

SUPER MARIO SUNSHINE™



RECOMENDADO PARA
L
TODAS AS IDADES

MANUAL DE INSTRUÇÕES


NINTENDO
GAMECUBE.

AVISO: POR FAVOR, LEIA AS PRECAUÇÕES INCLUSAS NESTE MANUAL ANTES DE USAR SEU SISTEMA DE HARDWARE, GAME DISC OU ACESSÓRIO NINTENDO® ESTE MANUAL CONTÉM INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA IMPORTANTES.
INFORMAÇÃO IMPORTANTE: LEIA OS SEGUINTE AVISOS ANTES DE JOGAR VIDEO GAMES.

⚠️ AVISO - ATAQUES

- Algumas pessoas (aproximadamente 1 em 4000) podem sofrer ataques ou desmaios devido a luzes piscantes, como aquelas vistas quando se assiste TV ou se joga video games; mesmo que nunca tenham passado por isso.
- Qualquer um que tenha sofrido um ataque, perda de consciência ou qualquer outro sintoma ligado a uma condição epilética, deve consultar um médico antes de jogar video game.
- Os pais devem supervisionar enquanto seus filhos estão jogando video game. Pare de jogar e consulte um médico se você ou seu filho apresentarem qualquer um dos seguintes sintomas:

Convulsões	Palpitação nos olhos ou músculos
Visão alterada	Perda de consciência
Desorientação	Movimentos involuntários

Para reduzir o risco de um ataque ao jogar video game:

1. Fique o mais longe possível da tela.
2. Jogue com a menor tela disponível.
3. Não jogue se estiver cansado ou precisando dormir.
4. Jogue em uma sala bem iluminada.
5. Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora.

⚠️ AVISO - TENSÃO REPETITIVA

Jogar video game pode fazer com que seus músculos, juntas ou pele fiquem doendo depois de algumas horas. Siga essas instruções para evitar problemas como tendinite, síndrome de túnel carpal ou irritação de pele:

- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora, mesmo se achar que não precisa.
- Se suas mãos, punhos ou braços ficarem cansados enquanto você estiver jogando, pare e descanse algumas horas antes de jogar novamente.
- Se continuar com as mãos, punhos ou braços cansados durante ou depois de jogar, pare e consulte um médico.

⚠️ AVISO - CHOQUE ELÉTRICO

Para evitar choques elétricos ao utilizar esse sistema:

- Use somente o Adaptador AC que vem com seu sistema.
- Não use o Adaptador AC se ele tiver cabos ou fios quebrados, partidos ou danificados.
- Certifique-se de que o cabo do Adaptador AC esteja totalmente inserido na tomada da parede ou na extensão.
- Desconecte cuidadosamente todos os plugues puxando-os pela tomada e não pelo cabo. Certifique-se de que o Nintendo GameCube esteja desligado antes de retirar o cabo do Adaptador AC de uma tomada.

⚠️ AVISO - ENJÔO

Jogar video games pode causar enjôo. Se você ou seu filho se sentirem tontos ou com náuseas enquanto estiverem jogando video games com esse sistema, pare de jogar e descanse. Não dirija ou participe de outras atividades até se sentir melhor.

⚠️ AVISO - DISPOSITIVO A LASER

O Nintendo GameCube é um produto a laser de Classe I. Não tente desmontar o Nintendo GameCube. Procure os serviços apenas de pessoal qualificado.

Cuidado: o uso de controles, ajustes ou procedimentos que não aqueles especificados aqui podem resultar em perigosa exposição à radiação.

⚠️ AVISO - USO DE PROJETOR

NÃO UTILIZE COM PROJETOR

Não utilize seu sistema Nintendo com um televisor de projeção frontal ou traseira. Sua tela pode ficar permanentemente danificada se video games com imagens estáticas forem jogados nesse tipo de televisor. Danos similares podem ocorrer se você deixar o video game em pausa. Se você usar seu projetor com qualquer sistema Nintendo, nem a Nintendo nem suas licenciadas poderão ser responsabilizadas por qualquer dano. Essa situação é causada por defeitos nos sistemas ou games, pois outras imagens fixas ou repetitivas podem causar danos similares a seu projetor. Por favor, contate o fabricante de seu TV para maiores informações.

REINICIALIZAÇÃO DA POSIÇÃO NEUTRA DO CONTROLLER

Se as Teclas L ou R forem pressionadas ou se a Alavanca de Controle ou a Alavanca C forem tiradas da posição neutra quando o console for ligado, essas posições serão definidas como neutras, fazendo com que os controles fiquem incorretos durante o jogo.

Para resetar o controller, solte todas as teclas e alavancas para que elas voltem ao posicionamento neutro correto, e então segure as Teclas X, Y e START simultaneamente por 3 segundos.



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.



1 Jogador

ESTE GAME É PARA UM JOGADOR E UTILIZA APENAS UM CONTROLLER.



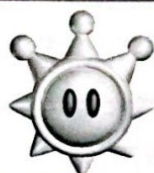
Cartão de Memória

ESTE GAME EXIGE UM CARTÃO DE MEMÓRIA PARA GRAVAR O PROGRESSO DE JOGO, CONFIGURAÇÕES OU ESTATÍSTICAS.

Nintendo®

TODOS OS DIREITOS, INCLUINDO OS DIREITOS AUTORAIS DO GAME, CENÁRIOS, MÚSICAS E PROGRAMA, ESTÃO RESERVADOS PARA A NINTENDO. Produzido sob licença da Dolby Laboratories. Contém Trabalhos Confidenciais e Inéditos de Dolby Laboratories. ©2001 Dolby Laboratories. Todos os direitos reservados.

TM, © E O LOGOTIPO NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO. ©2002 NINTENDO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



ÍNDICE

	BEM VINDO À ISLE DELFINO!	6
	AS FÉRIAS DE MARIO DERAM ERRADO	7
	USANDO O CONTROLLER	9
	INICIANDO	10
	A TELA DE JOGO	11
	MOVIMENTOS DE MARIO	12
	ITENS DA ILHA	23
	COMO JOGAR	24
	CONSELHOS PARA OS VIAJANTES	26

Produzido pela Agência de Turismo de Isle Delfino

Bem vindo à linda Isle Delfino!

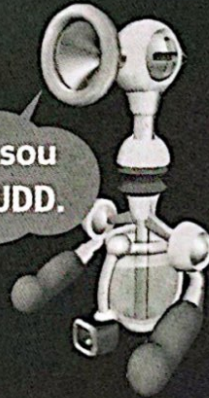
É hora da limpeza
para mim e para
FLUDD!

**E o que é Isle
Delfino, você
pergunta?**

É uma ensolarada e paradisíaca ilha
que todo mundo deve visitar, é lógico!

**O que Mario
pode fazer
na ilha?**

Eu sou
FLUDD.



A mais nova aventura de Mario é
repleta de ação! Mario corre, nada,
escorrega e pula pelas
paredes até os lugares mais altos. Com
FLUDD amarrado em suas costas, Mario
molha os inimigos, soluciona enigmas e
até voa pelo céu! Ah, e Yoshi também
está de volta, por isso se prepare!

**Para maiores
detalhes sobre
os movimentos
de Mario**



Pg. 12

**Para maiores
detalhes sobre
FLUDD**



Pg. 17

Missão de Mario.



Espírito Shine

Mario deve limpar a sujeira de Isle
Delfino, solucionar enigmas e
derrotar inimigos, para juntar os
Espíritos Shine. Além disso, ele tem
que descobrir quem está por trás do
mistério *!!!*

**Para maiores
detalhes sobre
como jogar**



Pg. 24

6

~As Férias de Mario Deram Errado~

Feche os olhos e imagine... um relaxante banho de sol acompanhado do som das ondas quebrando suavemente na praia. Lá no alto, gaivotas descrevem lentos círculos em um cristalino céu azul. Isso é **Isle Delfino**.

Longe da confusão e burburinho do Reino dos Cogumelos, esse refúgio brilha como uma jóia nas águas do oceano.

Mario, Peach é um séquito de Toads vieram à Isle Delfino para relaxar e curtir. Pelo menos, esse é o plano deles... mas quando desembarcam, eles descobrem que algo saiu errado...

De acordo com os habitantes da ilha, a pessoa responsável pela bagunça tem um **nariz redondo**, um **bigode espesso**, e um **boné...**

O que? Mas... isso parece uma descrição do **Mario!**?



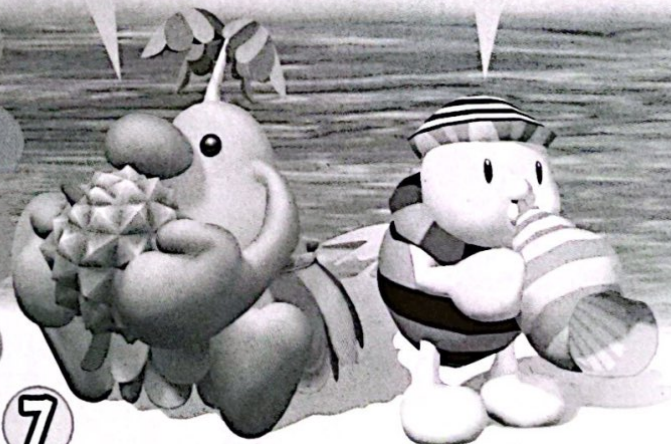
Mario

Pianta

Noki

Residentes de Isle Delfino

7





"Quem pode ser essa misteriosa figura? Ele parece com o Mario!"

Os moradores estão dizendo que a sujeira de **Mario** poluiu a ilha e fez com que a fonte de energia deles, os **Espíritos Shine**, sumissem.

Agora, o injustamente acusado **Mario** prometeu limpar a ilha, mas... como?



Nada tema! **FLUDD**, a mais nova invenção da Gadd Science, Inc., pode ajudar Mario a limpar a ilha, enfrentar inimigos e dar uma força em todos os tipos de situações pegajosas.

Será que **Mario** conseguirá arrumar a ilha, capturar o vilão e limpar seu nome? É hora de começar outra aventura de Mario!

Princesa Peach

Princesa do Reino dos Cogumelos

Toadsworth

Companheiro de longa data de Peach.

Toad

Criado de Peach



8

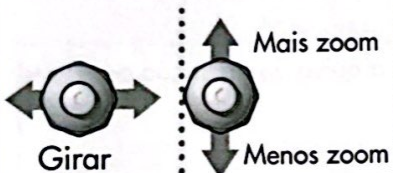


Usando o Controller

Controles de Câmera Pg. 13

Alavanca C

Muda a posição da câmera



Tecla L

Centraliza a câmera atrás de Mario.

Tecla Y

Fixa a câmera diretamente acima do ombro de Mario. Pressione  novamente para retornar ao normal.

Tecla Z

Guia  Pg. 25

START / PAUSE

Pausar o jogo.  Pg. 12

Alavanca de Controle

Mover Mario

Controle a velocidade alterando o ângulo de inclinação.

 Pg. 12

Tecla R

Usando FLUDD 

Mangueira Normal Esguichar

Pare e esguiche!

Pressione  até o final e use  para direcionar o jato.

Esguichar em movimento!

Pressione  levemente e use  para se mover.

Tecla X

Trocar Mangueira

Mangueira de Flutuação

Flutuar

Pressione  até o final e use  para se mover.

Para maiores informações sobre as mangueiras  Pg. 17

Quando o tanque estiver vazio...

Entre na água e encha com 

Tecla A

Pular, Nadar Mais Rápido

 Pg. 14

Bundada

 + 



Tecla B

Conversar, Pegar, Mergulhar

 Pg. 15

Deslizar

 + 



Montando Yoshi

 Pg. 21



Iniciando

Insira o Game Disc e um Cartão de Memória Nintendo GameCube (vendidos separadamente) no console, feche a tampa e ligue o sistema. Pressione START/PAUSE na Tela Título de Super Mario Sunshine para avançar à tela de escolha de arquivo.



Começando um Jogo

Insira o Cartão de Memória no Slot A e siga as instruções da tela para criar um arquivo de gravação para este game. Pressione **A** para confirmar suas escolhas.

Tela de Escolha de Arquivo



Andar



Pular

•Jogando pela primeira vez

Use **C** para escolher um arquivo e depois pressione **A**.

Escolha START no menu e pressione

A novamente.

•Continuando um jogo gravado

Se você gravar um jogo em progresso, poderá continuá-lo na próxima vez que jogar ao escolher o arquivo que contém os dados gravados.

•Deve haver pelo menos 7 blocos livres no Cartão de Memória do Slot A para que os dados de jogo sejam gravados.

•Depois que você gravar um jogo, ele pode ser continuado a qualquer momento a partir daquele ponto. Certifique-se de que o Cartão de Memória com dados gravados de Super Mario Sunshine esteja corretamente conectado no Slot A.

•Consulte o manual de instruções do Nintendo GameCube para maiores informações sobre como formatar e apagar arquivos do Cartão de Memória.

Gravação  Pg. 12

Copiando Dados de Jogo.

Você pode copiar ou apagar dados de jogo na tela de escolha de arquivo. Selecione o arquivo que contém os dados em que você quer mexer, escolha Copy (copiar) ou Erase (apagar) no menu que aparece e pressione a Tecla A para confirmar sua escolha.

•Depois que os dados forem apagados, eles não podem ser recuperados. Tome cuidado quando for apagar os dados.

Score

Selecione um arquivo que contenha dados gravados e depois escolha Score (pontuação) no menu. Isso permite que você veja o número de moedas e Shines que conseguiu até aquele ponto ( Pg. 23.)

Options

Na tela de escolha de arquivo, selecione Options (opções) para mexer em algumas configurações de jogo.

Use **C** para escolher uma configuração e **A** para confirmar sua escolha.

Rumble

Ligue ou desligue a função Rumble (vibração) do controller.



Sound

Mude a configuração de som para Stereo, Mono ou Surround.

Shines Coletados

Moedas Azuis Coletadas

Moedas Coletadas



Recupere os Shines para chegar a novos estágios.



Recolha moedas para recuperar energia. Moedas azuis são muito raras.



Pg. 23

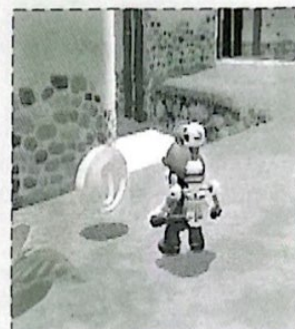
Vida de Mario (Energia)

Quando Mario sofre danos, o medidor de energia diminui. Quando esse medidor chega a zero, uma vida é perdida. Quando todas as vidas se forem, o jogo acaba.



NOTA!

Para recuperar energia...



...pegue moedas e outros itens.

Medidor de Água de Fludd

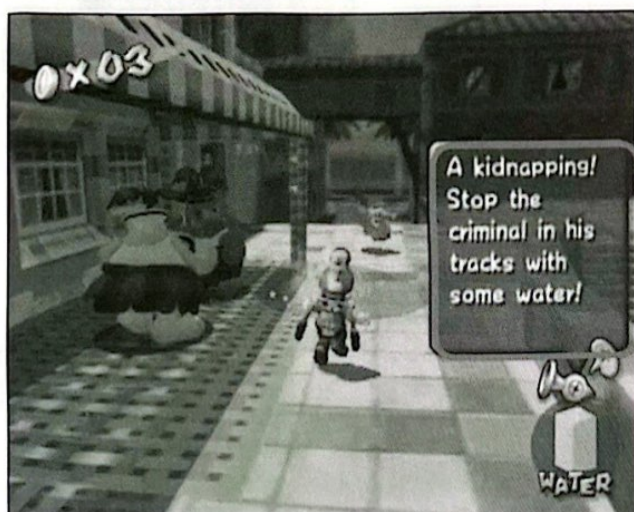
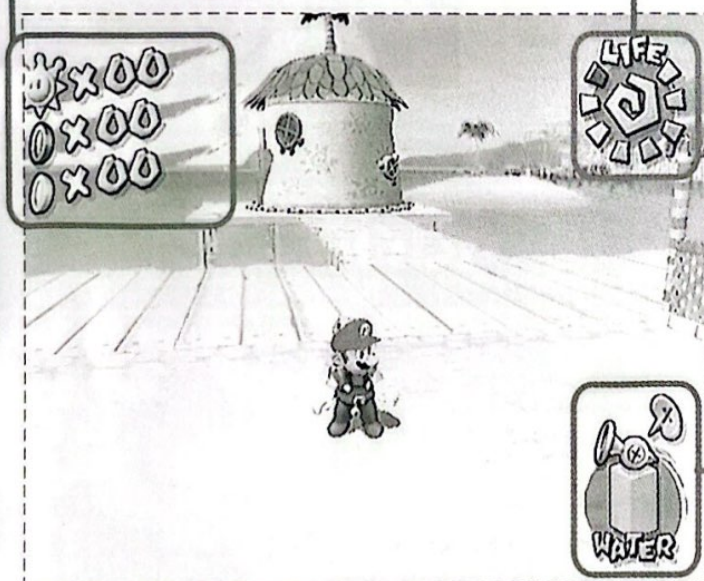
Olhe aqui para ver qual mangueira (Pg. 17) está sendo usada e quanta água ainda existe no tanque.

Trocar Mangueiras



Recarregar Tanque

Pressione na água.



A kidnapping!
Stop the criminal in his tracks with some water!

Janela de Ajuda

De vez em quando FLUDD dará boas dicas. Preste atenção!



Tela de Pausa e Gravação

Pressione START/PAUSE durante o jogo para pausar.

Continue

Escolha esta opção para retornar ao jogo.

Save

Grave durante a pausa!

O game pode ser gravado a qualquer momento na tela de pausa.

Exit Area

Saia do episódio atual e retorne à Delfino Plaza

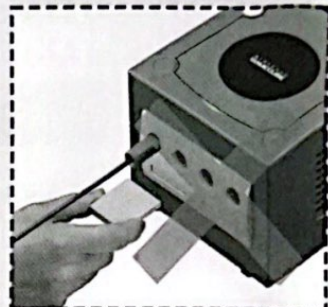
Vidas de Mario



Nome do Episódio Atual



NOTA!



Não retire o Cartão de Memória, não pressione a Tecla POWER nem resete o jogo durante a gravação. Isso pode apagar dados de jogo ou danificar o Cartão de Memória ou o console.

Movimentos de Mario



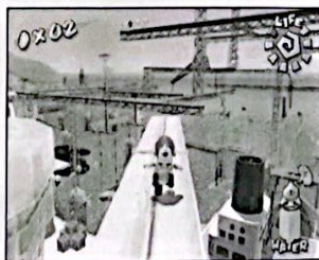
Um Passo de Cada Vez

Andar, Correr

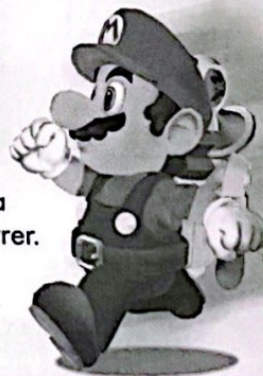


Pressione em qualquer direção.

Pressione um pouco a Alavanca de Controle para andar, e bastante para correr.



Tenha cuidado onde pisa quando não houver muito espaço.



Passos Laterais



+



Na água

Nadar



Pressione em qualquer direção.

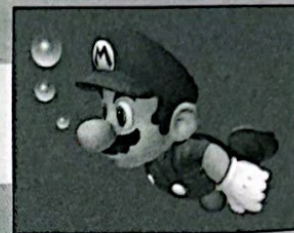
Pressione **A** repetidamente para nadar mais rápido.



Não se esqueça de subir para respirar antes que o **medidor de energia** chegue a zero, ou então...

Mergulhar **B**

Pressione **A** repetidamente para nadar em direção à superfície.



NOTA!

Controles da Câmera

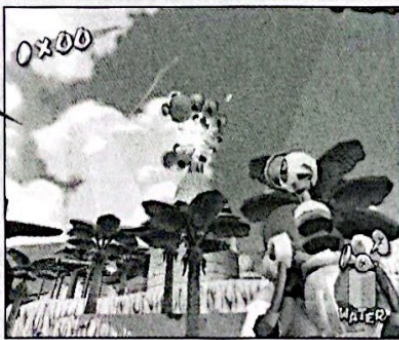
Mudar a posição da câmera pode deixar o progresso pelo jogo mais rápido e fácil. Então coragem, experimente com a câmera e veja Super Mario Sunshine sob outras perspectivas.

Use para olhar ao redor.

Pressione **Y** para parar em um lugar e olhe a sua volta com .

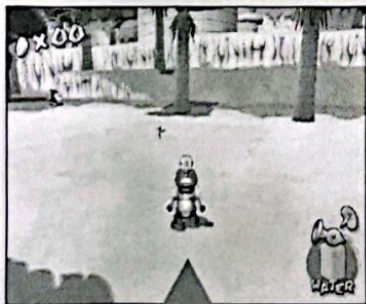
Experimente olhar em todas as direções para descobrir o inesperado.

Pressione **Y** novamente para retornar à visão normal.



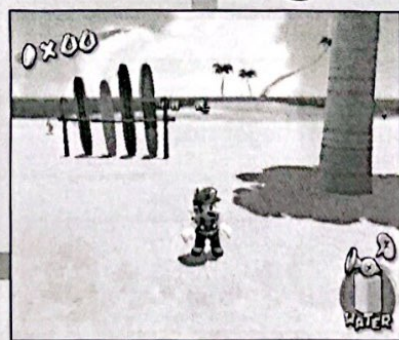
Câmera Mario

Y

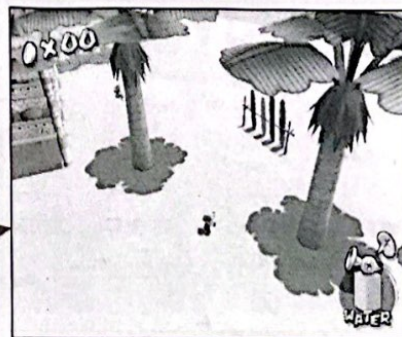


L

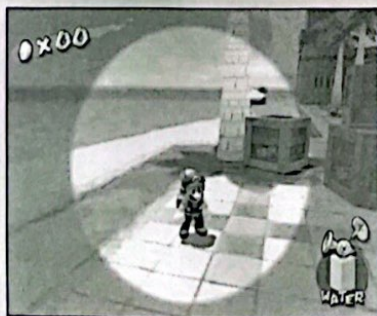
Centraliza a câmera atrás de Mario.



Aproxima e afasta em zoom.



Gira a Câmera ao redor de Mario

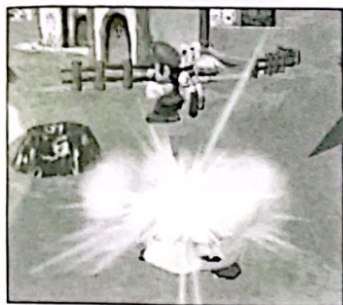


Quando a câmera estiver obstruída por alguma construção, a tela terá essa aparência.

Movimentos de Mario

Ações da Teda

Pular



NOTA!

Alguns inimigos podem ser derrotados se você pular em cima deles.



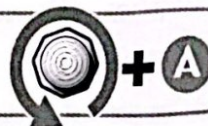
Pulo Triplo



Pule enquanto estiver correndo e depois pule novamente quando tocar o chão. O terceiro pulo consecutivo será um supersalto mortal que cobre uma grande distância.

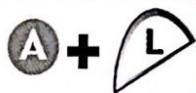


Pulo Giratório



Gire  uma vez em um círculo e pressione  para executar um Pulo Giratório bem alto.

Bundada



Pressione  no ar para esmagar inimigos e caixotes, causando sérios estragos.



NOTA!

Quando estiver caindo de lugares muito altos, tente dar uma bundada antes de chegar ao chão.



Mortal Lateral

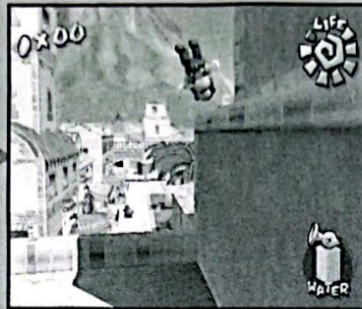


Esse pulo é muito útil para chegar a lugares que um pulo normal não alcança ou para passar por cima de inimigos grandes.

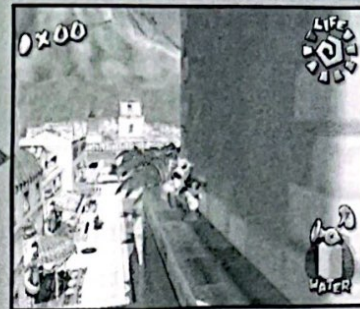




Nesse caso, olhe para o lado oposto à parede e pressione **B** para a esquerda.



Pressione **B** imediatamente de volta para a direita e depois pressione **A**.



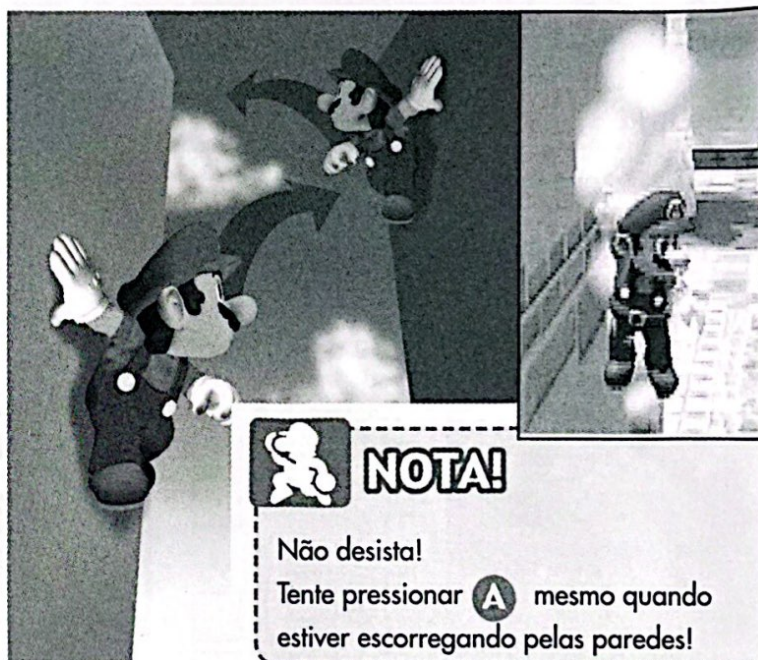
Sucesso!

Chute na Parede

Pule em direção a uma parede

A → **A** → **A** ...

Pule em direção a uma parede e depois pule novamente assim que Mario fizer contato com ela. Faça isso sucessivamente no meio de duas paredes para subir cada vez mais alto.



NOTA!

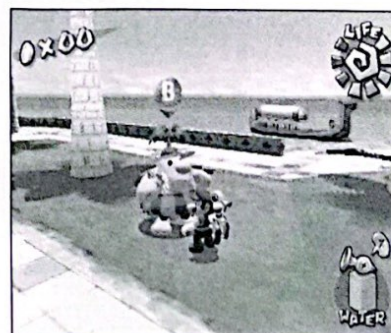
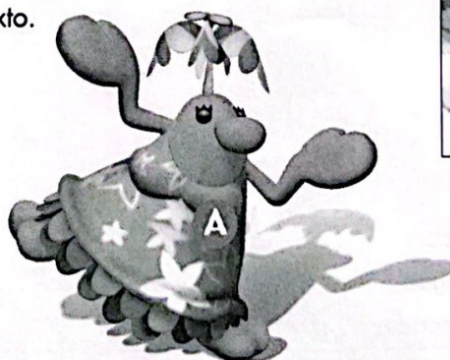
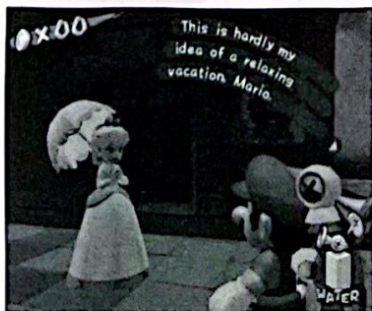
Não desista!

Tente pressionar **A** mesmo quando estiver escorregando pelas paredes!

Ações da Tecla **B**

Conversar **B**

Para conversar com um personagem, aproxime-se e espere até que **B** apareça acima da cabeça dele. Pressione **B** para começar a conversar e **A** para aumentar a velocidade do texto.



Carregar Pegue itens com **B**

Jogar Mire com  e jogue com **B**



Pressione **B** quando estiver perto de um item que pode ser carregado, como uma fruta ou um barril, para que Mario pegue o item. Carregar coisas enquanto anda é fácil – é só pressionar  em qualquer direção. Para jogar o item, pressione  em qualquer direção e pressione **B**.



NOTA!

As ações podem variar de um lugar para o outro.

Puxar

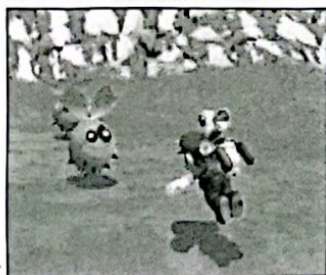
Agarre com **B** e pressione  para puxar.

Abrir portas

B

Cabeçada **A** + **B**

Pressione **B** durante um pulo para voar de cabeça em direção aos inimigos.



Deslizar  + **B**

Pressione **B** enquanto estiver correndo para mergulhar de cabeça. Em áreas cobertas com líquido, você pode controlar a direção com .

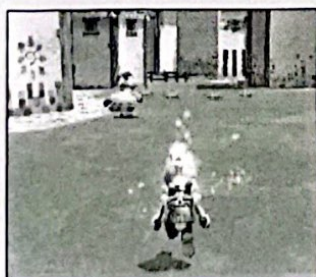


NOTA!

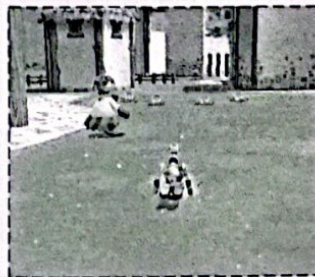
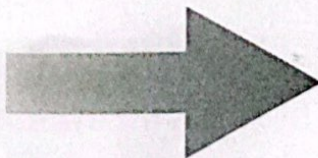
Escorregada!

Essa é uma técnica que permite que Mario deslize em todos os lugares menos subidas.

FLUDD  Pg. 17



Pressione **R** levemente e depois pressione  para espirrar água à sua frente enquanto estiver correndo.



Pressione **B** imediatamente para mergulhar e deslizar pela superfície molhada! Controle a direção com .



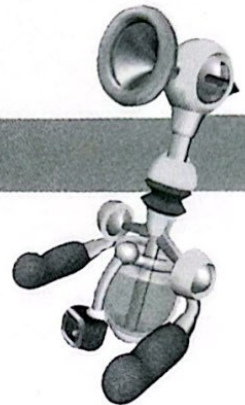
Quando estiver deslizando, pressione **A** para dar um salto mortal frontal. Isso é ótimo para se deslocar rapidamente.



FLUDD

Mangueiras Multiuso de FLUDD

No começo, FLUDD está equipado com duas mangueiras normais – a **Mangueira de Esguicho** e a **Mangueira de Flutuação** (Pág. 19). As habilidades de FLUDD mudam dependendo do tipo de mangueira equipada.



Trocando Mangueiras

Troque as mangueiras com



Mangueira de Esguicho

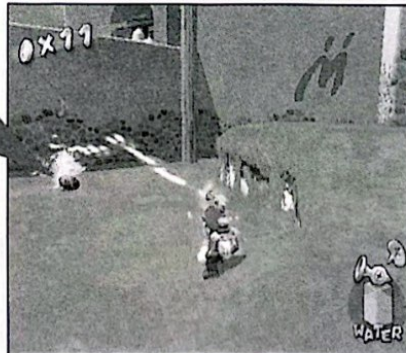
Esta mangueira está disponível desde o início.

Use a Mangueira de Esguicho para limpar os grafites e para encharcar os inimigos. O que acontece quando outras coisas ficam molhadas? Experimente e verá!

Esguichar Pressione e segure **R** para esguichar água

- O jato de água continuará por alguns momentos.

Use  para direcionar o jato de água.



Esguichar em Movimento

Pressione **R** levemente para esguichar e pressione  para andar.

Isso é útil para quando você estiver limpando grandes áreas poluídas.

Esguichada Difícil



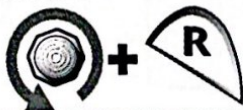
Mude para a Mario Cam para ficar parado em um lugar e limpar locais difíceis de atingir.

Esguichando com a Mario Cam

Pressione +



Esguichada Giratória



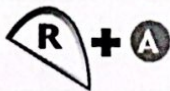
Alague áreas inteiras com esse movimento.



Pule e esguiche ao mesmo tempo!

Pressione enquanto estiver pulando para esguichar, ou pressione enquanto estiver esguichando para pular. Esguiche enquanto dá um pulo giratório e veja a água voar para todos os lados!

Mortal para Trás

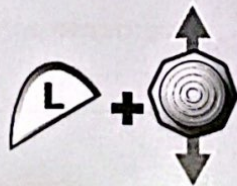


Pressione enquanto estiver esguichando para dar um salto mortal para trás.



NOTA!

Vire a Mangueira Para Cima e Para Baixo



Esguichada Lateral

Use + enquanto segura



Mangueira de Flutuação

Esta mangueira está disponível desde o início.

Flutuar

Pressione e segure  e direcione com 

Pressione e segure  para flutuar por um certo período. Faça isso no meio de um pulo para flutuar ainda mais alto.

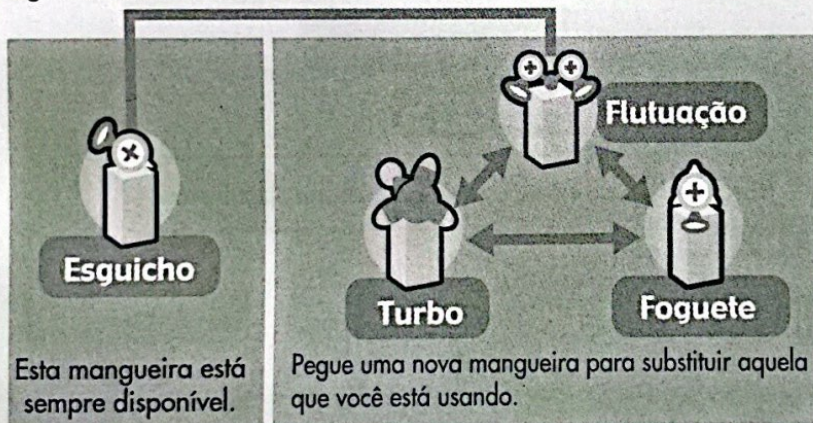


NOTA!

Duas mangueiras de uma vez...

Você verá várias caixas de mangueira espalhadas pela ilha, cada uma contendo uma mangueira diferente. Apenas uma caixa pode ser aberta no começo do jogo. Procure por caixas sólidas.

A mangueira tirada de uma caixa durante um estágio substitui a Mangueira de Flutuação. A Mangueira de Esguicho nunca é substituída.



- Para recuperar a Mangueira de Flutuação, procure uma Caixa de Mangueira de Flutuação em algum lugar da área.

- Ao retornar para Delfino Plaza, o conjunto de mangueiras de FLUDD reverte para as mangueiras de Esguicho e Flutuação.



Mangueira Foguete

Decole!

Pressione e segure 

A Mangueira Foguete está pronta para ser usada assim que você a tira da caixa. Pressione e segure  para carregá-la e então parta para cima em uma explosão de vapor.



4. Além de você, quem mais mora na sua casa (marque todos necessários)?

☐

Pai

☐

Irmãos

☐

Tios

☐

Mãe

☐

Avós

☐

Outros:

5. Você possui irmãos vivendo em casa? Você poderia nos dizer o sexo e a idade deles?

☐

Não possuo irmãos vivendo em casa

☐

Sim tenho irmãos:

Sexo

Idade

M F

Irmão/ã. 1

anos

Irmão/ã. 2

anos

Irmão/ã. 3

anos

Irmão/ã. 4

anos

6. Quais itens abaixo tem na sua casa?

☐

Televisão

☐

DVD

☐

Computador

☐

Aparelho de Som

☐

Home Theater

☐

Karaokê / Videokê

☐

Vídeo Cassete

☐

TV por Assinatura

☐

Celular

7. Nos conte um pouco sobre o que você e sua família (seus irmãos e pais) mais gostam de fazer para se divertir (marque todas que aplicar).

☐

Esportes

☐

Ir ao shopping

☐

Surfar na Internet

☐

Jogar videogame

☐

Ir ao cinema

☐

Ler revistas / livros

☐

Desenhar / Pintar

☐

Viajar

☐

Ir a parques

☐

Assistir TV

☐

Ouvir música

☐

Cantar karaokê

8. Você gostaria de receber informações e promoções da Nintendo ou Gradiante?

☐

Sim, pode mandar promoções e informações interessantes da Nintendo ou Gradiante.

☐

Não, por favor não me informe sobre as informações e promoções da Nintendo e Gradiante.

4. Além de você, quem mais mora na sua casa (marque todos necessários)?

Dobre

☐ Pai
 ☐ Irmãos
 ☐ Tios

☐ Mãe
 ☐ Avós
 ☐ Outros:

5. Você possui irmãos vivendo em casa? Você poderia nos dizer o sexo e a idade deles?

☐ Não possui irmãos vivendo em casa

☐ Sim tenho irmãos:

		M	F					
Irmão/ã.	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	anos
Irmão/ã.	2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	anos
Irmão/ã.	3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	anos
Irmão/ã.	4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	anos

6. Quais itens abaixo tem na sua casa?

☐ Televisão
 ☐ DVD
 ☐ Computador

☐ Aparelho de Som
 ☐ Home Theater
 ☐ Karaokê / Videokê

☐ Vídeo Cassete
 ☐ TV por Assinatura
 ☐ Celular

7. Nos conte um pouco sobre o que você e sua família (seus irmãos e pais) mais gostam de fazer para se divertir (marque todas que aplicar).

☐ Esportes
 ☐ Ir ao shopping
 ☐ Surfar na Internet
 ☐ Jogar videogame

☐ Ir ao cinema
 ☐ Ler revistas / livros
 ☐ Desenhar / Pintar
 ☐ Viajar

☐ Ir a parques
 ☐ Assistir TV
 ☐ Ouvir música
 ☐ Cantar karaokê

8. Você gostaria de receber informações e promoções da Nintendo ou Gradiente?

☐ Sim, pode mandar promoções e informações interessantes da Nintendo ou Gradiente.

☐ Não, por favor não me informe sobre as informações e promoções da Nintendo e Gradiente.

Dobre e cole aqui

PRT/SP - 5513/93

UP AC BROOKLIN PAULISTA

DR / SÃO PAULO

CARTA - RESPOSTA

NÃO É NECESSÁRIO SELAR

O SELO SERÁ PAGO POR
Gradiente Entertainment Ltda.

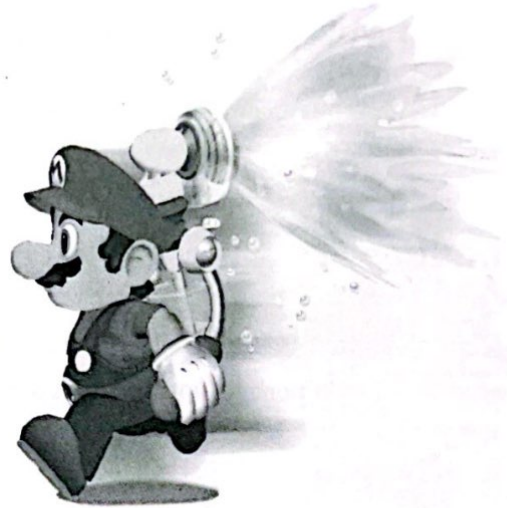
CEP 06711-970 São Paulo - SP



Mangueira Turbo

Motor! Pressione e segure **R**

A Mangueira Turbo também está pronta para ser usada assim que você a tira da caixa. Pressione e segure **R** para carregá-la e então parta em alta velocidade! Ela também funciona na água. Pressione **A** enquanto estiver correndo para pular até locais de difícil acesso.



NOTA!

Completa!

Pressione **R** enquanto estiver na água.



FLUDD só funciona quando há água suficiente. Não se esqueça de verificar o nível de água no tanque de FLUDD que está no canto inferior direito da tela. Encha-o antes que ele fique vazio.

Cordas e Grades

Movimentos Especiais

Pular e Pendurar Pressione **A** próximo a uma corda ou beirada de uma plataforma.

Escalar

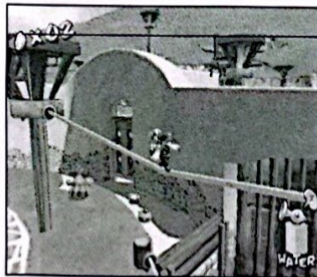


ou

A

Soltar

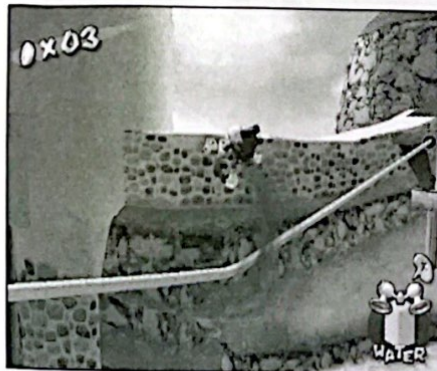
B



Caminhe com cuidado ao cruzar cordas-bambas!

Pendurar

Pressione **B**



Supersalto Rotatório

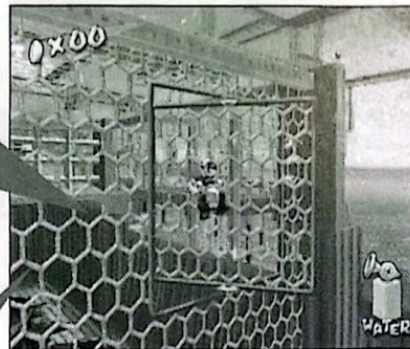
Pressione **R** enquanto estiver pendurado para girar.
Pressione **A** para saltar.

Use o Supersalto Rotatório para ganhar velocidade e depois pressione **A** para voar para bem longe!

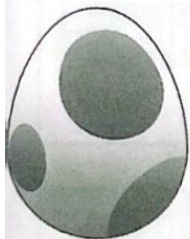
Agarrar Use **A** para pular em árvores e grades de metal.



Escalar



Portas Giratórias Pressione **B** em uma porta.

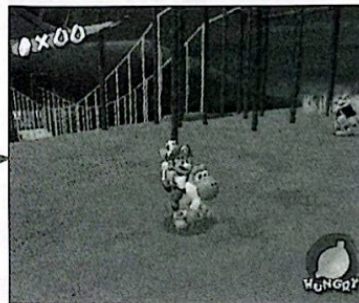


Yoshi!

Encontre Yoshis em Ovos de Yoshi. Traga frutas para esses ovos para chocá-los.

Cavalgue!

Pressione **A** perto de Yoshi para montá-lo.



Controles Para Montar Yoshi



A + L Bundada

R Cuspir Suco

X Desmontar

B Pular

Andar



B Engolir Inimigos, Frutas

Yoshi pode cuspir suco depois de comer frutas.

Pg. 22

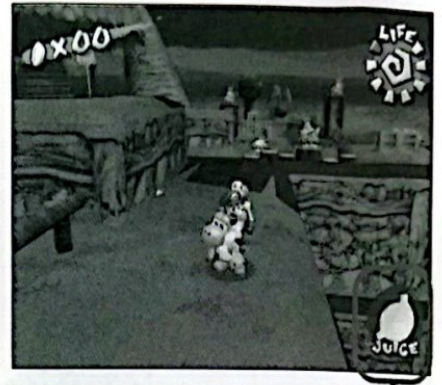


NOTA!

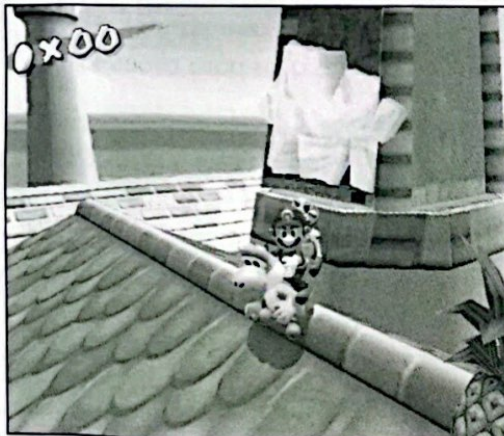
Os Yoshis de Isle Delfino não suportam água.

Coma Frutas, Cuspa Suco!

O tanque de suco no canto direito da tela se enche quando Yoshi come uma fruta. Pressione **R** para cuspir suco. Use **Y** para controlar a direção do suco. O efeito do suco depende do tipo de fruta que Yoshi come. Experimente comer vários tipos diferentes de frutas para testar os poderes de todas os sucos. Se Yoshi ficar com fome, ele volta para casa.



Tanque de Suco

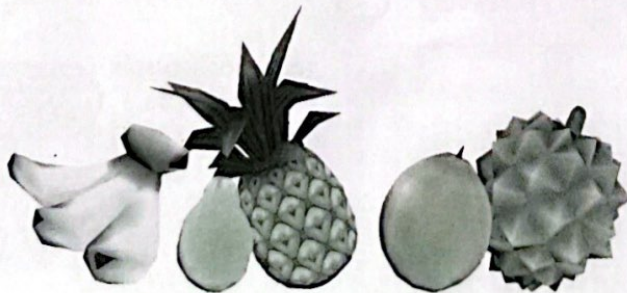


Será que o suco pode ser usado para outras coisas além de atirar em inimigos?



Frutas

Yoshi adora frutas! Além de dá-las a seu amigo dinossauro, Mario pode jogar e chutar frutas. Isso pode ser útil em algumas situações, portanto experimente!





Espíritos Shine

Incorporam o poder do sol e fornecem a energia que sustenta Isle Delfino. Mario pode entrar em novas fases pegando Shines.



Moedas

As moedas estão espalhadas por toda a ilha. Pegue-as para recuperar a energia de Mario. O que será que acontece quando Mario junta 100 moedas?



Moedas Azuis

Pegue moedas azuis para recuperar dois pontos de energia. Essas são moedas raras que podem interessar a um certo lojista.



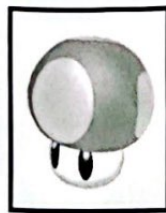
Moedas Vermelhas

Existem 8 moedas vermelhas em alguns episódios, e cada uma delas recupera dois pontos de energia. Pegue todas as 8 moedas com uma vida para ganhar um Shine.



Garrafas de Água

Essas garrafas enchem o tanque de FLUDD. Garrafas pequenas enchem metade do tanque e garrafas grandes enchem tudo.



Cogumelos

Pegue um desses cogumelos mágicos para ganhar uma vida. Eles também recuperam o medidor de energia de Mario e o tanque de FLUDD.





Como Jogar

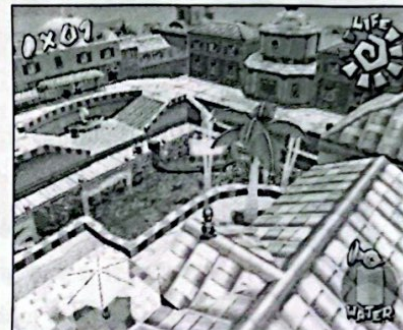
Da Pista de Pouso até Delfino Plaza

Encontre FLUDD na Pista de Pouso e limpe a sujeira para ganhar o primeiro **Shine**. Depois, siga para Delfino Plaza. Use todos os truques possíveis e o poder de **FLUDD** para botar ordem no lugar.



NOTA!

Todos os jogos gravados começam em Delfino Plaza.



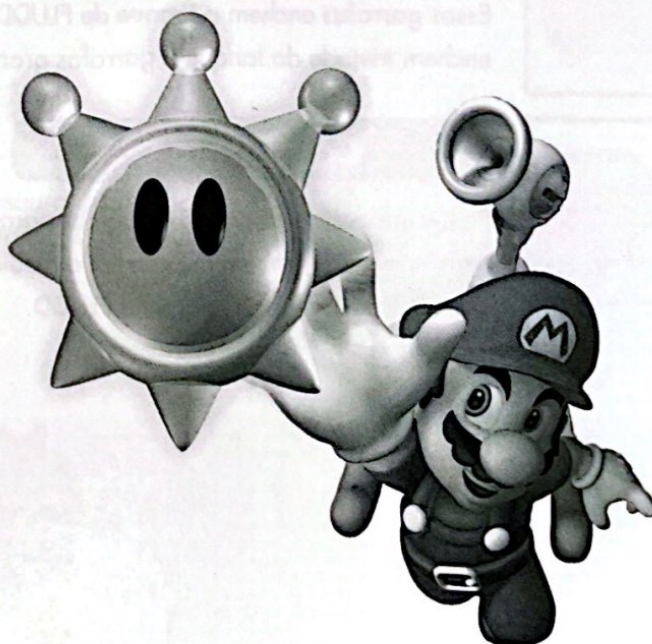
Delfino Plaza

Recupere os Shines para Avançar para Novos Episódios

Resolva os problemas de cada estágio e recupere um Shine para avançar a um novo episódio.



Existem vários episódios em cada estágio. Complete todos eles!

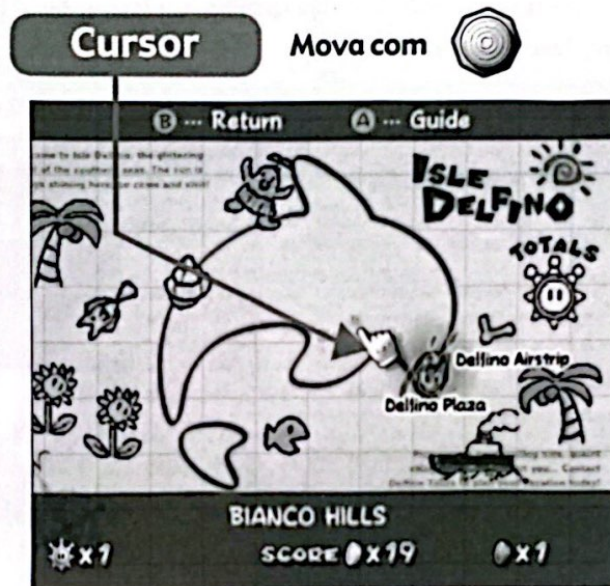


Consultando o Guia

Pressione **Z** durante o jogo para acessar o Guia.

Exiba o Guia com **Z**

Use  para mover o cursor em forma de luva. Quando ele estiver apontando para áreas específicas, o número de Shines e moedas recolhidos ali será exibido na parte inferior da tela. Pressione **A** para ver uma explicação simples da área. Selecione Totals para ver o número total de Shines recuperados e também outras informações relacionadas à pontuação.



Pressione **Z** ou **B** para retornar à tela de jogo.



Conselhos para os Viajantes



Como faço para entrar em novas fases?



Isle Delfino está sendo assolada por uma série de problemas. Investigue esses problemas e resolva-os para abrir novas fases. Não se esqueça de conversar com os habitantes da ilha pois eles possuem informações vitais. Quando estiver em Delfino Plaza, preste atenção ao D.E.B.S., o Sistema Delfino de Transmissão Emergencial. Ele mostra as notícias e acontecimentos mais recentes na parte inferior da tela.



NOTA!

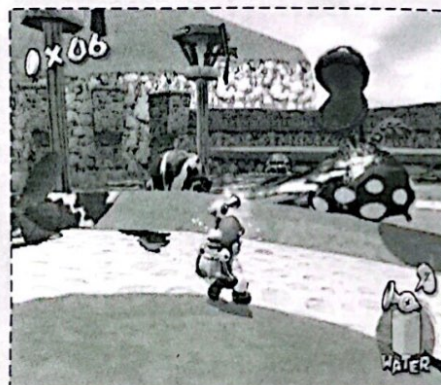
Existem boatos de que os multicoloridos grafites em forma de *M* são a chave dessa aventura. Você viu algum deles?



Eu não sei como derrotar inimigos.



A técnica mais básica é pular nas cabeças deles. Mario pode derrotar ou atordoar muitos inimigos jogando água neles. Jogar outras coisas nos inimigos também pode funcionar. Chefes e outros inimigos especiais somente podem ser derrotados de certas maneiras, portanto tente combinar vários movimentos para descobrir as fraquezas de cada um deles.



Estou tendo problemas para recuperar os Shines!



Aqui estão alguns métodos para juntar Shines.



- Vença os obstáculos para chegar ao local de repouso do Shine.
- Se um inimigo estiver carregando um Shine, derrote-o.
- Obedeça a certas condições para ganhar um Shine de alguém.
- Pegue 8 moedas vermelhas usando apenas uma vida.
- Encontre objetos escondidos em lugares secretos.

Excluindo Delfino Plaza, cada fase da ilha contém diversos episódios. Termine cada uma dessas aventuras para recuperar um Shine. Alguns episódios são mais difíceis que os outros, portanto, ao invés de penar muito, às vezes é melhor tentar completar outros episódios e depois retornar àqueles mais difíceis posteriormente.



NOTA!

O nome do episódio aparece quando você entra em uma fase ou a qualquer momento na tela de pausa. Esses nomes às vezes oferecem dicas de onde o Shine está ou sobre como ele pode ser recuperado.

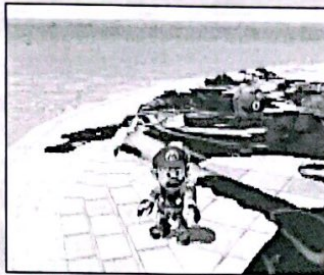


P

**Eu quero limpar o Mario!
Ele está coberto de gosma!**

R

FLUDD pode se livrar de toda a poluição, certo? Bem, o poder da água também funciona para Mario. É só se molhar para ficar limpo. Girar em altas velocidades, como uma máquina de lavar roupa viva, também é eficaz.



P

A luz do sol na ilha é tão forte...

R

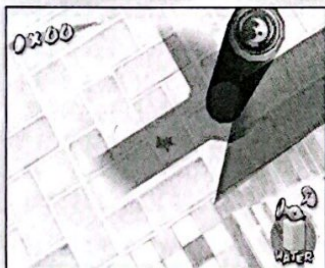
Conforme Mario recupera os Shines perdidos, o sol que brilha em Isle Delfino ao poucos recupera sua força e vai ficando cada vez mais brilhante. Se você tiver olhos sensíveis, procure o vendedor de óculos de sol em Delfino Plaza. Você ganhará um par de óculos escuros e dará um descanso a seus olhos. Para se livrar das lentes e ver o mundo com sua iluminação natural, é só falar com o vendedor novamente.

P

O que são aquelas tampas redondas que eu vejo de vez em quando?

R

São tampas de valas. Dê uma bundada nelas para chegar ao subterrâneo. Os túneis ligam vários pontos e podem se transformar em valiosos atalhos.



Quando entrar em uma vala, a tela terá essa aparência. Fique embaixo de uma tampa de vala e pressione **A** para pular e retornar à superfície.



⚠ PRECAUÇÕES / MANUTENÇÃO DO GAME DISC

1. Não toque na superfície inferior (sem impressão) do Game Disc. Manuseie o disco sempre pelas bordas.
2. Não use discos rachados, deformados ou consertados.
3. Não entorte ou exerça pressão excessiva nos discos quando estiver colocando-os no console.
4. Não deixe os discos expostos à luz direta do sol ou a altas temperaturas, muita umidade, poeira ou outros tipos de sujeira.
5. Quando não estiver usando os discos, guarde-os em suas embalagens para impedir que eles sejam riscados, sujos ou danificados.
6. Não coloque adesivos nem escreva em nenhuma parte do disco.
7. Se um disco ficar sujo ou contaminado com impressões digitais, o sistema pode não conseguir ler os dados corretamente. Se necessário, limpe o disco com um pano macio e levemente umedecido (use apenas água). Limpe o disco do centro para as bordas; não faça movimentos circulares.

⚠ PRECAUÇÕES / MANUTENÇÃO DO HARDWARE

1. Certifique-se de que o Game Disc do Nintendo GameCube tenha parado de girar antes de remover ou carregar um novo disco. Carregue APENAS Game Discs da Nintendo GameCube em seu console.
2. Não toque no leitor ótico ou no interior da tampa do disco.
3. Para impedir que poeira ou outros materiais estranhos contaminem o console, não deixe a tampa do disco aberta por longos períodos.
4. Não utilize outro tipo de Adaptador AC que não aquele fornecido com seu sistema. O Adaptador AC e o console podem esquentar durante o uso. Isso é normal e não é motivo para preocupação.
5. O console possui uma entrada e uma saída de ventilação em suas laterais, desenhadas para manter a ventilação adequada. Não utilize o console em um lugar onde elas possam ficar cobertas ou obstruídas.
6. Não desmonte nem tente consertar o Nintendo GameCube, acessórios ou componentes. Tal ato anula sua garantia.
7. Depois que parar de jogar, remova o Game Disc do console.
8. Não guarde o Nintendo GameCube em um local úmido, no chão ou em qualquer lugar onde ele possa ficar sujo, empoeirado etc.
9. Não bata nem deixe cair o sistema Nintendo GameCube, componentes e acessórios.
10. Não deixe o sistema ligado por longos períodos quando ele não estiver em uso.
11. Quando desconectar os plugues do console ou da tomada, desligue primeiro o Nintendo GameCube. Depois, puxe cuidadosamente o plugue, e não o cabo. Não puxe ríspidamente nem entorte ou pise nos fios e cabos.
12. Não exponha o sistema Nintendo GameCube, componentes e acessórios a calor ou frio excessivos.
13. Não molhe o sistema Nintendo GameCube, componentes e acessórios. Para limpar, use um pano macio e levemente umedecido. Deixe que o componente seque completamente antes de usá-lo novamente (utilize somente água).

⚠ CERTIFICADO DE GARANTIA

A Gradiente Entertainment Ltda garante este produto contra defeitos de fabricação que venham a ocorrer no prazo de 3 (três) meses, contados a partir da data de emissão da Nota Fiscal de venda do produto ao primeiro Adquirente/ Consumidor. Essa Nota Fiscal passa a fazer parte deste Certificado.

Este é também o prazo durante o qual o consumidor poderá reclamar de irregularidades (vícios) aparentes, ou seja, aquelas de fácil e imediata constatação.

Dentro do prazo de garantia, a troca de Game Disc eventualmente defeituoso será gratuita, assim como a mão-de-obra aplicada. Essa garantia não cobre, no entanto, atendimento domiciliar. Caso deseje ser atendido na residência, o Consumidor deverá antes entrar em contato com um dos Postos de Serviço Autorizados de Assistência e consultá-lo sobre a taxa de visita. A cobrança ou não dessa taxa fica a critério de cada Posto. Caso não haja Posto de Serviço Autorizado de Assistência Técnica em sua localidade, o consumidor será responsável pela despesa e pela segurança do transporte de ida e volta do produto a um Posto situado em outra localidade.

Essa Garantia perderá sua validade se o Produto:

1. For usado com outros produtos não vendidos ou licenciados pela Nintendo.
2. For utilizado para fins comerciais (incluindo aluguel), for modificado, adulterado, ou tiver suas travas de segurança mecânica ou eletrônica retiradas.
3. For danificado por negligência, acidente, mau uso ou exposto a condições extremas de temperatura ou umidade, ou por outras causas não relacionadas a defeito de material ou fabricação.
4. Se ocorrer a ligação deste produto a instalações elétricas ou lugares inadequados, diferentes dos recomendados no Manual de Instruções ou sujeitas a flutuações excessivas.
5. Tiver o seu número de série rasurado, apagado ou removido.
6. For violado, ajustado ou reparado por qualquer outra pessoa não autorizada pela Gradiente Entertainment.
7. Tiver sua nota fiscal de compra rasurada ou modificada.

Essa garantia se aplica somente a produtos manufaturados/importados pela Gradiente Entertainment e vendidos por seus representantes autorizados.

Estão excluídos desta garantia os eventuais defeitos decorrentes do desgaste natural do produto ou do não cumprimento das orientações contidas no seu Manual de Instruções. Estão igualmente excluídos desta garantia os defeitos decorrentes do uso do produto fora das aplicações domésticas regulares para os quais foi projetado.

IMPORTANTE:

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de copiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo.

A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com a nossa central de satisfação do cliente.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

O manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com Gradiente Entertainment Ltda.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.

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

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

É muito importante a leitura do Certificado de Garantia contido neste manual.

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.

A Gradiente Entertainment não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.



Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para a nossa Central de Satisfação do Cliente -
Horário: 2ª a 6ª das 9:00 às 17:00 H - Tel.: (11) 3814-8234



1 Jogador

Cartão de Memória
Usa 7 Blocos

Dias Negros em Isle Delfino!

Quando Mario chega no paraíso tropical **Isle Delfino**, a outrora cristalina ilha está poluída e emporcalhada com pichações. E o que é pior: ele está levando a culpa pela sujeira! Agora, em vez de aproveitar relaxantes férias, Mario precisa limpar o lugar e perseguir o vilão.



A nova bomba d'água multiuso de Mario, **FLUDD**, permite que ele limpe a gosma e flutue por cima do perigo. Ela tem até mangueiras Turbo e Foguete!

JOGO DESENVOLVIDO EM INGLÊS. CONTEÚDO MANUAL DE INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS.



Escale penhascos vertiginosos, suba por paredes perigosíssimas e ande nas pontas dos pés em cordas-bambas, enquanto explora a ilha no velho estilo Mario!



Yoshi está de volta! Quando Mario dá frutas ao faminto dinossauro, ele ajuda a cuidar dos encenqueiros da ilha com muito suco!



Armado com FLUDD, Mario lutará contra vários chefes enormes, inclusive Plantas Piranha que cospem gosma!

PRODUTO IMPORTADO

Nintendo®

DISTRIBUÍDO POR

GRADIENTE ENTERTAINMENT LTDA.

Rua Dr. Fernandes Coelho, 64 - CEP 05423-911

PINHEIROS - SÃO PAULO - SP

C.N.P.J. 23.010.804/0002-58

 GUARDAR ESTES DADOS PARA
EVENTUAIS CONSULTAS.

 Dolby, Pro Logic e o símbolo duplo-D são marcas
registradas de Dolby Laboratories.

©2002 Nintendo

 TM, ® e o logotipo Nintendo GameCube são
marcas registradas da Nintendo.


ESTE SELO OFICIAL É A SUA GARANTIA DE QUE A NINTENDO APROVOU A QUALIDADE DESTES PRODUTOS. PROCURE SEMPRE ESTE SELO AO ADQUIRIR JOGOS E ACESSÓRIOS, PARA ASSEGURAR TOTAL COMPATIBILIDADE COM SEU SISTEMA GAMECUBE.

 LIVRE
PARA TODAS AS IDADES


WWW.NINTENDO.COM.BR

IMPORTANTE!

ANTES DE USAR SEU SISTEMA, LEIA CUIDADOSAMENTE AS INFORMAÇÕES AO CONSUMIDOR CONTIDAS NO MANUAL. GUARDAR ESTA EMBALAGEM PARA EVENTUAIS CONSULTAS.

AVISO: PESSOAS FOTSENSITIVAS (QUE TÊM ATAQUES DEVIDO A LUZES PISCANTES) DEVEM CONSULTAR UM MÉDICO ANTES DE JOGAR VIDEO GAMES.

PARA VENDA E USO SOMENTE NO BRASIL GARANTIA LIMITADA VÁLIDA COM A APRESENTAÇÃO DA NOTA FISCAL DE COMPRA. LIGUE (11) 3814-8234 PARA INFORMAÇÕES SOBRE ASSISTÊNCIA TÉCNICA.


 NBR 11786 - SEGURANÇA DO BRINQUEDO
CE-BRI/IQB 1544
