

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 SAÚDE 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



Índice



- 4 • Todo comenzó...
- 5 • Los personajes
- 6 • El mapa y una pequeña introducción
- 8 • Antes de comenzar
- 11 • Los controles básicos
- 13 • Las acciones
- 18 • Durante la partida, encontrarás...
- 19 • Los combates
- 27 • Maletín
- 31 • La Tienda de Muestras
- 34 • Nintendo DS Rumble Pak (cartucho de vibración de Nintendo DS)



Todo comenzó...



En el Reino Champiñón, el maravilloso profesor Fesor, inventor conocido por su genialidad, creó un día una máquina del tiempo alimentada por la misteriosa energía de la Estrella Cobalto. La princesa Peach se entusiasmó tanto con el invento que no tardó en usarlo para viajar al Reino Champiñón del pasado, pero a su fiel servidor, el Maestro Kinopio, le dio un soponcio de la preocupación que le entró...

Poco después, la máquina del tiempo regresó, pero llegó desvencijada y no trajo de vuelta a la princesa, sino a un desagradable monstruo de origen desconocido. Según el profesor, la princesa Peach había quedado atrapada en algún lugar del pasado y, encima, una serie de misteriosos portales temporales habían comenzado a aparecer por el castillo... Ante una situación así, había que acudir a alguien, y nadie como Mario y Luigi para ocuparse del tema.

Sin dudarlos, los hermanos bigotudos se pusieron manos a la obra, se lanzaron a un portal temporal y emprendieron su misión de rescate a través del tiempo. Una vez en el pasado, coincidieron con ellos mismos cuando eran bebés y formaron el mejor equipo de todos los tiempos. Pero... ¿llegaron estos héroes a superar todos los obstáculos que encontraron en su camino? ¿Lograron rescatar a la princesa Peach? La respuesta está en tus manos...



Los personajes



Profesor Fesor

Es el inventor de la máquina del tiempo. El inteligentísimo científico que llega a ser el mejor aliado de nuestros protagonistas.



Los shroobs

Son los habitantes de un planeta muy lejano, unos seres abominables que se plantan en el Reino Champiñón para hacer de él su nuevo hogar.

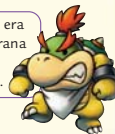
Princesa Peach

Es la que manda en el Reino Champiñón. Fue secuestrada por los shroobs.



Bebé Bowser

Es el rey de los Koopa cuando era un retoño. Ya desde muy temprana edad tenía como objetivo secuestrar a la princesa Peach.



Bebé Mario

Es Mario de chiquitín. Aunque pequeño, sigue siendo un hermano mayor decidido.



Bebé Luigi

Es Luigi de pequeñito. Se ve que desde muy joven se ponía a llorar en cuanto se agobiaba por algo.

Mario

Es el hermano mayor y está orgulloso de lo valiente que es y del bigote que tiene. Con la ayuda de Bebé Mario, ¡está listo para salvar a la princesa!

Luigi

Este buenazo de recortado bigote es el hermano pequeño de Mario. Aunque es algo patoso, cuando lleva a Bebé Luigi, ¡no hay quien lo pare!



El mapa y una pequeña introducción



La última aventura de Mario y Luigi tiene lugar en su lugar de procedencia: el Reino Champiñón. A continuación, veremos cómo funcionan las cosas.

El mapa

¡Vamos a conocer el Reino Champiñón! Un lugar por el que no pasa el tiempo... ¿o sí?



- 1 Castillo Bowser
- 2 Colina Estrella
- 3 Bosque Champiñón
- 4 Isla de Yoshi
- 5 Castillo Peach
- 6 Ciudad Champiñón
- 7 Reino Champiñón (pasado)
- 8 Kooliseo
- 9 Navivilla
- 10 Desierto Cactus
- 11 Volcán Roca Picuda

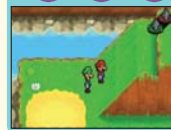
Las imágenes que te mostramos en este manual, tienen un código de color: los bordes **morados** representan la pantalla superior; y los **celestes**, la pantalla táctil.

Introducción



Juego de rol para 4 jugadores

MARIO & LUIGI™: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO es la historia de Mario y Luigi, y del equipo que forman con ellos mismos en el pasado. Hay que controlar a cada hermano y su bebé para avanzar en el juego. Si en algún momento no sabes avanzar, para y echa un vistazo alrededor: puede que te falten cosas por hacer (consulta la página 13). Si tus enemigos son más fuertes que tú, ¡no te rindas! Cuanto más luches, más fuertes se harán Mario y compañía.



¡Salta sobre tus enemigos!

Cuando te encuentres con enemigos, ¡salta sobre ellos para comenzar a luchar con ventaja! Cada vez que ganes un combate, ganarás puntos de experiencia (consulta las páginas 19 – 26).



Prepárate bien

A medida que avances en el juego, irás accediendo a más cosas en la Tienda de Muestras (consulta la página 31). Procura hacerte con las cosas que puedas necesitar para que todo vaya sobre ruedas. Maletín, tu fiel asistente personal, te enseñará cómo vas de provisiones, ábrelo cuando te haga falta (consulta la página 27).



Antes de comenzar



Asegúrate de que la consola Nintendo DS™ está apagada, inserta la tarjeta DS MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO hasta oír un clic.

Una vez que enciendas la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que te mostramos aquí. Cuando la hayas leído, pulsa cualquier botón o toca la pantalla táctil.

Usa el **+** Panel de Control en la **pantalla del menú de Nintendo DS** para seleccionar el panel de MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO, y confirma con el Botón A o dando un ligero toque sobre el mismo.

Si la consola Nintendo DS está en **modo automático**, el juego se cargará de forma automática. Para obtener más información, consulta el manual de la consola Nintendo DS.

Una vez acabe la introducción del juego y aparezca la **pantalla del título**, pulsa START para acceder al **menú de carga**.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.



Menú de carga



En el **menú de carga**, podrás elegir con qué archivo quieres empezar. Selecciónalo con el **+** Panel de Control y confirma con el Botón A. Cada archivo tendrá un número y cuando selecciones uno, su nombre aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Para hacer pasar el texto, podrás usar los Botones L o R.



Resumen / Pistas

Tiempo de juego

Monedas

ABRIR Selecciona esta opción para comenzar a jugar. Cuando tengas un archivo guardado, elige esta opción para seguir con la partida desde el lugar en el que guardaste.

COPIAR Cuando quieras COPIAR un archivo, usa esta opción.

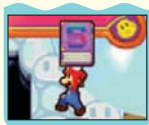
BORRAR Es muy útil cuando quieres deshacerte de un archivo.

CANCELAR Selecciónala cuando quieras regresar al **menú de carga**.

Cuando borres un archivo no podrás recuperarlo, ¡así que ten cuidado!

Archivos guardados

Para guardar, podrás usar **ÁLBUMES DE GUARDADO** y tener hasta dos archivos. Si quieres borrar todos los datos, pulsa simultáneamente los Botones A + B + X + Y + L y R al encender la consola Nintendo DS. ¡Y ten en cuenta que lo que borres no podrás recuperarlo!



Salvapantallas

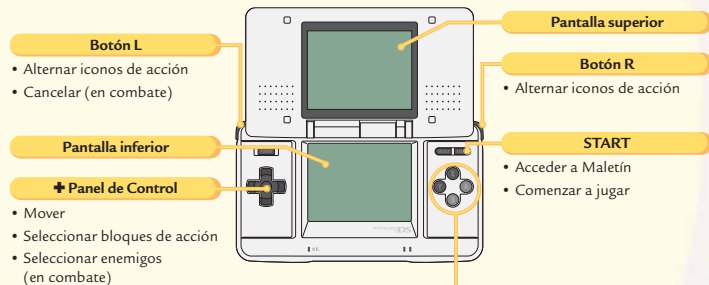
Si cierras la consola mientras está encendida, el **salvapantallas** se activará automáticamente. Se desactivará cuando vuelvas a abrir la consola.



Los controles básicos



A continuación, verás cómo funcionan los controles básicos. Así serás capaz de descifrar lo que vaya apareciendo en pantalla a lo largo de tu aventura en el Reino Champiñón. Para obtener más detalles sobre los comandos de acción, ¡echa un vistazo al apartado "Las acciones"!



Botón L

- Alternar iconos de acción
- Cancelar (en combate)

Pantalla superior

Botón R

- Alternar iconos de acción

Pantalla inferior

+ Panel de Control

- Mover
- Seleccionar bloques de acción
- Seleccionar enemigos (en combate)

START

- Acceder a Maletín
- Comenzar a jugar

Controles de menú

Elegir un tema + Panel de Control

Confirmar Botón A o X

Cancelar Botón B o Y

Pulsa a la vez **START + SELECT** y los Botones L y R para reiniciar el juego y volver a la **pantalla del título**.

Botones de acción

Botón A

Botón B

Botón X

Botón Y



- Realizar acciones simples y los comandos de acción de cada personaje.
- Seleccionar opciones (al hablar con alguien).



Las pantallas del juego



Cuando vayas por ahí, en la pantalla superior aparecerá un mapa en el que podrás ver por dónde andas con tus personajes, y en la inferior podrás ver cómo va progresando tu aventura. Habrá situaciones en las que los hermanos deberán intervenir por separado. En casos así, los bebés entrarán en acción en la pantalla superior y los adultos en la inferior.

Los portales temporales

Son los puntos de unión que hay entre el pasado y el presente.

Vida

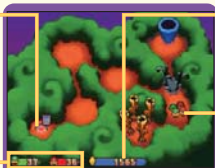
Los números que aparecen a la izquierda corresponden a Luigi y Bebé Luigi; y los de la derecha, a Mario y Bebé Mario (consulta la página 19).

Enemigo

En el juego tendrás que enfrentarte a muchos. ¡Lánzate contra ellos para dar comienzo al combate! (Consulta la página 19.)

Bloques y demás...

Hay muchos bloques y otras cosas muy útiles repartidas por todo el juego (consulta la página 18).



Las monedas

Usa las monedas que tengas para adquirir objetos en las tiendas (consulta la página 31).

Posición actual

Aquí se ve dónde están los hermanos.

Iconos de acción

Las distintas acciones que puedas realizar en cada momento aparecerán aquí.



Caminos separados

Hay ocasiones en las que los hermanos tomarán caminos separados: los bebés aparecerán en la pantalla superior; y los adultos, en la inferior.



Las acciones



Nuestros héroes pueden realizar un montón de acciones a lo largo del juego. Al principio, actuarán de forma individual, pero con el tiempo aprenderán movimientos únicos y en común.



Botones de acción



Cada botón está asignado a un personaje, y si se pulsan les hacen realizar una acción concreta. Las acciones dependerán del icono de acción que aparezca en pantalla en cada momento.



Alternar iconos de acción

Cuando aprendas a realizar varias acciones, pulsa los Botones L o R para ir viendo los iconos de acción que tengas.



A continuación, veremos los iconos que muestran qué personajes participan en las acciones.



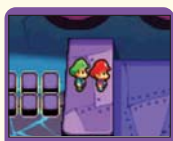
Moverse



Los que siempre irán delante serán Mario o Bebé Mario, y tú deberás moverlos con el **+** Panel de Control. Cuando las parejas se separen, podrás pasar al control de los bebés pulsando los Botones X o Y, o volver de nuevo al control de los adultos pulsando los Botones A o B.



Adultos
Mario y Luigi



Bebés
Bebé Mario y Bebé Luigi



Adultos y bebés
Con los bebés a la espalda (consulta la página 16)

Sobre el icono ATRÁS

Cuando estés realizando una acción (consulta la página 17), puedes interrumpirla pulsando el botón ATRÁS.



Cosas que puedes hacer tú solo



HABLAR



Cuando veas este icono, podrás hablar con la persona que tengas enfrente.



INVESTIGAR



Este icono aparecerá cuando estés delante de algo que puedas curiosear.



SALTAR



Cuando quieras saltar distancias cortas o golpear bloques desde abajo, usa esta opción. Los hermanos mayores pueden saltar más alto que los bebés. Cuando des comienzo a un combate, saltando sobre un enemigo, causarás daño a todos los enemigos nada más empezar (consulta la página 19).



MARTILLO



Cuando consiga un martillo, Bebé Mario podrá hacer que oscile con el Botón X para romper cosas y activar interruptores que pueda haber en las paredes. Si golpeas a algún enemigo en combate, puede que lo aturdas.





Al llevar a los bebés a la espalda...



¡Sí, puedes llevarlos a la espalda!



Cuando te acerques a ellos, o ellos a ti, los bebés se subirán a tu espalda y podréis hacer cosas juntos.



Saltar con los bebés



Aunque lleven a su bebé, Mario o Luigi podrán saltar. Si pulsas el botón que corresponda al bebé, este podrá saltar también para golpear bloques que estén muy altos.



Dejar a los bebés



Cuando Mario o Luigi lleven a su bebé a la espalda, pulsa los Botones X o Y para dejarlos en el suelo. Hay muchas zonas a las que solo pueden acceder los bebés, así que te será útil dejarlos en el suelo de vez en cuando.



Hermanos en acción: los mayores y los bebés



Salto con giro



Pulsa el Botón B para que Luigi salte a hombros de Mario, y vuelve a pulsarlo para que asciendan girando. Usa el **+** Panel de Control para cambiar la dirección en la que vuelan.

Giro bebé



Si los hermanos mayores rozan a los bebés cuando están dando un salto con giro, los bebés serán arrastrados por el movimiento y empezarán a girar y a ascender también.

Taladro bebé



Pulsa el Botón Y para que Bebé Luigi salte a hombros de Bebé Mario, y vuelve a pulsarlo para que se pongan a girar como un taladro y a agujerear el suelo. Con todo, ten en cuenta que habrá zonas imposibles de perforar.

Bola dúo



Pulsa el Botón A para que Mario y Luigi formen una bola. Usa el **+** Panel de Control para que rueden por donde quieras. Para que deshagan la bola, pulsa los Botones A o B.

Torta bebé



Los hermanos mayores aplastarán a los pequeños si los arrollan cuando están hechos una bola. Cuando los bebés se queden como dos tortas, podrán acceder a sitios muy estrechos y dejarse llevar cuando haya viento fuerte. Los bebés recuperarán su forma habitual pasados unos momentos.



Durante la partida, encontrarás...



En distintos sitios, verás que hay bloques, interruptores y otras cosas interesantes. A continuación, veremos algunas de ellas. Para activarlas, intenta golpearlas desde abajo, desde arriba... o ¡lo que sea!



Álbumes de guardado

Cuando quieras acceder al **menú de guardado** para guardar la partida, golpea uno de estos álbumes. En este menú, podrás elegir entre GUARDAR Y CONTINUAR, GUARDAR Y SALIR o CANCELAR.

Si guardas, sobrescribirás los datos del archivo. ¡Mucho ojo: como sobrescribas los datos de un archivo, no podrás recuperarlos!



Bloques de transporte

Da un salto para golpear un bloque de transporte, aparecerá una tubería y tus compañeros podrán unirse a ti.



Interruptores de 4 y trampolines

Para moverte de un sitio a otro, usarás interruptores y trampolines. En algunos casos, te hará falta la ayuda de los 4 hermanos para activarlos; pero en otros, solo necesitarás a dos.



Los combates



Si estableces contacto con algún enemigo durante el juego, aparecerá la **pantalla de combate** y este comenzará. Salta sobre el enemigo cuando te encuentres con él y comenzarás con ventaja el combate, además, habrás causado daño a todos los enemigos que le acompañen. Y ten cuidado: como algún enemigo ataque a Mario por la espalda cuando vaya por ahí, el enemigo empezará el combate con ventaja.



La pantalla de combate



En combate, el primer movimiento se lo lleva el personaje más rápido (consulta la página 29). Cuando le toque atacar a Mario, selecciona un bloque de acción y prepárate para acabar con todos. Cuando hayas derrotado a todos los enemigos, habrá acabado el combate y aparecerá la **pantalla de resultados** (consulta la página 25). Si Mario y compañía se quedan sin vida, acabará la partida. Si esto ocurriera, podrás continuar desde el último lugar en el que grabaste u optar por volver al Castillo Peach. Cuando los hermanos mayores lleven a los bebés, lucharán ellos, pero si fallaran, seguirán los bebés.

El cursor de acción

Muestra qué botón tendrás que usar para seleccionar tus acciones y al enemigo al que quieres atacar.

Bloque de acción



Acción

Aquí se ve qué icono de acción has seleccionado.

Personaje actual

Vida de Luigi

Vida de Mario

Explicación de la acción

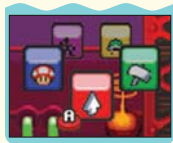
Aquí se explica lo que el personaje está haciendo.








Bloques de acción



En estos bloques, se seleccionan las acciones que realizarán los personajes. A medida que avances en el juego, irán apareciendo nuevos bloques. Selecciona un bloque de acción con el **+** Panel de Control, salta, dale un toque y confirma la elección con el correspondiente botón de acción. Para cancelar selecciones, dale un golpe al bloque ATRÁS o pulsa el Botón L.



-  **Saltar (en ataques individuales) (Consulta la página 22.)**
Salta sobre tu enemigo para hacerle daño. ¡Pero no sobre los que tengan pinchos!
-  **Martillo (en ataques individuales)**
Los bebés usan MARTILLOS para atacar a sus enemigos. Los hermanos mayores pueden usar MARTILLOS también, pero únicamente cuando tienen a los bebés a la espalda.
-  **Objetos tándem (en ataques tándem) (Consulta la página 23.)**
Usa objetos tándem para atacar. La forma en que ataques diferirá según el objeto que uses.
-  **Objetos simples (Consulta la página 33.)**
Usa objetos para recuperar vida y disparar tus defensas.
-  **Huir**
¡Sal pitando del combate! Pulsa los botones de acción sin parar para huir lo más rápido posible. Pero ten en cuenta que si escapas, se te caerán monedas y las perderás. Para cancelar, pulsa el Botón L.



Cambios de estado

Los ataques enemigos pueden tener graves efectos secundarios sobre nuestros personajes. Cuando esto ocurra, deberás esperar a que se pasen o usar una Hierba Antídoto para acelerar el proceso de recuperación (consulta la página 33).



ATURDIR
Desorientan y paralizan.



ENVENENAR
Restan vida durante un tiempo.



QUEMAR
Restan vida y paralizan.



REDUCIR EL ATAQUE
Hacen perder fuerza.



REDUCIR LA DEFENSA
Hacen perder capacidad de defensa.



Ataques individuales y ataques tándem



En los ataques individuales interviene uno de los hermanos saltando sobre un enemigo o golpeándolo con un martillo, y en los ataques tándem participan los hermanos mayores, los bebés o ambas parejas juntas. Luches solo o en compañía, piensa bien a la hora de usar los comandos de acción para causar el mayor daño posible (consulta la página 20).

Ataques individuales

Son los movimientos básicos usados por Mario y Bebé Mario, o Luigi y Bebé Luigi, para atacar a sus enemigos. El ataque individual de los mayores es el salto; y el de los bebés, el martillo. Elige uno de los dos, selecciona a un enemigo y pulsa el botón correspondiente al personaje que va a atacar para propinar un buen golpe.



Cuando usas un salto, uno de los hermanos mayores elegirá al enemigo.



Pulsa el comando de acción del personaje justo antes de que le caiga encima.



Al usar el martillo, uno de los bebés elegirá al enemigo.



Pulsa el comando de acción del bebé para que dé el golpe.



Ataques tándem

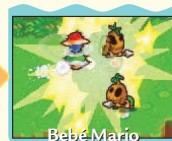
Cuando los hermanos estén juntos, podrás usar los ataques tándem. Los objetos tándem no podrán usarse cuando Mario y Bebé Mario, o Luigi y Bebé Luigi, estén luchando por separado. Es más, hay ciertos objetos tándem que no se pueden usar a menos que los cuatro hermanos estén juntos.



Cuando usas un caparazón verde, uno de los bebés se montará en él.



Pulsa el botón correspondiente cuando el caparazón se acerque para lanzarlo.



Cuando golpee al enemigo, ¡pulsa el botón del bebé para hacer más daño!



Presta atención a los controles

Hay muchos objetos tándem y se usan de forma distinta (consulta la página 30). Cuando selecciones uno, en la pantalla superior se te explicará cómo usarlo, ¡presta mucha atención!





Pistas para los combates



Cuando estés en combate, podrás aumentar el daño que causes pulsando el botón de acción correspondiente en el momento justo. A esto lo llamamos “comando de acción”. Cuando uses un objeto tándem (consulta la página 30), si realizas comandos de acción, prolongarás los ataques. Los botones que se usan para los comandos de acción dependen de la forma en que atacas, así que presta atención antes de empezar.

Cuando lleven a los bebés, los hermanos mayores serán los que tengan mayor protagonismo al atacar, pero no olvides pulsar los Botones X o Y en el momento adecuado para que los bebés intervengan también.



Comando de acción



Comando de acción fallido



Trucos para defenderse



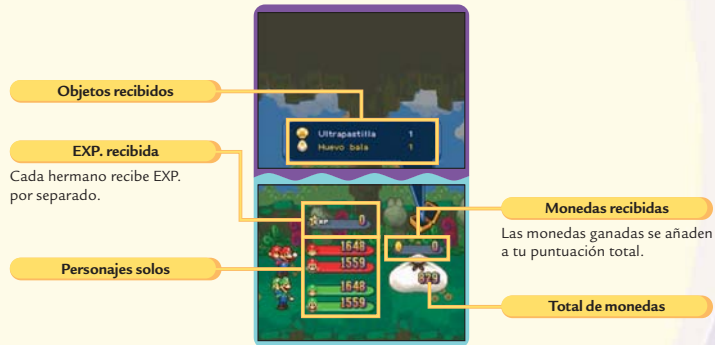
Cuando les estén atacando, Mario y compañía podrán esquivar golpes e incluso contraatacar. Observa los ataques enemigos y pulsa el botón de acción correcto para saltar encima de sus enemigos o golpearles con martillos. Lanza contraataques sin parar para hacer daño y que no te lo hagan a ti.



Pantalla de los resultados de un combate



Una vez hayas derrotado a todos los enemigos, recibirás experiencia (consulta la página 29), monedas y, a veces, objetos. Pero como algún hermano se quede sin vida al final de un combate, no recibirá experiencia. Para que esto no ocurra, procura usar objetos como Champis Mejora cuando te haga falta en combate.

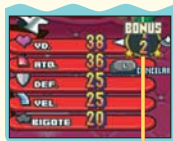




Subir de nivel

Cuando un hermano gana un determinado número de puntos de experiencia, sube de nivel y aumentan sus valores, (consulta la página 29). Si quieres, puedes seleccionar uno de sus valores para conseguir puntos de bonus.

Usa el **+** Panel de Control para mover hacia arriba o hacia abajo el icono de bonus y seleccionar un valor, y pulsa los Botones A, B, X, o Y a continuación para confirmarlo. Para cancelar una selección, pulsa el Botón L. Para parar los números del bonus, pulsa los Botones A, B, X, o Y: el número que salga se añadirá al valor seleccionado.



Icono de bonus



Maletín



Cuando vayas por ahí, si quieres acceder a Maletín, pulsa START. Maletín se abrirá y podrás usar objetos, asignarlos o simplemente echar un ojo a lo que tienes. Pulsa START o los Botones B o Y para cerrarlo y volver a la **pantalla de juego**.

¿Qué hay dentro?

Usa el **+** Panel de Control para colocar la lupa sobre un menú y confirma con los Botones A o X. El número de objetos del menú irá aumentando a medida que avances en el juego. Para volver al mismo, pulsa START o los Botones B o Y.



Niveles de los personajes y vida

Tiempo de juego

Monedas

Objetos simples
(consulta la página 28)

Lupa

Info. cuarteto
(consulta la página 29)

Ropa y medallas
(consulta la página 28)

Fragmentos de la
Estrella Cobalto
(consulta la página 30)

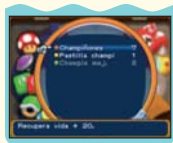
Objetos tándem
(consulta la página 30)





Objetos simples

Aquí podrás ver qué objetos llevas. Los objetos diseñados para un personaje en concreto tendrán que ser usados por ese personaje.



Ropa y medallas

Cuando quieras ver o asignar ROPA o MEDALLAS, mira aquí. Para asignar algo, primero debes seleccionar entre ROPA o MEDALLAS, y elegir lo que quieras. A continuación, deberás decidir a qué hermano se lo das. Para seleccionar a uno, usa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control o los Botones L y R.



Personaje

Cambios de valores

Aquí se ve cómo le cambian los valores según lo que lleve.

▲ indica un aumento; y ▼, un descenso.

Objetos que llevan

Los iconos que mostramos a continuación indican a qué hermano le has asignado qué.

- = Mario
- = Bebé Mario
- = Luigi
- = Bebé Luigi



Info. cuarteto

¿Quieres ver qué lleva Mario o cómo anda Luigi de defensa? Pues aquí podrás ver ese tipo de detalles. Para cambiar de hermano, usa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control o los Botones L y R.

VD. (Vida)

Cantidad actual y total de vida. Si está a 0, el personaje no podrá luchar.

ATQ. (Ataque)

Es la potencia del ataque. Cuanto mayor sea el número, mayor será el daño causado.

DEF. (Defensa)

Es la capacidad de defensa. Cuanto mayor sea el número, menor será el daño recibido.

NIVEL



EXP. (Experiencia)

Son los puntos de experiencia actuales. La experiencia se gana al vencer en combate y hay que conseguir los puntos indicados en siguiente para subir de nivel.

ROPA Y MEDALLAS

BIGOTE

¡Se llevan los bigotes! Cuanto mayor sea el número, pues... bueno, digamos que cuantos más tengas, mejor.

VEL. (Velocidad)

Hace referencia a la velocidad de los movimientos. Cuanto mayor sea el número, mayor será la rapidez con la que ataque el personaje.



Objetos tándem

A la hora de entrar en combate, podrás ver los objetos de los que dispones. Selecciona uno para ver las instrucciones de uso que aparecerán en la pantalla superior. Si tienes intención de usar objetos en combate, comprueba antes aquí cómo funcionan para asegurarte de que los empleas correctamente.



¿Cómo se usa...?

Cada objeto se usa de una forma distinta.

OBJETIVO

Aquí aparece quién va a ser objeto del ataque. Así sabrás si el objeto es bueno para uno o varios enemigos.

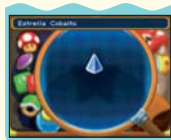
EFEECTO EXTRA

Algunos objetos alterarán el estado de los enemigos cuando se usen sobre ellos.



Fragmentos de la Estrella Cobalto

Los fragmentos de la Estrella Cobalto tienen un papel esencial en esta historia. Mira aquí cuando quieras saber cuántos tienes.



La Tienda de Muestras



En un determinado momento del juego, la Tienda de Muestras estará abierta al público en el Castillo Peach. Usa las monedas que hayas ganado para comprar objetos y ropa. Y abre bien los ojos, ¡igual te encuentras alguna otra tienda por ahí!

Los artículos

En la parte izquierda del mostrador, se pueden comprar objetos simples y tándem; y en la derecha, ropa y medallas. Ve a la parte que quieras y habla con el tendero Toad para acceder al menú correspondiente.



Comprar

Para comprar algo, tienes que elegir antes qué tipo de objeto quieres, elegir el objeto en cuestión y confirmar seleccionando **SÍ** en la **pantalla de confirmación**. Para cancelar, pulsa los Botones B o Y.

Tipo de objeto

Monedas

Cambio de valores
Aquí se ve cómo afecta un objeto a los valores de quien lo tiene asignado. ▲ indica un aumento; y ▼, un descenso.

Precio

% menos
Indica un descenso del precio.

Vender

Si quieres vender algún objeto, selecciona **VENDER** para acceder al listado de los objetos que puedes vender. Para cancelar, pulsa los Botones B o Y.

% más
Indica un aumento del precio.

Monedas





Precio

Número de objetos




Algunos objetos

A continuación, veremos algunos de los que Mario y Luigi van a usar en su aventura.

Objetos reconstituyentes

-  **CHAMPIÑÓN**
Restaura 20 puntos de VIDA.
-  **CHAMPI MEJORA**
Hace que un hermano se recupere del todo con la mitad de la VIDA.
-  **PASTILLA CHAMPI**
Restaura 15 puntos de VIDA de cada miembro de tu equipo.
-  **HIERBA ANTÍDOTO**
Restaura tu estado para que recuperes la normalidad.

Objetos tándem

-  **CAPARAZÓN VERDE**
Lánzaseles a tus enemigos.
-  **FLOR TÁNDEM**
Dispara bolas de fuego a tus enemigos.
-  **CAÑÓN**
Dispárate con un cañón y sáltale al enemigo en la cabeza.



Nintendo®

PRINTED IN THE EU