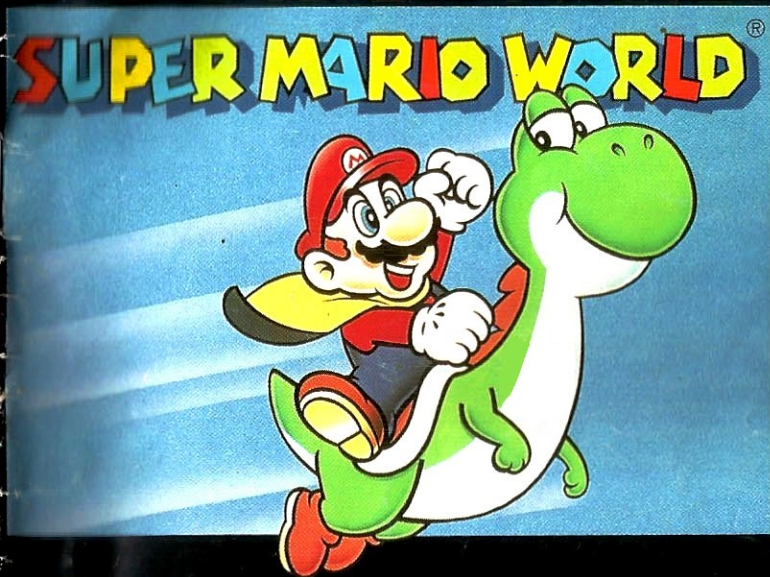




MANUAL DE INSTRUÇÕES

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Super Mario World® para o seu Super Nintendo Entertainment System®.

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

ÍNDICE

A HISTÓRIA	2
OPERAÇÕES DO CONTROLLER	3
COMO JOGAR	5
O JOGO PARA DUAS PESSOAS	9
COMO SALVAR O SEU JOGO	10
CONTROLES ESPECIAIS DE MARIO	11
A ILHA DO YOSHI	19
ÍTEMS E BLOCOS ESPECIAIS	22
PERSONAGENS DA TERRA DO DINOSSAURO	23

® são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 1991 Nintendo of America Inc.

A HISTÓRIA

Depois de salvar o Reino de Cogumelo do terrível Bowser e do resto dos Koopas no Super Mario 3, Mario e Luigi precisavam descansar das suas aventuras. Então, decidiram que o melhor lugar para passarem as suas férias era um lugar mágico chamado Terra do Dinossauro.

Mas, quando Mario e Luigi estavam deitados na praia tirando um cochilo, a Princesa Toadstool desapareceu, aparentemente capturada pelas forças do mal. Enquanto procuravam durante horas, por sua amiga perdida, Mario e Luigi inesperadamente caíram em cima de um enorme ovo na floresta.

De repente o ovo quebrou-se, e de dentro dele pulou um jovem dinossauro chamado YOSHI que contou ao Mario e ao Luigi uma história muito triste, de como os seus companheiros dinossauros foram trancados em ovos iguais por um grupo de tartarugas terríveis.

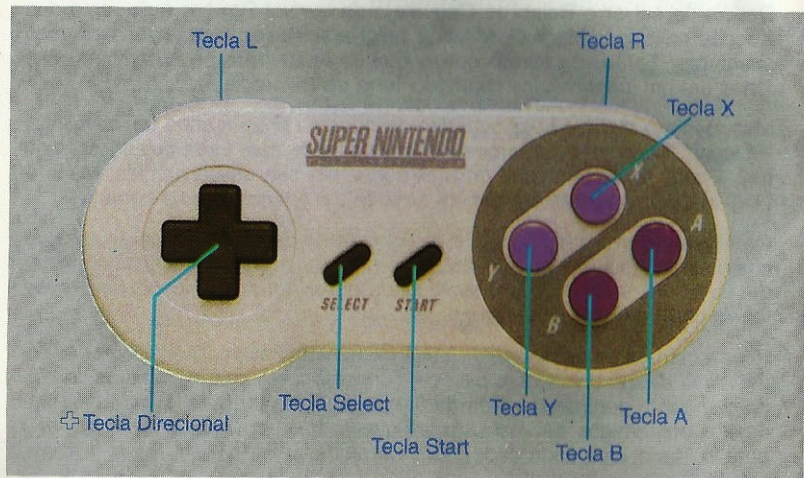
"Que tartarugas monstruosas!", Luigi exclamou "Bowser e sua turma estão de volta!". Mario balançou a cabeça, concordando com Luigi. Juntos, Mario, Luigi e Yoshi partiram através da Terra do Dinossauro em busca da Princesa e dos amigos de Yoshi. Assim que começaram a viagem, Yoshi deu para o Mario uma linda capa. "Ela vai ajudar você", Yoshi disse. "Dizem, que tem poderes mágicos".

Com um pouco de sorte (e a ajuda da capa mágica), nossos amigos podem derrotar os sete mundos do Bowser. Muitos lugares estão muito bem escondidos, por isso, explore cada um e tente de tudo. Nem todas as áreas devem ser exploradas com o objetivo de libertar os dinossauros e salvar a Princesa Toadstool, pois existem muitos tesouros para serem encontrados nos locais mais inesperados. Você precisa procurar em todas as áreas para descobrir que tipos de tesouros existem lá... no Super Mario World.



OPERAÇÕES DO CONTROLLER

Você pode usar qualquer um dos controllers Super NES.



+ Tecla Direcional

Tela "mapa"

- Movimenta o Mario na tela do mapa.
- Depois de pressionar START na tela do mapa você pode percorrer o mapa.
- Movimenta o cursor.

Tecla de ação

- Movimenta o Mario (Veja o quadro de ação para maiores detalhes).

Tecla START

- Inicia o jogo.
- Interrompe o jogo.
- Aparecem as opções na tela de seleção.

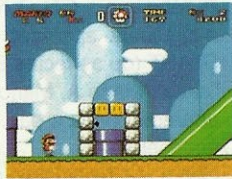
Tecla SELECT

- Muda as opções na tela de seleção.
- Derruba o item reserva da caixa localizada na parte superior da tela.



Tecla L Tecla R

- Quando você está numa cena de ação, as teclas L e R podem ser usadas para avançar ou voltar ligeiramente uma cena. Você pode usá-las para ver mais adiante ou o que já passou, caso necessário. Essa função NÃO funciona em todas as áreas.



Tecla A

- Faz o Mario saltar girando.
- Faz o Mario pular das costas do Yoshi.



Tecla B

- Faz o Mario saltar. (Mario e Yoshi saltam juntos quando Mario está nas costas de Yoshi).
- Faz o Mario com Capa aterrisar devagar.
- Faz o Mario nadar.
- Aparecem as opções na tela de seleção.
- Faz o Yoshi voar quando é pressionada seguidamente (Quando o Yoshi tem o poder de voar).



Tecla X

- Faz o Mario acelerar.
- O Mario pode segurar alguns objetos quando essa tecla é mantida pressionada.
- Faz o Mario socar objetos do outro lado da cerca de arame enquanto estiver encostado nela.
- Depois que o Mario com Capa correr bastante e saltar, ele pode voar.
- Faz o Yoshi comer inimigos quando é pressionada, deixa ele cuspir os indesejáveis quando ela é solta.
- Faz você cancelar a seleção feita na tela.
- Faz o Mario Fogo atirar bolas de fogo.



Tecla Y

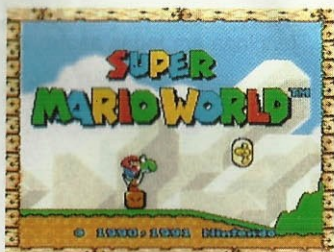
- Faz as mesmas coisas que a tecla X.



COMO JOGAR

Introduza o Game no Super Nintendo Entertainment System e gire a Tecla POWER para ON. A tela de apresentação, à direita vai aparecer. Pressione a Tecla START (ou as teclas B ou Y) e os modos "save": Mario A, Mario B e Mario C vão aparecer. (Veja a pág. 10 para maiores detalhes).

Use a $\oplus$ Tecla Direcional ou SELECT para escolher um dos modos e também para definir se o jogo é para uma ou duas pessoas, depois pressione START para iniciar o jogo. O jogo consiste em tela do mapa e tela de ação.



• TELA DO MAPA

Condição atual
do Mario

Número de
jogadores
ou "vidas"

Mario



Cena atual

Início do
Caminho

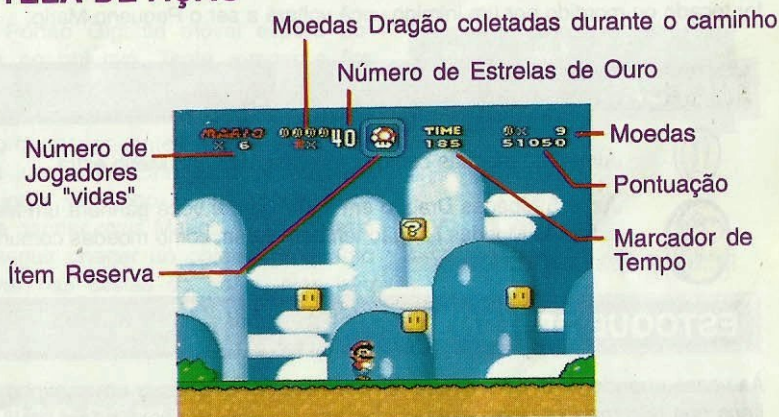
Casa do Yoshi

O jogo começa na casa do Yoshi. Movimente o Mario (ou o Luigi) usando a $\oplus$ Tecla Direcional. No início o Mario só pode ir para a esquerda ou para a direita da casa do Yoshi. No entanto quando o Mario tiver limpado algumas áreas ele poderá ir mais longe. Agora vá em frente!



Se você quiser ver o resto do mapa, pressione a tecla **START** e use a Tecla Direcional para movimentar a cena. Pressione a tecla **START** novamente para voltar para onde você estava. (Nota: isso não pode ser feito no Mundo 1, mas pode ser feito na maioria dos outros mundos). Alguns pontos do mapa são vermelhos. Estas áreas possuem passagens especiais secretas (ou buracos de fechadura). Se você descobrir essas passagens secretas um novo caminho irá aparecer no mapa. Muitos desses novos caminhos podem ser usados como atalho.

• TELA DE AÇÃO



Pressione as teclas **B** ou **Y** quando você estiver no mapa para que possa entrar numa área. Se você conseguir fazer o Mario atingir um objetivo em segurança a área será limpa. Quando a área for limpa você pode voltar lá quantas vezes quiser (exceto os castelos e fortalezas, que você pode apenas uma única vez). Se você for para uma área que já foi limpa, você pode voltar para a tela do mapa, pressionando **START**, e depois **SELECT**.

PERDENDO MARIOS

Quando você perde todos os seus Marios, seu jogo acaba.

Você perde um Mario:

- Quando o Pequeno Mario é tocado ou mordido por um inimigo.
- Quando o Mario cai num buraco.
- Quando o Mario não atinge o objetivo antes do marcador de tempo chegar a zero.
- Quando o Mario é arrancado de cena (nas áreas com movimento automático).

Se você for o Mario Fogo, o Mario com Capa ou o Super Mario, quando você for tocado ou mordido por um inimigo você voltará a ser o Pequeno Mario.

MOEDAS



Junte 100 moedas comuns e você ganha um Mario extra.



Junte 5 Moedas Dragão em 1 caminho e você ganhará um Mario extra. As Moedas Dragão também valem como moedas comuns.

ESTOQUE DE ÍTENS

Às vezes quando você bate em um bloco, enquanto atravessa um caminho, os itens que dão mais poderes ao Mario podem aparecer. Se você pegar um item quando o Mario já tiver poderes extra, esse item ficará no estoque na parte superior da tela, mas apenas um item pode ser guardado. Quando o Mario estiver correndo sem poderes, o item estocado cairá automaticamente. Para fazer o item cair quando você quiser, pressione a tecla SELECT.

Se Super Mario pegar uma Flor de Fogo ou uma Pena da Capa, ele ganhará mais poderes e o Super Cogumelo aparecerá na parte superior da tela. Quando o Mario Fogo pegar uma Pena da Capa que estiver guardada ou quando o Mario com Capa pegar uma Flor de Fogo que estiver no estoque, você pode trocar itens. Mais à frente você saberá ganhar mais poderes.



Super Cogumelo



Flor de Fogo



Pena da Capa

PORTÃO INTERMEDIÁRIO E OBJETIVO

Existe um portão no meio do caminho, igual ao da tela à direita. Ele é chamado de Portão intermediário. Se você romper a fita desse portão, mesmo perdendo uma vida antes de atingir o objetivo, você poderá recomeçar desse portão. E, se o Pequeno Mario romper a fita, ele vai virar o Super Mario!



Um Portão Gigante móvel espera por você no objetivo. Tente romper a fita quando ela estiver na maior altura possível e você ganhará as Estrelas de Ouro correspondentes a essa altura. Se você juntar 100 Estrelas de Ouro você vai jogar um jogo bônus, onde você pode ganhar mais Marios. E se o Mario conseguir chegar ao objetivo enquanto estiver nas costas do Yoshi, eles irão começar juntos o próximo caminho.



JOGO BÔNUS

Bata em todos os blocos de itens giratórios por baixo. Se você fizer uma fila de blocos iguais, você ganhará um Cogumelo com uma Vida Extra. É a maior moleza!



Cogumelo Mario Extra

Você ganha um Mario extra sempre que conseguir um destes.

O JOGO PARA 2 PESSOAS

No jogo para duas pessoas, o Jogador 1 (com o controller 1) é o Mario e o Jogador 2 (com o controller 2) é o Luigi. O jogador 1 e o Jogador 2 se revezam limpando os painéis na tela de ação. Quando somente o controller 1 estiver conectado ao Super NES, os dois jogadores poderão revezar-se usando o mesmo controle. Se os dois controllers estiverem conectados ao Super NES, então um dos jogadores controla o Mario e o outro jogador controla o Luigi.

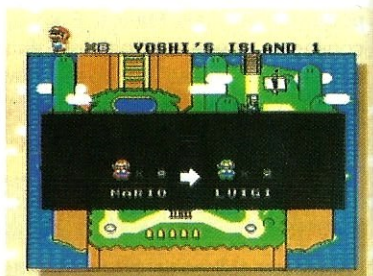
Se um jogador fracassar ao tentar limpar um caminho, então é a vez do outro jogador. Quando um jogador entrar no caminho por onde o outro jogador chegou ao Portão Intermediário, esse jogador também inicia o caminho do ponto próximo ao Portão Intermediário. (Veja "Portão Intermediário" na página 8).

COMO TRANSFERIR JOGADORES EXTRAS

Se você pressionar a Tecla L ou R, na tela do mapa, a tela à direita aparecerá. Essa tela também aparece quando um dos jogadores termina o jogo. Quando ela aparecer você pode dar alguns dos seus Marios (ou Luigis) para o outro jogador.

Quando você estiver usando somente um controller, pressione a Tecla B para dar uma vida do Luigi para o Mario; pressione a Tecla A para dar uma vida do Mario para o Luigi.

Quando você estiver usando os dois controllers, o jogador 2 (com o controller 2) pode pressionar a Tecla B para dar uma vida do Luigi para o Mario e a Tecla Y para dar uma vida do Mario para o Luigi. Pressione a Tecla START para voltar a tela original.



COMO SALVAR O SEU JOGO

Quando você limpar áreas como um castelo, fortaleza ou casa fantasma, as opções a seguir aparecerão na tela do mapa.

- Continue and Save (CONTINUA E SALVA)
- Continue Without Save (CONTINUA SEM SALVAR)

Se você escolher "Continue and Save", o caminho até esse ponto será salvo no modo "save" que você selecionou na Tela de Apresentação. Quando a sua seleção tiver sido gravada, NÃO IMPORTA se você girar a Tecla POWER para OFF, porque o seu jogo está salvo no cartucho do jogo. Se você quiser terminar o jogo na mesma condição que você começou, selecione "Continue Without Save" e então continue o jogo. (Os seus Marios extras não serão salvos.)

Quando o jogo acabar, as opções a seguir aparecerão na tela do mapa:

- Continue (CONTINUA)
- End (FIM)

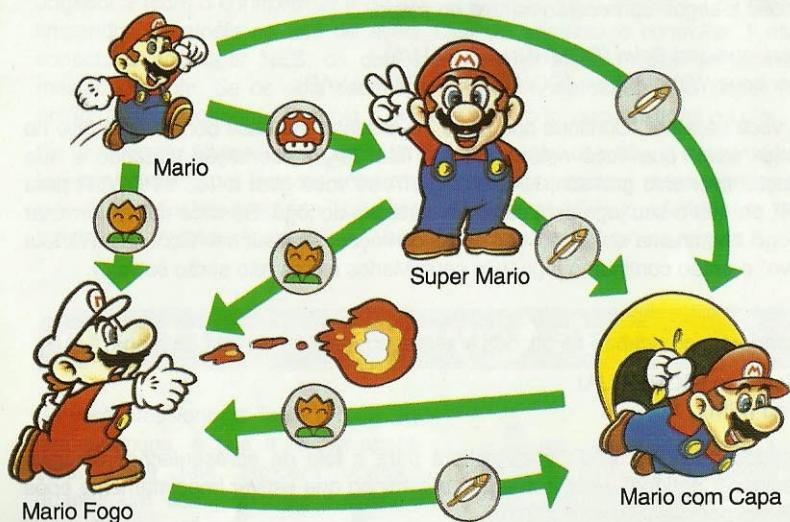
Se você escolher "End", você voltará para a tela de apresentação. Se você escolher "Continue", você começará o caminho que estiver imediatamente após o último ponto salvo.

Quando todos os três modos "save" tiverem sido usados, você pode apagar as informações que estiverem em um dos modos selecionando "Delete Saved Route" (Apaga o Caminho Salvo) na tela de apresentação. Depois de selecionar e recomençar um modo salvo, você pode escolher se vai usar o jogo para 1 jogador ou o jogo para 2 jogadores. (O número que aparece no modo salvo é o número de áreas que você encontrou até o ponto onde você salvou).

Este cartucho de game funciona com uma Bateria de Reserva para que seja possível gravar o seu jogo. NOTA: Se a tecla POWER for colocada em ON e OFF repetidas vezes, os conteúdos acumulados poderão ser apagados. Evite, também colocar a Tecla POWER para OFF desnecessariamente (antes de salvar o jogo) ou as informações serão perdidas.

CONTROLES ESPECIAIS DE MARIO

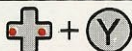
Como Aumentar os Poderes de Mario



Este jogo possui aspectos diferenciados dos outros games "Super Mario Brothers". O Mario pode, de repente, transformar-se no Mario Fogo ou no Mario com capa. (Se você for o Super Mario, você não perderá uma vida se for tocado por algum inimigo. Você só vai virar o Pequeno Mario).

Operações Básicas do Mario

Correr (Acelerar)



Você pode guiar o Mario sobre uma brecha de um bloco.



Pular



O Mario vai pular alto, se você ficar pressionando a Tecla B. O Mario também vai saltar longe se você ficar pressionando a Tecla B quando ele pular em um inimigo.

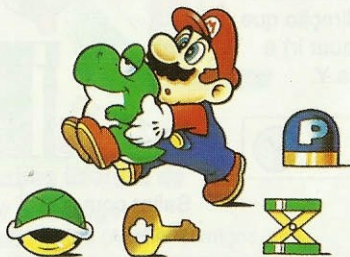


Salto Giratório

A



Você não pode dar um pulo tão alto quanto um pulo normal, mas você pode derrotar mais inimigos com um golpe e também atacar alguns inimigos mais TEMÍVEIS, que não podem ser destruídos de outro jeito. E quando o Mario for o Super Mario você pode destruir blocos.



Segurando Objetos

Para segurar um item, toque nele enquanto estiver pressionando a Tecla Y.

Abaixar



+ B or A

B ou A seguidamente.



Arremessar Objetos

Quando você estiver segurando um objeto pressione a Tecla Direcional na direção que você quer jogá-lo e depois aperte a tecla Y.



+ B or A

Pressione a parte superior da Tecla Direcional e B ou A.

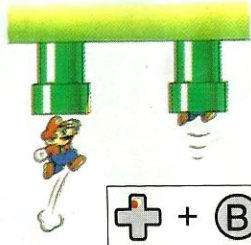
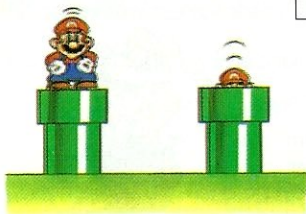


+ Y

Mantenha a Tecla Y pressionada.

Como Entrar nos Encanamentos

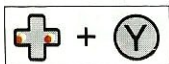
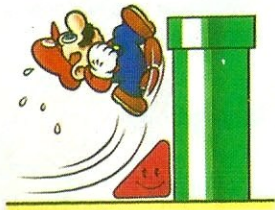
Canos no Chão.



Como entrar nos canos que estão de cabeça para baixo.

Cano com Bloco Triangular

Mario pode usá-los para subir através do cano. Pressione a **+** Tecla Direcional (na direção que você quer ir) e a Tecla Y.



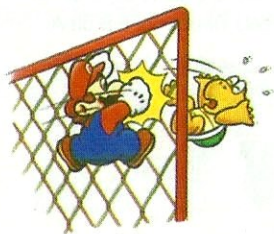
Saltar com o Yoshi.



Mantenha pressionada a tecla B e salte alto.

Nas Cercas e nas Cordas

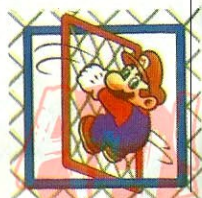
Primeiro, salte para a cerca usando a Tecla B, depois pressione a parte superior da **+** Tecla Direcional para agarrar-se a ela.



Se você der de cara com um Koopa numa cerca, você pode mandá-lo ao chão.



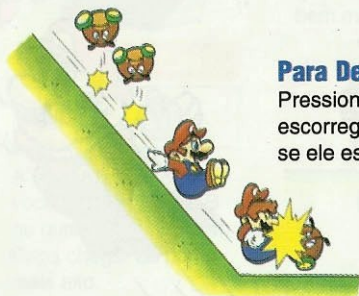
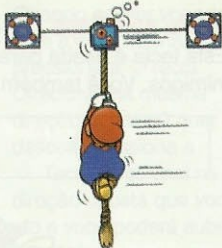
Pressione a tecla Y para girar a porta.



Se Você Tiver uma Corda

Salte usando a Tecla B, e pressione a parte superior da $\oplus$ Tecla Direcional para se agarrar na corda.

Quando estiver agarrado, pressione a parte superior ou inferior para subir ou descer.



Para Descer a Rampa

Pressione a parte inferior da $\oplus$ Tecla Direcional para escorregar na rampa. (Você vai bater num inimigo se ele estiver perto da rampa).



Atingindo um bloco por baixo.

As Maneiras Básicas de Derrotar o Inimigo

Pular Num Inimigo (Alguns inimigos terríveis não podem ser derrotados apenas pulando-se em cima).

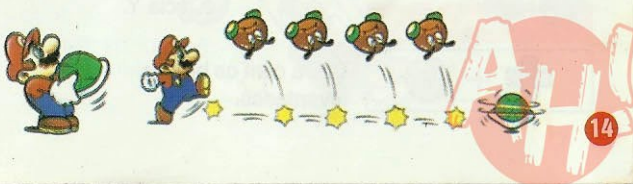


Bola de Fogo



Você pode atirar bolas de fogo quando virar o Mario Fogo. Os inimigos que forem atingidos pelo fogo vão virar moedas. Entretanto alguns inimigos não são destruídos por essas bolas.

Derrube uma casca e chute-a para destruir uma fila de inimigos.



Mario com Capa

Esta tecla é usada para rodar a capa do Mario para derrubar os inimigos. Você também pode atingir os blocos pelo lado.



Voando

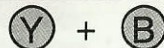


Decolagem e Vôo



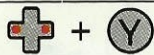
Fique pressionando as Teclas Y e B, use a $\oplus$ Tecla Direcional para mudar de direção.

Salto



Mantenha pressionada a tecla Y.

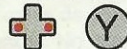
Aceleração



Corra com os braços levantados.



Para Abrir a Capa



A capa abrirá quando você apertar a Tecla B ou quando o Mario com Capa chegar ao ponto mais alto.

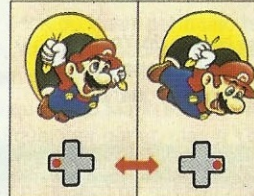
Se o Mario com Capa atingir um inimigo com a Capa aberta, ele vai cair no chão mas não vai perder os seus poderes.

Solte a Tecla Y para descer.

Lenta Aterrissagem



Pressionando somente a Tecla B, você descerá bem devagar.



Quando estiver voando com a capa aberta, pressione a $\oplus$ Tecla Direcional na mesma direção que você quer descer. Pressione a $\oplus$ Tecla Direcional na direção oposta que você quer subir. Calcule o tempo certo e você poderá subir bem mais alto do que quando começou!



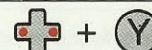
Pressão com o Corpo



Mantenha pressionada a Tecla Y para arrasar o inimigo, caindo sobre ele.

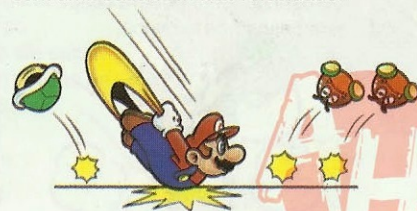


Descida a Jato



Fique pressionando a Tecla Y e a $\oplus$ Tecla Direcional (na direção que você quer) para descer como um jato.

Você pode derrotar vários inimigos que estiverem por perto, fazendo o chão tremer, com uma batida em alta velocidade.

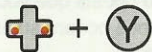


Seu Amigo Yoshi

Primeiro, salte para subir nas costas do Yoshi. Enquanto estiver guiando o Yoshi, as operações básicas são as mesmas que você faz quando movimentar o Mario.



Acelerar



Saltar



Descer do Mario



Quando o Mario com Capa está montando o Yoshi, você pode voar pelo ar acelerando, e depois saltando. A capa do Mario não vai se abrir se você ficar pressionando as Teclas Y e B, mas ele vai planar. Se você ficar só pressionando a Tecla B, você vai fazer uma aterrissagem lenta.

Comer



Pressionando a Tecla Y, você vai disparar a língua do Yoshi para comer e inimigos. (Coloque a boca de Yoshi na direção da fruta que ele irá comê-la automaticamente).



Cuspir



Yoshi estiver com um objeto duro na boca, como, por exemplo uma casca, pressione a Tecla Y e ele vai cuspir um bando de bolas de fogo, que podem ser muito úteis contra um grupo de adversários!



Se o Yoshi comer uma casca amarela, ele vai fazer uma nuvem de areia quando sair do chão. Se um inimigo for atingido por essa nuvem de areia, ele será destruído.



O Yoshi também poderá cuspir esta casca nos inimigos.



Quando o Yoshi comer cascas azuis, ele poderá voar, se a Tecla B for pressionada.



Voando pelo Ar

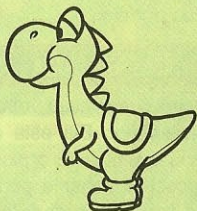


Pressione seguidamente a Tecla B.

- Se você deixar as cascas na boca do Yoshi por muito tempo, ele vai engolir-las. Se isso acontecer, Yoshi não poderá mais fazer as coisas que faria quando as cascas estavam em sua boca.
- Se um inimigo atingir o Yoshi quando o Mario estiver montado em suas costas, você não perderá o Mario, ou qualquer poder, mas o Yoshi irá fugir. Se isso acontecer, tente achar um jeito de encontrá-lo e subir novamente em suas costas porque se ele cair num penhasco ou num buraco, você o perderá.

A Lenda dos Yoshis Coloridos

Em algum lugar na Terra dos Dragões estão escondidos três Yoshis de cores diferentes. No começo, eles são bebês, por isso, você tem que alimentá-los para que possam crescer. Se você alimentá-los com cinco inimigos, eles irão virar Yoshis adultos.



Dê cinco inimigos para o pequeno Yoshi comer e olha só o que acontece!



Yoshi Vermelho

O Yoshi Vermelho sempre cospe bolas de fogo, e não faz diferença quais são as cores das cascas que estão na sua boca.

As características do pequeno Yoshi são diferentes das do Yoshi adulto.



Yoshi Azul

O Yoshi Azul pode voar por um tempo determinado não importa as cores das cascas que ele tem na boca.



Yoshi Amarelo

O Yoshi Amarelo cospe nuvens de areia, por um tempo determinado, quando ele saltar. E ele pode estar com cascas de qualquer cor na boca.



A ILHA DO YOSHI

FORTALEZA

Os dinossauros chamados Reznor esperam por você, nas quatro fortalezas. Não duvide. Eles estão sob o poder do terrível Koopa. Tome cuidado, porque eles fazem qualquer coisa por ele.

A CASA ASSOMBRADA

Dentro dessa casa velha de madeira é escuro e assustador. Ela está cheia de fantasmas e maus espíritos. E o pior de de tudo! É quase impossível achar a porta. Por isso, você tem que ser muito esperto e dar o fora daí.

A CASA DO YOSHI

Esse é o ponto de partida do jogo, mas a casa está vazia. Parece que o fujão do Yoshi não está. É melhor você ir atrás dele, e rápido! A propósito, foi na Ilha do Yoshi que ele foi visto pela primeira vez. E é por isso que ele tem esse nome.

OS CASTELOS

Em sete castelos, cada filho do Koopa mantém um dos amigos do Yoshi prisioneiros dentro do ovo. Muitas armadilhas esperam por você, quando você entrar nos quartos das crianças. E mais, as crianças também irão atacar você. Explorar essas fortalezas é o suficiente para deixar você louco.



MISTERIOSO NAVIO AFUNDADO

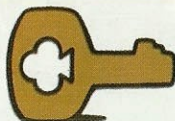
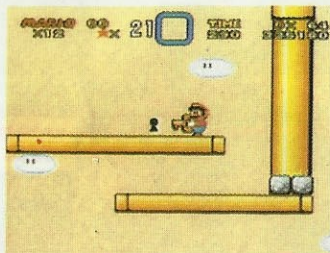
Esse é um navio misterioso de aparência estranha. Você já o viu antes? É isso mesmo, no Super Mario Bros. 3, o Koopa e os seus filhos usaram um navio voador para tornar a vida do Mario mais difícil. Não será surpresa se você encontrar o Bowser rondando por aqui.



BURACOS DE FECHADURA

Os buracos de fechaduras secretas também já foram mencionados na página 6.

A partir da Planície Donut em diante, muitos pontos no caminho são vermelhos. Nestes pontos do percurso, estão escondidos diferentes objetivos e buracos de fechaduras como está mostrado aqui. GERALMENTE as chaves estão perto do buraco. Se o Mario pegar a chave e for em direção ao buraco, ele pode sair do caminho e ir para outra área. Se o Mario estiver em cima do Yoshi quando encontrar a chave, eles podem ir em direção ao buraco com o Yoshi segurando a chave na boca.



Chave

ESTRADA ESTELAR

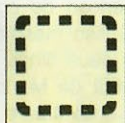
UAU! Que lugar é esse?

Descubra essa estrela na tela do mapa e você conhecerá um lugar muito estranho! Mas não se preocupe! Se você desvendar este enigma, uma coisa legal com certeza irá acontecer.



PALÁCIO DE TRANSFORMAÇÃO

Salte aqui sobre esse grande interruptor e os blocos amarelos pontilhados no meio do caminho vão se transformar em blocos de exclamação. Eles ajudam a limpar o caminho. Os palácios de transformação aparecem em três cores.



Bloco Pontilhado



Bloco de Exclamação

ÍTEMS E BLOCOS ESPECIAIS

(Aviso existem muitas surpresas que não estão listadas aqui).



Super Estrela

Elas tomam o Mario invencível.



Lua 3 Vidas

Ela dá três vidas extras pro Mario.



Plataforma de Salto

Calcule direito e você dará um super salto.



Asas do Yoshi

O Yoshi pode voar se você pegá-las quando o Mario estiver montando no Yoshi.



Bloco de Pulo

Esse bloco pula sozinho e às vezes lança itens.



Bloco de Transformação

Esse bloco troca certos objetos por moedas e vice-versa.



Bloco de Massagem

Ele dá dicas e conselhos pra você durante o jogo.



Ovo

Tem sempre uma coisa engraçada dentro dele!



Frutas

Você ganhará um Mario extra se alimentar o Yoshi com frutas suficientes.



Balão de Força

O corpo do Mario irá inchar quando ele segurar um desses. Então, ele poderá voar durante algum tempo.



Bloco de Prêmios

Atinja-o por baixo para ganhar uma moeda ou um item.



Bloco Giratório

Atinja este bloco e ele irá girar durante um certo tempo.



Bloco de Apanhar

Você pode agarrar ou jogar esse bloco.



Bloco Bônus

Se você juntar 30 moedas em um caminho, dê um soco nele para ganhar um Cogumelo Mario Extra.

PERSONAGENS DA TERRA DO DINOSSAURO

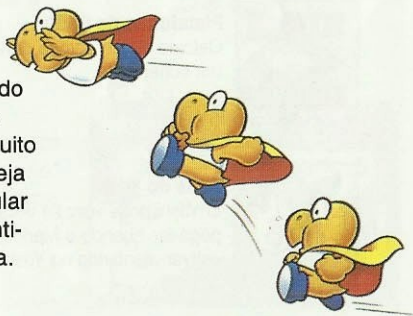


Koopa

Os mesmos velhos Koopas estão de volta novamente. Tudo fica esquisito quando esses caras aparecem! Se você pular num Koopa, nesse jogo, ele sai da casca. E o que é pior é que o Koopa descascado pode, às vezes, encontrar uma casca vazia, entrar nela e pronto! Começa tudo outra vez! CUIDADO! Se um Koopa entrar numa casca amarela, ele será imbatível!

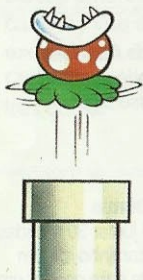
Super Koopa

Um Koopa pode voar se estiver usando a sua capa mágica. Parece que esse cara poderá ter um combate aéreo muito sério com o Mario com Capa. Mas, veja as coisas por outro lado... se você pular num que esteja usando uma capa cintilante, você ganha uma Pena da Capa.



Planta Piranha

Essa é uma versão tropical da Planta Volcano! Tome cuidado! Elas parecem loucas quando saem girando dos canos e podem ser muitos agressivas.



Goomba

Pule nele prá fazê-lo rolar. você também pode segurá-lo ou jogá-lo.



Toupeira Monty

É uma toupeira que de repente sai do chão. E existem maiores sob o solo.



Boo Buddies

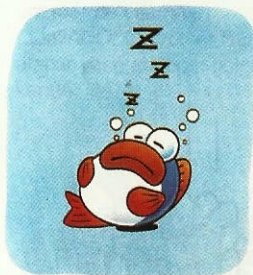
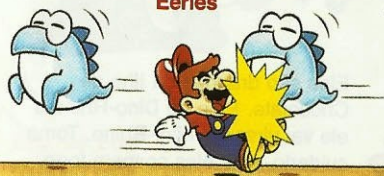


Big Boo

Você deve estar lembrando dos Boo Buddies no Super Mario Bros. 3. Agora você vai ver um bando deles! Entre eles há um fantasma grandalhão chamado Big Boo. Mas não se assuste. Se você encará-los eles vão ficar com vergonha e vão sair de fininho. Eles são muito engraçados, não é? Mas olhe neles... porque eles são perigosos!

Ele é um dinossauro fantasma que ronda a casa assombrada. Ele vem até você com aquela cara pálida e ohhhh, que fantasma mais horrível!

Eeries



O Peixe Rip

Esse pequeno sujeito está sempre dormindo, mas quando o Mario chega, ele acorda e sai numa perseguição maluca. Faça qualquer coisa, mas não deixe o Rip tocar no Mario.



Ouriço do Mar

Ele é um ouriço gigante que nada pelo mar. Ele não se move com facilidade, mas se você for nadar, fique atento. Pode não acontecer nada, mas vai ser uma pena se ele atingí-lo com seu espinho.



Golfinho

Não se preocupe. Esses caras não são inimigos; eles ajudam o Mario a atravessar na água. São bastante úteis!



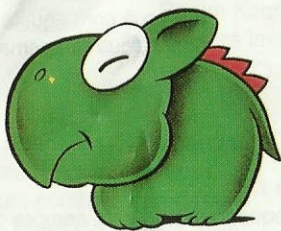
Rex

Como era de se esperar, você pode encontrar esse tipo de inimigo na Terra do Dinossauro, onde existem muito deles. Você tem que pular num Rex duas vezes para poder destruí-lo. O Rex tem asas, mas não pense que ele pode voar.

Mini-Rhino



Dino Rhino

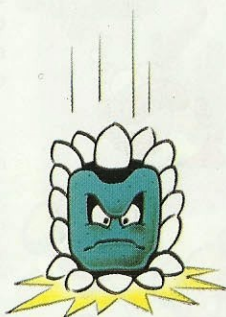


Eles são dragões da Ilha de Chocolate. Pule no Dino-Rhino e ele vai virar um Mini-Rhino. Tome cuidado, pois eles cospem fogo.

Bob-omb



Eles explodem e espalham estrelas depois de um certo tempo. Alguns Bob-ombs usam pára-quedas para cair do céu. Eles são uma verdadeira praga.



Thwomp

É um fantasma de pedra que guarda os castelos e as fortalezas para os Koopas. Se o Mario chegar perto, o Thwomp vai tentar esmagá-lo. O problema é que, se você não passar por ele, você não pode seguir adiante.

Wiggler

Ela é uma lagarta que vive na Floresta. Normalmente a Wiggler é muito calma, mas quando pulam nela ela fica vermelha e muito zangada. Trate a Wiggler com respeito, se possível.



Magikoopa

Essa é uma das tartarugas feiticeiras. Os estranhos facho de luzes que são disparados do seu bastão fazem os blocos virarem inimigos. Além disso, o Magikoopa pode aparecer e desaparecer em um segundo. É um inimigo difícil de se enfrentar!



Brother Sumô

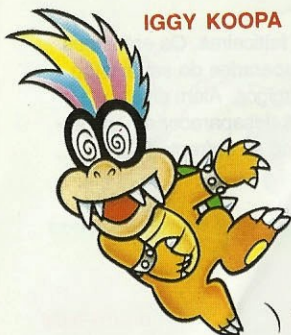
Quando esse sujeito estranho bate o pé, ele cria raios e qualquer coisa que ele toca vira um mar de chamas.

CUIDADO! O Brother Sumô vai atacar você até com golpe de karatê.



Chargin' Chuck

Eles procuram sempre bloquear o caminho do Mario quando ele está perto de alcançar o seu objetivo. Eles usam uma variedade de golpes com a cabeça. Por isso, você vai dar um duro danado prá encarar o Chargin' Chuck.



IGGY KOOPA

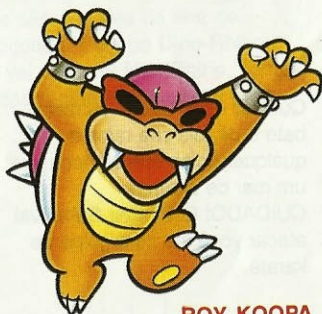


MORTON KOOPA JR.



LEMMY KOOPA

LUDWIG
VON KOOPA



ROY KOOPA



WENDY
O. KOOPA

LARRY KOOPA



BOWSER

NOTAS:



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

A esses postos autorizados a Playtronic oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.

Por isso, recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.

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

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

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

A Playtronic não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.



Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o Serviço de Atendimento ao Consumidor Playtronic - Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 18:00 - Tel.: (011) 5505-4470

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário: 2ª a 6ª das 8:15 às 20:00 - Tel.: (011) 5505-4460



PLAYTRONIC

Caixa Postal 837-0 • Colina • SP
CEP 06700-000
Produzido na Zona Franca de Manaus