual de usuário.)

Pressione as Teclas A, B, Start e Select simultaneamente durante o jogo para reiniciá-lo e recomeçar do início.

COMEÇANDO

Introduza corretamente o cartucho no Nintendo Entertainment System. Pressione a Tecla POWER do NES para escutar a música de abertura e ver a Tela de Apresentação. (Se não fizer nada na Tela de Apresentação, o jogo irá entrar em modo de demonstração automática.)

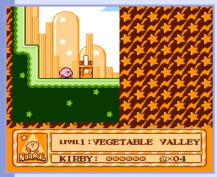


Pressione a Tecla START na Tela de Apresentação para fazer o jogo começar. (Se pressionar a Tecla START durante a melodia de início ou durante a demonstração, a tela imediatamente será trocada pela Tela de Apresentação.)



O Começo da Sua Aventura

No começo do jogo, o mapa mostrado à direita irá aparecer na tela. Esse mapa mostra como o Kirby tem progredido pelos níveis do jogo. Portas nesse mapa o levam à uma sequência de ação.

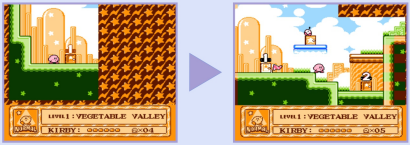


Tela do Mapa

Existem sete níveis em Kirby's Adventure, e cada um tem sua própria tela do mapa. Cada tela do mapa a princípio tem apenas uma porta visível. Essa porta leva a uma sequência de ação ou "estágio." Pressione para cima na ✣ Tecla Direcional e entre no estágio.

Quando você completar um estágio, o mapa se desdobrará e portas adicionais para outros estágios ou jogos bônus serão revelados. Cada nível tem diversos estágios, e no fim do estágio final, você vai encontrar um dos amigos do Rei Dedede, que tem um pedaço da Estrela Vara. Se você derrotar o colega do Dedede, você poderá conseguir o pedaço da Estrela Vara para avançar ao próximo nível. Lembre-se, você deverá reunir todos os sete pedaços da Estrela Vara para restaurar a Fonte dos Sonhos.

Você pode tentar a sorte nos estágios que você já concluiu quantas vezes quiser.



Quando você passar de um estágio... novas partes serão reveladas!



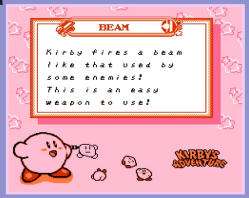
★ Além dos Estágios de Ação, existe um Jogo Bônus e um Museu nesse nível.

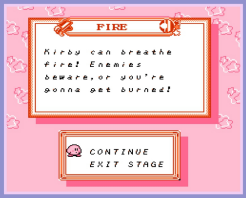
★ Os estágios que você completa ganham uma bandeira.

★  Se a porta de um estágio fica marrom depois de completo, significa que você esqueceu alguns segredos nele...

Tela de Instruções

Se você pressionar a Tecla START enquanto estiver em uma tela de jogo, o jogo irá pausar e você verá uma explicação da habilidade especial que Kirby possuiu, e se pressionar a Tecla START novamente, você voltará ao jogo. Se estiver em um estágio que você já completou, você poderá escolher entre as opções CONTINUE (Continuar) e EXIT STAGE (Sair do Estágio). Se escolher CONTINUE, você voltará ao mesmo estado que você estava. Se você selecionar EXIT STAGE, você vai voltar à Tela do Mapa.





Estação Estrela Via

Se você ativar interruptores escondidos em alguns estágios, a estação Estrela Via vai aparecer na Tela do Mapa. Se você entrar, a tela abaixo vai aparecer, e você poderá se transportar para outro nível.



COMO MOVIMENTAR O KIRBY

Kirby se movimenta de várias formas! No começo, você pode ficar confuso com a variedade de coisas que o Kirby pode fazer. Porém quando você se acostuma com os vários truques do Kirby, você ficará surpreso no quão fácil é movimentá-lo. Vamos aprender sobre seus movimentos bem rapidinho e restaurar a paz na Terra dos Sonhos!

Correr/Andar

Se você pressionar esquerda e e direita na ✣ Tecla Direcional quando o Kirby estiver em terra firme, você pode fazê-lo andar normalmente. Pressione rapidamente Esquerda ou direita na Tecla Direcional duas vezes e segure a Tecla, Kirby correrá na direção que você está pressionando. (Se você tirar o dedo do Botão Direcional, o Kirby irá parar.)
Se você pressionar o Botão Direcional na direção oposta ao movimento do Kirby, ele vai parar.



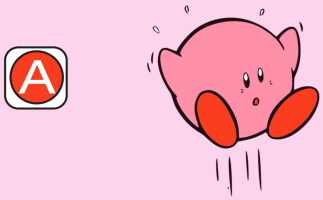
Sentar

Pressione para baixo na ✣ Tecla Direcional para fazer o Kirby sentar. Assim ele pode desviar dos inimigos.



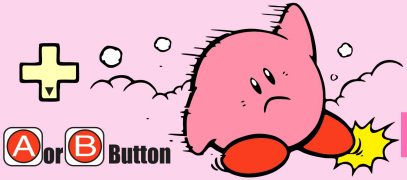
Pular

Pressione a Tecla A para fazer o Kirby pular. Se você pressionar a Tecla A enquanto o Kirby estiver andando, ele saltará uma longa distância. Se o Kirby estiver correndo, ele poderá pular ainda mais longe.



Escorregar

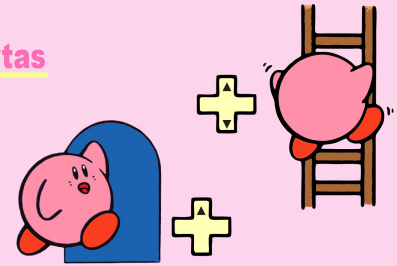
Pressione a Tecla A ou B enquanto o Kirby estiver Sentado para fazê-lo Escorregar e derrotar o inimigo.



para Cima/Baixo/Entrar em Portas

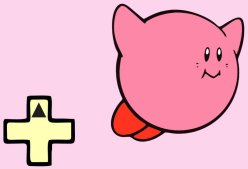
Tecla A ou B

Se você pressionar para Cima ou Para Baixo na ✣ Tecla Direcional perto de escadas, o Kirby poderá subi-las ou descê-las. Se pressionar para Cima na ✣ Tecla Direcional quando o Kirby estiver na frente de uma porta, ele irá entrar.



Voar Pelo Céu/Flutuar

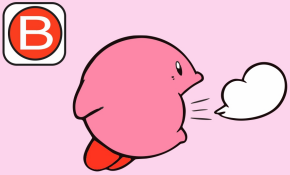
Pressione a para Cima na ✣ Tecla Direcional quando o Kirby estiver em sua forma "Normal" e ele irá se inflar e flutuar pelo céu. Pressionar a Tecla A enquanto o Kirby estiver inflado fará com que ele bata os braços como asas e voe até o topo da tela.



Balas de Ar

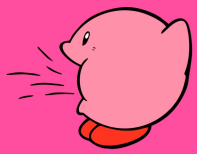
Se você pressionar a Tecla B enquanto o Kirby estiver inflado, ele disparará uma bala de ar. Ele pode atacar alguns inimigos usando essas balas de ar. Disparar uma bala de ar fará o Kirby soltar ar, e assim cair do céu. Entretanto, se você pressionar para Cima na ✣ Tecla Direcional, o Kirby vai inalar mais um gole de ar e começará a voar de novo.

★ Balas de ar podem não ferir alguns inimigos!

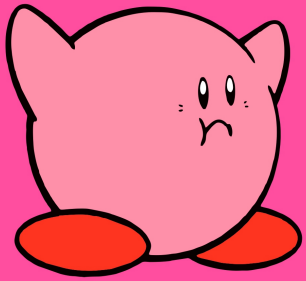


Inalar

Pressione a Tecla B quando Kirby estiver próximo a um inimigo ou bloco e ele vai inalar o objeto inteiro em um só bocada
★Alguns inimigos não podem ser comidos!



Inale...

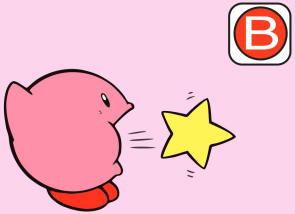


...e inale o inimigo em uma só bocada!

O Que tem na Boca do Kirby?

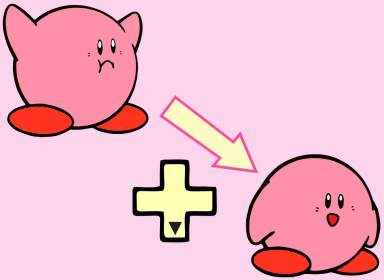
Exalar

Se você pressionar a Tecla B de novo quando Kirby tiver um inimigo ou um bloco em sua boca, Kirby irá cuspir o objeto em formato de estrela. Essa estrela pode nocautear um inimigo ou quebrar outro bloco. Se o Kirby tiver inalado dois ou mais inimigos, ele vai exalar múltiplas estrelas.



Engolir

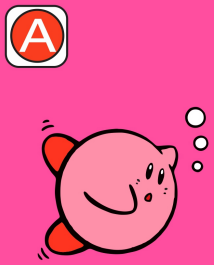
Se você pressionar para Baixo na ✣Tecla Direcional quando o Kirby tiver inalado um inimigo ou um bloco, ele engolirá o que quer que esteja em sua boca. Se o Kirby engolir um inimigo que possui uma habilidade especial, ele roubará a habilidade desse inimigo. Veja a página 19 para mais detalhes.



Na Água

Nadar

Embora Kirby não possa sentar, flutuar ou voar de baixo d'água, você pode fazê-lo nadar pressionando a Tecla A.



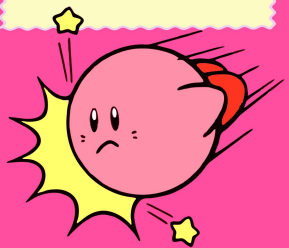
Arma de Água

Kirby não pode inalar ou exalar inimigos de baixo d'água. Porém, você pode fazê-lo soltar um ataque de jato d'água nos inimigos pressionando a Tecla B



Você também pode atacar inimigos por cima!

Se o Kirby cair de um lugar alto e bater em um inimigo abaixo dele, o inimigo irá tomar dano.



☆Vamos Roubar as Habilidades dos Inimigos!

Existem mais de 20 inimigos com habilidades especiais! Se o Kirby engolir esses inimigos, ele roubará sua habilidade especial. Pressionando a Tecla B, Kirby pode usar a habilidade especial do inimigo engolido. Por exemplo, se o Kirby inalar um inimigo e apertar para baixo na ✚ Tecla Direcional...

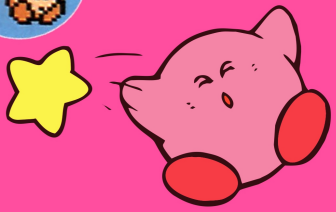


Limitações em Roubar Habilidades de Inimigos

- Kirby não poderá engolir um inimigo se ele já tiver uma habilidade especial.
- Quando Kirby imita um inimigo, ele muda de sua cor rosa padrão para uma cor alaranjada mais clara.
- Uma caixa na parte de baixo da tela mostra a habilidade atual de Kirby.
- Algumas habilidades que o Kirby pode imitar tem limites ou um certo número de vezes em que elas podem ser usadas.
- Alguns inimigos não tem habilidades especiais para serem copiadas.
- Quando o Kirby engole dois ou mais inimigos simultaneamente, ele às vezes pode conseguir uma habilidade especial aleatória. Tente pensar em como você pode combinar habilidades especiais.



Kirby vai perder sua habilidade especial se um inimigo acertá-lo ou se você pressionar a Tecla SELECT. Em ambos os casos ele voltará ao seu estado normal. Entretanto, se o Kirby inalar e engolir a estrela que aparece quando ele perde sua habilidade especial, ele vai ganhá-la de volta.



DISTRIBUIÇÃO DA TELA

Os dados na parte de baixo da tela são os seguintes:

Vitalidade do Kirby: No início do jogo, o Kirby possui seis barras de vitalidade. Quando um inimigo o atinge, essas barras desaparecerão uma por uma. Quando todas as barras sumirem, uma vida será descontada de Kirby.

Limite de habilidade: Se o Kirby roubar uma habilidade com limite de uso, um número será mostrado aqui.



Seu Placar Atual

Estado de habilidade especial: Quando o Kirby estiver em sua forma normal, a palavra NORMAL aparecerá aqui. Se ele puder usar uma habilidade especial, ela aparecerá no lugar.

Vidas restantes: Esse número mostra quantas vidas o Kirby tem restando. Quando o número for zero, este será o fim de Kirby e o fim do jogo.

Lutando Contra os Amigos do Dedede

Os amigos do Rei Dedede são os "chefões" deste jogo. O medidor de força deles serão mostrados no lugar do seu placar quando lutar contra eles.



Quando vencer um estágio...

Cada vez que vencer um estágio, a tela à direita irá aparecer. cronometre seu pulo para fora da plataforma (pressione a Tecla A) para fazer o Kirby pular o mais longe possível.
Se cronometrar o pulo perfeitamente, você pode fazer o Kirby pular para a última núvem e ser recompensado com um Item Vida (1-Up).

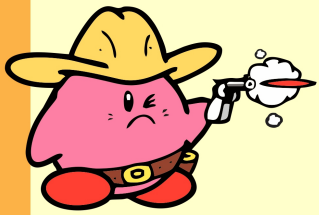


1 vida!



JOGOS BÔNUS

Em cada Nível, existem diversos jogos bônus que você pode usar para aumentar o número de vidas que você tem restando.
Tem três jogos diferentes. Dê o seu melhor para aumentar o número de vidas que você tem sobrando! O número de estrelas mostradas na tela de instruções do Jogo Bônus indica o nível de dificuldade do jogo.



Obs: Se preferir, Todos os jogos bônus podem ser operados usando a Tecla B ao invés da A.

JOGO A
MATAR OU MORRER

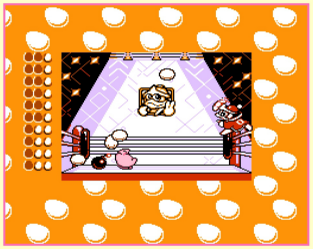
Neste jogo bônus, Kirby vira um pistoleiro e tem um concurso de tiro contra um inimigo armado. Quando o inimigo sacar a arma, pressione a Tecla A o mais rápido que puder! Se você pressionar a Tecla A antes do inimigo tocar em sua arma, você estará trapaceando! O número de pontos bônus que você ganhar aumenta dependendo do número de inimigos que você atirar.



JOGO B

PAPA OVO

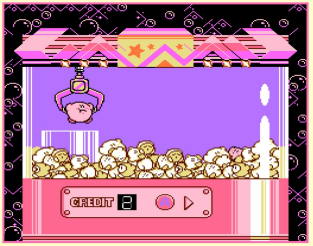
O objetivo deste jogo é comer os ovos que o Rei Dedede joga no Kirby! Porém, se o Kirby comer uma bomba, será o fim do Kirby e do Jogo Bônus! Para abrir a boca do Kirby, pressione a Tecla A. Para fechar a boca do Kirby, solte a Tecla A. O número de vidas extras recompensadas dependerá de quantos ovos o Kirby comer.



JOGO C

FEBRE DA GARRA

Esta é aquela máquina de pegar bichinhos de pelúcia que todo mundo conhece. Você simplesmente usa a garra para pegar uma pelúcia do Kirby. A garra se move para os lados enquanto você pressiona a tecla A e para quando você a solta. Em seguida, a garra se move para baixo para pegar o que estiver embaixo dela. Pelúcias pequenas do Kirby dão uma vida extra, mas pelúcias grandes dão duas vidas extras!



COMO CONTINUAR E GRAVAR UM JOGO

Como Continuar

Quando Kirby perde sua ultima vida, o jogo acaba. Na tela final mostrada à direita, escolha entre CONTINUE (Continuar), para continuar do nível onde Kirby perdeu sua vida, ou GAME END (Finalizar o Jogo) para recomeçar do início.



COLOCAÇÃO DO JOGADOR

Como Gravar um Jogo

O cartucho de Kirby's Adventure pode gravar até três arquivos de dados que contêm o seu progresso. O jogo vai gravar imediatamente depois de você finalizar um estágio. Quando você retornar ao jogo depois de ter jogado alguns estágios, você pode começar de onde você parou selecionando o arquivo que você usou na ultima vez que você iniciou o jogo. Se você quiser apagar o arquivo salvo, selecione DELETE (Apagar) e escolha o arquivo que você quiser apagar. Então responda YES (Sim) para a pergunta "ARE YOU SURE?" (Você tem certeza?) todos os dados no arquivo serão apagados e você vai recomeçar do início se usar este arquivo. Quando você desligar o NES, tenha certeza de pressionar e segurar a Tecla RESET para proteger os dados gravados. Se pressionar a Tecla POWER repetidas vezes, pressionar RESET desnecessariamente, ou remover o cartucho do jogo com a energia ligada, você poderá perder alguns dados.



NOME DO ARQUIVO

PORCENTAGEM DE JOGO COMPLETO

ITENS DE ENERGIA!

Muitos itens úteis estão espalhados pelos estágios do jogo. Tente pegá-los, pois serão bem úteis em sua jornada para encontrar os pedaços da Estrela Vara!



Maxi-Tomate



Kirby adora comer esses tomates vermelhinhos! Eles restauram completamente sua vida!

Bebida Revitalizante



Embora não seja tão potente quanto os tomates, essa bebida ainda restaura um pouco a vida de Kirby.

Doce



Kirby ficará invencível por um curto período de tempo depois de pegar o doce. Porém, a mágica do doce não irá protegê-lo de cair em um buraco.

Item Vida



Isso aumentará o número de vidas extras que Kirby tem sobrando.

Estrela Via



Este objeto não concede nenhuma recompensa especial para Kirby, mas irá transportá-lo para uma nova parte do estágio. A Estrela Via também aparece na Estação Estrela Via (veja página 12).

Estrela Vara



Quando Kirby derrota o amigo do Dedede no final de cada nível, ele pode finalizar o nível pegando um pedaço da Estrela Vara. Ele deve reunir todas as sete peças da Estrela Vara para restaurar a paz na Terra dos Sonhos.

UM MUNDO TODO NOVO!

Nível 1

Vale dos Vegetais

É fácil aprender o básico sobre Kirby's Adventure no relativamente fácil Vale dos Vegetais. O chefão deste nível introdutório, Wispy Woods, te dará um Déjà vu das aventuras anteriores de Kirby!



Nível 2

Ilha do Sorvete

Já que as pequenas ilhas neste nível são cercadas pelo mar, a chave para o sucesso é nadar! Você também pode esperar encontrar vários inimigos novos com habilidades especiais para você roubar!



Nível 3

Edifício de Manteiga

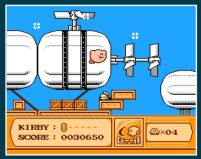
Uma longa e árdua escalada até o topo da torre do Edifício de Manteiga! Sua recompensa é lutar contra dois dos colegas mais poderosos do Rei Dedede no ultimo piso!



Nível 4

Jardim das Uvas

Do topo do Edifício de Manteiga, você chegará ao Jardim das Uvas que se encontra nas nuvens. Você precisará voar o máximo que puder, já que aqui os inimigos estão acostumados com ataques aéreos por viverem no topo de nuvens fofinhas e agradáveis.



Nível 5

Vale do Iogurte

Quando você pensava ter chegado ao topo do mundo, se encontrará arremessado no meio de um labirinto de cavernas que atravessam as montanhas!



Nível 6

Oceano de Laranja

Se você não ficou enjoado na Ilha do Sorvete, é melhor segurar o fôlego nesse nível! Embarque em uma aventura em um mundo de temática náutica habitado por alguns inimigos mais poderosos que você já enfrentou!



Nível 7

Bem-vindo ao Balneário Arco-Íris!



Dicas e Pistas
De encher o bucho!



- Se você acha que será muito difícil continuar com seu nível de vitalidade atual, verifique o Museu ou a Arena. Lembre-se que você terá que lutar pelo seu potenciador na Arena, então seja cuidadoso!
- O cartucho vai gravar automaticamente o nível que você chegou, mas não vai gravar o número de vidas que você tem, sua habilidade especial, placar ou vitalidade restante.
- Você perderá sua habilidade especial quando um inimigo te der dano. Se tiver um limite para o número de vezes que você pode usar a habilidade de um inimigo, é melhor usar a habilidade especial do que perdê-la!
- chefãos de tamanho médio podem ser inalados depois que sua vitalidade é reduzida.
- Se tiver um obstáculo que obstrui o caminho, tente escorregar por ele.
- Mesmo se tiver finalizado o jogo e visto o final, se ainda tiver portas marrons no Mapa de Níveis, significa que você não viu tudo que está no jogo. (veja página 11). Deixe as portas brancas e veja o que acontece!

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com assistência técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.

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

Por isso, recomendamos que qualquer reparo que o seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o termino do periodo de garantia.

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

O certificado de garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.

Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no certificado. Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem elas serão cobradas.



Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação e manutenção ou Serviço de Atendimento ao Comsumidor Playtronic

Tel.: (011) 522-2400

POWER LINE

Nintendo®

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo:
Tel.: (011) 522-2177

Nintendo®

TRADUZIDO POR CHOCOLIXO