

NINTENDO DS™

NTR-ARMP-EIP

MARIO & LUIGI™ PARTNERS IN TIME

MANUAL DE INSTRUCCIONES
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

MANUAL DE INSTRUÇÕES
(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAUDE E SEGURANÇA)

MANUALE DI ISTRUZIONI
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER
LA SALUTE E LA SICUREZZA)

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Thank you for selecting the MARIO & LUIGI™: PARTNERS IN TIME Game Card for the Nintendo DS™ system.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, lê com atenção a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual antes de usares o teu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. Por favor, lê por completo este manual de instruções para garantiremos um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



CARTUCHO DE VIBRACIÓN DE NINTENDO DS

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON EL CARTUCHO DE VIBRACIÓN DE NINTENDO DS.

NINTENDO DS RUMBLE PAK

ESTE JOGO FOI CONCEBIDO PARA UTILIZAR O NINTENDO DS RUMBLE PAK.

RUMBLE PAK PER NINTENDO DS

QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON IL RUMBLE PAK PER NINTENDO DS.

© 2005 – 2006 NINTENDO.

DEVELOPED BY ALPHADREAM. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2006 NINTENDO.

CONTENTS

Español	4
Português	38
Italiano	72



Indice



- | | |
|---------------------------------------|--|
| 72 • Prologo | 86 • Gli elementi speciali |
| 73 • I personaggi | 87 • Le lotte |
| 74 • Guida alla mappa e presentazione | 95 • Valigi8.0 |
| 76 • Per iniziare | 99 • Il Negozio Fungo |
| 79 • I comandi di base | 102 • Nintendo DS Rumble Pak
(Rumble Pak per Nintendo DS) |
| 81 • Le azioni | |



Prologo



Sarebbe dovuto essere un gran bel giorno per il Regno dei Funghi: il grande inventore, il Professor Strambic, aveva appena svelato al mondo la sua ultima creazione, la macchina del tempo! Si trattava di un macchinario all'avanguardia, alimentato dal grandissimo potere della STELLA COBALTO. La Principessa Peach ne fu entusiasta, tanto che partì immediatamente per il Regno dei Funghi del passato. Naturalmente il fedele Mastro Toad iniziò subito a preoccuparsi e, di lì a poco, svenne per il troppo stress.

Poco dopo, la macchina del tempo fece ritorno: era ridotta a un rottame e, cosa ben peggiore, invece della Principessa Peach, aveva riportato al presente un sinistro essere alieno. Secondo il Professor Strambic, la principessa si trovava ancora da qualche parte nel passato! Come se tutto questo non bastasse, nel castello iniziarono a comparire alcune misteriose breccie temporali. E così che ebbe inizio una nuova, fantastica avventura per i supereroi per eccellenza: Mario e Luigi!

I due entrarono, o meglio, saltarono in azione, si tuffarono in una delle breccie temporali e iniziarono la ricerca dell'amata Principessa Peach. Una volta giunti nel passato, Mario e Luigi si unirono a loro stessi quando erano bambini piccoli, formando così la più forte squadra di supereroi della storia! Riusciranno i quattro fratelli Mario a superare tutti gli ostacoli che gli si pareranno davanti e a salvare la Principessa Peach? Solo il tempo potrà dircelo!



I personaggi



Il Professor Strambic

L'inventore della macchina del tempo. Questo cervellone si rivelerà un prezioso alleato.



Gli Shroob

Queste sinistre creature aliene provengono da un pianeta lontano. Vogliono fare del Regno dei Funghi la loro nuova casa.



Principessa Peach

È la sovrana del Regno dei Funghi: è stata rapita dagli Shroob.

Baby Bowser

Il possente re dei Koopa da piccolo. Anche a questa tenera età ha un solo obiettivo: rapire la Principessa Peach.



Baby Mario

La versione in miniatura di Mario. Sarà anche solo un bimbo, ma è già un fratello maggiore molto premuroso.



Baby Luigi

Luigi da piccolo. A quanto pare quella di mettersi a piangere quando si trova sotto pressione è un'abitudine che Luigi si porta dietro da molto tempo.



Mario

Il maggiore dei fratelli Mario: è orgoglioso dei suoi baffi tanto quanto del suo coraggio. Insieme a Baby Mario forma una coppia irresistibile.

Luigi

Il fratello minore di Mario: ha il cuore tenero e i baffi sontuosi. Sarà anche un po' maldestro ma, con Baby Luigi in spalla, diventa inarrestabile.



Guida alla mappa e presentazione



Questa volta Mario e Luigi giocano in casa: l'avventura si svolge nel Regno dei Funghi. Ecco una breve introduzione alla storia e al gioco.



Guida alla mappa



Il Regno dei Funghi, una terra senza tempo!



- ① Castello di Bowser
- ② Colle Stella
- ③ Foresta di Toadwood
- ④ Isola Yoshi
- ⑤ Castello di Peach
- ⑥ Fungopoli
- ⑦ Regno dei Funghi (passato)
- ⑧ Koopaseo
- ⑨ Villaggio Olligioli
- ⑩ Deserto del Gritzy
- ⑪ Vulcano Twomp

In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **viola** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **azzurro** appaiono sullo schermo inferiore (touch screen).

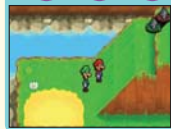


Presentazione



Un gioco di ruolo con 4 personaggi

In MARIO & LUIGI™: FRATELLI NEL TEMPO, Mario e Luigi sono accompagnati da loro stessi quando erano piccoli. Per procedere nel gioco dovrai controllare entrambe le coppie di fratelli. Se ti blocchi in qualche punto e non sai come procedere, guardati bene intorno: forse non hai notato qualche elemento speciale o hai dimenticato di eseguire qualche azione importante (vedi pag. 81). Se i nemici si rivelano troppo forti, non ti scoraggiare: più combatti, più Mario & Co. diventano forti!



Salta sui nemici!

Nel corso dell'avventura incontrerai molti nemici contro i quali potrai lottare: cerca di dare inizio alla lotta saltando sopra i nemici, partirai in vantaggio! Ogni volta che vinci una lotta guadagni dei punti esperienza (vedi pagg. 87-94)!



Preparati sempre per ogni evenienza!

Da un certo punto dell'avventura in avanti potrai fare compere al Negozio Fungo (vedi pag. 99). Fai una bella scorta di tutti gli strumenti che ti potrebbero servire durante l'avventura. Potrai sempre controllare quanti strumenti ti sono rimasti aprendo il tuo fidato assistente, Valigi8.0 (pag. 95).



Per iniziare



Dopo esserti assicurato che il Nintendo DS™ sia spento, inserisci la scheda di gioco MARIO & LUIGI: FRATELLI NEL TEMPO fino a quando non senti uno scatto.

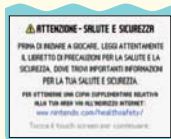
Una volta accesa la console, comparirà lo **schermo salute e sicurezza**: leggilo attentamente, poi premi un pulsante o tocca il touch screen per proseguire.

Nel **menu di sistema del Nintendo DS** seleziona il pannello MARIO & LUIGI: FRATELLI NEL TEMPO usando la pulsantiera di comando **+** e premendo il pulsante A, oppure toccando direttamente il pannello stesso.

Se il Nintendo DS è impostato sulla **modalità A** (automatica), il gioco si avvierà automaticamente, senza bisogno di eseguire le operazioni descritte sopra. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.

Una volta terminato il filmato di presentazione comparirà lo **schermo del titolo**: premi START per accedere al **menu di caricamento**.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.



Il menu di caricamento



Nel **menu di caricamento** potrai scegliere quale file utilizzare. Seleziona il file con la pulsantiera di comando **+** e conferma premendo il pulsante A. I file sono numerati, il nome di quello selezionato compare nella parte bassa dello schermo. Puoi utilizzare i pulsanti L e R per far scorrere il testo più velocemente.



Sommario / Consigli

Tempo di gioco totale

Numero di monete

GIOCA

Se non hai partite salvate, seleziona questa opzione per iniziare una nuova partita. Se invece sono presenti partite salvate, potrai ricominciare il gioco dall'ultimo salvataggio.

COPIA DATI

Seleziona questa opzione per copiare un file di salvataggio su di un file vuoto.

CANCELLA

Seleziona questa opzione per cancellare un file di salvataggio.

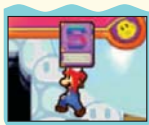
ANNULLA

Seleziona questa opzione per tornare al **menu di caricamento**.

Dopo aver cancellato un file di salvataggio non sarà più possibile recuperarlo, quindi fai attenzione!!!

I file di salvataggio

Puoi salvare i tuoi progressi nel gioco utilizzando gli Album Salvataggio. Hai a disposizione due file. Premi i pulsanti A, B, X, Y, L e R contemporaneamente subito dopo aver acceso il Nintendo DS per cancellare tutti i dati di gioco salvati. Fai attenzione però: non è possibile recuperare i dati di gioco cancellati.



Modalità riposo

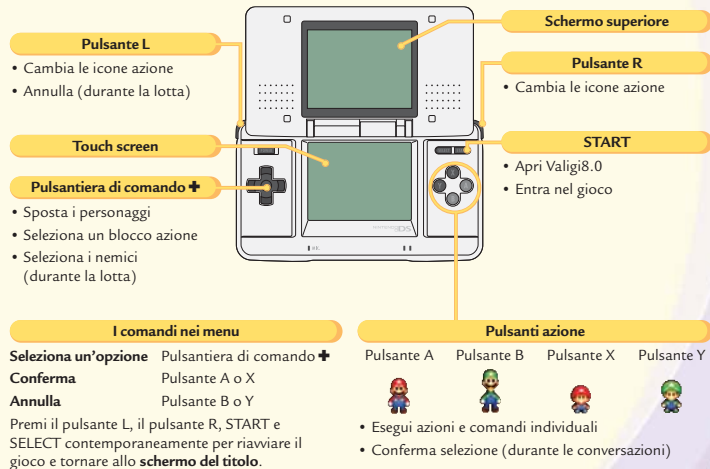
Se si chiude il Nintendo DS lasciandolo acceso, la console andrà automaticamente in **modalità riposo** per limitare il consumo di energia. Tornerà alla normalità una volta riaperta.



I comandi di base



Qui di seguito trovi una spiegazione del funzionamento dei comandi di gioco di base e alcune informazioni che ti aiuteranno a capire meglio ciò che compare a schermo durante la tua avventura nel Regno dei Funghi. Per ottenere informazioni più approfondite sui comandi di gioco vai alla sezione apposita!





Lo schermo di gioco



Di norma, quando i personaggi si muovono sul touch screen, sullo schermo superiore viene visualizzata una mappa. In alcuni punti del gioco, però, Mario e Luigi devono separarsi da Baby Mario e Baby Luigi. In questi casi i bimbi agiranno sullo schermo superiore, mentre i due adulti saranno visualizzati sul touch screen.

Breccia temporale

Un punto di passaggio tra il presente e il passato.

PV (Punti Vita)

Il numero sulla sinistra indica i PV di Luigi e Baby Luigi, quello sulla destra, invece, i PV di Mario e Baby Mario (vedi pag. 87).

Nemico

Questo è solo uno dei tanti nemici che dovrai affrontare nel corso dell'avventura. Se vieni a contatto con un nemico dovrai lottare contro di esso (vedi pag. 87)!

Elementi speciali

All'interno del gioco troverai elementi e BLOCCHI speciali di tanti tipi diversi (vedi pag. 86).

Procedere per vie diverse

In alcune occasioni Mario e Luigi dovranno procedere separati da Baby Mario e Baby Luigi. In questi casi i bimbi verranno visualizzati sullo schermo superiore, gli adulti sul touch screen.

Numero di monete

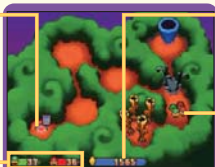
Puoi usare le monete per acquistare vari oggetti (vedi pag. 99).

Posizione attuale

Mostra la posizione dei personaggi sulla mappa.

Icone azione

Mostrano le azioni che è possibile compiere premendo un determinato pulsante.



Le azioni



I personaggi possono eseguire una vasta gamma di azioni. Inizialmente possono compiere solamente azioni individuali, ma, nel corso dell'avventura, impareranno ad interagire e ad eseguire mosse sempre più complesse.



I pulsanti azione



Ad ogni personaggio corrisponde un pulsante: premendone uno è possibile fare eseguire al personaggio corrispondente una specifica azione, che dipenderà dall'icona azione presente sullo schermo in quel momento.



Cambiare le icone azione

Una volta che i personaggi avranno imparato ad interagire tra loro, sarà possibile cambiare le icone azione premendo il pulsante L o il pulsante R.



Nelle pagine seguenti vengono utilizzate le icone qui a destra per indicare quali personaggi possono prendere parte all'azione descritta.



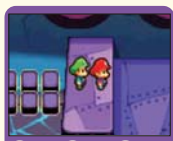
Camminare



Mario e Baby Mario camminano sempre davanti al rispettivo fratello. Per muoverli usa la pulsantiera di comando **+**. Quando Mario e Luigi sono separati da Baby Mario e Baby Luigi, premi il pulsante X o il pulsante Y per controllare i due bimbi, oppure il pulsante A o il pulsante B per guidare i due adulti.



I due adulti
Mario e Luigi



I due bimbi
Baby Mario e
Baby Luigi



Le due coppie insieme
Modalità "in spalla"
(vedi pag. 84)

L'icona indietro

Mentre stai eseguendo un'azione di coppia (pag. 85) puoi fermarti premendo il pulsante relativo all'icona IND.



Le azioni in singolo



Parlare



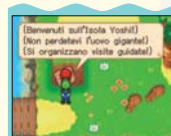
Quando compare questa icona, puoi parlare con il personaggio che ti sta di fronte.



Studiare



Questa icona appare quando ti trovi di fronte a qualcosa con cui puoi interagire.



SALTO



Usa questa semplice mossa per coprire brevi distanze con un balzo o per colpire i blocchi da sotto. Mario e Luigi saltano più in alto di Baby Mario e Baby Luigi. Se dai inizio ad una lotta (vedi pag. 87) saltando sopra un nemico infliggerai un danno a tutti gli avversari che dovrai affrontare in quella lotta.



MARTELLO



Dopo aver ottenuto il MARTELLO, premendo il pulsante X potrai farlo usare a Baby Mario per distruggere vari oggetti e attivare gli interruttori. In alcuni casi puoi stordire un nemico colpendolo con il MARTELLO durante la lotta.





La Modalità “in spalla” e le azioni a due



Prendere in spalla



Quando Mario e Luigi si avvicinano ai loro alter ego in miniatura (o viceversa), i due adulti prendono in spalla i due bimbi e il quartetto si può muovere in gruppo.



Il Salto Doppio



Mario e Luigi possono saltare anche quando hanno i bimbi in spalla. Se, durante un salto, premi il pulsante del bimbo, questi salterà a sua volta, e ciò gli permetterà di arrivare a colpire blocchi impossibili da raggiungere con un salto normale.



Lanciare i bimbi



Quando sei in **Modalità “in spalla”**, se premi il pulsante X o il pulsante Y Mario e Luigi lanciano Baby Mario e Baby Luigi. Ci sono alcune aree alle quali possono accedere solamente i due bimbi: per poterle esplorare avrai bisogno di questa azione.



Le azioni di coppia: adulti e bimbi



Salto Avvitato



Premi il pulsante B per far saltare Luigi sulle spalle di Mario. Se premi nuovamente il pulsante B, i due fratelli iniziano a ruotare su se stessi fino a librarsi in volo. A questo punto usa la pulsantiera di comando **+** per cambiare la direzione nella quale i due si stanno muovendo.

Bimbavvitamento



Se, mentre eseguono un Salto Avvitato, Mario e Luigi entrano in contatto con Baby Mario e Baby Luigi, questi ultimi inizieranno a roteare e prenderanno il volo a loro volta.

Bimbotrivella



Premendo il pulsante Y Baby Luigi salterà sulle spalle di Baby Mario. A questo punto, con un'ulteriore pressione del pulsante Y, i due piccoli inizieranno a roteare su se stessi, scavando così un buco nel terreno, come se fossero una trivella. Attenzione però: alcuni tipi di terreno sono troppo duri perché vi si possano scavare buchi.

Palla Fratelli



Premi il pulsante A per fare in modo che Mario e Luigi si uniscano formando una palla. A questo punto potrai far rotolare la palla nella direzione desiderata utilizzando la pulsantiera di comando **+**.

Bimbofrittella



Se, mentre formano una Palla Fratelli, Mario e Luigi investono i due bimbi, questi diventano piatti come due frittelle. Quando sono in questa condizione, Baby Mario e Baby Luigi sono in grado di infilarsi in strette fenditure e di farsi trasportare dal vento, se è abbastanza forte. Dopo un breve periodo i due bimbi torneranno alla loro forma originale.



Gli elementi speciali



Nel corso del gioco troverai una grande quantità di elementi speciali, come, ad esempio, blocchi e interruttori. Quelli descritti qui di seguito sono solo una minima parte di quelli che incontrerai nel tuo cammino. Per attivarli, prova a colpirlti da sotto, da sopra o... da dove vuoi!



Gli Album Salvataggio

Quando uno di questi blocchi viene colpito, compare il **Menu di salvataggio**. A quel punto potrai scegliere tra le opzioni SALVA E PROSEGUI, SALVA ED ESCI e ANNULLA.

Se decidi di salvare, il file che hai scelto all'inizio verrà sovrascritto. **Fai attenzione: è impossibile recuperare un file dopo che è stato sovrascritto!**



I blocchi Warp

Colpisci uno di questi blocchi per far comparire un condotto attraverso il quale il quartetto si riunirà.



Pedane e molle

Questi elementi speciali sono necessari per poter superare alcuni punti all'interno del gioco. Alcuni di loro possono essere utilizzati da due persone, altri necessitano di tutti e quattro i personaggi per poter essere attivati.



Le lotte



Se, mentre ti muovi, entri a contatto con un nemico, comparirà lo **schermo della lotta** e inizierà una lotta. Se dai inizio al combattimento saltando sul nemico infliggerai subito un danno a tutti gli avversari che affronterai e partirai quindi in vantaggio. Attenzione però: se uno dei cattivi sorprende uno dei membri del quartetto alle spalle, sarà il nemico a partire avvantaggiato.



Lo schermo della lotta



Durante una lotta, il personaggio che esegue la prima mossa è quello la cui velocità è più elevata (vedi pag. 97). Quando è il tuo turno, seleziona un blocco azione e attacca uno dei nemici. Una volta sconfitti tutti i nemici, la lotta avrà fine e apparirà lo **schermo dei risultati della lotta** (vedi pag. 93). Se, invece, sono Mario & Co. a perdere tutti i loro PV, il gioco finisce. A questo punto potrai scegliere se ripartire dal tuo ultimo salvataggio oppure tornare al Castello di Peach. Normalmente, quando alla lotta prende parte il quartetto al completo, sono Mario e Luigi a combattere. Se, però, uno di loro perde tutti i suoi PV, il suo posto viene preso dal bimbo corrispondente.

cursore

Indica il pulsante che devi premere per selezionare un blocco e contro quale nemico verrà sferrato l'attacco.

Blocchi azione

Descrizione blocco azione

Qui viene spiegato l'effetto del blocco azione selezionato.

Personaggio che attacca

PV di Luigi

PV di Mario

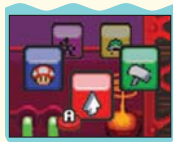
Descrizione comandi


Qui viene spiegato il funzionamento dei pulsanti.





I blocchi azione


Ad ognuno di questi blocchi corrisponde un'azione. Progredendo nel gioco, il numero dei blocchi azione tra i quali potrai scegliere diventerà sempre maggiore. Usa la pulsantiera di comando **+** per selezionare un blocco, dopodiché salta e colpiscilo. A questo punto premi il pulsante corrispondente per confermare la tua scelta. Per annullare la selezione colpisci il blocco IND. oppure premi il pulsante L.




 **SALTO (Attacco in singolo) (vedi pag. 90)**
Salta sui nemici per infliggere loro un danno. Non puoi infliggere danni ai nemici dotati di spine.

 **MARTELLO (Attacco in singolo)**
I bimbi possono usare i loro martelli per attaccare i nemici. Se hanno i bimbi in spalla, anche Mario e Luigi possono scegliere l'attacco MARTELLO.


 **STRUMENTI FRATELLI (Attacco di coppia) (vedi pag. 91)**
Gli Strumenti Fratelli sono tutti strumenti di attacco. Il loro utilizzo varia a seconda dello Strumento Fratelli che si sta utilizzando.


 **STRUMENTI (vedi pag. 101)**
Gli strumenti possono essere utilizzati per recuperare PV o per aumentare temporaneamente le statistiche dei personaggi.


 **FUGA**
Selezionando questo blocco è possibile fuggire da una lotta: per farlo, premi il pulsante azione il più velocemente possibile. Ma fai attenzione: durante la fuga perderai un certo numero di monete. Se cambi idea, premi il pulsante L per annullare.


Le alterazioni di stato


Alcuni degli attacchi dei nemici possono causare delle pericolose alterazioni di stato ai nostri eroi. Dopo un po' le cose tornano alla normalità, ma, se vuoi, puoi usare un RICOSTITUENTE (vedi pag. 101) per velocizzare il processo.

 **STORDIMENTO**
Chi ne è affetto è troppo disorientato per muoversi.

 **AVVELENAMENTO**
Il personaggio perde un certo numero di PV ad ogni turno.

 **SCOTTATURA**
Chi ne è colpito perde un certo numero di PV ad ogni turno e, inoltre, non è in grado di muoversi.

 **ATT GIÙ**
L'attacco del personaggio cala.

 **DIF GIÙ**
La difesa del personaggio cala.



Attacchi in singolo e attacchi Fratelli



Gli attacchi in singolo si hanno quando uno dei fratelli salta o usa il MARTELLLO su un nemico. Gli attacchi Fratelli sono invece quelli durante i quali i due bimbi, i due adulti, oppure tutti e quattro i personaggi attaccano insieme. Sia che tu esegua un attacco in singolo o un attacco Fratelli, dovrai essere abile ad usare i comandi azione (vedi pag. 88) per infliggere al nemico il maggiore danno possibile.

Attacchi in singolo

Sono gli attacchi più semplici che i quattro personaggi possano sferrare contro i nemici. L'attacco in singolo di Mario e Luigi è il SALTO, mentre Baby Mario e Baby Luigi usano il MARTELLLO per i loro attacchi in singolo. Scegli uno dei comandi, seleziona quale nemico attaccare, premi il pulsante corrispondente al personaggio che sta attaccando e cerca di infliggere al nemico il maggior danno possibile.



Quando attaccano con un SALTO, Mario o Luigi scelgono il nemico da attaccare.



Cerca di premere il pulsante del personaggio giusto proprio nel momento in cui atterra sul nemico.



Quando attaccano con un MARTELLLO, sono Baby Mario e Baby Luigi a scegliere il bersaglio.



Premi il pulsante del bimbo che attacca per fargli usare il MARTELLLO.



Gli attacchi Fratelli

Gli attacchi di questo tipo possono essere sferrati solo se i fratelli sono in gruppo. Gli Strumenti Fratelli non possono essere utilizzati se Mario e Baby Mario oppure Luigi e Baby Luigi sono separati. Ci sono anche alcuni Strumenti Fratelli che possono essere usati solo se il quartetto è al completo.



Se attacchi con un GUSCIO VERDE lo potrai far cavalcare a uno dei bimbi.



Premi il pulsante giusto quando il guscio si avvicina a uno dei personaggi per calcarlo contro il nemico.



Per aumentare il danno inflitto, premi il pulsante del bimbo nel momento in cui il guscio colpisce il nemico.



Le istruzioni

Gli Strumenti Fratelli presenti nel gioco sono moltissimi (vedi pag. 98) e funzionano tutti in maniera diversa. Quando selezioni uno Strumento Fratelli, sullo schermo superiore vengono visualizzate le istruzioni per usarlo: studiale attentamente!





Consigli per la lotta



Durante una lotta, se premi il pulsante azione al momento giusto, eseguirai un comando azione e il danno inflitto sarà maggiore. Se stai usando uno Strumento Fratelli (vedi pag. 98) ed esegui un comando azione in maniera corretta, l'attacco continuerà fino a quando non ne eseguirai uno in maniera scorretta. I pulsanti da premere per eseguire un comando azione dipendono dal tipo di attacco che stai sferrando, quindi controlla bene prima di eseguirne uno!

Quando hanno i due bimbi in spalla, sono Mario e Luigi ad eseguire la maggior parte degli attacchi, tuttavia, se premi il pulsante X o il pulsante Y al momento giusto, anche i bimbi prenderanno parte all'azione.



Comando azione corretto



Comando azione scorretto



La difesa



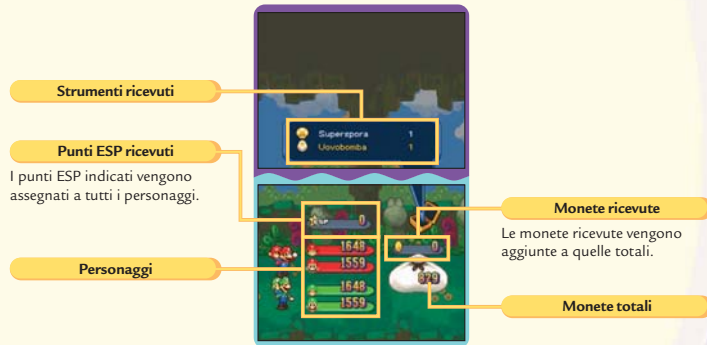
Quando vengono attaccati, Mario & Co. possono schivare gli attacchi dei nemici e eseguire dei contrattacchi. Osserva bene i nemici e premi il pulsante azione giusto al momento giusto per saltare su di loro oppure per colpirli con il MARTELLLO. Impara a contrattaccare: ripagherai i nemici con la loro stessa moneta.



Lo schermo dei risultati della lotta



Dopo aver sconfitto tutti i nemici, riceverai una certa quantità di punti ESP (vedi pag. 97), alcune MONETE e, a volte, degli Strumenti. Tuttavia, se un membro del quartetto ha perso tutti i PV durante la lotta, questi non riceverà punti ESP. Per evitare che ciò accada, usa gli Strumenti curativi (come, ad esempio, i Funghi Cura) durante la lotta.





Salire di livello

Una volta che uno dei fratelli ha ottenuto un certo numero di punti ESP, il suo livello aumenterà e, con esso, le sue statistiche (vedi pag. 97). Potrai anche scegliere una statistica alla quale assegnare un certo numero di punti bonus.

Usa la pulsantiera di comando **+** per muovere l'icona BONUS su e giù per selezionare una delle statistiche, dopodiché premi il pulsante A, B, X o Y. Premi il pulsante L se vuoi annullare la selezione. Premi il pulsante A, B, X o Y per fermare la ruota BONUS. La statistica selezionata aumenterà del numero che apparirà nell'icona BONUS.



Icona BONUS



Valigi8.0



Premi START mentre ti muovi per aprire Valigi8.0: potrai utilizzare Strumenti, cambiare l'Equipaggiamento dei personaggi, oppure dare una semplice occhiata all'interno del tuo fido assistente. Premi il pulsante B, il pulsante Y o START per chiudere Valigi8.0 e tornare allo **schermo di gioco**.

Cosa c'è dentro?

Usa la pulsantiera di comando **+** per spostare la lente d'ingrandimento tra i vari menu, poi premi il pulsante A o il pulsante X per confermare. Il numero di Strumenti in tuo possesso aumenterà nel corso del gioco. Per tornare allo schermo di gioco premi START, il pulsante B o il pulsante Y.



Livello e PV dei personaggi

Tempo di gioco

Monete

STRUMENTI (vedi pag. 96)

Lente d'ingrandimento

INFO QUARTETTO
(vedi pag. 97)

EQUIPAGGIAMENTO
(vedi pag. 96)

STELLA COBALTO
(vedi pag. 98)

STRUMENTI FRATELLI
(vedi pag. 98)



STRUMENTI

In questa sezione potrai controllare o usare gli Strumenti in tuo possesso. Se vuoi usare uno strumento che ha effetto su un solo personaggio, dovrai scegliere su quale personaggio usare quello strumento.





EQUIPAGGIAMENTO

Qui potrai controllare ed equipaggiare le TESSERE e i VESTITI ottenuti fino ad ora. Se vuoi equipaggiare uno di questi elementi, devi dapprima selezionare la voce TESSERE o la voce VESTITI, poi la tessera o il vestito che vuoi equipaggiare e, infine, il personaggio a cui assegnarlo. Per selezionare il personaggio premi la pulsantiera di comando **+** a destra o a sinistra oppure il pulsante L o R.



Personaggio

Variatione statistiche

Qui viene indicato il modo in cui varierebbero le statistiche nel caso in cui decidessi di utilizzare l'equipaggiamento selezionato. Il simbolo  indica un aumento delle statistiche, mentre il simbolo  indica una loro diminuzione.

Icone "E" ed "e"

Le seguenti icone indicano che uno dei fratelli sta utilizzando l'elemento selezionato.

- E** = Mario
- e** = Baby Mario
- E** = Luigi
- e** = Baby Luigi



INFO QUARTETTO

Vuoi sapere se Mario sta utilizzando un vestito o quanto è alta la DIF di Luigi? Non c'è problema! Qui troverai tutte le informazioni che vuoi sul quartetto. Premi la pulsantiera di comando **+** a sinistra o a destra e il pulsante L o R per scorrere tra i quattro personaggi.

PV

La quantità di PV attuale e quella massima. Se la quantità attuale è 0, il personaggio non può lottare.

ATT

Indica la potenza dell'attacco. Più è alto, maggiore sarà il danno inferto dagli attacchi del personaggio.

DIF

Indica la difesa del personaggio. Maggiore è il numero, minore sarà il danno subito durante gli attacchi nemici.

Livello



ESP

I punti esperienza attuali. Guadagni punti ESP vincendo le lotte. Guadagna il numero di punti ESP indicati alla voce PROSS. per far salire di livello il tuo personaggio.

TESSERE e VESTITI equipaggiati

BAFFI

Indica... beh, diciamo solo che più questo numero è alto, meglio è!

VEL

Indica la velocità di movimento. Il personaggio con la VEL più alta sarà il primo ad attaccare durante una lotta.



STRUMENTI FRATELLI

Qui puoi controllare gli strumenti che potrai utilizzare per attaccare i nemici. Una volta selezionato uno Strumento Fratelli, sullo schermo superiore verranno visualizzate le istruzioni per il suo utilizzo: studiale bene prima di usare questi strumenti nella lotta.



Istruzioni

Le istruzioni differiscono da strumento a strumento.

COLPISCE...

Indica quanti nemici possono essere colpiti da quello Strumento Fratelli, così potrai sapere in anticipo se lo puoi utilizzare per colpire più avversari.



Effetti BONUS

Alcuni Strumenti Fratelli possono causare delle alterazioni di stato ai nemici.



STELLA COBALTO

I pezzi di STELLA COBALTO sono la chiave del gioco. Qui puoi controllare quanti ne hai raccolti.



Il Negozio Fungo



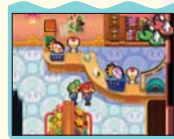
Ad un certo punto del gioco, all'interno del Castello di Peach, verrà aperto il NEGOZIO FUNGO. Qui potrai usare le monete guadagnate per acquistare STRUMENTI e EQUIPAGGIAMENTO. E, se hai fortuna, forse troverai altri negozi nel corso dell'avventura.



Fare compere



Nella parte sinistra del Negozio Fungo vengono venduti STRUMENTI e STRUMENTI FRATELLI, nella parte destra EQUIPAGGIAMENTO. Avvicinati e parla con uno dei Toad dietro al bancone per far comparire il relativo menu.

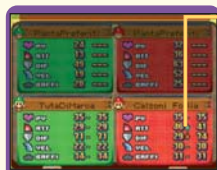


Comprare

Se vuoi comprare qualcosa devi selezionare dapprima la categoria di oggetti che vuoi acquistare, poi l'elemento che vuoi acquistare e, infine, selezionare **SI** nello **schermo di conferma**. Per annullare la selezione premi invece il pulsante **B** o il pulsante **Y**.

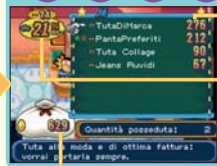


Categoria degli oggetti venduti



Variazioni statistiche

Qui viene indicato il modo in cui varierebbero le statistiche nel caso in cui decidessi di utilizzare l'equipaggiamento selezionato. Il simbolo ▲ indica un aumento delle statistiche, il simbolo ▼ indica una loro diminuzione.



Prezzo

% DI -

Lo sconto che viene praticato sull'elemento selezionato.

Monete

Vendere

Se vuoi vendere qualcosa, seleziona **VENDI**: verrà visualizzata una lista di tutti gli elementi che puoi vendere. Premi il pulsante **B** o il pulsante **Y** per annullare la selezione.



% DI +

Mostra il sovrapprezzo applicato all'elemento selezionato.

Prezzo

Monete

Quantità posseduta

Gli strumenti

Questi sono solo alcuni degli **STRUMENTI** che Mario & Co. potranno usare nel corso dell'avventura.

Strumenti curativi



FUNGO

Restituisce 20 PV.



FUNGO CURA

Rianima uno dei personaggi e gli restituisce metà dei suoi PV massimi.



FUNGOSPORA

Restituisce 15 PV a tutti i componenti del quartetto.



RICOSTITUENTE

Cura le alterazioni di stato.

Strumenti Fratelli



GUSCIO VERDE

Puoi calciarlo contro i nemici.



FIORE FRATELLI

Per lanciare palle di fuoco contro i nemici.



BOMBARDONA

Mario & Co. vengono dapprima sparati in alto nel cielo, poi atterrano sulla testa dei nemici.



PRINTED IN THE EU