

Para cualquier información sobre este juego llama al
Club Nintendo (91) 3 19 22 44



©Disney - All Rights Reserved

Mr. Potato Head® is a registered trademark of Hasbro, Inc. Used with permission. ©1996 Hasbro, Inc. All Rights reserved.

The Etch A Sketch® product name and the configuration of the Etch A Sketch® product are registered trademarks owned by The Ohio Art Company.

Developed by Psygnosis and Travellers Tales.



NINTENDO ESPAÑA, S. A.

Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

PRINTED IN GERMANY

Disney's

SNS-AQHP-ESP

TOY STORY

MANUAL DE
INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Disney's
TOY STORY

ATENCIÓN: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES INCLUIDO ANTES DE UTILIZAR TU SISTEMA O CARTUCHO DE JUEGO NINTENDO*.



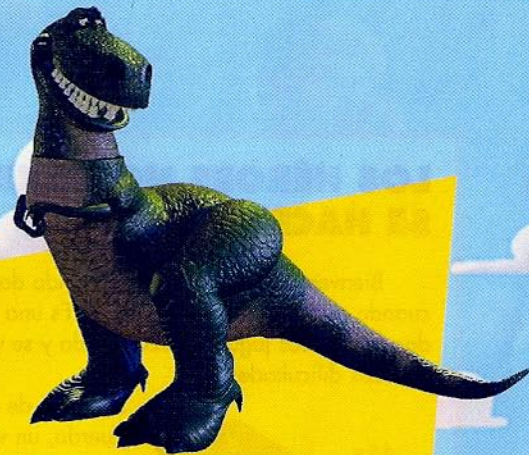
Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho TOY STORY para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.

*© Disney - All rights reserved.



CONTENIDO

LOS HÉROES NO NACEN, SE HACEN	4
CONTROL DE WOODY	6
CÓMO EMPEZAR	7
CÓMO UTILIZAR LA PANTALLA DE PASSWORDS	8
LAS PANTALLAS DEL JUEGO	10
OBJETOS DE BONOS	11
ROMPIERON LOS MOLDES DESPUÉS DE CREAR ESTOS PERSONAJES	12
EL MUNDO DE TOY STORY	16
CÓMO SE HIZO A WOODY	26
CRÉDITOS	28
GARANTÍA	30



LOS HÉROES NO NACEN, SE HACEN

Bienvenido a **Toy Story**, un mundo donde los juguetes cobran vida cuando no hay personas presentes. Es una imaginativa fantasía animada donde diversos juguetes cobran vida y se ven envueltos en una serie de cómicas dificultades.

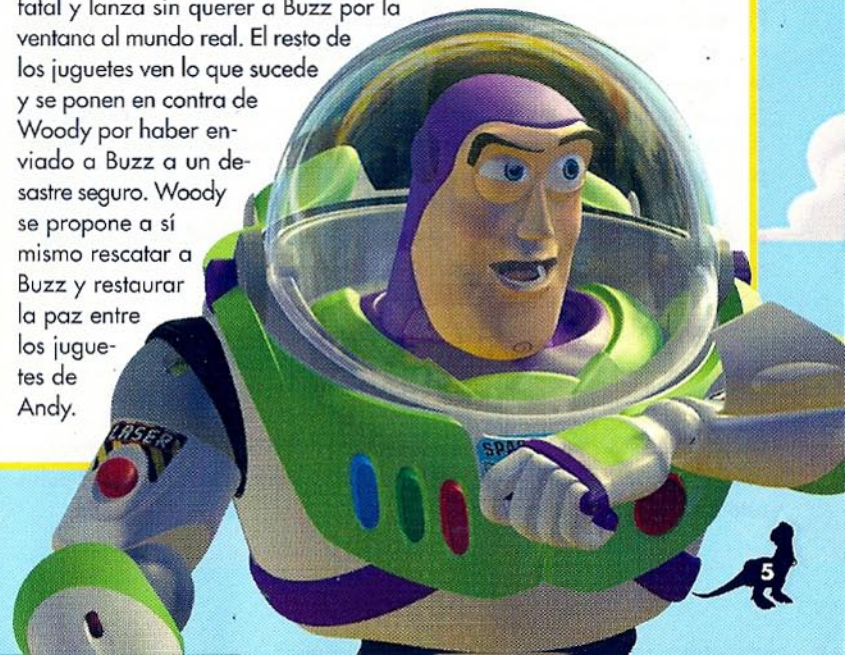
El centro de la historia es un juguete de cuerda, un vaquero llamado Woody, y sus juguetes amigos. Woody, que tiene seis años, es el juguete favorito de Andy y se sienta en el sitio más codiciado de su cama.

La vida de Woody es bastante buena y parece que va a seguir siendo el juguete preferido durante los próximos años.

Y así es... ¡hasta la fiesta de cumpleaños de Andy!
¡Cumpleaños significa juguetes nuevos y juguetes nuevos

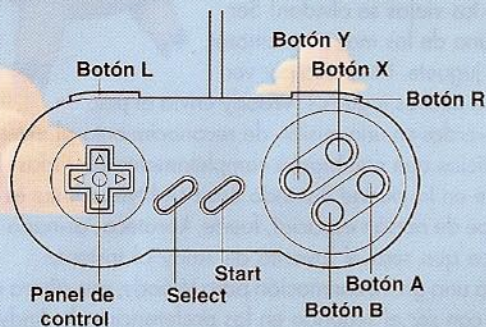


significa que los viejos se olvidan! Ser olvidado es uno de los mayores temores de cualquier juguete. Nervioso por ver si Andy recibe nuevos juguetes, Woody envía al pelotón de soldados verdes en una misión de reconocimiento al exterior. Pronto escuchan noticias que cambiarán completamente sus vidas: hay un nuevo juguete en la ciudad llamado Buzz Lightyear. Buzz es lo último en súper héroe de acción espacial, fuerte, karateca, armado con láser y parece que será el favorito de Andy al instante. Esto supondrá una grave conmoción para Woody, que ahora deberá conformarse con ser el segundo en las preferencias de Andy. Su respuesta es tratar de dejar sin sentido a Buzz tras el aparador en la oscuridad utilizando el coche de radio control. El plan de Woody sale fatal y lanza sin querer a Buzz por la ventana al mundo real. El resto de los juguetes ven lo que sucede y se ponen en contra de Woody por haber enviado a Buzz a un desastre seguro. Woody se propone a sí mismo rescatar a Buzz y restaurar la paz entre los juguetes de Andy.



CONTROL DE WOODY

No podrás ser un héroe si no sabes cómo moverte. Más abajo puedes ver los botones de un Mando de control de Super Nintendo que usarás para mover a Woody. Son: Panel de control, Start, Botón A, Botón B.



Los mandos generales de Woody son:

Panel de control – Usa este botón para mover a Woody. Pulsa Izquierda o Derecha para hacerle caminar en esas direcciones. Como Woody es un juguete alto, puedes necesitar pulsar Abajo de vez en cuando para que pueda esquivar los peligros. También puedes pulsar Arriba (en diagonal) en el Panel de control mientras Woody esté utilizando su cuerda para apuntar más alto.

Botón A – ¡Pulsa este botón para ayudar a Woody a utilizar su cuerda como un lazo! Woody puede atar temporalmente a unos juguetes mientras trata de pasar entre otros. También puede usar su cuerda para saltar fosos ayudado por un gancho.

Nota especial: De vez en cuando necesitarás realizar este movimiento varias veces seguidas, será mejor que practiques el movimiento hasta que lo puedas realizar incluso con los ojos cerrados.

Botón B – Pulsa este botón para hacer saltar a Woody. Cuando Woody esté moviéndose mano sobre mano (en una tubería o viga elevada) pulsa este botón para soltarle.

Start – Pulsa este botón para detener el juego. Púlsalo de nuevo para continuar jugando.

CÓMO EMPEZAR

- 1 Asegúrate de que tienes el Mando de control conectado en el puerto del jugador uno.
- 2 Comprueba que tienes la consola apagada antes de introducir el cartucho de Toy Story. Introduce el cartucho con firmeza.
- 3 Enciende tu consola. Verás la pantalla del título de Nintendo, después la pantalla del título de Toy Story. ¡Comienza la introducción del juego y estás en camino, amigo!



CÓMO UTILIZAR LA PANTALLA DE CLAVES

1. Introduce el cartucho de *Toy Story* en tu Super Nintendo y enciende el interruptor de alimentación.
2. Cuando aparezca la pantalla de comienzo, pulsa el botón START. Esto Te llevará al menú principal.



3. Cuando aparezca el menú principal, pulsa abajo en el Panel de control para seleccionar «CLAVE» (PASSWORD), y después pulsa el botón START. La pantalla cambiará a la de introducción de claves.
4. La pantalla de introducción de claves consta de seis cajas en dos filas horizontales, con tres cajas en cada fila mostrando a Etch-A-Sketch. En cada caja hay una estrella. Una de las estrellas está rodeada por una diana. Esto indica que esta es la estrella activa. Cada estrella tiene un número en el centro. El valor por defecto de cada estrella es 1. Utiliza el Panel de control para apuntar la diana y cambiar de estrella activa. Utiliza cualquiera de los botones A, B, X o Y para incrementar el valor de la estrella activa. Si el valor de la estrella activa es 5, es el valor más alto, pulsando A, B, X o Y cambiará el valor a 1.

Cada clave (password) tiene seis números. Los primeros tres números de la clave deben ser introducidos en las cajas de la fila superior, de izquierda a derecha. Los últimos tres números deben ser introducidos en las cajas de la fila inferior, de izquierda a derecha.

5. Una vez introducida la clave correcta, pulsa el botón START. Si la clave es válida, se mostrará la palabra «ACEPTADA» (ACCEPTED) y aparecerá el menú principal. Elige EMPEZAR (START) del menú principal y el juego comenzará en el nivel que corresponda a la clave introducida. Si introduces una clave incorrecta, se mostrará la palabra «RECHAZADA» (REJECTED) y serás devuelto a la pantalla del menú principal. Elige CLAVE (PASSWORD) en el menú principal e inténtalo de nuevo.

ELIGE EL IDIOMA QUE PREFIERAS

Mueve el cursor hacia abajo donde pone «English».
Pulsa un botón y cambiará a «French».
Pulsa de nuevo el botón y cambiará a «German».
Una vez más y volverá a poner «English».



LAS PANTALLAS DEL JUEGO

ESTRELLAS



SOMBREROS

- **Estrellas** – Indica el número de puntos de salud que le quedan a Woody. Cada vez que Woody recibe un golpe, pierde una estrella. Cuando cae de una pantalla o pierde todas las estrellas, pierde una vida.
- **Sombreros** – Indica cuántas vidas le quedan a Woody en el juego. Cuando pierde el último sombrero, el juego termina.

OPCIONES DE CONTROL (CONTROL OPTIONS)

Esta pantalla te permite alterar el juego a tu gusto. Puedes cambiar la configuración del Mando de control, el número de intentos por juego, y la narración del juego. Al principio siempre es una ayuda empezar a jugar con un mayor número de intentos, hasta que tengas un buen control sobre el personaje y la configuración de botones.

El juego será más fácil con cuantos más sombreros y estrellas empieces; la elección es tuya. Los objetos de Bonos también se verán afectados por el nivel de dificultad que selecciones para jugar.

OBJETOS DE BONOS

No tendrás sólo una vida mientras juegas este videojuego: ¡podrás recoger artículos mientras juegas! Los objetos se nombran más abajo y están diseminados por todo el juego (algunos son fáciles de encontrar, otros...).

- ★ **Estrellas de latón** Recógelas para ganar puntos extra de salud, vidas y «continuaciones» para Woody.
- ★ **Estrellas de oro** Recógelas para ganar instantáneamente puntos de salud.
- **Sombreros de vaquero** ¡Recógelos para recibir una vida extra!

Banderas continuar

Automáticamente recuperarás el juego en el punto y nivel en que encontraste esta marca. Algunos niveles tienen más de una bandera «continuar». En este caso continuarás desde la última bandera que encontraste antes de perder este nivel.



ROMPIERON LOS MOLDES DESPUÉS DE CREAR ESTOS PERSONAJES...

WOODY

De buenos modales, todavía líder natural de los juguetes, Woody ha sido el juguete preferido de Andy desde siempre. La pérdida de su bien ganada posición de juguete nº 1 ante Buzz Lightyear ha desquiciado un poco a Woody. Desde que su plan para deshacerse de Buzz fracasó, Woody se ha propuesto rescatar él mismo a Buzz de los peligros del mundo exterior y devolverlo al cuarto de Andy. Quiere demostrar que sigue siendo el mejor después de todo...



HAMM

Este cerdito se puede encontrar cerca de los más interesantes y útiles objetos. Puedes encontrar a Hamm en la habitación de Andy, normalmente cerca de un objeto al que Woody quiere poner las manos encima. ¿Qué podrías esperar de un cerdito Banco?



ETCH-A-SKETCH™

Este silencioso pero útil personaje tiene importante información para Woody. Etch aparece de vez en cuando para ofrecer ayuda a Woody (cuando éste parece estar perdido).

MR. POTATO HEAD®

Maestro de la expresión facial, es el primer crítico de cualquiera. Mr. Potato Head® aparece en tu camino de vez en cuando y siempre parece estar intentando salvar la cara.

ROCKY GIBRALTAR

Este muñeco está basado en la forma de un luchador de los pesos pesados conocido por su increíble fuerza en el ring. Rocky resulta muy práctico cuando Woody necesita mover algo pesado.

BUZZ LIGHTYEAR

Como Vigilante Espacial, ¡Buzz Lightyear es un modelo fuera de serie! El hecho de que sea un juguete de niños puede impedir sus planes de viajes intergalácticos, pero primero debe resolver sus problemas por sí mismo. ¡El astronauta Buzz está listo para enfrentarse a los problemas del universo con una sonrisa en la cara y un guiño de ojos! Tanto demostrando sus proezas como volador, como saliendo victorioso de otro rescate espacial, Buzz es suficientemente intrépido para este grupo de juguetes. Quién sabe, quizás llegue a llevarse bien con Woody.



COCHE R.C.

Este demonio de la velocidad aparece en cualquier lugar, normalmente justo bajo los pies. Woody utiliza el coche de radio control al principio para lanzar a Buzz tras el aparador, pero más tarde necesitará a R.C. para alcanzar a Andy y su familia con Buzz a remolque.



SOLDADOS VERDES

Un pelotón de tropas verdes está formado por tipos que seguro que saben ver el rojo, ¡Código Rojo! Woody los ha enviado en misión de reconocimiento a la fiesta de cumpleaños de Andy, para averiguar todo acerca de su nuevo competidor en la atención de Andy. Nunca sabrás cuándo aparecerán estos hábiles hombres de verde...



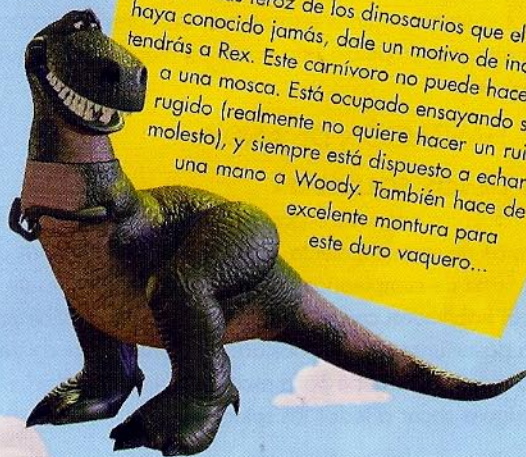
SCUD

No es un juguete, pero es el peligroso y mal oliente perrillo de Sid. Bueno, perrillo para el estándar de los humanos, un gigante desde el punto de vista de los juguetes. En casa de Sid, el peor temor de cualquier juguete es convertirse en su juguete chicle. Scud hará lo que pueda para convertir en realidad las peores pesadillas de un juguete.



REX

Elige el más feroz de los dinosaurios que el mundo haya conocido jamás, dale un motivo de inquietud y tendrás a Rex. Este carnívoro no puede hacer daño a una mosca. Está ocupado ensayando su rugido (realmente no quiere hacer un ruido molesto), y siempre está dispuesto a echar una mano a Woody. También hace de excelente montura para este duro vaquero...



SQUEEZE TOY ALIENS

Habitantes de la máquina arcade de La Garra, estos pequeños tipos sólo tienen una cosa en mente, escapar al mundo exterior, cortesía de La Garra. Woody tiene que recuperar los Squeeze Toys descariados mientras busca en el interior de la máquina arcade una salida.

MUÑECOS MUTANTES

Sid, el vecino de Andy, tiene la detestable costumbre de crear juguetes montados a partir de las partes de diversos juguetes. Estos "Juguetes Mutantes", aunque de mirada tenebrosa, realmente son buenos. Sólo que tuvieron un pésimo modelo.

Te encontrarás muchos otros personajes en tu misión para ayudar a Woody a rescatar a Buzz. Algunos te serán más familiares de lo que piensas.



EL MUNDO DE TOY STORY

Hay cinco niveles llenos de diversión en *Toy Story* con numerosos escenarios en cada uno. En las siguientes páginas encontrarás una breve descripción de cada uno de los escenarios. Utiliza esta parte del manual como guía en la aventura de Woody.

NIVEL UNO HABITACIÓN DE ANDY

EL VIEJO JUEGO DE LOS SOLDADOS

Woody debe encontrar una manera de organizar sus tropas para desempeñar una atrevida misión de reconocimiento, cuyo objetivo es descubrir qué está pasando en la fiesta de cumpleaños de Andy. Saca al ejército de hombres verdes de la habitación con uno de los monitores del bebé para ayudar al ejército a pasar unos cuantos obstáculos móviles. Woody tiene que manejar el otro monitor del bebé para escuchar. Nota: ¡Ganarás más estrellas si consigues sacar a todos los soldados!

¡ALERTA ROJA!

Las tropas han regresado para notificar a Woody que Andy viene de vuelta a su habitación. Tienes que encontrar la manera de hacer que todos los juguetes regresen a la gran caja de juguetes o se escondan bajo la cama de Andy, antes de que éste regrese a la habitación. En este nivel el tiempo es limitado, ¡será mejor que te des prisa! Después de que todos los juguetes estén en su lugar, Woody tiene que volver a su sitio en la cama.

PRUEBA DE EGO

¡La competición está en marcha! Woody tiene que ir al paso de Buzz para demostrar que él es mejor que ese fortachón del laserillo. Buzz se mueve con bastante rapidez, no debes quedarte atrás o tendrás que volver a intentarlo una y otra vez. ¡Mantente intacto para tu enfrentamiento con el primer gran jefe!

DESAFÍO DEL GRAN JEFE

Woody está triste al despertarse en la caja de juguetes. ¡Su imaginación ha creado una versión de pesadilla de Buzz que dispara un láser real! Woody debe superar sus temores (a Buzz) para escapar de esta fase.



EL MUNDO DE TOY STORY, cont.

NIVEL DOS HABITACIÓN DE ANDY, 2ª PARTE

GOLPE A BUZZ

Woody intenta utilizar el coche de radio control para lanzar a Buzz tras el aparador, y así hacer que Andy olvide a su nuevo juguete (y recuerde a su viejo compañero: él). Desafortunadamente, sus esfuerzos sólo le crean un nuevo gran dolor de cabeza ya que, accidentalmente, ¡Woody hace saltar a Buzz por la ventana!

LA VENGANZA DE LOS JUGUETES

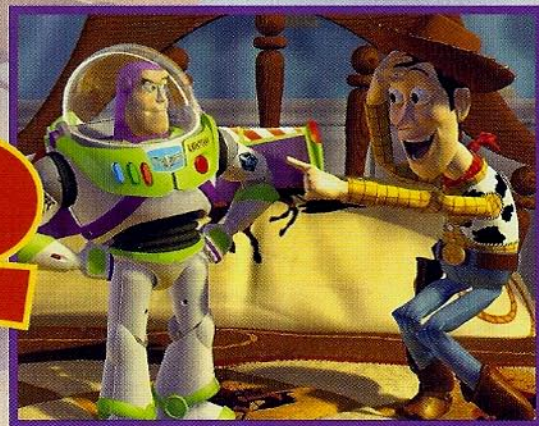
Con Buzz fuera de juego permanentemente, los juguetes se enfrentan a Woody. Dicen a Woody que no podrán olvidar que lanzó a Buzz por la ventana a un terrible destino... Ahora Woody tendrá que salir de la habitación de Andy para ayudar a Buzz y limpiar su buen nombre ante los juguetes. Sin embargo, ahora el gran problema es que TODOS los juguetes le tienen miedo, y debe escapar de una habitación repleta de juguetes aterrorizados.

CORRE REX, CORRE

Este vaquero jamás ha cabalgado sobre un dinosaurio muerto de miedo, pero si es la única forma de ayudar a Buzz, entonces, ¡Woody lo hará! Ten cuidado con el vuelo bajo de los paracaidistas y un realmente enfadado coche R.C. dispuesto a poner a Woody fuera de acción.

OTRO GRAN JEFE DE ZONA

Ahora que has conseguido salir del cuarto de Andy, te encuentras cara a cara con el verdadero Buzz Lightyear (no la versión de pesadilla), dispuesto a hacer temblar tu universo por haberle echado.



EL MUNDO DE TOY STORY, cont.

NIVEL TRES PIZZA PLANET

COMIDA Y BEBIDA

Woody y Buzz tienen que introducirse a hurtadillas en Pizza Planet del único modo en que dos juguetes pueden hacerlo: escondidos en una copa de Mega Gulp y un recipiente de hamburguesa. Evita ser golpeado por la comida que cae, y no olvides esquivar a la gente cuando se acerque. Y tú que pensabas que tu cuarto estaba desordenado...

EN LA MÁQUINA DE LA GARRA

Buzz escaló la máquina de La Garra y ahora está intentando poner en apuros a cierto vaquero. Woody descubre que el interior de la maquinaria no es amiga de los juguetes, mientras salta de un punto a otro manteniendo una precaria ventaja. Asegúrate de dar los saltos a tiempo...

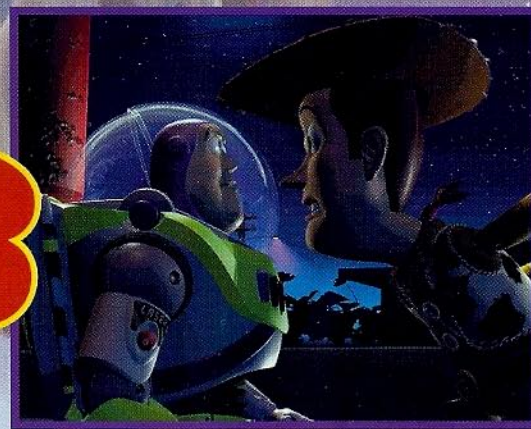
DENTRO DE LA MÁQUINA DE LA GARRA

Tu perspectiva ha cambiado radicalmente, ¡ahora tienes una vista en primer plano del interior de la máquina de La Garra! Estás buscando una salida rápida y parece que los Squeeze Toy Aliens son el único camino. Muévete entre las intrincadas tripas de la máquina de La Garra recogiendo a tus tres asombrados amigos para depositarlos en el cajón contenedor.

EL TERCER GRAN JEFE DE ZONA

¡¡¡Prepárate para el inevitable encuentro con... La Garra!!! Tendrás que encontrar la forma de sacar a Buzz del mando de La Garra.

3



EL MUNDO DE TOY STORY, cont.

NIVEL CUATRO LA HABITACIÓN DE SID

EL TERRIBLE BANCO DE TRABAJO DE SID

Si pensabas que La Garra era dura, ¡espera a ver lo que tiene preparado Sid para Woody! Esquiva, por todos los medios, todas las trampas explosivas y horrores ocultos que acechan en esta siniestra habitación, ¡MANTÉNTE EN MOVIMIENTO!

BATALLA DE LOS JUGUETES MUTANTES

Una de las pocas aficiones locas de Sid consiste en tomar piezas de un juguete en perfecto estado, para utilizarlas en la realización de una nueva, terrible y asustadiza creación. Estos Juguetes Mutantes meten el miedo en el corazón de Woody y nuestro héroe debe usar los golpes de karate de Buzz para defenderse. ¿Qué haría un juguete normal?

ROLLER BOB

Woody monta a Roller Bob, ¡un juguete mutante con espíritu de velocidad y ganas de escapar! Esto ayuda, ya que ambos son perseguidos por Scud en su carrera hacia la libertad. Todo lo que Woody tiene que hacer es dirigir a Roller Bob antes de que los coja Scud y los convierta en mondadientes. Los movimientos que aprendiste montando a Rex te serán útiles aquí.

4



EL MUNDO DE TOY STORY, cont.

NIVEL CINCO

OTRA PELÍCULA DE CARRETERA

ENCIÉNDEME

Woody y Buzz están intentando alcanzar la furgoneta que tiene el resto de los juguetes de Andy. Intenta controlar a este equipo de alta velocidad mientras gritan autopista abajo.

ROCKET MAN

La última etapa incorpora algunos bonitos trucos voladores (cortesía de Buzz Lightyear), ¡y alguna atrevida maniobra! Intenta encontrar el mejor lugar para aterrizar a Woody y Buzz. Si todo va bien, estos dos héroes podrán finalmente aprender a arreglárselas juntos.

5



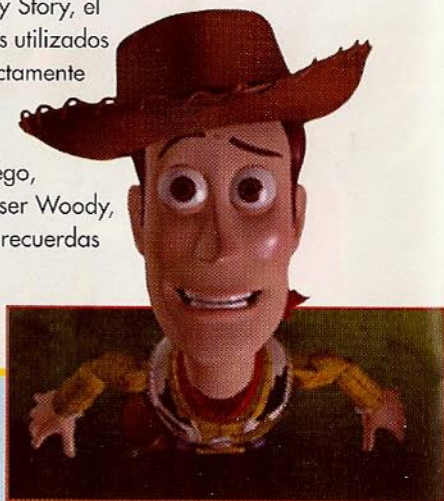
Disney TOY STORY

CÓMO SE HIZO A WOODY

Pixar, compañía de producción radicada en California del Norte, y Walt Disney Feature Animation han combinado sus fuerzas para crear la primera película completamente generada por ordenador en 3 dimensiones: Toy Story. Puede que ya hayas visto la película, pero puede que no hayas oído hablar de cómo este suceso pionero es también un éxito en el campo de los videojuegos de 16-bit.

Traveler's Tales, Disney Interactive y Pixar han colaborado en el título que tienes en las manos, Toy Story, el videojuego. De hecho, los modelos utilizados en este juego se han tomado directamente de las mismas fuentes que los usados en la película. Cuando juegas con Woody en el videojuego, realmente tienes la sensación de ser Woody, no algo similar al personaje que recuerdas de la película.

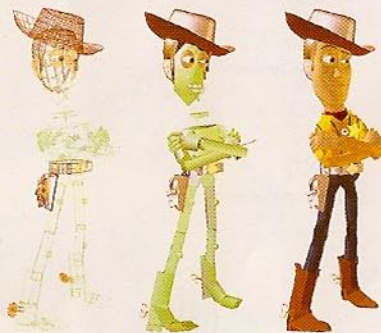
El proceso de creación de Woody para este videojuego es



idéntico al realizado para su creación en la película. Los artistas empiezan creando una «estructura de alambre» del personaje. Así es como el ordenador ve inicialmente la imagen. Una vez que la imagen es aprobada, el artista utiliza la estructura de alambre para crear un boceto "Poli" (o Polígono), del personaje. Aquí es donde las superficies entre los alambres se rellenan por primera vez. Si algo no tiene buen aspecto en el personaje, el artista normalmente lo ve en este paso.

En este punto se ilumina el modelo. Esto muestra cómo se refleja la luz en la superficie del personaje, así como en determinadas partes de éste que se ven afectadas por pequeños cambios de iluminación. El siguiente paso es añadir la textura de mapas final al personaje. Todo lo que se ve en el juego tiene su propia textura, desde la camisa de franela de Woody hasta el casco de Buzz.

Mientras descubres las aventuras de Woody en este juego, recordará algunos de los momentos más divertidos y emocionantes de la película. Esta vez, sin embargo, tú controlas la situación. Mientras la historia y el desenlace permanecen fijos en la película, de ti depende dar cuerda a Woody y hacer de él el verdadero héroe vaquero que dice ser!



CREDITS

Published by
DISNEY INTERACTIVE

PROGRAM & DESIGN

Joni Burton
- Traveller's Tales -

ART DIRECTION

Andy Ingram
- Traveller's Tales -

PRODUCER

Craig Annis
- Disney Interactive

TRAVELLER'S TALES

BACKGROUNDS

Andy Ingram
Bev Buhl

3D ANIMATION

Dave Burton
James Cunniffa
Andy Ingram

ADDITIONAL PROGRAMMING

Dave Dootson
Paul Hunter
Chris Stanforth

PRODUCTION SUPPORT

Karen Roberts

DISNEY INTERACTIVE

SENIOR PRODUCER

Patrick Gilmore

ASSOCIATE PRODUCER

Lesla Chung

MUSIC AND AUDIO ENGINEERING

Patrick Collins

PROJECT MANAGER

C. Steve Booth

SENIOR SOFTWARE

PRODUCTION ADMINISTRATOR

Michael Sean Clement

PULL-STRING ANIMATION

Oliver Weide
Tamara Holcomb

ORIGINAL TOY STORY MUSIC AND SCORE

"You've got a friend in me"

"Strange things"

Music and lyrics

Randy Newman

©1995 Disney

All Rights Reserved. Used with permission.

VOICE ARTISTS

R. Lee Ermey

Jim Hanks

Pat Fraley

Wallace Shawn

Carey Burton

MANUAL WRITER

Kevin G. Sullivan

TEST SUPERVISOR

Jeff Blatner

LEAD TESTER

William (Chip) Beaman

TESTERS

Kristin Bachman

Kevin Cape

Paul Fackora

Tim Garrity

Brian Larkin

Wes Lazaro

Hugo Stevenson

SONY/PSYGNOSIS

SENIOR PRODUCER

Steve Riding

MUSIC SUPERVISOR

Phil Morris

MUSIC COMPOSITION and ADAPTATION

Andy Blythe

Martin Jauritz

SOUND DESIGN & MUSIC IMPLEMENTATION

Alistair Bramble

PRODUCTION SUPPORT

John Rostron

Sarah Lawrence

PIXAR

TECHNICAL DIRECTORS

Tony Apodaca

Kevin Björke - Lighting

David Valdez - Layout

ANIMATION DEPARTMENT MANAGER

Triva von Klark

ANIMATORS

Ash Brannon

Dave Feiten

Mark Cicala

Steve Segal

PRODUCTION SUPPORT

Kelph Guggenheiser

Bonnie Arzoff

John Lasseter

Pam Kerwin

Monica Corbin

WALT DISNEY FEATURE

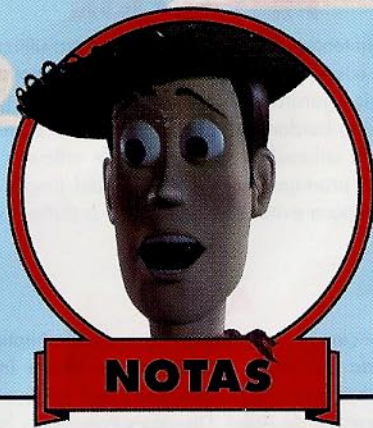
ANIMATION & DISNEY

ANIMATION SERVICES

PRODUCTION SUPPORT

Tomara Boucher

Stephanie Parker



PRECAUCIÓN

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidad Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?

¿Te has quedado atascado?

¿Los enemigos te hacen la vida imposible?

¿Necesitas algún truco infalible?...

**Cuando la duda te ronde... ya sabes,
el CLUB NINTENDO responde.**

Horario de atención al público de **lunes a viernes
de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará
encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44

