



THE SWEET DREAMS GAME



INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES



WARNING: READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games, including games played on the PlayStation 2 console, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 console to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

USE OF UNAUTHORIZED PRODUCT:

The use of software or peripherals not authorized by Sony Computer Entertainment America may damage your console and/or invalidate your warranty. Only official or licensed peripherals should be used in the controller ports or memory card slots.

HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

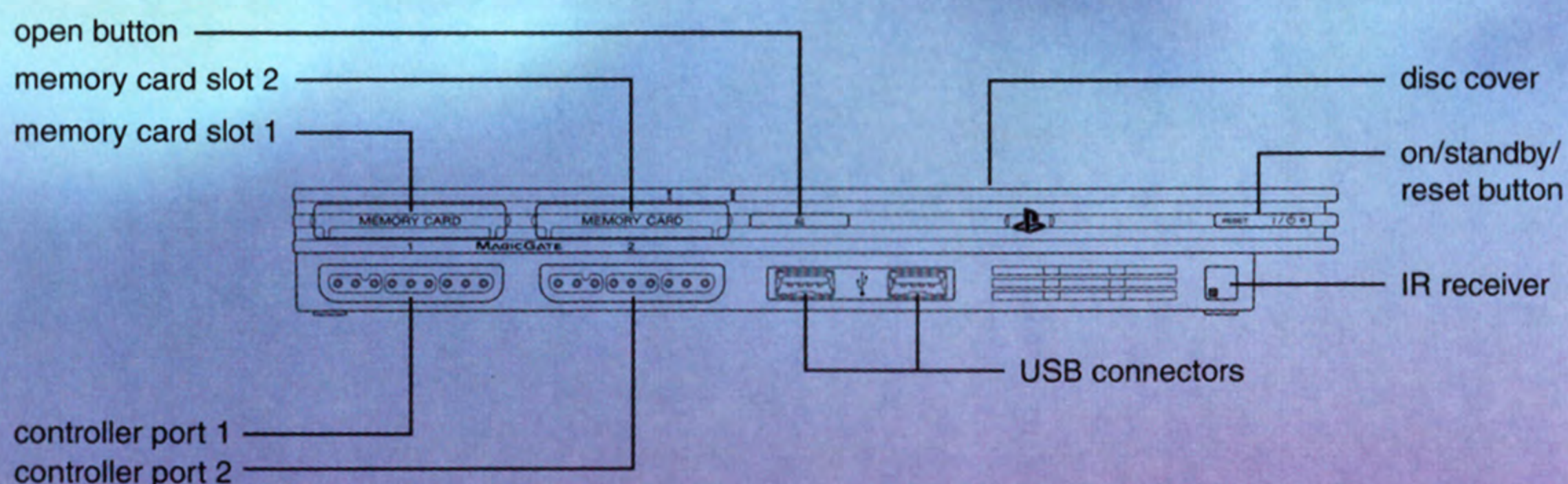


THE SWEET DREAMS GAME

Table of contents:

Getting Started	02
Starting up	03
Menu controls	04
Game controls	04
Menu system	04
Saving and loading	05
Story	06
Dreams	06
Heads-Up Display (HUD)	07
Strawberry's world	08
Tips	10
Credits	11

GETTING STARTED

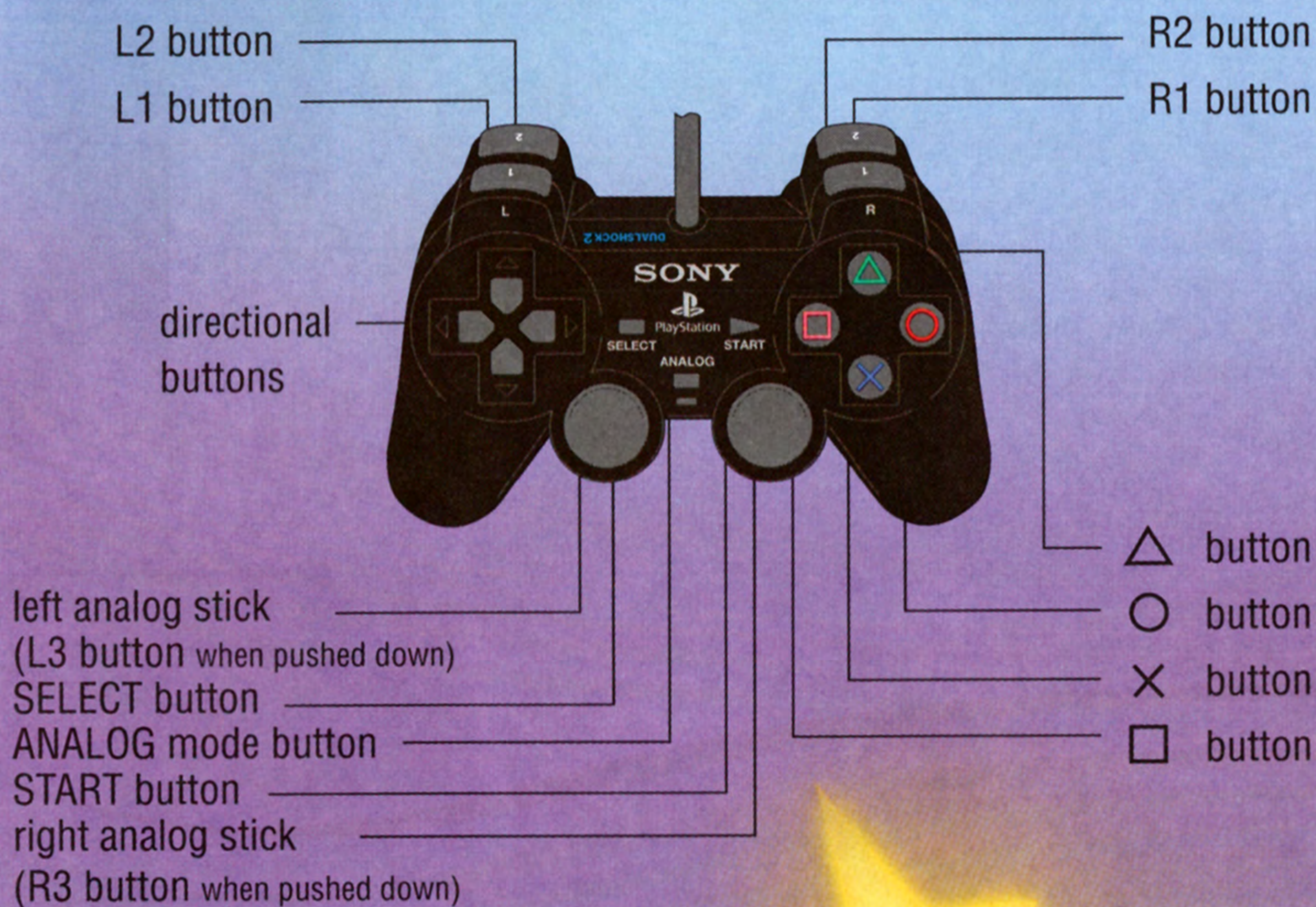


Set up your PlayStation(R)2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Press the OPEN button to open the disc cover. Place the **STRAWBERRY SHORTCAKE - THE SWEET DREAMS GAME** disc with the label side facing up in the disc holder, and then close the disc cover. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.



STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS





Menu controls

START button:	Start / Pause / Return to game.
Directional buttons:	Highlight selection / Adjust options.
Left analog stick:	Highlight selection / Adjust options.
⊗ button:	Confirm selection / Accept.
△ button:	Cancel selection / Return to previous screen.

Game controls

Left analog stick and directional buttons:	Move.
⊗ button:	Jump.
○ button:	Use current dream.
L1 button:	Select previous dream.
R1 button:	Select next dream.

Menu system

The following menus will help you navigate around the game:



Menu controls

- New Adventure - Start a new adventure.
- Continue Adventure - Load a saved game.
- Options - Select this option to adjust the game settings.

Continue Menu

- Continue Adventure - Continue the adventure you have loaded.
- Fantasy Garden - Enter the Fantasy Garden and unlock many special gifts.
- Bonus Area - View or use the unlocked gifts.
- Options - Select this option to adjust the game settings.



Pause menu

When playing the game, you can press the START button at any time to bring up the Pause menu and pause the game.

- Continue - Resume the game where you left off.
- Options - Open the options menu to adjust the game options.
- Quit - Exit back to Main menu.



Options menu

- Sound effects - Adjust the sound effects volume.
- Music - Adjust the music volume.
- Vibration - Turn vibration ON or OFF.
- Adjust screen - Allows you to adjust the screen.



Saving and loading

Saving

At the end of each level, the game will ask if you would like to save the game. This feature will require a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted in MEMORY CARD slot 1. More information about the memory card can be found in the memory card section at the beginning of this manual.

Loading

The Load Game menu can be accessed from the Main Menu. If previously saved games exist on memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1 you can select a game to load in this screen. Use the directional buttons or the analog stick to select a saved game and press the  button to load it.





Story

Strawberry Shortcake and her friends are worried. For several days, some of them haven't been able to dream and the berry fields of the land seem to have been plundered by strange and aggressive berry birds! Strawberry Shortcake decides to solve these problems by going to the Land of Dreams...

Dreams

In order to progress Strawberry Shortcake will have to use dreams. At the beginning of the game all the dreams will not be available. In order to select a dream, press the **LT** button or the **RT** button. To use a dream Strawberry Shortcake must first collect dream bonuses to fill the dream meter and then press the **○** button to activate the dream.



Plant Dream

Strawberry can plant seeds in the ground to immediately grow a giant plant with big leaves. Strawberry can use the leaves to climb and to reach high levels.



Butterfly Dream

By using this dream, Strawberry is able to fly like a butterfly for a few seconds. This allows her to cross areas such as big chasms.



Metamorphosis Dream

This dream allows Strawberry to turn enemies into butterflies with a wave of her wand, and turn malicious weeds into harmless flowers or useful things.



Strawberry Dream

When Strawberry Shortcake makes this dream, a giant strawberry will grow next to her. This strawberry is very heavy and can hold down switches.

Heads-Up Display (HUD)

The HUD displays important information about your current status in the game.



Seeds Collection

When you collect a seed, the total number of seeds that you have collected will appear in the upper left hand corner of the screen. If you collect enough seeds you can win berry rewards in the Fantasy Garden.



Current selected dream

This shows you what dream has been selected. Use the **L1** button or the **R1** button to select another dream and press the **○** button to use it.



Dream meter

You can only use a dream if you have collected enough dream bonuses. The dream meter shows how many you have collected.

Strawberry's world



Explore

During her travels Strawberry Shortcake will explore Strawberryland, the Land of Dreams and the Dream Factory.





Dream boat

To reach The Land of Dreams, Strawberry Shortcake has to use the Dream Boat. Move to avoid the obstacles, but don't run out of time and collect as many seeds as possible.



Make a rainbow

To leave Dream Town Strawberry Shortcake has to make a rainbow. Collect the 7 berry gems and avoid the nightmares!





Ride a butterfly

To get to the Dream Factory, Strawberry Shortcake has to ride a beautiful giant butterfly. Get to the factory within the time limit, don't hit any obstacles, and collect as many seeds as possible!



Make a dream

The end of Strawberry Shortcake's journey! She must collect the good dreams but make sure to avoid nightmares!



Drive a car

To leave the Dream Factory and get back home, Strawberry Shortcake must drive a car out of the factory. She must get out of the factory within the time limit, avoiding any obstacles, and collect as many seeds as possible!

TIPS:

- Don't forget to go to the Fantasy Garden to trade in your seeds to unlock special bonuses such as new playable characters!
- If you don't know how to go further try to use your dreams!
- Many objects (such as keys) are hidden in the bushes; transform them with the Metamorphosis Dream!
- If you need more keys don't hesitate to go back in the level and look everywhere to find them...



CREDITS

DIC

Manager Product Development
Heather Smith
Business Development
Heather Fuscellaro
Int'l Business Development
Ryan Gagerman
Int'l Business Development
Daniela Lima

American Greetings

Tamra Knepper
Jeffrey Conrad
Diane Dragus-Zets
Dave Polter
Lisa Wascovich
Jeremy Hicks
Emily Zabonniak

Octagon

Entertainment

James Barrell
Jennifer Cooper
Dana Cowley
Dan Fitzgerald
Joe Halby
Dimitri Kirin
Lloyd Melnick
Ben Moy
Kirk Owen
Paul Potera
Louis Torres
Nick Quante
Marc Racine

EKO SOFTWARE

Studio Manager
Benjamin LALISSE
Project Manager
Jean-Georges LEVIEUX
Art Director
Eric CHANTREAU
Game & Level Design
Brice PONCET
Game Programming
Joël GREGOIRE
Jean-Georges LEVIEUX
Interface Programming
Christophe PARIS
Additionnal Programming
Emmanuel BRINEY
Benjamin LALISSE
Scripting
Brice PONCET
Jérôme NAULIN
Characters Modelisation
Jean-Philippe SAVARIAULT
Characters Animations
Mohamed HESSAINE
Jean-Philippe SAVARIAULT
Levels Modelisation
Mohamed HESSAINE
Xavier LEPEE
Stéphanie POUZOL
Levels Textures
Eric CHANTREAU
Sound Design
Ghislain SOUFFLET

Music

Simon West Music

The Game Factory

Anja Knudsen
Henrik Mathiasen
Mette Helm-Petersen
Michael Ellermann
Thomas Holdorf
Graphic Artist
Kåre Arndt

Localization

DL Multimedia





WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program.

The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE

The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American game Factory Inc
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at 1 877 404 GAME (4263).

Mon - Fri 9.00 - 5.00pm (PST)

www.gamefactorygames.com

ATENCIÓN: LEER ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a luces parpadeantes. La exposición a ciertas imágenes o fondos en una pantalla de televisión o jugando con videojuegos, incluyendo juegos para la consola PlayStation 2, pueden producir un ataque epiléptico en estos individuos. Ciertas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia no detectados previamente incluso en personas que no tienen un historial de ataques previos de epilepsia. Si usted o alguien de su familia padecen epilepsia, consulten con su médico antes de jugar. Si mientras juega experimenta síntomas como mareos, visión alterada, tics nerviosos en los ojos o los músculos, pérdida de la conciencia, desorientación, movimientos involuntarios, o convulsiones, deje el juego **INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico antes de seguir jugando.

AVISO PARA PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su consola PlayStation 2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de instrucciones de su televisor de proyección, a menos que sea del tipo LCD. Si no, puede dañarse de forma permanente la pantalla de su televisor.

USO DE PRODUCTOS NO AUTORIZADOS:

El uso de software o periféricos no autorizados por Sony Computer Entertainment America puede dañar su consola o invalidar su garantía. Solo deben usarse periféricos oficiales o autorizados en los puertos de mando o en las ranuras para **MEMORY CARD** (tarjeta de memoria).

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- Este disco es solo para consolas PlayStation 2 con la designación NTSC U/C.
- No doblarlo, ni aplastarlo ni sumergirlo en líquidos.
- No dejarlo bajo luz solar directa o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Hacer descansos ocasionales durante sesiones largas de juego.
- Mantener este disco compacto limpio. Tomarlo siempre por los bordes y mantenerlo en su estuche protector cuando no se utilice. Limpiar el disco con un trapo seco, suave y sin hilas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hacia el borde exterior. Nunca utilizar disolventes ni limpiadores abrasivos.



El juego de los dulces sueños

Índice:

Cómo empezar 16

Inicio 17

Controles de menú 18

Controles de partida 18

Sistema de menús 18

Guardar y cargar 19

Historia 20

Sueños 20

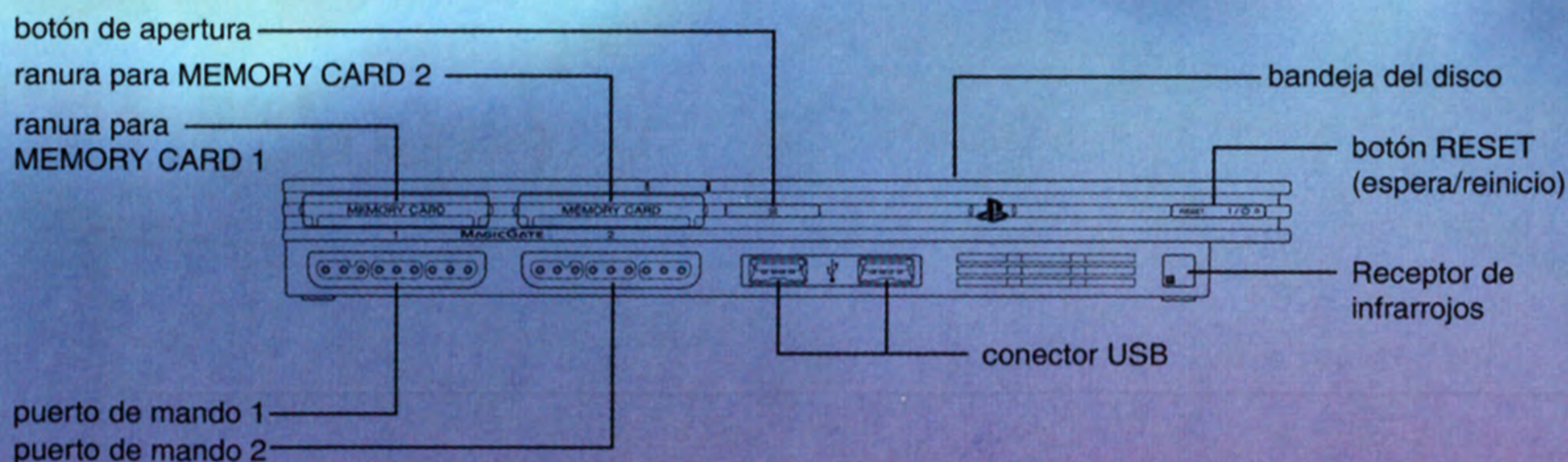
Indicador de pantalla 21

El mundo de Fresa 23

Consejos 24

Créditos 25

CÓMO EMPEZAR

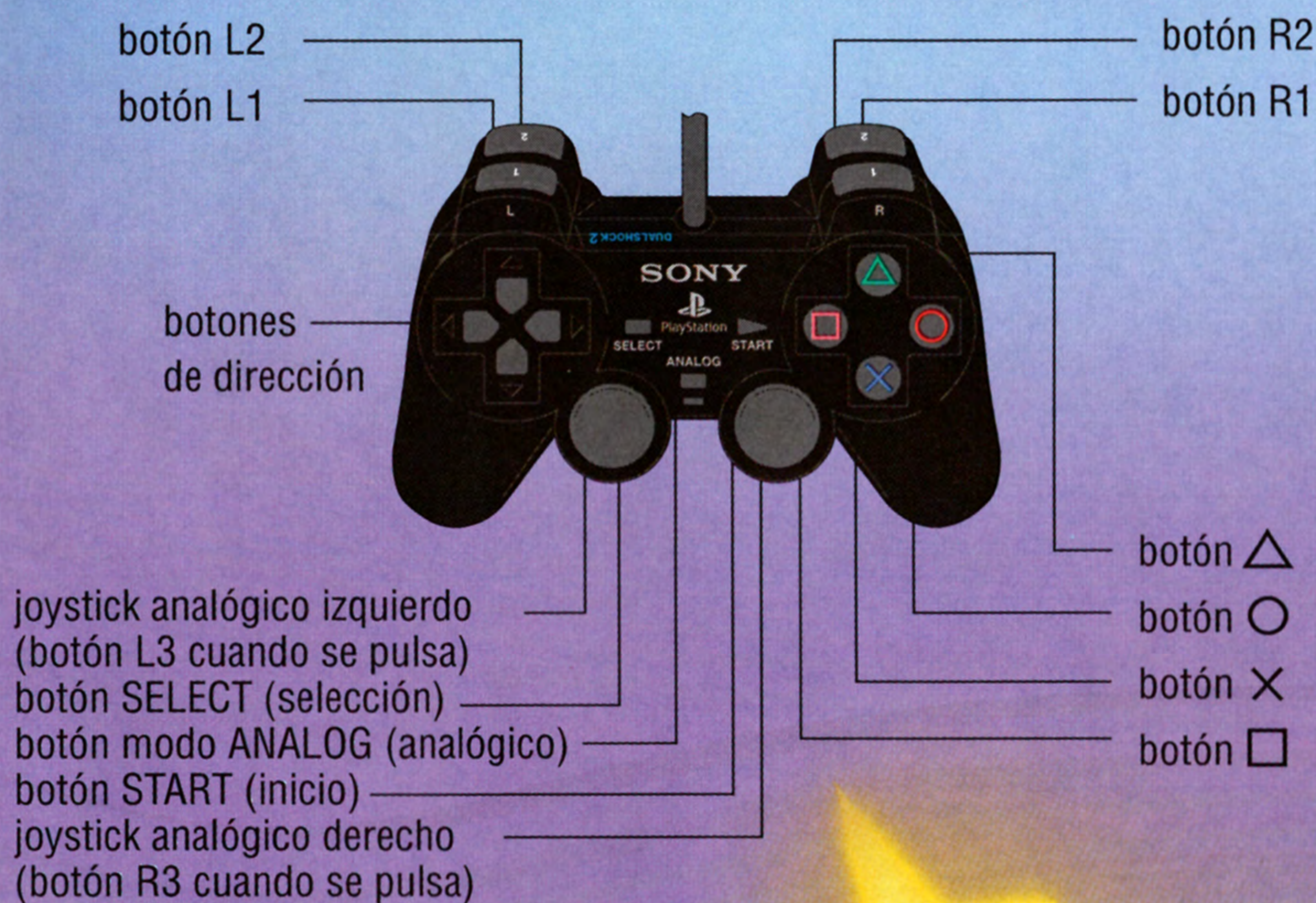


Instala tu sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones del manual de software. Asegúrate de que el interruptor principal MAIN POWER en el panel trasero está en la posición ENCENDIDO. Haz clic en el botón RESET (espera/reinicio). Cuando se encienda el indicador de apertura, pulsa el botón de apertura para abrir la bandeja del disco. Coloca el disco de “TARTA DE FRESA - EL JUEGO DE LOS DULCES SUEÑOS” en la bandeja del disco con el lado impreso hacia arriba. Haz clic en el botón de apertura para cerrar la bandeja del disco de nuevo. Conecta los mandos y otros periféricos adecuadamente. A continuación, sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y consulta el manual del usuario para más información sobre cómo usar el software.



INICIO

CONFIGURACION DEL MANDO ANALOGICO DUALSHOCK®2





Controles de menú

Botón START (inicio):	inicio / pausa / volver a la partida.
Botones de dirección:	resaltar selección / ajustar opciones.
Joystick analógico izquierdo:	resaltar selección / ajustar opciones.
Botón X :	confirmar selección / aceptar.
Botón △ :	cancelar selección / volver a pantalla anterior.

Controles de partida

Joystick analógico izquierdo y botones de dirección:	moverse.
Botón X :	saltar.
Botón ○ :	usar sueño actual.
Botón L1 :	seleccionar sueño anterior.
Botón R1 :	seleccionar sueño siguiente.

Sistema de menús

Los siguientes menús te ayudarán a desplazarte por el juego:



Controles de menú

- Nueva aventura: empezar una aventura nueva.
- Continuar aventura: cargar una partida guardada.
- Opciones: seleccionar esta opción para ajustar la configuración del juego.

Menú Continuar

- Continuar aventura: continuar la aventura que has cargado.
- Jardín Fantasía: entrar en el Jardín Fantasía y desbloquear muchos regalos especiales.
- Zona de bonus: ver o usar los regalos desbloqueados.
- Opciones: selecciona esta opción para ajustar la configuración del juego.

Menú de pausa

Durante la partida, puedes pulsar el botón **START** (inicio) en cualquier momento para abrir el menú de pausa y detener la partida.

Continuar:	reanudar la partida donde la dejaste.
Opciones:	abrir el menú de opciones para ajustar las opciones del juego.
Salir:	volver al menú principal.



Menú de opciones

Efectos de sonido:	ajustar el volumen de los efectos de sonido.
Música:	ajustar el volumen de la música.
Vibración:	activar o desactivar la vibración.
Ajustar pantalla:	te permite ajustar la pantalla.



Guardar y cargar

Guardar

Al final de cada nivel, el juego te preguntará si quieres guardar la partida. Esta función requiere que haya una memory card (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1. Puedes encontrar más información sobre la memory card en la sección sobre ésta al principio de este manual.

Cargar

Se puede acceder al menú de Cargar partida desde el menú principal. Si ya hay partidas previamente guardadas en la memory card (8MB) (para PlayStation®2) de la ranura para MEMORY CARD 1, puedes seleccionar una partida que cargar en esta pantalla. Usa los botones de dirección o el joystick analógico para seleccionar una partida guardada y pulsa el botón **X** para cargarla.





Historia

Tarta de Fresa y sus amigas están preocupadas: algunas llevan varios días sin poder soñar, y los fresicampos del país parecen estar siendo saqueados por extraños y agresivos pájaros comebayas.

Tarta de Fresa decide resolver estos problemas yendo al País de los Sueños...

Sueños

Para avanzar, Tarta de Fresa tendrá que usar los sueños. Al principio de la partida no estarán disponibles todos los sueños. Para seleccionar un sueño, pulsa el botón **[L1]** o el botón **[R1]**. Para usar un sueño, Tarta de Fresa tendrá antes que recoger bonus de sueños para llenar el indicador de sueños y luego pulsar el botón **[○]** para activar el sueño.



Sueño de la planta

Fresa puede plantar semillas en la tierra de las que crecerá inmediatamente una planta gigante con grandes hojas. Fresa puede usar las hojas para trepar y llegar a zonas elevadas.



Sueño de la mariposa

Usando este sueño, Fresa puede volar como una mariposa por unos segundos. Esto le permite cruzar zonas como grandes abismos.



Sueño de la metamorfosis

Este sueño le permite a Fresa convertir enemigos en mariposas y malas hierbas en inofensivas flores o en cosas útiles con un movimiento de su mano.



Sueño de la fresa

Cuando Tarta de Fresa crea este sueño, una fresa gigante crece a su lado. Esa fresa pesa mucho y puede mantener pulsados los interruptores.

Indicador de pantalla

El indicador muestra información importante sobre tu estado actual en la partida.



Semillas recogidas

Cuando recoges una semilla, la cantidad total de semillas recogidas aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si recoges suficientes semillas, puedes ganar fresirrecompensas en el Jardín Fantasía.



Sueño seleccionado actualmente

Muestra qué sueño está seleccionado. Usa el botón **L1** o el **R1** para seleccionar otro sueño y pulsa el botón **○** para usarlo.



Indicador de sueños

Sólo puedes usar un sueño si has recogido suficientes bonus de sueños. El indicador de sueños te muestra cuántos has recogido.

El mundo de Fresa



Explorar

Durante sus viajes, Tarta de Fresa explorará Fresilandia, el País de los Sueños y la Fábrica de Sueños.





La barca

Para llegar al País de los Sueños, Tarta de Fresa tiene que usar la barca. Muévete para esquivar los obstáculos, no te quedes sin tiempo y recoge todas las semillas que puedas.



Hacer un arco iris

Para salir de Villa Ensueño, Tarta de Fresa tiene que crear un arco iris. ¡Recoge las 7 fresijoyas y evita las pesadillas!





Montar en mariposa

Para llegar a la Fábrica de Sueños, Tarta de Fresa tiene que montar en una mariposa gigante. Llega a la fábrica dentro del límite de tiempo, no te choques con ningún obstáculo y recoge todas las semillas que puedas.



Crea un sueño

¡Es el objetivo del viaje de Tarta de Fresa! Muévete para recoger los sueños buenos, pero evita las pesadillas.



Conduce un coche

Para irse de la Fábrica de Sueños y volver a casa, Tarta de Fresa debe salir de la fábrica conduciendo un coche. Sal de la fábrica dentro del límite de tiempo, no te choques con ningún obstáculo y recoge todas las semillas que puedas.

CONSEJOS:

- ¡No te olvides de ir al Jardín Fantasía para cambiar tus semillas y así desbloquear bonus especiales como nuevos personajes con los que jugar!
- Si no sabes cómo seguir avanzando, ¡prueba a usar tus sueños!
- Hay muchos objetos (como llaves) ocultos en los arbustos; ¡transfórmalos con el sueño de la metamorfosis!
- Si necesitas más llaves, no dudes en volver hacia atrás en el nivel y buscarlas por todas partes...



CRÉDITOS

DIC

Manager Product Development
Heather Smith
Business Development
Heather Fuscellaro
Int'l Business Development
Ryan Gagerman
Int'l Business Development
Daniela Lima

American Greetings

Tamra Knepper
Jeffrey Conrad
Diane Dragus-Zets
Dave Polter
Lisa Wascovich
Jeremy Hicks
Emily Zabonniak

Octagon

Entertainment

James Barrell
Jennifer Cooper
Dana Cowley
Dan Fitzgerald
Joe Halby
Dimitri Kirin
Lloyd Melnick
Ben Moy
Kirk Owen
Paul Potera
Louis Torres
Nick Quante
Marc Racine

EKO SOFTWARE

Studio Manager
Benjamin LALISSE
Project Manager
Jean-Georges LEVIEUX
Art Director
Eric CHANTREAU
Game & Level Design
Brice PONCET
Game Programming
Joël GREGOIRE
Jean-Georges LEVIEUX
Interface Programming
Christophe PARIS
Additionnal Programming
Emmanuel BRINEY
Benjamin LALISSE
Scripting
Brice PONCET
Jérôme NAULIN
Characters Modelisation
Jean-Philippe SAVARIAULT
Characters Animations
Mohamed HESSAINE
Jean-Philippe SAVARIAULT
Levels Modelisation
Mohamed HESSAINE
Xavier LEPEE
Stéphanie POUZOL
Levels Textures
Eric CHANTREAU
Sound Design
Ghislain SOUFFLET

Music

Simon West Music

The Game Factory

Anja Knudsen
Henrik Mathiasen
Mette Helm-Petersen
Michael Ellermann
Thomas Holdorf
Graphic Artist
Kåre Arndt

Localization

DL Multimedia





NOTAS:

A series of horizontal white lines for writing, spanning the width of the page. There are 12 lines in total, starting from the top of the 'NOTAS:' section and extending down to the bottom of the page, just above the page number.





A series of horizontal lines for writing, spanning the width of the page. There are 12 lines in total, evenly spaced.





GARANTÍA

The American Game Factory Inc garantiza al comprador original de este producto de software de The American Game Factory Inc que el medio en que este programa informático está grabado está libre de defectos de material y de fabricación por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra. Este programa de software de The American Game Factory Inc se vende "tal cual", sin daños de garantía expresos o implícitos de ningún tipo, y The American Game Factory Inc no es responsable por pérdidas o daños de cualquier tipo como resultado del uso de este programa. The American Game Factory Inc se compromete durante un periodo de noventa (90) días a reparar o reemplazar, a su discreción, cualquier producto de software de The American Game Factory Inc, de forma gratuita, con gastos de correo pagados, presentando la prueba de compra, en su Centro de servicios de fábrica.

Esta garantía no aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplicará y será nula si el defecto del producto de software de The American Game Factory Inc se debe a mal uso, uso irrazonable, maltrato o negligencia. ESTA GARANTÍA REEMPLAZA CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN NI ALEGACIÓN DE NINGÚN TIPO SERÁ VINCULANTE NI OBLIGARÁ A The American Game Factory Inc. CUALESQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD O DE ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS MENCIONADO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE The American Game Factory Inc POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, O RESULTANTE DEBIDO A LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE The American Game Factory Inc.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita o en cuanto a exclusiones o limitaciones de los daños incidentales o resultantes, de modo que las anteriores limitaciones o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicar en su caso. Esta garantía le concede derechos específicos, y también puede tener otros derechos que varíen según los estados.

The American game Factory Inc
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401
Estados Unidos

Servicio de atención al cliente: 1 877 404 GAME(4263)

Lunes - Viernes 9:00 - 17:00 (Hora estándar del Pacífico)

www.gamefactorygames.com



The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301 Santa Monica, CA 90401. www.gamefactorygames.com
Strawberry Shortcake™ and related trademarks © 2006 Those Characters From Cleveland, Inc.
Used Under license by The Game Factory ApS. American Greetings with rose logo is a trademark of AGC, Inc.