

510.289.0



MANUAL DE INSTRUÇÕES

PLAYTRONIC

Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000

Produzido na Zona Franca de Manaus

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

AVISO: POR FAVOR, LEIA ATENTAMENTE O FOLHETO DE INFORMAÇÕES INCLUÍDO NESTE PRODUTO, ANTES DE USAR O SEU SYSTEM NINTENDO®, CARTUCHO DE JOGO OU ACESSÓRIO.



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.

Parabéns pela escolha de Super Mario RPG - Legend of the Seven Stars para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

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

Nintendo

® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

TM & © são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

© 1996. Nintendo of America Inc.

* © 1996 Nintendo/Square

Personagem: © Nintendo, © Square

SUPER MARIO RPG™

LEGEND OF THE SEVEN STARS

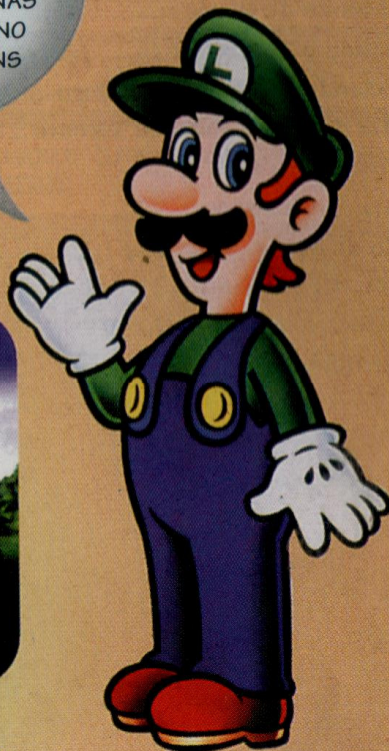
Índice

A História Começa	6	Comandos de Ação.....	30
O Mundo de Mario	8	Técnicas de Batalha	30
Usando o Controller	10	Precauções de Batalha	31
Iniciando e Salvando um Jogo	12	Flores Bônus	31
Telas de Jogo e Baús de Tesouro ...	14	Condições Anormais.....	32
Mario em Ação!	16	Conheça o Elenco.....	33
Guia de Compras	18	Mario	34
Tela de Menu	20	Mallow	36
Bônus de Aumento de Nível	23	Geno	38
Prepare-se para a Batalha!.....	26	Bowser	40
Comandos de Batalha	28	Informações Sobre Itens	42
		Frogfucius diz	44

Bem-vindo ao mundo de Super Mario RPG!

Oi! Como vai?

PARECE QUE MARIO ESTÁ SE PREPARANDO PARA OUTRA AVENTURA. ELE NÃO PRECISA DA MINHA AJUDA DESTA VEZ. EU APENAS VOU ESTAR ATRÁS DAS CENAS AQUI NO MANUAL E LHE FALAR SOBRE ALGUNS PONTOS IMPORTANTES!



4

É um RPG completamente novo repleto de reviravoltas!

Esse não é seu típico role-playing game. Ele tem várias inovações! Durante as batalhas, Mario pode pular repetidamente ou nocautear inimigos com uma barragem de fogo!



As batalhas são feitas com comandos. Domine-as com os "Comandos de Ação". Para maiores informações, veja a página 30.

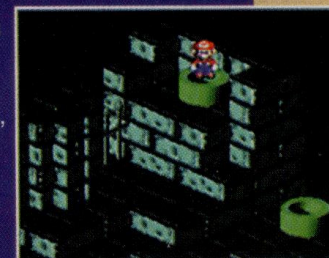
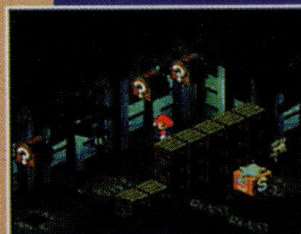
Repleto de Ação

Todo tipo de coisa pode ser encontrada durante o jogo. Eventos como a viagem em carrinho de mina ou a corrida Yoshi são um estouro! Prepare-se para toneladas de ação e diversão!



Todo tipo de artigos escondidos.

Durante o jogo, existem tantas coisas legais para se encontrar, como baús de tesouro flutuantes ou Trampolins. É claro, há canos, gangorras, canhões e blocos de rosquinhas também!

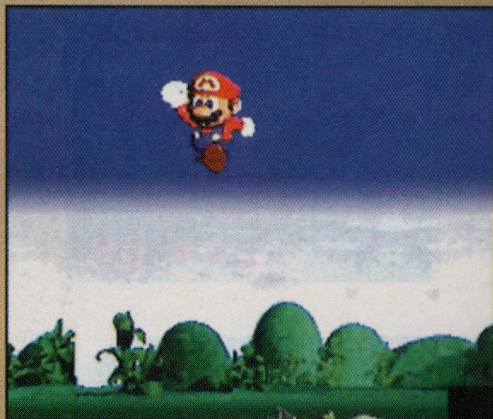


5

A História Começa...

Um dia, enquanto visitava Mario, a Princesa Toadstool estava pegando flores em seu jardim...

De repente, saído do nada, Bowser apareceu e agarrou a Princesa novamente! (Como se você esperasse que mais alguém fizesse isso...)



Mario, ouvindo o grito de socorro de Toadstool, parte sozinho em direção à Fortaleza de Bowser.

Após Mario ter espancado Bowser pela milionésima vez (desta vez eles lutaram em cima de um dos candelabros de Bowser), todo mundo sentiu a Fortaleza começar a tremer!



6

Uma ENORME espada
caiu dentro da
Fortaleza de Bowser!
O que acontecerá agora?



7

O Mundo de Mario

Esse é o mundo onde Mario e seus amigos viajarão. A Fortaleza de Bowser é aquela coisa no meio com a espada gigante enfiada! Depressa, Mario! Mexa-se!



UAU... ESSE MUNDO É ENORME!

ENTÃO, AQUI É ONDE MARIO IRÁ VIAJAR. EU IMAGINO SE ELE ESTARÁ INDO PARA MOLEVILLE OU PARA O NAVIO AFUNDADO...

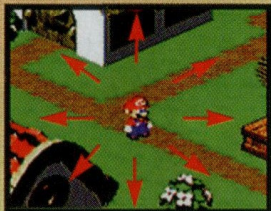
Usando o Controller

Teclas L e R

No começo do jogo, você pode selecionar tanto Estéreo quanto Mono, pressionando as Teclas L e R.

+ Tecla Direcional

Movimenta Mario em 8 direções. Também move o cursor na subtela.



Select

Alterna entre Mono e Estéreo (antes do jogo começar).

Start

Começa o jogo.

Tecla X

Pressionar a Tecla X durante o jogo acessará a tela de menu. Por favor, veja a página 20 para maiores informações.



Tecla A

Permite a Mario se comunicar com alguém, confirmar seleções ou checar alguma coisa.

Tecla B

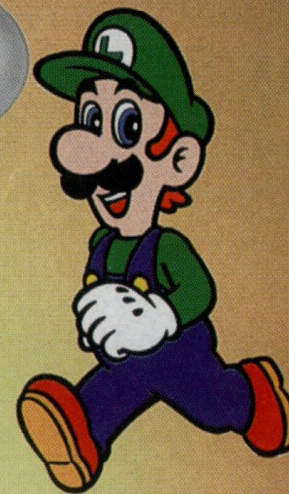
Permite que Mario pule. É usada também como um comando de cancelamento na tela de menu.

-ISSO É COMO VOCÊ USA O CONTROLLER NO MAPA OU NA TELA DE JOGO, MAS NÃO COMO USÁ-LO DURANTE BATALHAS. POR FAVOR, VEJA A PÁGINA 28 PARA MAIORES INFORMAÇÕES.

Tecla Y

Quando Mario está se movendo, segure a Tecla Y para fazê-lo se movimentar mais rápido.

***O Controller 2 não é usado.**



Iniciando e Salvando um Jogo

Insira corretamente o Cartucho Super Mario RPG em seu Super Nintendo Entertainment System e mova a chave LIGA/DESLIGA para a posição "ON". Quando a tela de apresentação aparecer, pressione START para passar à próxima tela.

Começando do começo

Na tela de apresentação, pressione ou START ou a Tecla A para acessar a tela mostrada à direita. Com a +Tecla Direcional, mova Mario para o topo a fim de selecionar "New Game" (Novo Jogo), então pressione ou START ou a Tecla A.



Inserindo um nome de arquivo

Mova o cursor com a +Tecla Direcional e selecione uma letra pressionando a Tecla A (cancele com a Tecla B). Isso é apenas para arquivos de GRAVAÇÃO. Você não pode mudar o nome de Mario.



Começar de onde você parou

Quando estiver jogando um jogo salvo, mova Mario para o ARQUIVO DE GRAVAÇÃO desejado, usando a +Tecla Direcional e então pressione a Tecla A. O nível atual, localização e número de pedaços de estrela recolhidos serão exibidos.

12



Salvando seu jogo

Quando você quiser dar um tempo, salve seu progresso pulando no Bloco de Gravação mostrado à esquerda e desligue a força. Lembre-se de salvar com frequência!

Salvar

Se Mario pular no Bloco de Gravação, como aquele mostrado acima, uma tela de gravação aparecerá. Selecione o arquivo no qual quer salvar e pressione a Tecla A. Existem quatro arquivos de gravação. Se você salvar em um arquivo diferente, essa mensagem aparecerá no topo da tela.



Game over

Se o HP (Hit Points - Pontos de Força) de Mario e seus amigos chegar a zero durante a batalha, o jogo acabará. Você então retornará ao último ponto de gravação.



Mantenha seus pontos de experiência!

Quando o jogo acabar, você retornará ao último ponto de gravação. Qualquer coisa que tenha acontecido após aquele ponto terá que ser feita novamente (isso inclui todas as moedas e itens encontrados). Entretanto, todos os pontos de experiência acumulados permanecerão.

13

Telas de Jogo e Baús de Tesouro

Descubra como tudo funciona aqui!



TELA OVERWORLD

Essa é a tela onde toda comunicação tem lugar e onde todos os monstros aparecem. Procure por projeções na beirada da tela para se mover para a próxima área.

TELA DE MAPA

Quando você termina uma área, vai para a tela de mapa. Áreas que Mario pode acessar estão indicadas por um ponto vermelho. Mova Mario para a área desejada com a + Tecla Direcional e pressione a Tecla A.

SOBRE BAÚS DE TESOURO



Existem baús de tesouro em todo lugar (casas, cavernas, etc.) e seus conteúdos agem imediatamente. Nesses baús, você encontrará...



COGUMELOS

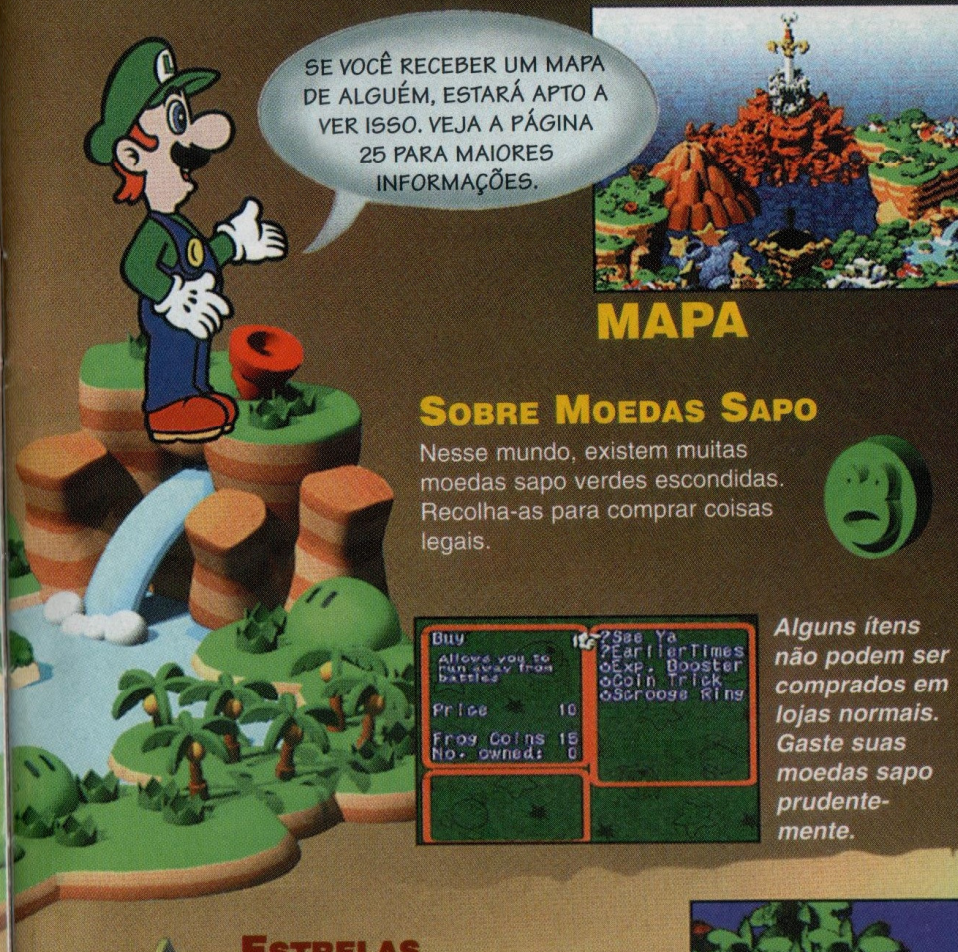
Enche o nível de HP e FP do grupo.



FLORES

Aumenta o valor máximo de FP (Flower Points - Pontos de Flor) em uma unidade.

14



SE VOCÊ RECEBER UM MAPA DE ALGUÉM, ESTARÁ APTO A VER ISSO. VEJA A PÁGINA 25 PARA MAIORES INFORMAÇÕES.

MAPA

SOBRE MOEDAS SAPO

Nesse mundo, existem muitas moedas sapo verdes escondidas. Recolha-as para comprar coisas legais.



Alguns itens não podem ser comprados em lojas normais. Gaste suas moedas sapo prudentemente.



ESTRELAS

Você estará invencível por um curto período. Todos os inimigos que o tocarem, serão instantaneamente derrotados.



MOEDAS

Dinheiro, grana, tutu. Você precisará dele para comprar armas ou itens. Moedas pequenas valem um, grandes valem dez.

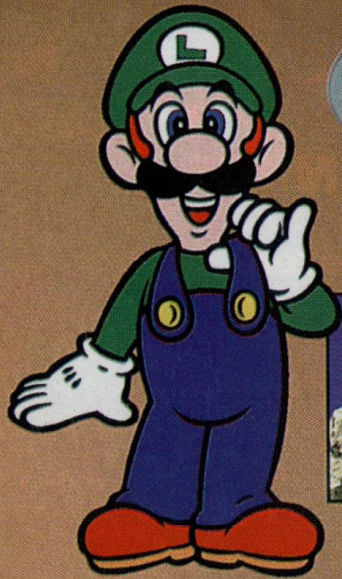


Pule e atinja o baú de tesouro por baixo, para receber o que está dentro. Baús sem "?" estão vazios.

15

Mario em Ação!

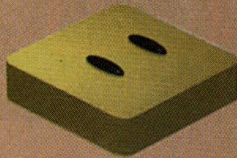
Hora de aprender alguns truques realmente legais!



MARIO É UM ENCANADOR MAROTO! NESSE JOGO, HÁ UM MONTE DE TRUQUES PARA AJUDÁ-LO.



Há alguns lugares que requerem que você execute um pulo correndo.



TÁBUA

Um painel flutuante no ar. Algumas delas se movem de todas as maneiras. Observe seus padrões, então pule a bordo!

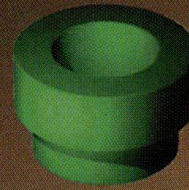
FLOR GIRATÓRIA

Uma flor que gira. Se você pular em cima dela e pular novamente, Mario será lançado na direção em que estiver voltado.



TRAMPOLIM

O da esquerda é um trampolim teletransporte, que lhe levará a outra área. O da direita é um trampolim sorriso que permite que Mario pule REALMENTE alto.

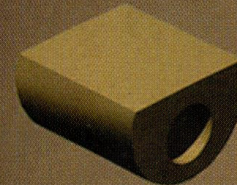


CANOS

Pule em cima de um cano e pressione **↓** na + Tecla Direcional. Você descerá ao subsolo (ou a outras áreas.) Alguns tocos de árvores também podem ser usados como canos.

CANHÃO

Entre em um canhão da mesma maneira que entraria em um cano. Pressione a Tecla B para pular para fora. Se você fizer isso no tempo certo, pulará mais longe.



BLOCOS ROSQUINHA

Se você jogou outros jogos do Mario, então provavelmente se lembra dos Blocos Rosquinha. Não permaneça muito tempo em cima deles ou eles cairão.

Mais Truques!



GANGORRA

Pule no lado vazio. Se você permanecer nele enquanto ele estiver embaixo, quando outro personagem aterrissar, Mario irá...



INTERRUPTOR

Esses interruptores são um mistério. Pise neles e algo acontecerá. Divirta-se descobrindo o quê!

Guia de Compras

Como outros RPGs, esse jogo possui hospedarias e lojas de itens. Fale com o dono da loja e ouça o que ele tem a dizer.



Hospedarias (Inns)



Lojas com placas de Estrela acima delas são hospedarias. Se você passar a noite lá, todo o seu HP e FP serão completamente recuperados. As taxas de hospedaria variam de lugar para lugar. Após passar uma noite, pressione a Tecla B para pular fora da cama.



Lojas de Ferramentas (Tool Shops)



COMPRANDO

Selecione "Buy" (Comprar), depois mova o cursor para o produto desejado. No lado esquerdo da tela, você verá o preço, o efeito e quem pode usar aquele item. Pressione a Tecla A para confirmar sua seleção.

VENDENDO

Selecione "Sell" (Vender) para vender itens ou armas. Mova o cursor ao item/arma desejado. O preço de venda será exibido no lado esquerdo da tela. Pressione a Tecla A para confirmar sua seleção.

EQUIPAMENTO (EQUIPMENT)

Você pode equipar coisas aqui também.

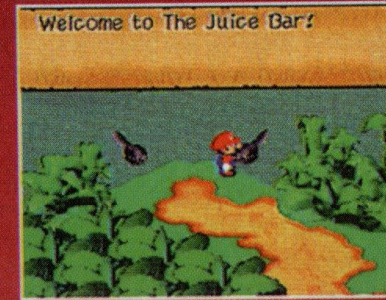
Lojas Especiais

À medida em que o jogo progride, lojas nas quais você não podia entrar antes, em algumas cidades, estarão acessíveis. É uma boa idéia visitar cidades anteriores para se certificar de que você visitou todas as lojas.



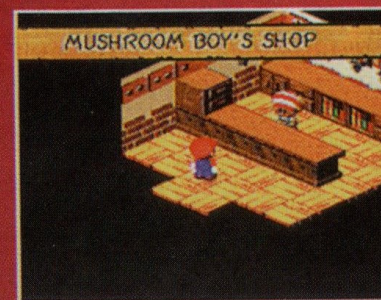
Loja de Tesouros (Treasure Shop)

Essa loja vende itens raros. Se você encontrá-la, poderá querer visitá-la de vez em quando.



Loja de Drinques (Drink Shop)

Uma loja apenas para sócios. Se você não tem um cartão de associado, não conseguirá muita coisa por aqui. Quanto melhor o cartão, melhor o drinque!



Loja de Cogumelos (Mushroom Shop)

Essa loja é para aqueles que gostam de cogumelos raros. Se você oferecer um cogumelo, e ele for raro, poderá trocá-lo por itens.



Besouros Somos Nós (Beetles Are Us)

Compre uma caixa besouro (beetle box), apanhe um besouro e leve-o à essa loja. Ele pode ser trocado por moedas ou moedas sapo.

Tela de Menu

A tela de menu pode ser acessada pressionando-se a Tecla X.

Lendo a tela de menu.

LV

Exibe o nível atual do personagem.

HP

O HP atual é exibido na esquerda. O HP máximo é exibido na direita.

Flowers (Flores)

Flores são necessárias para executar comandos "especiais" durante a batalha. O FP atual está à esquerda enquanto o FP máximo está à direita.

Coins (Moedas)

Exibe o número de moedas que você tem atualmente. Você pode carregar até 999 moedas.



Frog Coins (Moedas Sapo)

Exibe o número de moedas sapo que você tem atualmente.

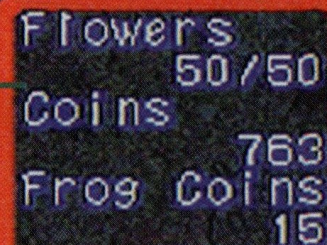
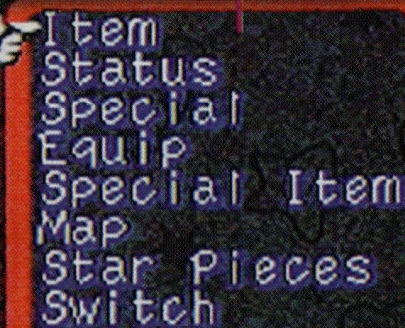
20

Item

Permite a você ver ou usar itens de seu inventário.

Status

Checka o status de seu grupo.



Special

Permite a você ver e usar técnicas especiais.

Equip

Permite a você ver e usar equipamento de seu inventário.

Special Item

Checka itens especiais em seu inventário.

Map

Visualiza o mapa do mundo.

Star Pieces (Pedacos de Estrela)

Permite a você ver pedacos de estrela em seu inventário.

Switch (Trocar)

Permite a você trocar membros do grupo. Com esse comando, você pode decidir quem luta e quem descansa.

USANDO ÍTENS



Para usar um item, mova o cursor para o item que você quer usar e confirme pressionando a Tecla A. Coloque o item no personagem que irá usá-lo, então pressione a Tecla A novamente.

21

CHECANDO O STATUS

Warrio LV 11 HP 113/113	Speed
Geno LV 10 HP 99/99	Attack
Mallow LV 10 HP 97/97	Defense
	Mg-Attack
	Mg-Defense
	Exp-Level
	Next Level

Mostra as estatísticas para cada personagem. Quando seu grupo tiver mais do que três membros, mova o cursor para cima e para baixo com a + Tecla Direcional para ver o status de todo mundo.

Speed (Velocidade)

Números altos deixam você mais rápido em batalha.

Attack (Ataque)

Quanto maior o número, mais forte você é.

Defense (Defesa)

Esse número mostra quão bem você pode se defender contra ataques.

Mg. Offense (Ataque de Magia)

Quanto maior o número, mais poderoso seu ataque de magia será.

Mg. Defense (Defesa de Magia)

Com um número alto, feitiços mágicos não causarão muitos danos a você.

Exp. Level (Nível de Experiência)

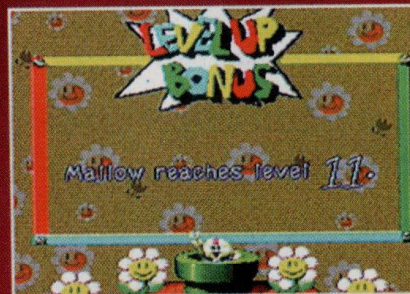
Pontos de experiência acumulados ao derrotar monstros.

Next Level (Próximo Nível)

O número de pontos de experiência necessários para se atingir o próximo nível.

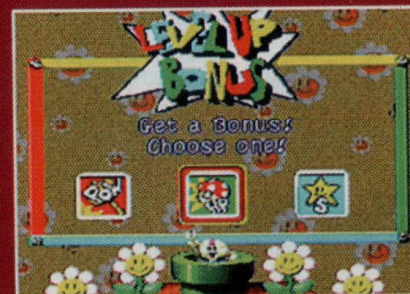
Quando dois números são exibidos para cada atributo, o de cima mostra o número mínimo para aquele valor, o de baixo mostra o número máximo para ele (o número máximo mudará se você equipar um item diferente).

Bônus de Aumento de Nível (Level Up Bonus)



Pontos de experiência são adquiridos derrotando inimigos em batalha ou agarrando uma Estrela. Quando um personagem consegue pontos de experiência suficientes, a seguinte tela aparecerá e aquele personagem sofrerá um Aumento de Nível. Mesmo personagens que não estão lutando receberão pontos de experiência. Quando a tela de Aumento de Nível aparecer, HP máximo,

ataque, defesa, ataque de magia e defesa de magia aumentarão, tornando aquele personagem mais forte. Velocidade, no entanto, não aumentará.



Bônus

Depois que o Aumento de Nível aparecer, a tela de Bônus aparecerá. Aqui você poderá aumentar uma força em particular.



Ataque e defesa aumentarão.



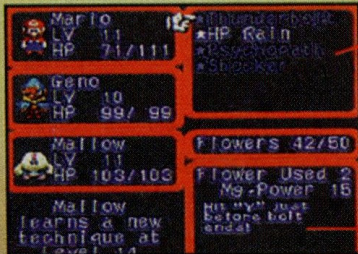
HP máximo aumentará.



Ataque de magia e defesa de magia aumentarão.

TÉCNICAS ESPECIAIS

A Tela Especial



Técnicas especiais que os personagens aprenderam aparecem aqui.

Valor atual / valor máximo de FP aparece aqui.

Descreve a função da técnica especial que está destacada.

Usando Técnicas Especiais

Quando quiser usar técnicas especiais, que não em batalha, você as usará nessa tela. Técnicas utilizáveis são exibidas em branco. Selecione a técnica, então selecione o personagem no qual você quer usá-la.



EQUIPANDO



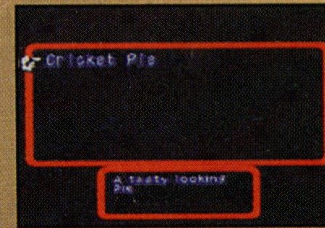
Armas, armaduras ou acessórios que um personagem pode equipar são exibidos em letras brancas.

Quaisquer alterações de status para itens que você deseja equipar, serão exibidas no canto inferior esquerdo.

A menos que os tenha equipados, armas, armaduras e acessórios não serão eficazes. Quando você tiver mais do que três membros em seu grupo, mova o cursor com a +Tecla Direcional para checar o status de todo mundo.



ÍTEMS ESPECIAIS



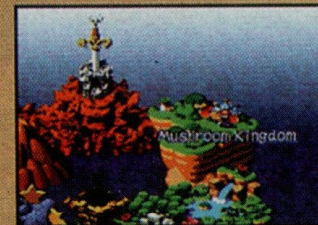
Mario e seus amigos encontrarão todo tipo de coisas importantes. Esses itens geralmente são muito úteis. Dê os itens especiais que encontrar à pessoa certa em troca de alguma coisa legal!

PEDAÇOS DE ESTRELA



Inicialmente, você não terá acesso a esse comando, embora ele provavelmente seja realmente importante mais tarde no jogo. Desculpe, mas isso é tudo o que eu lhe contarei.

MAPA



Você pode conseguir o mapa com alguém. A posição atual de Mario é mostrada por sua figura.

TROCAR



Quando o grupo de Mario aumentar para mais do que três, esse comando aparecerá. Até três pessoas podem lutar. Use Trocar (Switch) para alternar personagens ativos (exceto Mario).

Prepare-se para a Batalha!

Batalhas são ajustadas em um estilo de comando. Você precisará se acostumar às várias funções do controller.

VAMOS CHUTAR ALGUNS TRAISEIROS DE MONSTROS! USE O PULO CLÁSSICO DE MARIO OU TENTE OUTRA ESTRATÉGIA!



Quem quer que tenha isso a seu redor significa que é o personagem da vez. Cada tecla é um comando diferente (A, B, X, Y). Quando você pressionar uma tecla, pressioná-la novamente confirmará o comando (veja págs. 28-29 para maiores informações).

26



Os membros ativos do grupo serão exibidos. O rosto exibido mudará dependendo de condições (veja pág. 32 para maiores informações). O número próximo ao rosto é o valor atual / valor máximo de HP.

Inimigos aparecem aqui.

CADA MOVIMENTO DE ATAQUE E DEFESA POSSUI UM "COMANDO DE AÇÃO" (VEJA PÁG. 30 PARA MAIORES INFORMAÇÕES).

Números brancos recebidos por um personagem durante a batalha são pontos de danos. Números verdes são pontos de recuperação.



27

Comandos de Batalha



Tecla Direcional

Usada para selecionar o inimigo que você quer atacar, selecionar truques especiais, itens e "Defense" (Defesa) ou "Run away" (Fugir).

Y

Special

Pressione a Tecla Y uma vez para fazer as técnicas especiais aparecerem. Selecione a técnica que você quer usar, o inimigo em que ela será usada, e pressione a Tecla Y novamente para confirmar.



O número de pontos de flor necessários para usar a técnica especial selecionada.

Pontos de flor atuais / máximo de pontos de flor.

Lista de técnicas especiais. Técnicas que podem ser usadas estão em branco.

28

Para comandos de batalha, pressione a mesma tecla duas vezes para confirmar (qualquer outra tecla para cancelar).

X

Item



Pressione a Tecla X para exibir a lista de itens em seu inventário. Pressione ↑ e ↓ na + Tecla Direcional para destacar um item. Pressione ← e → na + Tecla Direcional para virar as páginas. Pressione a Tecla X para selecionar um item, então pressione a Tecla X novamente para usá-lo.

A

Ataque



Pressione a Tecla A uma vez. O nome do inimigo e arma usada para ataque aparecerão. Selecione um inimigo diferente com a + Tecla Direcional. Pressione a Tecla A novamente para confirmar.

B

Etc.



Se você pressionar a Tecla B uma vez, "Defense / Run away" aparecerá. Selecione um dos dois e pressione a Tecla B para confirmar. Se você não puder fugir de um inimigo, a mensagem "Can't Run" aparecerá.

29

Técnicas de Batalha

Se você dominar os comandos de ação, poderá eliminar alguns inimigos durões!

Comandos de Ação

Comandos de ação melhoram o poder ofensivo e defensivo. Há quatro maneiras de executá-los. Domine-as todas!



GOLPES SINCRONIZADOS

Se você pressionar a Tecla A na hora certa, atingirá o inimigo mais de uma vez!



GOLPES CONTÍNUOS

Com alguns ataques especiais, o ato de pressionar qualquer tecla repetidamente causará mais danos.



GOLPES ESTRELA

Estrelas são exibidas com alguns ataques especiais. Segure qualquer tecla até que três estrelas apareçam.



GOLPES ROTACIONAIS

Com alguns ataques, rotacione a + Tecla Direcional para maiores danos.

Precauções de Batalha



Nesse jogo, pontos de flor são divididos pelo grupo. Esteja atento em seu consumo de FP.

Flores Bônus (Bonus Flowers)



Quando você derrotar um monstro, receberá, algumas vezes, uma flor bônus. Existem cinco flores bônus diferentes. Veja a relação abaixo para maiores informações.

HP MAX

O HP do personagem que recebe a flor irá se recuperar ao seu valor máximo.

ONCE AGAIN

O personagem que recebe essa flor, ganha uma rodada grátis.

ATTACK UP

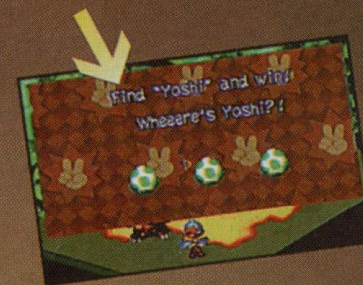
O poder ofensivo do personagem que recebe essa flor aumentará durante o resto daquela batalha em particular.

LUCKY

Depois que você ganhar a batalha, poderá jogar um jogo bônus que lhe dá a chance de dobrar suas moedas ou pontos de experiência.

DEFENSE UP

O poder defensivo do personagem que apanha essa flor aumentará durante o resto daquela batalha em particular.



Condições Anormais

Algumas vezes, durante as batalhas, os ataques inimigos terão estranhos efeitos em um de seus personagens. Certos itens podem corrigir o problema imediatamente.



Scarecrow (Espantalho)

O personagem se torna um espantalho e não pode mais usar a Tecla A ou X.



Poison (Veneno)

Estando envenenado, o HP será gradualmente reduzido.



Silence (Silêncio)

Personagens afetados não poderão usar a Tecla Y.



Sleep (Sono)

Personagens afetados cairão no sono e não poderão lutar até que acordem.



Mushroom (Cogumelo)

Personagens afetados se transformam em cogumelos e não podem se mover de jeito nenhum. Mas o HP se recupera gradualmente.



Fear (Medo)

Personagens afetados ficarão assustados. Poder ofensivo e defensivo serão cortados pela metade.

Conheça o Elenco



EU VOU APRESENTAR MARIO E SEUS AMIGOS! EU LHE CONTAREI SOBRE AS ARMAS E TÉCNICAS ESPECIAIS DE CADA UM. COM ESSES CARAS, MAIS MARIO E VOCÊ, ELIMINAR BANDIDOS SERÁ UMA MOLEZA!



Mario



O encanador favorito de todo mundo! Ele causará sérios danos com aquele seu pulo! Na verdade, se você sincronizar bem seus ataques, poderá fazer um bom estrago!

COMANDO DE AÇÃO

Golpe contínuo

Ataque de fogo especial de Mario. Pressione qualquer tecla continuamente para fogo rápido e maiores danos!



34

ARMAS DE MARIO

Sincronize bem os ataques de Mario para causar danos extras!

Ataque	Sincronia	Efeito
Soco		Logo antes de socar, pressione a Tecla A novamente para um dar soco duplo.
Martelo		Logo antes de balançar o martelo, pressione a Tecla A para desferir um golpe poderoso!
Casco		Chute o casco para o ar. Pressione a Tecla A logo antes de chutá-la novamente para causar alguns sérios danos!

ATAQUES ESPECIAIS DE MARIO

Nome	FP necessário	Efeito
Jump	3	Pule no inimigo. Logo antes de cair em cima dele, pressione Y novamente para danos extras.
Fire Orb	5	Frite um inimigo com uma bola de fogo. Quando o ataque começar, pressione qualquer tecla continuamente.
Super Jump	7	Mais forte do que o Jump. Logo antes de cair em cima do inimigo, pressione Y para pular continuamente.
Super Flame	9	Mais forte do que o Fire Orb. Pressione Y repetidamente para causar maiores danos.
Ultra Jump	11	Dá uma dor de cabeça aos inimigos! Pressione Y na hora certa para maiores danos.
Ultra Flame	14	A bola de fogo definitiva! Queima um inimigo. Pressione Y repetidamente.

35

Mallow



Um sapinho que foi criado pelo sábio Frogfucius. Ele não me parece com um sapo! Como Mario, sincronize bem seus ataques para danos extras!

COMANDO DE AÇÃO

Rotacione a + Tecla Direcional!

Snowy é um feitiço que ataca todos os inimigos com um gigante homem das neves. Rotacione a + Tecla Direcional enquanto estiver nevando para causar danos extras!



ARMAS DE MALLOW

Lembre-se, sincronia é crucial se você quer causar sérios danos com Mallow.

Ataque	Sincronia	Efeito
Soco		Se a sincronia estiver certa, Mallow dará um soco duplo.
Bastão		Se Mallow sincronizar direito, atingirá o inimigo duas vezes
Pratos		Faça os ouvidos deles zunirem com essa arma!

ATAQUES ESPECIAIS DE MALLOW

Nome	FP necessário	Efeito
Thunderbolt	2	Ataca todos os inimigos com um choque elétrico.
HP Rain	2	Recupera o HP de um amigo.
Psychopath	1	Mostra-lhe o HP restante de um inimigo.
Shocker	8	Atinge um inimigo com um raio realmente grande!
Snowy	12	Golpeia todos os inimigos com uma barragem de neve. Rotacione a + Tecla Direcional para causar maiores danos.
Star Rain	14	Derruba uma estrela gigante em todos os inimigos!

Geno



Um novo herói que empunha uma arma assustadora e usa uma capa estilosa! Esse é um boneco com o qual você não gostaria de mexer!

COMANDO DE AÇÃO

Preparar, Apontar, Fogo!



Para a arma de Geno, pressione a Tecla A logo antes dela disparar para causar maiores danos.

Energia armazenada!

O Geno Beam permite disparar energia armazenada. Quando o medidor mostrar três estrelas, é quando você terá poder máximo! No entanto, cuidado. Não deixe o medidor de estrela ficar muito cheio!

ARMAS DE GENO

Lembre-se, pressione a Tecla A na hora certa para maiores danos!

Ataque	Sincronia	Efeito
Soco		Geno possui um gancho muito bom. Logo antes dele socar é a chave.
Tiro		Geno pode carregar algumas armas assustadoras. Para danos extras pressione a Tecla A logo antes delas dispararem.

ATAQUES ESPECIAIS DE GENO

Nome	FP necessário	Efeito
Geno Beam	3	Acerte um inimigo com esse raio. Segure a Tecla Y para causar maiores danos.
Geno Boost	4	Aumenta o poder de ataque de um membro do grupo. Sincronize-o direito e o poder defensivo também será elevado.
Geno Whirl	8	Pique um inimigo com esse feitiço.
Geno Blast	12	Igual ao Geno Beam, só que mais forte. Acerta todos os inimigos.
Geno Flash	16	Mais poderoso do que o Geno Blast. Acerta todos os inimigos.

Bowser



COMANDO DE AÇÃO

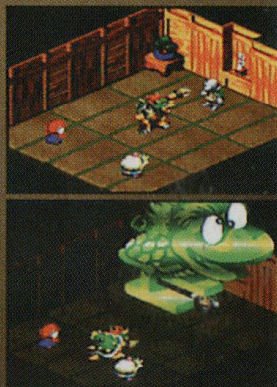
É uma coisa de sintonia!

Pressione a Tecla A logo antes de Bowser atacar para causar maiores danos.

Não deixe levantar!

Um dos gigantes Mecha Koopas de Bowser virá pisando em todos os inimigos. Pressione a Tecla Y repetidamente enquanto ele pisa para causar maiores danos.

Sim. Mario se alia a Bowser. Esses dois arquiinimigos puseram de lado suas diferenças e juntaram forças. Vamos esperar que essa aliança dure. Fique esperto, Mario.



ARMAS DE BOWSER

Sincronize bem o ataque de Bowser, e você causará maiores danos!

Ataque	Sincronia	Efeito
Mão Limpa		Estapeie um inimigo com uma das grandes patas de Bowser.
Maça		Balance essa beleza em círculos e cause danos a um inimigo.
Luva de Arremesso		Apanhe Mario e arremesse-o em um inimigo.

ATAQUES ESPECIAIS DE BOWSER

Nome	FP necessário	Efeito
Terrorize	6	invoque Big Boo para assustar todos os inimigos. Rotacione a + Tecla Direcional para causar maiores danos.
Poison Gas	10	Fumaça venenosa que causa danos a todos os inimigos.
Crusher	12	Uma pedra gigante que se projeta do solo e causa danos a um inimigo.
Bowser Crush	16	Um gigante Mecha Koopa pisa em todos os inimigos. Pressione a Tecla Y repetidamente para causar maiores danos.

Informações sobre Ítems

Vamos admitir. Se você vai partir em uma longa jornada, precisará de itens. Eu não posso lhe falar sobre todos os itens. Isso estragaria a diversão. Alguns itens não podem ser adquiridos em lojas.



ABLE JUICE (SUCO EFICIENTE)

Recupera condições anormais durante a batalha.



PICK ME UP (APANHE-ME)

Revive um personagem que caiu em batalha. O HP será completamente enchido.



HONEY SYRUP (XAROPE DE MEL)

Recupera 10 FP. Maple Syrup (Xarope de Bordo) recupera 40 FP.



Mushroom (Cogumelo)

Recupera HP. Cogumelos normais recuperam 30 HP. Cogumelos médios recuperam 80 HP. Esses cogumelos são diferentes daqueles que você encontra em baús de tesouro.



PURE WATER (ÁGUA PURA)

Destrói fantasmas instantaneamente.



YOSHI CANDY (DOCE YOSHI)

Recupera 100 HP para um personagem.



FRIGHT BOMB (BOMBA DE MEDO)

Você assustará um inimigo. Poder ofensivo e defensivo também serão cortados pela metade.



KERO KERO COLA

HP e FP do grupo inteiro são recuperados.



YOSHI COOKIE (BISCOITO YOSHI)

Use o biscoito e Yoshi aparecerá, engolirá um inimigo e o transformará em um item.

Na tela de MENU, cheque sobre como usar itens que você compra ou encontra.

Frogfucius Diz...

Quando você estiver encalhado em um certo local, visite Frogfucius em Tadpole Pond para se aconselhar.



LUIGI LHE DEU CONSELHOS SONOROS. PEGUE UM COGUMELO E PARTILHE DE MINHA SABEDORIA. COM MINHA AJUDA, VOCÊ IRÁ LONGE, GAFANHOTO.

Às vezes, Mario não pode se mover quando alguém fala com ele. Quando isso acontecer, pressione a Tecla B para pular. Aquela pessoa está apenas tentando ver a habilidade de pulo de Mario.

Se você chegar a um lugar que é muito alto para alcançar, ou avistar um baú de tesouro que está muito alto para pular até ele, tente encontrar uma plataforma escondida. Como em outros jogos do Mario, existe todo tipo de plataformas ou baús de tesouro escondidos esperando para serem encontrados. Quando estiver em dúvida, PULE!

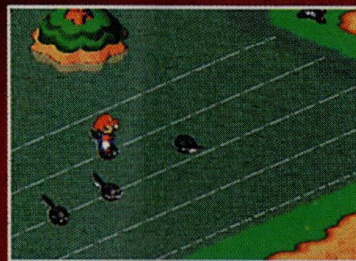
44

Na tela de Menu, você pode ver quantos pontos de experiência são necessários para o próximo nível, certo? Lembre-se do número, gafanhoto, pois quando atingí-lo, seu HP será totalmente recuperado.

PROCURE POR MOEDAS SAPO. ELAS PODEM SER USADAS PARA COMPRAR ÍTENS RAROS E IMPORTANTES BOA SORTE.



Mini-game Mania



Melody Bay (Baía da Melodia)

Pule em um girino e faça uma melodia! Alguém aqui pode lhe dar uma dica.



Beetle Race (Corrida Besouro)

Apanhe o máximo de besouros que puder, pulando em cima deles. Tente pegar um besouro Dourado!



Moleville Mountain (Montanha Moleville)

É uma corrida de carrinho de mina! Use cogumelos para uma aceleração extra. Não se esqueça de usar seus breques!

Procure por outros mini games durante sua aventura. Você pode achar algumas coisas realmente legais. Ótima sorte a você! Tchau!

45

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 cópiagem 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 em seu jogo, desconecte o aparelho cuidadosamente para evitar estragos e recomece o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com seu revendedor autorizado Nintendo.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse 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 Playtronic Indl. Ltda.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

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

A esses postos autorizados a Playtronic oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais 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.

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

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

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

A Playtronic 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 o Serviço de Atendimento ao Consumidor Playtronic - Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 - Tel.: (011) 522-2400

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 - Tel.: (011) 522-2177



Digitalizada por: Alexsandro Magalhães

Editada por: Alexsandro Magalhães

Doador por: Alexsandro Magalhães



facebook.com/retroscansbr



[@retroscansbr](https://twitter.com/retroscansbr)



contato@retroscans.org

Manual digitalizado e distribuído gratuitamente.

Não venda ou alugue este manual.

www.retroscans.org