GAME BOY ADVANCE™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.



IMPORTANTE: Lê atentamente a secção "Precauções de Utilização e Informação ao Consumidor" incluída no Manual de Instruções do teu sistema Game Boy Advance antes de usar o teu Game Boy Advance™, Cassete de Jogo ou acessório.

Obrigado pela selecção da Cassete de Jogo SUPER MARIO ADVANCE™ para o Sistema GAME BOY ADVANCE da Nintendo®.

Lê cuidadosamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda sempre o manual de instruções para futura referência.

Ref. 3306/15201

CONDIÇÕES DE GARANTIA

Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**. Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5811**.

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **Sociedade de Representações CONCENTRA, LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

TM E ® SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO CO., LTD.
© 1983, 2001 NINTENDO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Conteúdo

Super Mario Bros. 2

História de Subcon 3
Controlos 4
Começar 5
Regras do Jogo 6
Movimentos 7
Itens 9
Inimigos 10
Jogar para Vencer 12

Mario Bros.

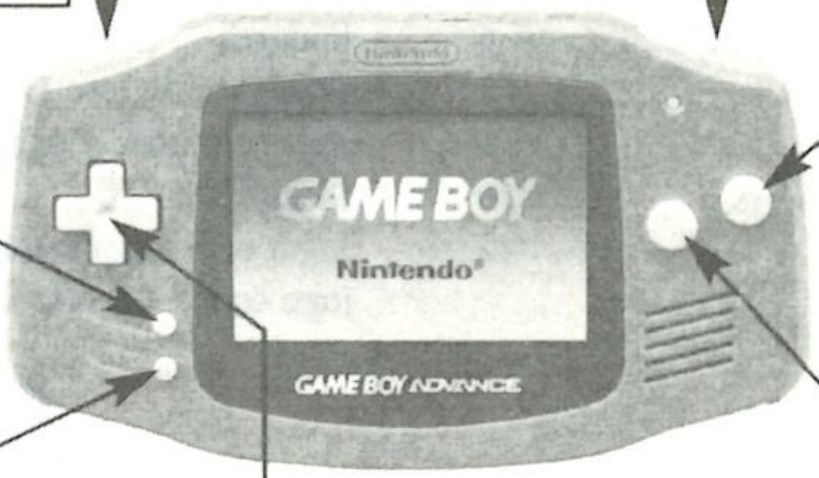
Selecção do Jogo 13
Começar o Battle Mode 14
Jogar o Battle Mode 16
Inimigos 17
Uma Lata do Lixo Para Dois Jogadores . . . 18
Jogar o Classic Mode 19
Dicas 20
Jogar com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo 21



História de Subcon

Uma noite Mario teve um sonho misterioso. Sonhou que estava a subir uma longa escadaria que conduzia a uma porta fechada. Quando chegou ao topo e abriu a porta, viu-se perante um mundo que nunca tinha visto e se estendia para além do horizonte. Então ouviu uma voz dizer. "Esta é a Subcon, a terra dos sonhos. Wart, o sapo malvado usou a sua magia para lançar um maldição sobre esta terra. Derrota o Wart e liberta-nos do seu feitiço. Ah – e lembra-te que Wart detesta vegetais. Apressa-te! Precisamos da tua ajuda!" Então um relâmpago cortou subitamente o céu e Mario acordou no chão. Ele tinha caído da cama! Alguns dias depois, Mario e os seus amigos foram para umas montanhas próximas para um piquenique. Ao chegarem ao local do piquenique, olharam em volta e encontraram uma pequena caverna. Quando entraram na caverna ficaram espantados ao descobrir que a terra que o Mario tinha visto no seu sonho se estendia diante deles.

Controlos



Botão L
Mudar o ângulo da câmara.

Botão R
Aceleração.

Botão A
- Confirmar selecções.
- Saltar.

START
Pausa no jogo.

SELECT
Mudar o ângulo da câmara.

Botão B
- Cancelar selecções.
- Levantar e lançar inimigos e itens.
- Aceleração.

+ Controlo
- Pressiona ⇐ e ⇒ para mover nessas direcções.
- Pressiona ⇑ para entrar nas portas.
- Pressiona ⇓ para agachar.
- Mantém pressionado para usar um Super Salto.
- Pressiona os Botões A e B em combinação com o + Controlo para executar várias acções.

Botões START + SELECT + A + B

Pressiona todos ao mesmo tempo para inicializar o jogo.

Botões SELECT + R

Pressiona SELECT e R ao mesmo tempo para cancelar o **Sleep Mode** (Modo de Poupança de Energia).

Botões SELECT + L

Pressiona SELECT e L ao mesmo tempo para desligar o écran de cristais líquidos do teu sistema de jogo e activar o modo de poupança de energia (**Sleep Mode**).

! **Podes activar o Sleep Mode em qualquer altura, mas tal não evitará que o teu sistema se desligue se as pilhas se gastarem.**

Começar

1 Super Mario Bros. 2

Introduz a Cassete de Jogo **Super Mario Advance™** no teu sistema Game Boy Advance™ e liga-o (ON).
No **Écran de Título**, selecciona SINGLE PLAYER e pressiona o Botão A ou START para avançar para o **Écran Choose a Game** (Selecciona um Jogo). Selecciona SUPER MARIO BROS. 2 no **Écran Choose a Game**. Super Marios Bros. 2 é um jogo para 1 Jogador. Não pode ser usado com o cabo Game Link do Game Boy Advance.



Écran de Selecção do Jogo

2 Seleccionar um Ficheiro

- Para começar, selecciona um dos três ficheiros de jogo no **Écran Select a File** (Selecciona um Ficheiro).
- Se houverem níveis previamente ultrapassados gravados, podes usar ⇐ e ⇒ para seleccionar um nível.
- Quando quiseres apagar um ficheiro de jogo, selecciona ERASE e depois escolhe o ficheiro que queres apagar.



Écran de Selecção do Ficheiro

! Para apagar TODOS os ficheiros de jogo, pressiona e mantém os Botões SELECT, START, L, R, A e B ao mesmo tempo quando ligares (ON) o sistema. Continua a pressioná-los durante cinco segundos. Tem cuidado! Não podes recuperar informação de jogo apagada.

3 Seleccionar uma Personagem

Existem quatro personagens por que podes optar. As suas capacidades são todas diferentes, por isso selecciona a que se te adapta melhor.

Verifica!



As capacidades de cada personagem serão exibidas abaixo de cada uma delas no Écran Choose a Player (Selecciona uma Personagem). Elas são, da esquerda para a direita, POWER (Poder), SPEED (Velocidade) e JUMP (Salto). Podes usar uma personagem diferente para cada secção, seleccionando a personagem melhor adaptada a cada nível tornará mais fácil ultrapassá-lo.



Mario

É a personagem com as capacidades mais equilibradas.



Luigi

Tem muita capacidade de salto, mas é bastante lento.



Peach

Pode pairar no ar por cerca de 1,5 segundos quando manténs pressionado o Botão A.

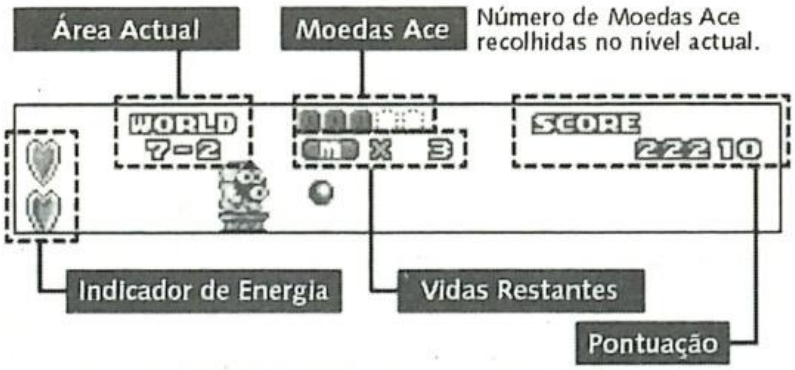


Toad

Possui a menor capacidade de salto mas tem bastante poder.

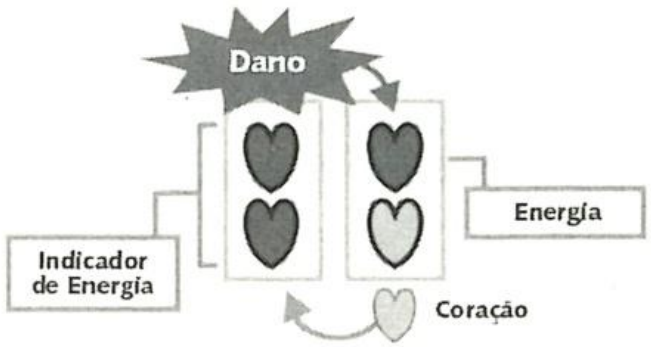
Regras do Jogo

1 Interpretar o Écran de Jogo



2 O Indicador de Energia e a Energia

Em SUPER MARIO BROS. 2, podes ganhar e perder energia assim como aumentar a capacidade do Indicador de Energia. No início do jogo, o teu Indicador de Energia, que é exibido como um coração ou uma série de corações, possui uma capacidade máxima de dois, mas assim estará apenas meio cheio. Durante o jogo, o teu Indicador de Energia pode aumentar até um máximo de cinco corações. Quando suportas danos, a tua energia diminuirá um coração de cada vez, mas o máximo do teu Inidicador de Energia não diminuirá.



[!] Quando a tua energia for reduzida a um coração, encolherás para o tamanho normal.

3 Obstáculos

Existem buracos e quedas de água ao longo do jogo. Se caíres em algum destes obstáculos a tua energia esgotar-se-á. Tem cuidado ao movimentar-te próximo ou ao saltar sobre estes obstáculos.

4 Sobre a Gravação

Quando quiseres gravar a tua progressão e continuar (CONTINUE), ou gravar e abandonar (SAVE AND QUIT), pressiona START em qualquer altura do jogo para fazer exibir o **Pause Menu** (Pausa). Selecciona a opção de gravação que desejas e confirma a selecção com o Botão A.

5 Game Over (Fim do Jogo)

No início do jogo terás cinco vidas. O jogo terminará quando perderes todas as vidas. O **Pause Menu** será então exibido, e terás três opões de gravação por que optar.

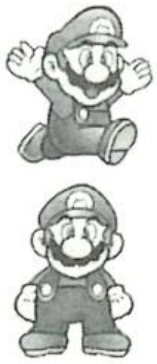
- **Se seleccionares SAVE AND QUIT (Gravar e Abandonar) depois do teu jogo terminar, da próxima vez que jogares, começarás no início do mundo onde gravaste.**
- **Se seleccionares TRY AGAIN (Tentar Novamente) no Pause Menu, recomeçarás a área actual do início.**

Movimentos

1 Controlos Básicos

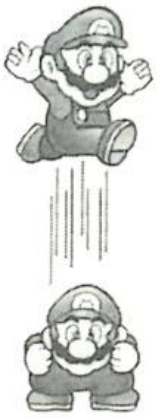
Saltos em Pé

Pressiona o Botão A enquanto em pé e imóvel para saltar nesse local. Desta forma não poderás saltar muito alto.



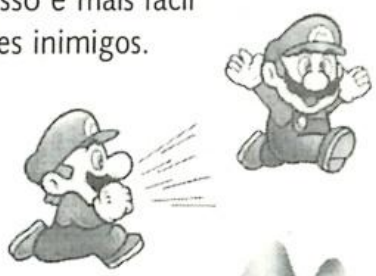
Super Saltos

Se mantiveres pressionado ⬇ a tua personagem começará a piscar. Se saltares nesta altura serás capaz de saltar 1,5 vezes mais alto do que o normalmente possível.



Saltos em Corrida

Pressiona o Botão A enquanto pressionas ⬅ e ➡ para executar um salto em corrida. Podes saltar mais alto desta forma do que num salto em pé, por isso é mais fácil evitar ataques inimigos.



2 Tenta Agarrar Coisas

Recolhe os Vegetais

Posiciona-te sobre as ramas que crescem no percurso e pressiona o Botão B para os recolher do solo. Também poderás escavar buracos na areia macia do deserto.



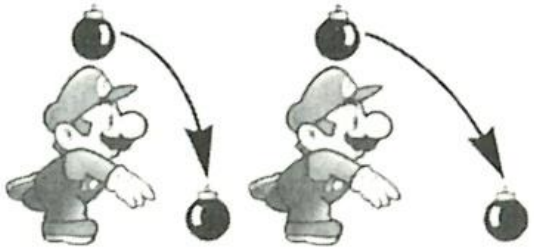
Transporta um Bloco Cogumelo

Posiciona-te sobre um bloco cogumelo e pressiona o Botão B para o levantar sobre a cabeça.



Lança Blocos Cogumelo e Bombas

Pressiona o Botão B para lançar blocos cogumelo e bombas a teus pés. Pressiona o Botão B e ⬅ e ➡ para lançar nessa direcção.



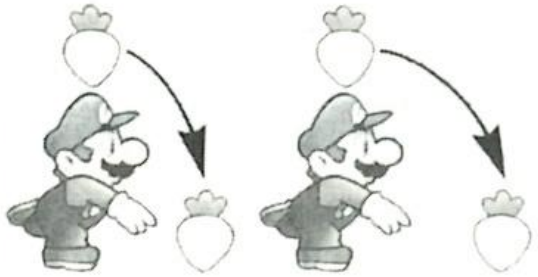
Preparado, Pronto, Acelerar!

Para acelerar pressiona o Botão B ou o Botão R enquanto pressionas ⬅ e ➡.



Lançar Todos os Outros Itens

Pressiona o Botão B para lançar vegetais e tudo o resto além de bombas e cogumelos a uma curta distância. Pressiona ⬅ e ➡ e o Botão B para os lançar a longa distância.



Usa Inimigos para atacar Inimigos

Pressiona o Botão B quando estiveres de pé sobre um inimigo para o erguer. Pressiona o Botão B novamente para o lançar contra outros alvos.



3 Mais Técnicas

Evitar com Sucesso os Inimigos

Pressiona ⬇ para te agachares e esquivar-te a inimigos voadores. Também podes evitar inimigos enquanto saltas com ⬅ ou ➡. Usa boa sincronização e controlo para evitar inimigos terrestres.

Sobe Trepadeiras e Correntes

Usa ⬆ para te agarrar e subir correntes e trepadeiras, podes até agarrá-las a meio de um salto.

Abre Portas e Sobe para Vasos

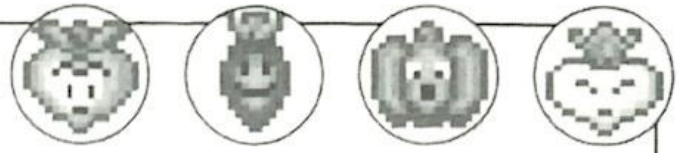
Abre portas e entra pressionando ⬆. Algumas portas estão trancadas, pelo que precisarás de chaves para as abrir. Para entrar em vasos, salta para cima deles e depois pressiona ⬇.

Usa Bombas para Destruir Paredes

Paredes de tijolos bloqueiam o teu caminho em algumas torres e cavernas. Usa bombas para as destruir e desimpedir o caminho. Algumas destas paredes também contêm itens.

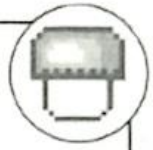
Itens

1 Vegetais e Outros Itens

Vegetais

Cenouras, rabanetes e mais! Recolhe-os e lança-os aos inimigos.

Vegetais Gigantes

Estes montros permitem-te derrotar múltiplos inimigos com um único lançamento. Contudo, eles são tão grandes que leva algum tempo a recolhê-los.

Blocos Cogumelo

Usa-os como degraus para alcançar locais elevados ou lança-os contra os inimigos.

Moedas Ás

Existem cinco Moedas Ás por área. Recolhe-as todas para obter uma classificação de 100%.

Carapaças

Lança-as ao solo e elas deslizarão derrotando inimigos à sua passagem. Os inimigos atingidos pelas carapaças produzirão sempre corações.

Vegetais Pequenos

Estes pequenos vegetais podem não ter grande aparência, mas ainda assim tenta lançá-los.

Bombas

Estas começarão a piscar quando as recolheres, explodirão alguns segundos mais tarde.

Cogumelos

Estes podem aparecer quando entras num warp (transportador) para o Sub-Espaço. Recolhe-os para acrescentar corações extra ao teu Indicador de Energia.

Corações

Os corações aparecem quando recolhes um Rabanete-Coração ou vences inimigos múltiplos. Recolhe-os para recuperar energia.

Rabanetes-Coração

Recolhe um destes úteis vegetais para restabelecer um coração do teu Indicador de Energia.

Blocos POW


Lança-os ao solo para derrotar todos os inimigos no écran.

Moedas

Recolhe moedas para a Slot Machine. Uma moeda permitir-te-á uma jogada.

Cogumelos 1-Up


Certifica-te que recolhes os valiosos Cogumelos 1-Up quando estes aparecerem. Eles dão-te vidas extra.

Chaves

Precisarás de chaves para abrir portas trancadas. O seu transporte não te abrandará.

2 Itens Especiais

Poções Mágicas

Se recolheres uma poção mágica e a lançares aparecerá uma porta para o Sub-Espaço. Pressiona ⬆ para entrar na porta. No Sub-Espaço, os vegetais que recolheres produzirão por vezes moedas, e dependendo de onde abres a porta, também podem aparecer Cogumelos 1-Up.



Paragem do Tempo



Quando recolhes o teu quinto vegetal, o tempo pode parar momentaneamente e os inimigos imobilizar-se-ão. Contudo, tem cuidado - se chocares com eles sofrerás danos.

Cerejas

Quando obténs cinco cerejas num nível, aparecerá uma estrela. Persegue a estrela para te tornares invencível e evitar ser atingido.



Inimigos

Shy Guys Vermelhos



Se derrotares um destes inimigos gigante, irá aparecer um coração para recolheres. Também existem Shy Guys de cores diferentes.

Snifits Cinzentos



Estas personagens disparam balas da boca. Está também atento aos vermelhos e azuis.

Beezos Vermelhos



Os Beezos são inimigos aéreos irritantes. Estuda os seus padrões de voo para evitar ser atingido.

Flurry



Tens de te apressar para evitar estes montros de neve esquiadores.

Pidgits



Estes corvos que não voam trazem pesadelos. Eles pairam pelo céu em tapetes voadores dados pelo Wart.

Sparks



Encontrá-los-ás a circular por blocos e degraus. É melhor usar blocos POW para anular o seu poder.



Birdo

Cuidado com o ataque especial com ovos do Birdo. A melhor forma de lidar com o Birdo é recolher os ovos e lançá-los de volta a ele.



Tryclyde

Outrora um forasteiro, o Tryclyde foi recrutado pelo Wart por causa da sua astúcia malvada e ataque de força tripla.



Fry Guy

Este inimigo flamejante foi ressuscitado pelo Wart. Quando se zanga, atacará lançando bolas de fogo.



Mouser

O Mouser destrói os doces sonhos com as suas bombas de pesadelo. É muito orgulhoso e não se considera um rato vulgar.



Clawgrip

Este inimigo cresce subitamente enquanto anda para trás e para a frente. Tem cuidado - adora lançar rochas, e tem um bom lançamento.



Wart

Wart é o mais incontrolável causador de confusão de toda a terra dos sonhos. Ele usa a Dream Machine (Máquina dos Sonhos) para criar uma miríade de monstros.



Cobrats

Encontrarás o Cobrats escondido em jarras. Quando te aproximas, estas pequenas cobras problemáticas saltam para te atacar. Pensa duas vezes quando saltares para jarras.



Pockeys

Estas personagens podem ser bastante incomodativas. Encontrá-las-ás nas áreas desérticas.



Hoopsters

Encontrarás os Hoopsters nas trepadeiras e cordas. São velozes, por isso apressa-te.



Albatosses

Eles eram apenas residentes vulgares do Sub-Espaço até que o Wart lhes ordenou que transportassem Bob-ombs.



Pansers

Estas ferozes flores são muito temperamentais. Estarás seguro se conseguires evitar as suas bolas de fogo.



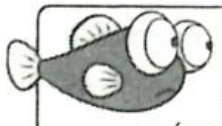
Porcupos

Estas incomodativas criaturas são cobertas de espinhos, assim saltar sobre eles não é a melhor solução.



Phantos

Estes inimigos ganham vida quando recolhes a chave que eles estão a guardar. Cuidado - o Phantos persegue-te de écran em écran.



Trouters

Estes inimigos habitam as águas na terra dos sonhos. Tentarão bloquear o teu caminho próximo de rios e quedas de água.



Tweeters

Os Tweeters encontram-se próximo das personagens chefes. Não são teus amigos, por isso livra-te deles rapidamente.



Autobombs

Estes canhões sobre rodas podem ser muito úteis. Rouba-os e usa-os para atravessar áreas com piso de espinhos.



Ostros

Nada tens a temer se conseguires separar os Ostros das suas montadas. A sua tremenda velocidade é algo mais com que te acautelares. Se os derrotares aparecerão corações.

Jogar para Vencer

1 Sete Mundos, Vinte Áreas

O jogo inclui sete mundos, seis com três áreas cada e um com duas áreas – o que dá um total de vinte áreas a explorar. Existem portões entre cada área, e tu tens de possuir a bola de cristal para abrir cada portão. Birdo tem por vezes a bola de cristal para abrir a porta, por isso tens de a derrotar para a obter. No final de cada área encontrarás um mini-chefe, e no final de cada mundo combaterás um chefe. Terás de os derrotar todos para chegar ao final, onde testarás as tuas habilidades combatendo o mais malvado de todos, o Wart.

2 Jogo de Bónus

Depois de ultrapassar cada área, terás a oportunidade de ganhar vidas extra na slot machine. O número de moedas que recolhes em cada área que completas determina o número de vezes que podes jogar. Para vencer faz corresponder as imagens na slot machine.

Primeiro, tens de decidir quantas moedas apostar.

Apostar Todas as Moedas



Apostar Uma Moeda

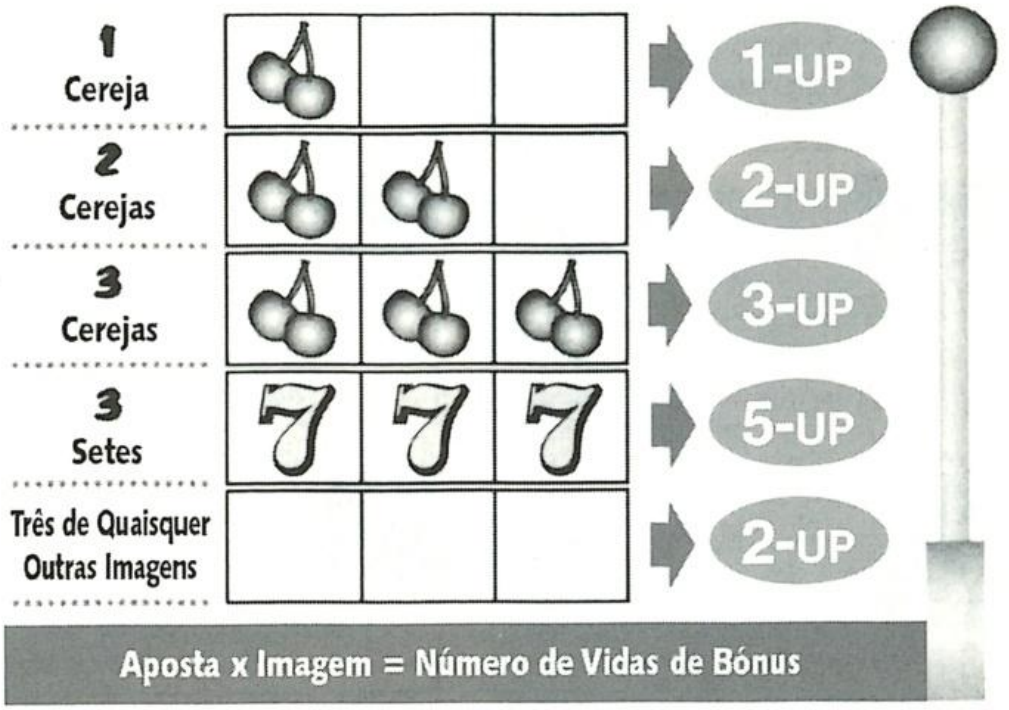


Reduzir a Aposta em Uma Moeda



Aumentar a Aposta em Uma Moeda







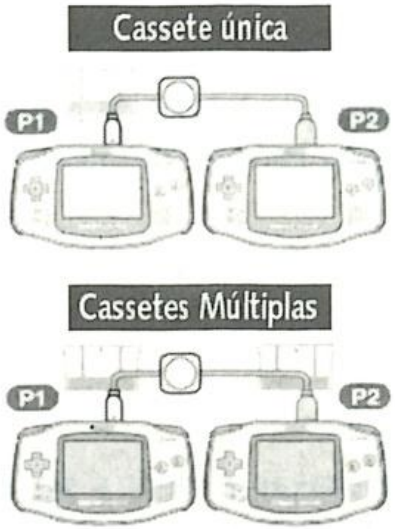
Selecção do Jogo

Antes de Começar

Até quatro pessoas podem jogar MARIO BROS. CLASSIC; duas, três ou quatro podem competir em MARIO BROS. BATTLE. Verifica para te certificares que tens o número correcto de Cassetes de Jogo e cabos. (Consulta a Secção "Jogo Com Cassetes de Jogo Múltiplas, Jogo com 1 Cassete de Jogo".)

Mario Bros. Battle

Para jogar MARIO BROS. BATTLE, precisas do número correcto de cabos Game Link do Game Boy Advance e de uma única Cassete de Jogo ou de uma Cassete de Jogo para cada Jogador.

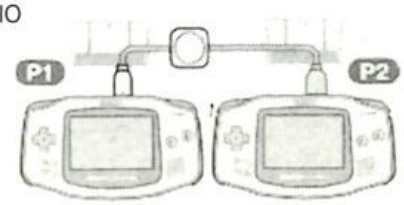


Mario Bros. Classic

Se estás a jogar MARIO BROS. CLASSIC para 1 Jogador, precisas apenas de uma Cassete de Jogo.



Se estiveres a jogar MARIO BROS. CLASSIC com duas ou mais pessoas, precisas do número correcto de cabos Game Link do Game Boy Advance e uma Cassete de Jogo para cada jogador.

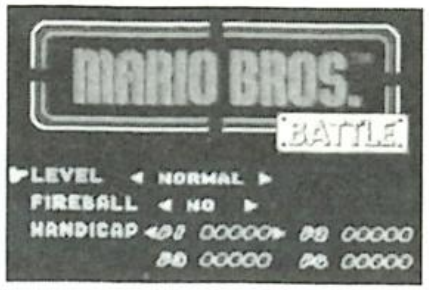


! Se estás a jogar com Cassetes de Jogo múltiplas, não haverá tempo de carregamento.

! O Jogo MARIO BROS. BATTLE é idêntico tanto com Cassete de Jogo única como com Cassetes de Jogo múltiplas.

Começar o Battle Mode

1 Configuração para Cassete de Jogo Única



PLAYER 1 (Jogador 1) (JOGADOR COM A CASSETE DE JOGO)

Introduz a Cassete de Jogo **Super Mario Advance** no teu sistema Game Boy Advance e liga-o (ON). No **Écran de Título**, selecciona MULTIPLAYER e pressiona START. O sistema de jogo verificará as ligações dos cabos. Depois de completa esta operação, pressiona START quando fores instruído no écran. Depois, selecciona o LEVEL (Nível do Jogo) e define as opções FIREBALL (Bola de Fogo) e HANDICAP (Vantagem). Usa ↓ ↑ para seleccionar um item do menu ← → para definir esse item. O Player 1 (Jogador 1) deve então pressionar o Botão A para enviar a informação de configuração do jogo para as Cassetes de Jogo dos outros jogadores.

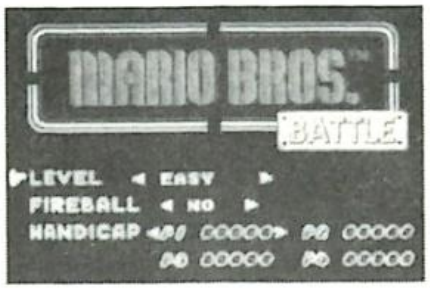
OUTROS JOGADORES

Enquanto o sistema de jogo do Player 1 está a verificar as ligações dos cabos, o logótipo GAME BOY será exibido em todos os outros sistemas de jogo ligados.
Depois do Player 1 pressionar START, um logótipo NINTENDO a piscar será exibido em todos os outros sistemas de jogo ligados. Isto indica que a informação de jogo está a ser carregada.
O Mario que aparece em cada écran de jogo durante o carregamento será da cor do Mario do jogador no jogo.
Se for exibida a mensagem ERROR (Erro), desliga (OFF) todos os sistemas, verifica as ligações dos cabos, e começa a preparação do jogo novamente.

! O Mario correrá pelos écrans de jogo quando a informação estiver a ser carregada. O processo de carregamento do jogo estará terminado quando o Mario chegar ao lado direito dos écrans.

! Quando a jogar com os cabos Game Link do Game Boy Advance, desliga (OFF) todos os sistemas antes de ligar os cabos. Para mais informação sobre a ligação com os cabos Game Link, consulta a secção "Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo".

2 Configuração para Cassetes de Jogo Múltiplas



PLAYER 1 (Jogador 1) (O JOGADOR COM A FICHA PÚRPURA PEQUENA INTRODUZIDA NO SEU SISTEMA DE JOGO)

Introduz a Cassete de Jogo **Super Mario Advance** no sistema Game Boy Advance e liga-o (ON). No **Écran de Título**, selecciona MULTIPLAYER e pressiona START. No écran **Choose a Game**, escolhe MARIO BROS. e pressiona START novamente. Depois, selecciona BATTLE e então escolhe o LEVEL e define as opções FIREBALL e HANDICAP. Usa ↓ ↑ para seleccionar um iten do menu e ← → para definir esse iten.
Depois de completa a configuração do jogo, o Player 1 deve pressionar o Botão A para fazer exibir o **Écran de Título Mario Bros. Battle** em todos os sistemas de jogo ligados. Aparecerá um Mario de cor diferente para cada jogador. (Player 1: Vermelho, Player 2: Verde, Player 3: Amarelo, Player 4: Azul)

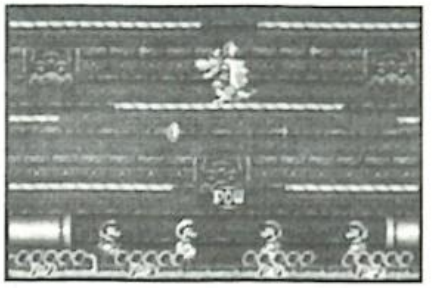


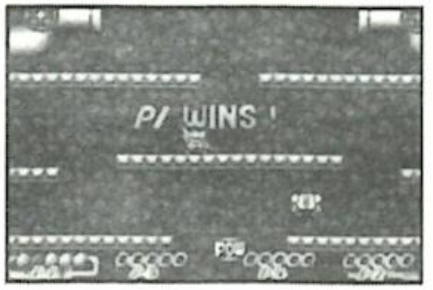
OUTROS JOGADORES

Depois de ligar (ON) o teu sistema de jogo, selecciona MULTIPLAYER no **Écran de Título**. Cada sistema de jogo verificará as ligações dos cabos e depois pedirá a cada jogador para esperar que o Player 1 execute a configuração do jogo. Quando o Player 1 terminar a configuração do jogo, o **Écran de Título Mario Bros. Battle** será exibido com um Mario de cor diferente para cada jogador. Pressiona START para começar o jogo.
O Mario de cada jogador será exibido sob o logótipo do título, e cada um será de uma cor diferente de forma que os jogadores possam distinguir aquele que controlam.
Quando a jogar com Cassetes de Jogo Múltiplas, certifica-te que todos os sistemas estão desligados (OFF) antes de introduzir o cabo ou cabos Game Link. Consulta a secção "Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo" para detalhes.

Jogar o Battle Mode

1 Vencer





RECOLHE AS MOEDAS!

- Vence o primeiro jogador a recolher cinco moedas.
- Uma moeda sairá de um dos canos no topo do écran de jogo por cada personagem inimiga que for derrotada.

E DEPOIS FICOU UM

- Se todos os jogadores além de um forem derrotados, então o jogador que restar será o vencedor.

2 Movimentos do Mario

- Se atingires os teus rivais por baixo, estes ficarão atordoados e serão incapazes de se mover por alguns segundos.
- Se foste atordoado, pressiona repetidamente o Botão A para voltar ao normal.
- Se saltares em cima de um Mario rival, pressiona o Botão B para pegar nele. Pressiona o Botão B novamente para lançar o outro jogador contra os inimigos ou até para dentro de uma lata do lixo.
- Se um inimigo pegou em ti, pressiona repetidamente ← → para escapar.
- Podes saltar e atingir a parte de baixo de um Bloco POW para atordoar todos os teus rivais de uma vez.
- Podes recolher e transportar Blocos POW saltando para cima deles e pressionando o Botão B.
- Para voltar os inimigos ao contrário, salta e atinge o solo abaixo deles. Assim que eles estiverem ao contrário, lança-os para fora do écran para te veres livre deles.

3 Condições do Mario

Todos começam o jogo com o Super Mario. Quando o Super Mario for atingido, ele torna-se Mario. Se o Mario for atingido, sai do jogo.

Inimigos

1 Pestes dos Canos

Spinys



Vira os Spinys ao contrário e depois lança-os para fora do écran. Tem cuidado, no entanto, eles voltam após alguns segundos, e serão mais rápidos do que antes.

Moscas Lutadoras



Estes inimigos podem ser atordoados apenas quando aterram no solo. É essencial uma boa sincronização para te veres livre destas pestes voadoras.

Caranguejos



Os caranguejos podem ser uns adversários muito duros, por isso precisas de os atingir duas vezes para os atordoar. Também são muito mais rápidos que os Spinys.

Bolas de Fogo



Se a tua sincronização for boa, poderás atingir o solo abaixo delas quando aterrarem e pô-las fora de acção.

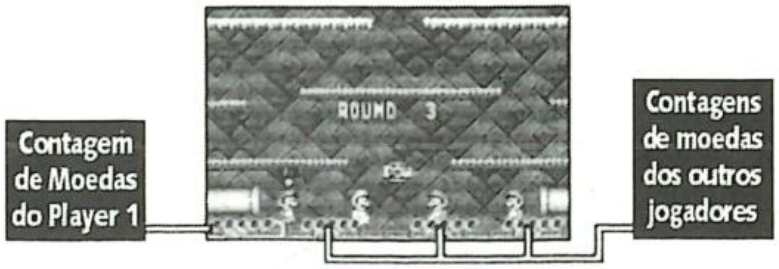
Freezy



Se não o atingires rapidamente, ele congelará o solo e far-te-á deslizar.

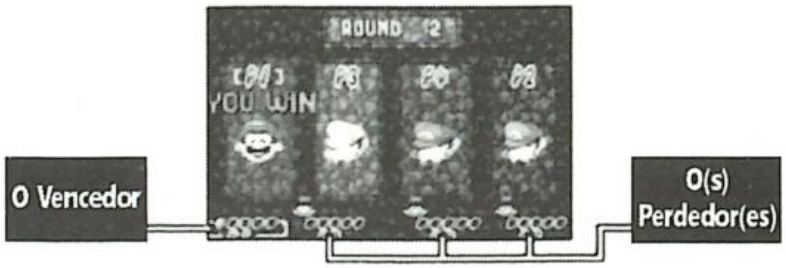
2 Estatísticas no Écran de Jogo

O número de moedas recolhidas por cada jogador será exibido durante o jogo.

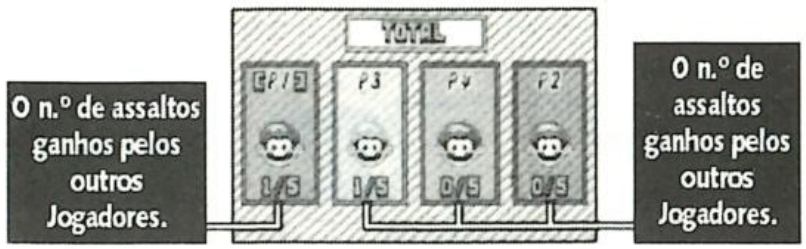


Se pressionares START durante o jogo e seleccionares TRY AGAIN (Tentar Novamente), o jogo começará novamente do primeiro assalto.

YOU WIN (Venceste) ou YOU LOSE (Perdeste) será exibido depois de cada assalto.



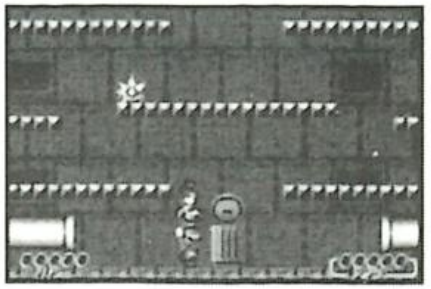
O número total de vitórias de cada jogador será exibido entre assaltos.

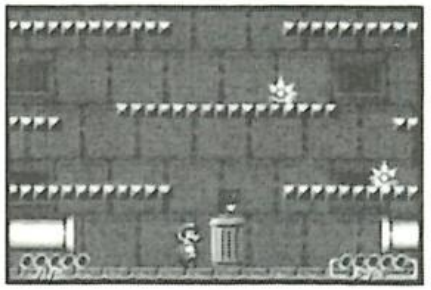


- O primeiro jogador a ganhar cinco assaltos ganha o jogo.
- Pressiona START neste écran para começar o combate seguinte.

Uma Lata do Lixo para Dois Jogadores

Quando estás a jogar TWO-PLAYER VS., aparecerá uma lata do lixo no jogo.





UMA BOA UTILIZAÇÃO DA LATA PODE POR VEZES CONDUZIR À VITÓRIA

- Se pegaste no teu rival e o transportaste para a lata do lixo, a tampa estará aberta e podes lançá-lo para dentro dela. Esta fechar-se-á automaticamente e manterá o teu rival fora de acção durante algum tempo.
- Se estiveres na lata do lixo, terás de esperar alguns segundos até que a tampa se abra. Quando esta se abrir, salta para fora e retoma o jogo.
- Ser preso na lata do lixo pode dar aos teus rivais a oportunidade de recolherem algumas moedas, mas receberás um item especial que te pode ajudar!
- Se o teu adversário estiver posicionado em cima da lata quando estiveres preso no interior, usa o Super Salto para o derrubar e escapar.
- Receberás um item aleatório quando saltares ou fores atirado para o interior da lata do lixo.
- Existem quatro itens na lata do lixo. Um destes é um ovo, que contém um de três itens adicionais. Nunca sabes o que receberás, mas não te esqueças da lata de lixo quando planeares a tua estratégia.

Itens Ovo

Moeda
Se tiveres sorte, o ovo conterá uma moeda.

Coração
Se receberes um coração, torna-te-ás Super Mario!

Estrela
Serás temporariamente invencível se o ovo tiver uma Estrela.

Bloco POW
Lança o Bloco POW para atordoar todos os inimigos no écran e encolher os jogadores rivais.

Carapaça Koopa
Esta carapaça provocará danos a tudo o que atingir. Precisas de a lançar ou pontapear para a lançar a deslizar.

Peixe Esqueleto
Este é inútil. Lança-o ainda assim.

Jogar o Classic Mode

1 Single Player (1 Jogador)



Introduz a Cassete de Jogo **Super Mario Advance** no teu sistema Game Boy Advance e liga-o (ON). Selecciona SINGLE PLAYER no Écran de Título e pressiona START para avançar para o **Écran Choose a Game**. Selecciona MARIO BROS., depois pressiona o Botão A ou START para confirmar a escolha.

Atinge os inimigos por baixo para os virar. Uma vez virados, pontapeia-os para fora do écran e do jogo. Derrota todos os inimigos para ultrapassar o nível.

2 Jogar com Dois a Quatro jogadores



PLAYER 1 (JOGADOR 1) (O JOGADOR COM A FICHA PÚRPURA PEQUENA INTRODUZIDA NO SEU SISTEMA DE JOGO

Introduz a Cassete de Jogo SUPER MARIO ADVANCE no sistema Game Boy Advance e liga-o (ON). Pressiona START no Écran de Titulo para avançar para o Écran Choose a Game. Selecciona CLASSIC e depois pressiona o Botão A ou START para confirmar. Aparecerá um Mario com cor diferente para cada jogador. Pressiona START para começar o jogo.

OUTROS JOGADORES

Liga (ON) todos os sistemas e selecciona MULTIPLAYER no **Écran de Título**. Quando o Player 1 pressionar START, um Mario de cor diferente aparecerá no écran de cada jogador. Qualquer jogador pode então pressionar START para começar o jogo.

! Este jogo requer Cassetes de Jogo Múltiplas. Quando a jogar com dois ou mais jogadores, precisarás de uma Cassete de Jogo por jogador.

Quando a jogar com dois ou mais jogadores, a cooperação é importante para ultrapassar níveis.

1 Super Mario Bros. 2

VASOS E PLATAFORMAS

Alguns vasos conduzirão a salas especiais com plataformas rorativas. Quando encontras um, recolhe quaisquer itens especiais na sala e depois usa as plataformas para sair.

CONSEGUIR UMA GRANDE PONTUAÇÃO

- Numa área com cinco ou mais inimigos, usa um Bloco POW para os derrotar a todos e receber um Cogumelo 1-Up.
- Se conseguires derrotar inimigos múltiplos com um vegetal, receberás muitos pontos.
- Quando recolhes um vegetal gigante, tenta derrotar o maior número de inimigos possível para pontuar muito.
- Tenta usar diferentes combinações de itens para atacar os inimigos.

MAIS TRUQUES E DICAS

- Tenta usar bombas para explodir paredes e descobrir objectos escondidos. (Levantar cogumelos também pode ser útil.)
- Lança inimigos grandes ao solo para obter um coração. Podes fazê-lo vezes seguidas com o mesmo inimigo.
- Se conseguires derrotar dois ou mais inimigos lançando-lhes um item ou um inimigo, receberás um coração.

2 Mario Bros.

DERROTAR INIMIGOS

Os inimigos ressaltarão em diferentes direcções dependendo de onde atinges o solo abaixo deles.

- Atinge um inimigo directamente por baixo para o lançar no ar na vertical.
- Atinge o solo à frente de um inimigo para o fazer ressaltar para trás.
- Atinge o solo atrás de um inimigo para o fazer ressaltar para a frente.

! Em CLASSIC, podes obter muitos pontos atingindo inimigos múltiplos de cada vez.

Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo

ESTA CASSETE DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER O CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

Equipamento necessário

Sistemas Game Boy Advance: . . . . . Um por jogador

Cassetes de jogo - Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas: . . . . . Uma por jogador
- Jogo com 1 Cassete de Jogo: . . . . . Uma Cassete de Jogo

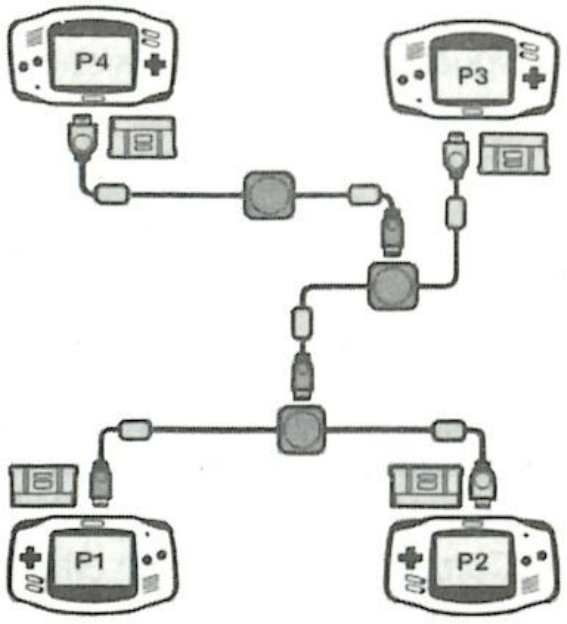
Cabos Game Link do Game Boy Advance: . . . . . Dois Jogadores: Um cabo
. . . . . Três Jogadores: Dois cabos
. . . . . Quatro Jogadores: Três cabos

Instruções de Ligação

Jogo Com Cassetes de Jogo Múltiplas:

1. *Certifica-te que todos os sistemas estão desligados (OFF), depois introduz as Cassetes de Jogo nas ranhuras individuais das Cassetes de Jogo.*
2. *Junta os cabos Game Link e liga-os à Tomada de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.*
3. *Liga (ON) cada um dos sistemas.*
4. *Segue as instruções de jogo com Cassetes de Jogo múltiplas.*

- *Quando a jogar com apenas dois ou três jogadores, não ligues qualquer dos sistemas que não forem usados.*
- *O Jogador que ligar a ficha púrpura pequena ao seu Game Boy Advance será o Player 1 (Jogador 1).*



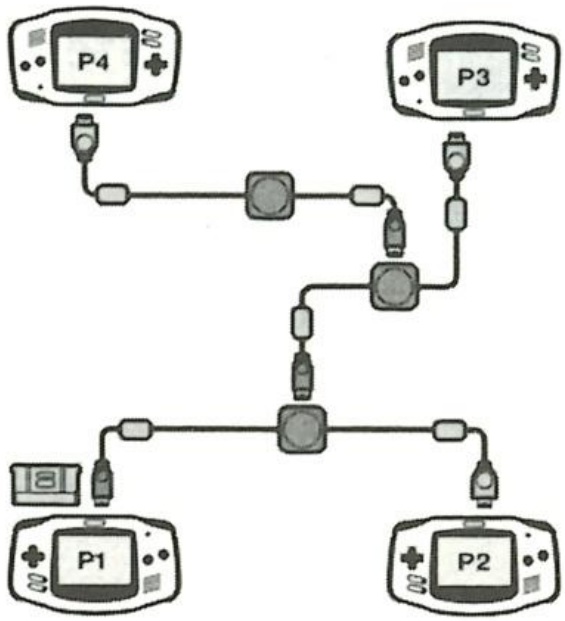
Game Boy Advance e cabo
Game Link do Game Boy Advance

Consulta o diagrama quando a ligar os cabos Game Link ao sistemas Game Boy Advance. (Nota que a ficha pequena é púrpura e a ficha grande é cinzenta.)

Jogo Com 1 Cassete de Jogo:

1. *Certifica-te que todos os sistemas estão desligados (OFF), depois introduz a Cassete de Jogo na Ranhura da Cassete de Jogo do Jogador 1.*
2. *Liga os cabos Game Link.*
3. *Certifica-te que introduzes a ficha púrpura pequena no sistema de jogo do Player 1 (Jogador 1) e as fichas grandes cinzentas nos outros sistemas de jogo, introduz os cabos Game Link nos Tomadas de Extensão Externa (EXT).*
4. *Liga (ON) cada um dos sistemas.*
5. *Segue as instruções para o jogo com 1 Cassete de Jogo.*

- *Quando a jogar com apenas dois ou três jogadores, não ligues qualquer dos sistemas de jogo que não forem usados.*



Game Boy Advance e cabo
Game Link do Game Boy Advance

Consulta o diagrama quando a ligar cabos Game Link a sistemas Game Boy Advance. (Nota que a Cassete de Jogo e a ficha púrpura pequena são introduzidas no sistema de jogo do Player 1 (Jogador 1).)

Resolução de Problemas:

Podes não conseguir transferir informação de jogo ou experimentar mau funcionamento em qualquer das seguintes situações:

- *Quando estás a usar quaisquer cabos além dos cabos Game Link do Game Boy Advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link não está completamente introduzido em qualquer sistema de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link é removido durante a transferência de informação.*
- *Quando estão ligados mais do que quatro sistemas Game Boy Advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*
- *Quando a Cassete de Jogo está introduzida em qualquer outro sistema de jogo além do Game Boy Advance do Player 1 (Jogo com 1 Cassete de Jogo).*

Nintendo®