

#13

**GAMEMASTER**



# **GUIA COMPLETO**

## **Mario & Luigi: Partners in Time**



### **ROTEIRO COMPLETO DS**

- Estatísticas de todos os inimigos
- Táticas e itens para derrotar os mestres
- Localização dos Beans
- Descrição das habilidades e dados de todos os itens





por Danilo Porto Bastos  
Agradecimento especial: Katia Shiguoka (Bastos)

GUIA DE DETONADOS



# Mario & Luigi:

Por dentro da série

REVISTA  
**GAMEMASTER**

104  
EDITORA  
  
EUROPA



**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz  
**Diretor Editorial:** Roberto Araújo

### **Redação**

**Redator-chefe:** Luiz Siqueira

**Editor:** Leandro Calçada

**Editor-executivo:** Felipe Azevedo

**Redatores:** Danilo Porto Bastos, Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

**Chefe de Arte:** Welby Dantas

**Editor de Arte (Projeto Gráfico):** Alexandre Dias (Nani)

**Revisão de Texto:** Fernanda Figueiredo e Marianna Russo

**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb. 10.766

**Colaboraram nesta edição:** Erick Melo

**Euroimagem:** Valerio Romahn

**Internet:** Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

**Diretor Operacional:** Abílio P. Cunha

**Propaganda:** Leticia Nunes

**Publicidade – São Paulo**

**Gerentes de Negócios:** Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

**Executivos de Negócios:** Ana Carolina Corrêa (0xx11) 3038-5098, Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092,

Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisângela Xavier (0xx11) 3038-5091,

Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105

**Coordenador de Diretos e Classificados:** Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

**Contatos:** Vinicius Christe (0xx11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0xx11) 3038-5103,

Raphael Gherardi (0xx11) 3038-5084 e Rodrigo Sacomani (0xx11) 3038-5082

**Assistente de Publicidade e Criação:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098

**E-mail:** publicidade@europanel.com.br

**Tráfego:** Marcos Roberto

**Publicidade – Outras Praças**

**Brasília:** (0xx61) 326-0205 – New Business

**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia

**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3212-3176 – Julmara Figueiró

**Santa Catarina:** (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações

**Publicidade – EUA e Canadá:**

**Fone:** 00xx1 (650) 306-0880, **FAX:** 00xx1 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção:** João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

**Atendimento Pessoa Jurídica:**

Joelma Dantas (0xx11 3038- 5104) – joelma@europanel.com.br

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marília Ribeiro

**Atendimento ao Leitor e Assinaturas**

**Telefone São Paulo:** (0xx11) 3038-5050 / **Telefone outros estados:** 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisângela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianes, Juliana Ribeiro,

Paula Hanne e Tamar Biffi

**Administração:** Cecília Tomazelli (Gerente), João Zanata,

Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

**Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda.** (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa**

Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538

**Pela internet** [www.europanel.com.br](http://www.europanel.com.br) **E-mail** [atendimento@europanel.com.br](mailto:atendimento@europanel.com.br)

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil** - Fernando Chignalia Distribuidora S. A.

Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

**Impressão:** Gráfica Pro!

**Somos Filiais à ANER**

**Associação Nacional dos Editores de Revistas**

## GERAL

História .....	10
Review .....	6

## ITENS E HABILIDADES

Habilidades .....	14
Itens .....	16
Bros. Items .....	17
Gears .....	20
Badges .....	22

## DETONADO

### Invasão alienígena

Princess Peach's Castle - Passado ..	28
Princess Peach's Castle - Presente ..	28
Near Holljoll Village - Passado .....	29
Koopa Cruiser .....	29
Holljoll Village .....	29
Bowser's Castle .....	29

### Em busca do

#### 2º Cobalt Star Shard

Princess Peach's Castle - Presente ..	30
Toadwood Forest - Passado .....	31
Vim Factory .....	31

### Recomeçando do zero

Princess Peach's Castle - Presente ..	32
Yoshi's Island - Passado .....	32
YooB's Belly .....	33

### Comendo poeira nas ruínas

Princess Peach's Castle - Presente ..	34
Gritzy Desert - Passado .....	34
Koopaseum .....	35
Gritzy Caves .....	35

## Seqüestros, erupções e discos voadores

Princess Peach's Castle - Presente ..	36
Thwomp Volcano - Passado .....	36
Thwomp Caverns .....	37
Shroob Mother Ship .....	38
Toad Town .....	38
Star Hill .....	38
Star Shrine .....	39

## Atrás das linhas inimigas

Princess Peach's Castle - Presente ..	40
Princess Peach's Castle - Passado ..	40
Princess Peach's Castle - Cellar ....	40
Princess Peach's Castle - Statue .....	41

## Enfim, o fim

Princess Peach's Castle - Presente ..	42
Final do jogo .....	43

## EXTRAS

Fichas dos inimigos .....	56
Localização dos Beans .....	46

## MESTRES

Hammer Bro (x2) .....	62
Swiggler .....	62
Kamek .....	63
Sunnycide .....	63
Shrooboid Brat .....	63
Petey Piranha .....	63
Mrs. Thwomp .....	64
Bowser & Baby Bowser .....	64
Commander Shroob .....	64
Elder Shrooboid .....	65
Princess Shroob I e II .....	65

# Mario & Luigi: Partners in Time

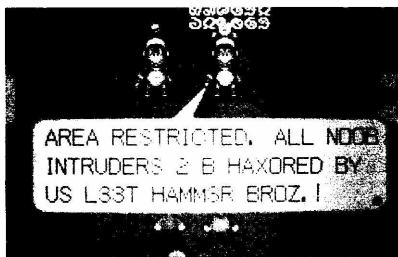
**Mesmo sem utilizar todos os recursos do portátil da Nintendo, a nova aventura dos irmãos Mario está acima da média dos RPGs lançados em 2005**

**A** fórmula de sucesso de qualquer jogo do DS, não se pode negar, passa pelo uso da tela sensível ao toque e do microfone. Isso já foi dito aqui mesmo, na **Game Master**. Ironicamente, *Mario & Luigi*, não usa nenhum destes recursos. Ok, há um momento, perdido lá pelo final do jogo, em que você usa a



caneta para limpar um desenho, mas é muito pouco. Mesmo assim, como que para provar que toda regra tem sua exceção, o resultado desta negligência não só conseguiu garantir seu lugar como um dos melhores títulos do DS como, sem dúvida, merece o título de melhor RPG de 2005.

Acredite se quiser, existe uma desculpa oficial da produtora do jogo para não utilizar os recursos extras, mas ela é, no mínimo, bizarra. A alegação é de que, sem protótipos suficientes para todos os estúdios, a AlphaDream teve de desenvolver o jogo sem um DS, e precisou apelar para uma adaptação caseira, só para testar as duas telas. Se é verdade ou apenas mais um boato bem-humorado espalhado pela Nintendo, ninguém sabe, mas o fato é que o uso da tela e do microfone não fazem a menor falta no jogo, e incluí-los de forma forçada talvez arruinasse a experiência.



● **Humor sem limites: até a linguagem “hacker” (ou seria hax0r?) é satirizada durante o jogo**



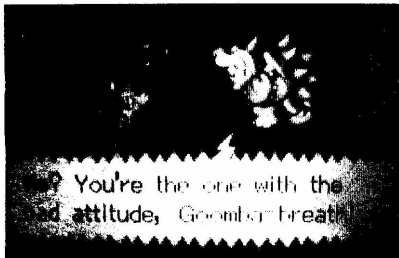
● **Sem um protótipo de DS para testar o jogo, a produtora teve de apelar para esta gambiarra**

Quem teve a felicidade de jogar *Mario & Luigi Superstar Saga*, para GBA, reconhecerá o ambiente de cara. Desde o visual – que, apesar de 2D, é muito agradável –, passando pelo sistema de combate em turnos com comandos ativos, até o humor impecável, que dá um excelente ritmo à história, o jogo não assusta de forma alguma quem já se familiarizou com o RPG anterior dos irmãos Mario.

Isso não significa, no entanto, que a experiência seja a mesma da versão anterior. Recheado de surpresas e reviravoltas, *Mario & Luigi* passa longe

da mediocridade, com um desafio bem escalonado e variado, aliado ao uso eficaz das duas telas para alternar a aventura entre as versões adultas e bebês de Mario e Luigi. Sim, adultos e bebês, porque *Partners in Time* não trata apenas do já rotineiro salvamento da princesa Peach, mas mistura tudo isso com viagens paradoxais no tempo e, só para





● **Os Shroobs são a maior ameaça, mas Bowser e sua versão bebê sempre surgem para atrapalhar**

complicar, uma invasão alienígena de fazer cair o bigode.

Nem todas as mudanças foram para melhor, no entanto. O número de minigames espalhados pela história, por exemplo, se reduziu a um quase nada. Para piorar, o Starbean System, que era o melhor esquema para quem quisesse evoluir os personagens à vontade, foi eliminado. Até mesmo o clássico game *Mario Bros.*, um bônus que vinha incluso em quase todos os jogos do bigodudo para GBA, foi deixado de lado. Fica o aviso: se para você foram estas características que tornaram *Mario & Luigi* do GBA um título a ser lembrado, e só

*Vikings*, mas é só.

Por outro lado, vale ressaltar que os pontos fortes do jogo não estão em seu pacote de novidades técnicas, mas sim em sua estrutura

básica. Por isso, *Mario & Luigi* é recomendado para quem se interessa por um bom desafio, nem fácil nem difícil demais, e curte jogos com histórias criativas e com bom humor. E o melhor é que há ação, ou seja, vale experimentar mesmo você não seja um fã de RPG.



## FICHA TÉCNICA

**Plataforma:** Nintendo DS

**Distribuidora:** Nintendo

**Produtora:** AlphaDream

**Tipo:** RPG **Jogadores:** 1

**Nota Geral:** 9,0

*Para variar, os Yoshis não fazem a menor idéia do caos que está rolando no reino*



● Os Toadsworth jovem e velho não são só cômicos. Eles também ensinam movimentos inéditos aos irmãos Mario



# Paradoxal

**Bem-humorada e, acima de tudo, completamente pirada, a história de Partners in Time por si só já é motivo para você jogar. Entenda-a melhor**

**D**e pacífico, o Mushroom Kingdom só tem a fama. Afinal, as coisas por esse reino maluco só ficam calmas quando o videogame está desligado. Desta vez, a confusão começa quando o Prof. Elvin Gadd inventa uma máquina do tempo e, para variar, quem decide testar o brinquedo é a princesa Peach.

Qualquer um que tenha assistido a algum filme da trilogia *De Volta para o Futuro* ou jogado *Prince of Persia* sabe que essa história de viagem no tempo nunca acaba bem. Quando a máquina volta, ou melhor, o que sobrou dela, a princesa está desaparecida e o Mushroom Kingdom é tomado por portais do tempo que surgem sem razão.

Claro que a treta sobra para Mario e Luigi. Acompanhados por

uma mala inteligente que é literalmente uma mala-sem-alça, os irmãos saltam pelos portais em busca de Peach só para descobrir que há uma ameaça muito maior: uma invasão alienígena.

Era só o que faltava, e Luigi, para variar, tenta sair correndo após um sonoro "Oh, no!". Mas o passado e o futuro do Mushroom Kingdom estão ameaçados, e para trazer um mínimo de normalidade para o reino, se é que isso é possível, os irmãos Mario precisam desafiar todas as leis do tempo. Para isso, vale ficar alternando entre passado e presente e até trabalhar em conjunto com os próprios bebês de Mario e Luigi, que pertencem ao Mushroom Kingdom do passado. Tudo para acabar com a invasão Shroob, resgatar a princesa e, se possível, dar umas boas pancadas nas versões adulta e bebê de Bowser, afinal, com ou sem alienígenas, o Rei Koopa sempre dá um jeito de aparecer no caminho para complicar as coisas.



● **A Cobalt Star, que alimenta a máquina do tempo, é a chave para o mistério dos Shroobs**

# OS PERSONAGENS

**Mario** - O corajoso

encanador é o líder da expedição de resgate à princesa e, segundo a estrela guardiã do portal do Star Shrine, ele só precisa parar de abusar do macarrão à carbonara para perder um pouco de peso.

**Luigi** - O cara verde do bigode, como costumam dizer os personagens do jogo, é distraído e está sempre tentando fugir das batalhas críticas. Luigi tem um grande coração, mas isso não impede que coisas pesadas caiam sempre em sua cabeça.

**Princesa Peach**

A governante do Mushroom Kingdom desta vez foi raptada por alienígenas, mas sua versão bebê é resgatada pelos irmãos Mario e mantida no reino do presente, enquanto os Toadsworth jovem e adulto criam os movimentos especiais mais bizarros para impedir que ela chore.

## Rei Bowser Koopa

Malvado, seja como adulto ou bebê, Bowser segue alheio à invasão alienígena com seu o objetivo de dominar o Mushroom Kingdom a qualquer custo, nem que para isso ele tenha de aturar sua própria personalidade do passado.



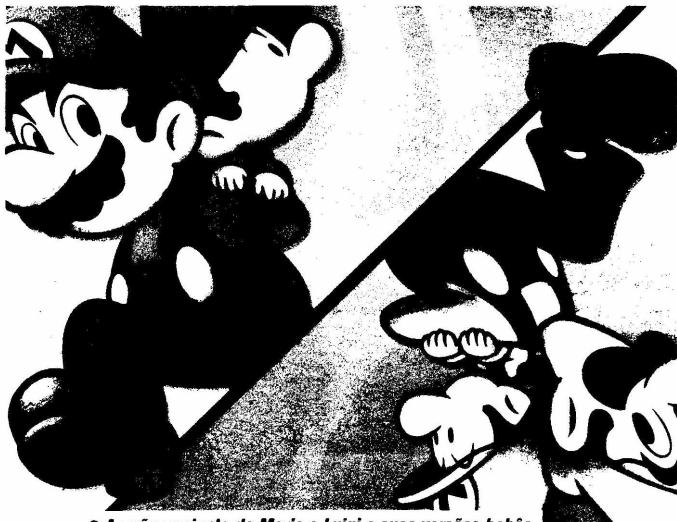
**Prof. Elvin Gadd** - O inventor do Mushroom Kingdom. Como todo gênio, ele não sabe direito de onde vêm suas idéias e, apesar de suas invenções funcionarem, suas idéias malucas sempre causam algum tipo de confusão.

## Princesa Shroob

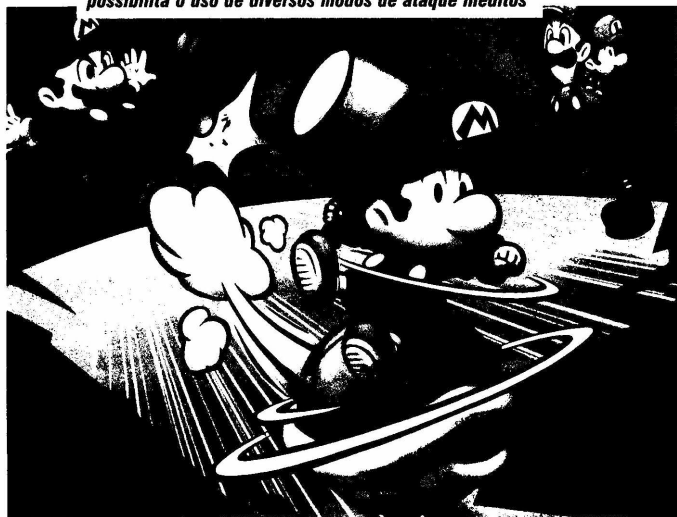
Os alienígenas também são liderados por uma princesa, mas ela, claro, é do mal. O poder para derrotar a princesa Shroob está na Cobalt Star, mas quando Peach tentou usá-la, a estrela se partiu e seus fragmentos se espalharam por todo o reino.







● *A ação conjunta de Mario e Luigi e suas versões bebês possibilita o uso de diversos modos de ataque inéditos*



# Habilidades

**Saiba quais são as habilidades especiais de Mario e Luigi que você aprende ao longo da aventura e veja como utilizá-las**

## Bônus de Ataque

Essa dica vale para todos os ataques. Tudo depende de você pressionar o botão do personagem que estiver atacando na hora certa para causar danos acima do normal.



Em saltos, aperte o botão pouco antes de atingir o inimigo. Se estiver com os bebês nas costas (Piggyback), substitua o botão do personagem pelo do bebê e só acione o botão de ação do adulto antes do segundo contato.

Com o martelo, porém, a coisa muda. Se os bebês estiverem sozinhos, basta apertar o botão no momento em que a arma tremer. Se eles estiverem em conjunto com os adultos, porém, você deve apertar o botão do adulto e, quando o martelo estiver na posição, usar o do bebê correspondente.

## Esquivas

Como nos ataques, você pode utilizar o botão de ação para defesa,



evitando sofrer danos dos oponentes. Só é preciso apertá-lo no tempo certo.

Durante defesas com pulo, aperte o botão logo antes de ser atingido. A velocidade exata irá depender da velocidade do ataque. Em alguns ataques, se você saltar na hora certa, é possível contra-atacar e cair em cima do inimigo, causando-lhe danos. Durante defesas com martelo, segure o botão de ação e solte-o no momento em que for receber o golpe. Cuidado para não segurá-lo muito antes do momento certo, pois os personagens não conseguem segurar a posição de defesa por muito tempo.

## Ataque Surpresa

Antes de encostar nos inimigos e iniciar o



combate você pode tentar atingi-los de surpresa. Para isso, é preciso calcular a distância e saltar sobre eles em vez de interceptá-los. Se você conseguir, os inimigos sofrerão danos antes mesmo de a batalha começar, o que lhe garante uma boa vantagem inicial.

## Bros. Items

Trata-se de itens de ataque especiais com características distintas. Na tela de seleção dos Bros. Items, verifique na tela superior como cada um dos dispositivos funciona.



## Bros. Ball

Serve para você ativar os mecanismos, utilizar os canhões ou simplesmente para se locomover em velocidade maior do que o normal. Apenas para os adultos.



## Drill

Você aprende quando conseguir o martelo. Serve para se enterrar no chão. Muito útil para passar por baixo de portões, grades e outros lugares pequenos. Além disso, serve para retirar os Beans do chão. A habilidade vale apenas para os bebês.



## Baby Cakes

Habilidade útil para passar por frestas, além de permitir que os bebês flutuem sobre jatos de ar. Serve apenas para os bebês. Para ativá-la, use a Bros. Ball e passe sobre os pequenos.



## Spin Jump

Faz com que os personagens flutuem por um pequeno espaço de tempo. Apenas para os adultos.



## Baby Spin

Este movimento serve para impulsionar os bebês a grandes alturas, permitindo que eles flutuem lentamente para baixo. Para ativá-lo, basta acionar o Spin Jump e passar sobre os garotos.



## Hammer

Ao receber o martelo, você poderá utilizá-lo para combater, se defender, ativar botões, quebrar caixas e martelar outros objetos. Vale só para os bebês.



# Itens

**Veja como usar melhor os itens para ter Mario e Luigi sempre prontos para a luta**

**A**credite. Comprar itens em *Mario & Luigi* é tarefa opcional. Os trechos essenciais, em sua grande maioria, aparecem em quantidade adequada durante toda a aventura. Mesmo assim, se o seu estoque ficar baixo, principalmente de itens de cura, não corra riscos à toa e visite as lojas do jogo. A seguir, você encontra uma lista com todos os itens e o que cada um deles faz:

## **Mushroom**

Recupera 20 HP de um personagem.

## **1-Up Mushroom**

Ressuscita um personagem com metade de seu HP original.

## **1-Up Super**

Ressuscita um personagem com todo o seu HP.

## **Super Mushroom**

Recupera 40 HP de um personagem.



*Itens comuns não servem para atacar. Sua única função é recuperar o status e a energia de seus personagens*

## **Ultra Mushroom**

Recupera 80 HP de um personagem.

## **Max Mushroom**

Recupera todo o HP de um personagem

## **Mushroom Drop**

Recupera 15 HP para todos os personagens.

## **Super Drop**

Recupera 30 HP para todos os personagens.

## **Ultra Drop**

Recupera 60 HP para todos os personagens.

## **Refreshing Herb**

Cura qualquer efeito de status, como veneno, queimaduras, etc.

# Bros.

**É aqui que está a ação do jogo. Saiba como usar os Bros. Items e ninguém resistirá aos seus ataques. Confira**

**E**les são essenciais na hora de atacar. Os Bros. Items, se usados corretamente, podem causar danos arrasadores até mesmo nos piores inimigos. No início, você não vê muitos, mas conforme progride na história, eles vão aparecendo. No menu de seleção dos Bros. Items, a tela superior do DS mostra como cada um deles funciona. Treine com seus itens prediletos em adversários mais fracos para tirar o máximo proveito deles na hora do aperto. Veja agora quais são e como funcionam os Bros. Items:

## Bro Flower

Dispara bolas de fogo contra o inimigo. Aperte rapidamente o botão de cada personagem conforme a bola de fogo passa de uma mão para outra para causar mais danos. Os adultos disparam apenas contra alvos no chão, enquanto os bebês, se estiverem nas costas dos adultos, acertam apenas alvos no ar. O item atinge todos os alvos

com um só ataque e pode fazer com que os oponentes queimem por



algumas rodadas consecutivas, o que elimina alguns pontos extras de HP.

## Cannonballer

Todos os irmãos são arremessados para o ar e caem um por um sobre o



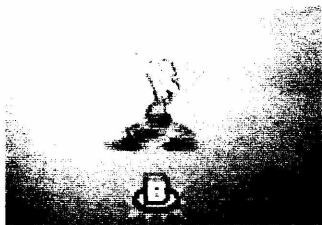
inimigo. Aperte o botão correspondente a cada personagem no momento em que eles vão caindo sobre o inimigo para causar o maior dano possível.

## Copy Flower

Várias cópias aleatórias dos personagens irão aparecer para atacar.



Pressione o botão do personagem certo no momento do ataque para manter o ciclo. Se o alvo inicial for destruído



durante a sequência, o próximo inimigo será selecionado automaticamente para ser o novo alvo dos irmãos.

### Green Shell

Lança um casco contra o oponente. Quando o casco rebater, aperte o botão



do personagem certo para manter o ciclo. Se você estiver com os bebês, um deles irá ficar sobre o casco e você poderá apertar o botão de ação do bebê em questão na hora em que ele atinge o inimigo para causar mais danos.

### Ice Flower

Funciona de forma semelhante à Bro Flower, mas ela pode causar a redução aleatória de um atributo do oponente.

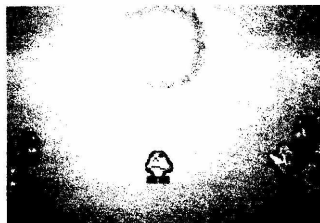
Essa característica faz do item um dos melhores contra os mestres. Você pode



utilizá-lo várias vezes para fazer cair a potência dos atributos dos inimigos.

### Mix Flower

O mais poderoso Bros. Item do jogo. Todos os personagens disparam bolas



de fogo para atingir o inimigo. Conforme a bola de fogo passa de mão em mão, pressione rapidamente o botão de ação do personagem correto para aumentar a potência do ataque. Não erre, caso contrário, você diminui a potência da bola de fogo e a faz cair mais rápido. Ela atinge todos os alvos ao mesmo tempo e pode causar danos insanos.

### Pocket Chomp

Um Chomp Chomp aparece durante a batalha. Aperte o botão de ação do

personagem que pula na cabeça do inimigo no momento certo para causar danos. Se você estiver com os bebês,



um deles aparece sendo arrastado e você pode apertar o botão de ação dele quando ele estiver passando pelo inimigo. Atinge todos os inimigos.

### Red Shell

Muito similar ao Green Shell, mas se o alvo inicial for destruído durante a



seqüência, o casco seleciona outro inimigo aleatoriamente como alvo.

### Smash Egg

Segure o botão de ação e solte-o no momento correto para chutar um ovo contra o inimigo. Se estiver com os bebês, você pode apertar o botão de ação deles para fazer o ovo ganhar mais altura e, conseqüentemente, maior



poder de dano. Atinge todos os alvos e pode causar tontura neles.

### Trampoline

Os personagens utilizam um trampolim para ganhar mais altura e cair sobre os



inimigos com maior potência. Pressione o botão do personagem certo no momento do golpe para manter o ciclo. Fique atento na tela de cima do Nintendo DS para saber a seqüência certa dos personagens. O item atinge todos os alvos e pode tonteá-los.

# Gears

Use a roupa ou o acessório certo e dê uma turbinada nos atributos de ataque e defesa de Mario e Luigi

**S**lacks, Trousers, Pants, Jeans. Todos estes nomes significam calças em inglês: calças folgadas, formais e até, bem... E até em jeans. Os Gears, porém, não mudam a aparência dos personagens e sim seus atributos de ataque e defesa. Veja quais habilidades cada Gear afeta:



## Para os atributos

### Adult Trousers

**Defense:** +50

**Speed:** +10

**Stache:** +5

### Block Trousers

**Defense:** +70

### Branded Slacks

**Defense:** +35

### Muscle Slacks

**Power:** +20

### Para Slacks

**Defense:** +110

**Speed:** +80

### Patched Slacks

**Defense:** +20

### Puffy Trousers

**HP:** +10

**Defense:** +40

### Royal Trousers

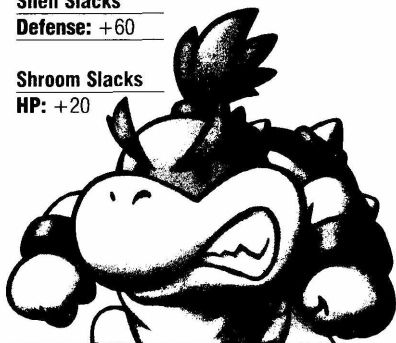
**Defense:** +120

### Shell Slacks

**Defense:** +60

### Shroom Slacks

**HP:** +20



**Defense:** +90

**Space Trousers**

**Power:** +30

**Defense:** +130

**Stache:** +20

**Star Trousers**

**Power:** +15

**Defense:** +95

**Supreme Slacks**

**HP:** +30

**Power:** +30

**Defense:** +150

**Speed:** +30

**Stache:** +30

**Svelte Slacks**

**HP:** +20

**Speed:** +20

**Stache:** +10

**Wafer Slacks**

**Defense:** +10

**Wild Trousers**

**Power:** +5

## Para

**100-Point Pants**

**HP:** +20

**Power:** +20

**Defense:** +100

**Speed:** +20

**Stache:** +20

**Egg Pants**

**Defense:** +38

**Golden Pants**

**Defense:** +48

**Heart**

**Pants**

**HP:** +10

**Defense:** +5

**Mushroom Jeans**

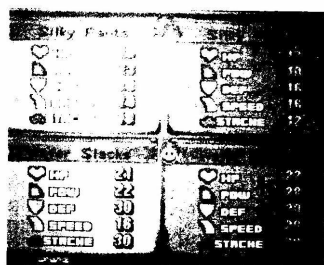
**HP:** +15

**Defense:** +55

**Preferred**

**Pants**

**Defense:** +25



**Rocket Jeans**

**Power:** +20

**Defense:** +80

**Stache:** +10

**Royal Pants**

**Defense:** +75

**Secret Jeans**

**Defense:** +34

**Speed:** +10

**Stache:** +5

**Silky Pants**

**Defense:** +6

**Stache Jeans**

**Defense:** +70

**Stache:** +40

**Starchy Jeans**

**Defense:** +12

**Stardust  
Pants**

**Power:** +10

**Defense:** +65

**Thrilling Pants**

**Power:** +15

**Tissue  
Pants**

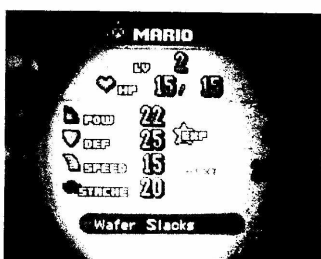
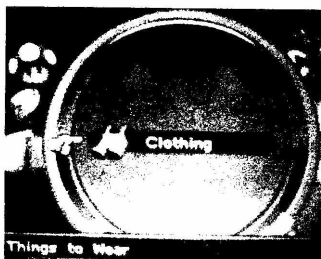
**HP:** +15

**Speed:** +15

**Stache:** +5

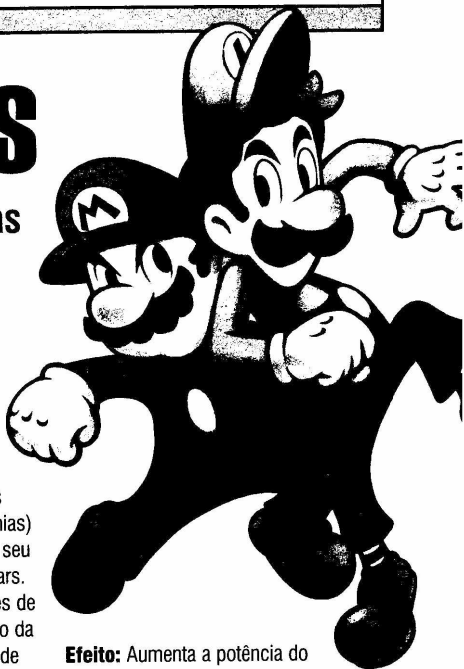
**Unarmed Jeans**

**Power:** +5



# Badges

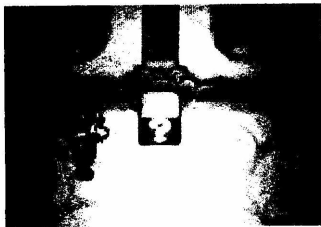
**Domine o poder das insígnias e ganhe poderes inéditos que podem salvar sua vida na luta contra os Shroobs**



**A** pesar de não afetarem seus atributos, as Badges (Insignias) são tão importantes para o seu desempenho quanto os Gears. Seus efeitos vão desde ampliações de poderes de ataque até a manipulação da sua sorte, o que aumenta a chance de você recuperar itens ou coletar moedas nas batalhas. Confira a lista de Badges do jogo, onde eles podem ser encontradas e quais os seus efeitos:

## 1-Chance Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)

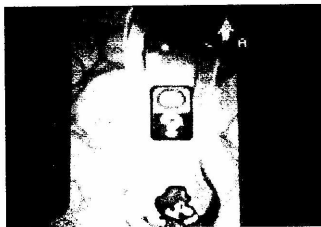


**Efeito:** Aumenta a potência do Ataque Surpresa.

## Big-DEF Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

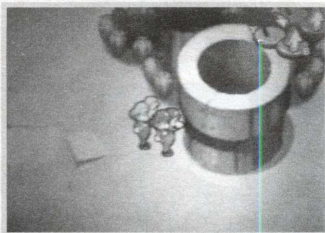
**Efeito:** Aumenta temporariamente os poderes de defesa de seus personagens durante as batalhas.





### Big-POW Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle), Gritzy Desert, Gritzy Caves



**Efeitos:** Aumenta temporariamente o poder de ataque durante as batalhas.

### Cash-Back Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)



**Efeitos:** Recupera em moedas metade do valor dos itens usados em batalha.

### Coin Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

**Efeitos:** Aumenta o ganho de moedas se você usar Bros. Items na luta.

### Coin Badge A

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)

**Efeitos:** Aumenta a quantidade de moedas ganhas caso sejam utilizados Bros. Items nos inimigos.

### Counter Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)



**Efeitos:** Aumenta o poder de dano dos seus contra-ataques.

### Cure Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)



**Efeitos:** Recupera cinco pontos de HP a cada turno de batalha.

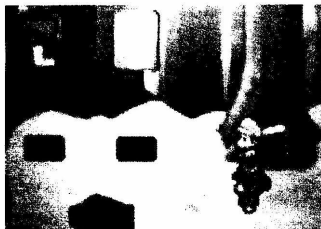
### Cure Badge A

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

**Efeitos:** Recupera dez pontos de HP a cada turno de batalha.

**DEF-Peak Badge**

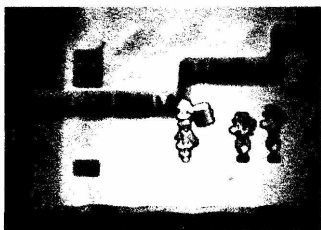
**Local:** Monty Mart (Gritzy Caves)



**Efeitos:** Aumenta temporariamente a defesa em batalha. Quando o efeito acaba, o usuário desmaia.

**Dire-Free Badge**

**Local:** Monty Mart (Gritzy Caves), Gritzy Caves, Princess Peach's Castle (Passado)



**Efeitos:** Bros. Items infinitos quando você tem menos de um quarto de HP.

**Dire-POW Badge**

**Efeitos:** Monty Mart (Gritzy Caves)

**Efeitos:** Aumenta o poder de ataque se você tiver menos de um quarto de HP.

**Drain Badge**

**Local:** Receba do Yoshi vermelho no Yoob's Belly

**Efeitos:** Recupera HP quando ataca.

**Drain Badge A**

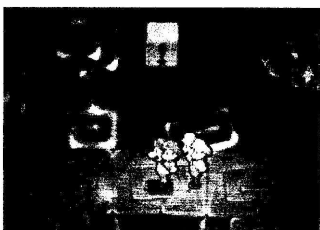
**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle), Shroob Mother Ship



**Efeito:** Recupera ainda mais HP quando um inimigo é atacado.

**Dynamic Badge**

**Local:** Thwomp Caverns



**Efeito:** Aumenta o ataque dos Bros. Items, mas gasta dois itens por ataque.

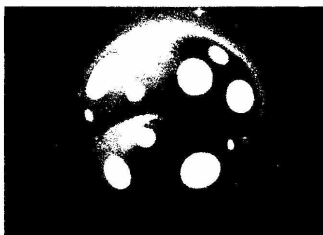
**Easy Badge**

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

**Efeito:** Simplifica os comandos para utilizar os Bros. Items.

**EXP Badge**

**Local:** Shroom Shop (P. Peach's Castle)



**Efeitos:** Recebe mais pontos de experiência (XP), se você derrotar os oponentes com Bros. Items.

### EXP Badge A

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)



**Efeitos:** Recebe ainda mais pontos de experiência (XP) se você derrotar oponentes com Bros. Items.

### Hit-Free Badge

**Local:** Star Shrine, Elder Shrooboid

**Efeitos:** Permite que se utilize os Bros. Items infinitamente enquanto seus personagens não forem atingidos.

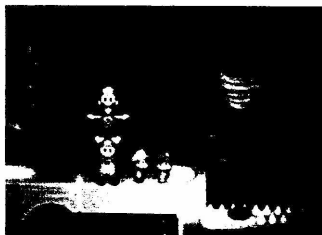
### Hit-POW Badge

**Local:** Koopaseum

**Efeitos:** Aumenta o seu poder em batalha enquanto você não for atingido.

### Lucky Badge

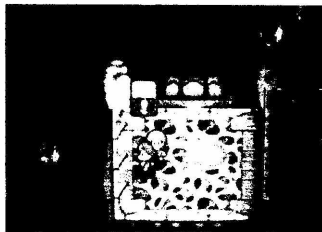
**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle), Thwomp Caverns



**Efeitos:** Aumenta a chance de ocorrer o fator "Lucky", que causa danos extras.

### Lucky Badge A

**Local:** Princess Peach's Cellar



**Efeitos:** Aumenta ainda mais a chance de ocorrer o fator "Lucky" nos ataques.

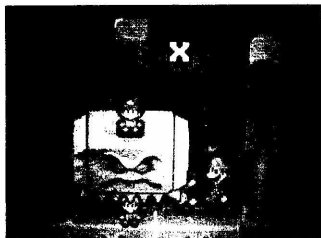
### Pep Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

**Efeitos:** Protege contra efeitos de alteração de status (veneno, queimaduras, etc.).

### POW-Peak Badge

**Local:** Monty Mart (Gritzy Caves), Thwomp Caverns



**Efeitos:** Aumenta temporariamente o poder em batalha. Após os efeitos, o usuário desmaia.

### Pummel Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge  
(Peach's Castle Dungeon)



**Efeitos:** Quando você efetua uma Ataque Surpresa com o martelo há uma chance de que o inimigo seja derrotado com um só golpe.

### Risk Badge

**Local:** Town Shop (Toad Town)

**Efeitos:** Quanto menos Mushrooms você possuir, mais danos irá causar em seus inimigos.

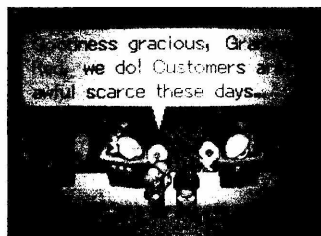
### Rough Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge  
(Peach's Castle Dungeon)

**Efeitos:** Aumenta a quantidade de danos causados e sofridos em batalha.

### Safety Badge

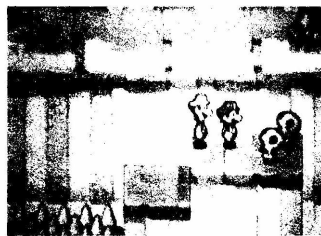
**Local:** Town Shop (Toad Town)



**Efeitos:** Reduz a quantidade de danos recebidos e causados em batalha.

### Salvage Badge

**Local:** Shroom Shop  
(Princess Peach's Castle)



**Efeitos:** Aumenta as suas chances de receber, após a batalha, os itens que você utilizou na luta.

### Salvage Badge A

**Local:** Town Shop (Toad Town)

**Efeitos:** Aumenta ainda mais as suas chances de receber, após o confronto, os itens que você utilizou no decorrer da batalha.

### Shroom Badge

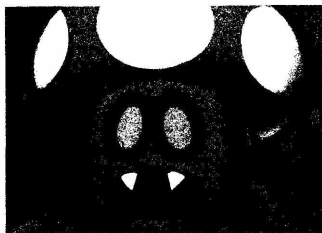
**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)



**Efeitos:** Aumenta o poder de cura dos Mushrooms utilizados em batalha.

### Shroom Badge A

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle), Star Shrine



**Efeitos:** Aumenta ainda mais o poder de cura dos Mushrooms utilizados em batalha.

### Simple Badge

**Local:** Thwomp Caverns (pegue 50 gemas no segundo minigame)

**Efeitos:** Quanto menor a quantidade em estoque do Bros. Item que você utilizar na batalha, maior será o dano que ele irá causar em seus oponentes.

### Stomp Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)

**Efeitos:** Aumenta seu poder de ataque se você iniciar a batalha com um Ataque Surpresa com pulo.

### Training Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle)

**Efeitos:** Permite utilizar Bros. Items infinitamente, mas com poder de dano reduzido.

### Treasure Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)



**Efeitos:** Você recebe o item do inimigo se derrotá-lo com um Bros. Item.

### Ulti-Free Badge

**Local:** Fawful's Bean 'n' Badge (Peach's Castle Dungeon)

**Efeitos:** Uso de Bros. Items infinito.

### Wallet Badge

**Local:** Shroom Shop (Princess Peach's Castle), Toadwood Forest

**Efeitos:** Reduz a quantidade de moedas perdidas quando você fugir das batalhas.



# Aventura em dobro

**Acompanhe este roteiro para a aventura de Mario e Luigi e salve o Mushroom Kingdom da invasão alienígena, enquanto resgata a princesa Peach outra vez**

## Invasão Alienígena

Tudo estava muito tranquilo e normal no antigo Mushroom Kingdom, com os jovens irmãos Mario encarregados de proteger a pequena princesa Peach das garrinhas do infantil Bowser. Mas como normal não é algo que dura no reino, logo uma esquadra de discos-voadores surgem sobre o castelo da princesa.

### 1 Princess Peach's Castle - PASSADO

Após as cenas iniciais você terá de enfrentar Baby Bowser. Nesse início de jogo, o combate é apenas um tutorial. Basta seguir as indicações na tela e repetir as ações até derrotá-lo.

### 2 Princess Peach's Castle PRESENTE

A princesa Peach desaparece após experimentar a máquina do tempo do Professor E. Gadd. Com a notícia, Toadsworth, o tutor da princesa, passa mal e desmaia. Para curá-lo você deve ir ao local indicado no mapa, golpear o bloco de itens e trazer o Refreshroom. Aproveite o caminho para coletar moedas e Mushrooms dentro dos

#### CONTROLES

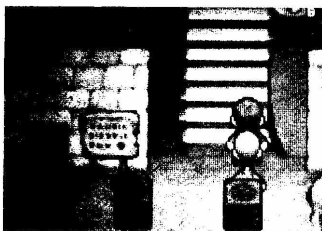
Direcional	Move
A	Ações do Mario
B	Ações do Luigi
X	Ações do Baby Mario
Y	Ações do Baby Luigi
L e R	Escolhe as Ações de Comando
START	Menu / Stuffwell

blocos de itens. Após ajudar o bom velhinho você irá enfrentar o Junior Shrooboid. Trata-se de outro tutorial. Siga as indicações e repita os movimentos indicados e você não terá problemas para vencer o oponente. Após a luta, siga para o jardim principal do castelo, ao sul do mapa.

### 3 Near Hollijolli Village

Após as cenas você receberá o Stuffwell, uma maleta-ajudante criada pelo Prof. Gadd, que irá cooperar com o grupo por várias vezes durante a história. Como tarefa inicial, ele irá iniciar o tutorial de saltos. Pule pelas plataformas e depois ative os blocos, os vermelhos com Mario e os verdes com Luigi, para abrir o portão e seguir.

Após enfrentar os Shrooblets, você aprenderá a utilizar itens de cura.



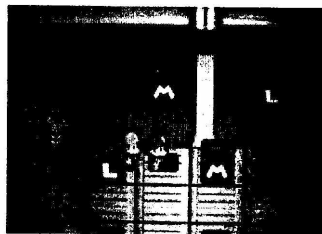
Quando lhe for solicitado, selecione o Mushroom e use-o no Luigi. Ao chegar ao vilarejo destruído, entre nas casas para coletar os itens nos blocos e siga até a casa do prefeito. Tire-o da chaminé dando-lhe uma cabeçada e prepare-se para enfrentar os Shroobs do lado de fora.

### DICA DO TOADSWORTH

Se for muito difícil derrotar os chefões na raça, a estratégia para vencer cada um deles está na página 62.

### 4 Koopa Cruiser

Agora, controlando os bebês, os



koopatroopa darão dicas sobre como saltar pelas caixas. Aproveite para pegar os itens dos blocos no caminho e salve antes de passar pela porta, no final.

### 5 Hollijolli Village

Agora os bebês enfrentarão os Shroobs, mas desta vez será diferente,



pois você irá aprender a utilizar os Bros. Items. Aproveite pois, neste tutorial, os itens são infinitos.

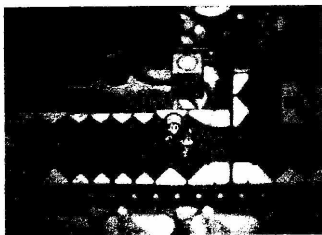
### 6 Bowser's Castle

Após o pouso forçado no castelo,



salve seu progresso e siga enfrentando os Goombas e coletando os itens/blocos. Enfrente os Boos, suba os degraus e utilize as vigas vermelhas para chegar à próxima sala. Finalmente você poderá controlar os quatro personagens ao mesmo tempo. Prontamente Stuffwell irá iniciar um tutorial para que você aprenda a unir (Piggyback) e separar as duplas.

Depois disso, suba no grande botão azul com quatro marcas e use o comando de separação para arremessar os bebês na plataforma alta. Use os pivetes para ativar o bloco-cano e trazer os adultos para que, juntos, todos pisem no grande botão azul.



Na próxima área, passe com os bebês pelo buraco no muro para pegar os blocos-itens antes de pisarem no botão azul. Novamente use a separação para arremessar os bebês aos locais mais altos e seguir adiante. Ative o bloco roxo e siga para a próxima área.

Agora você irá aprender como funcionam os ataques e itens nas lutas em que os quatro personagens estão envolvidos. Derrote os oponentes e suba no cano azul para ativar o elevador, depois arremesse os bebês para que ativem os outros dois blocos roxos.

Mais à frente você terá que utilizar os blocos de duas cores, sendo que cada personagem deve ativar o bloco com a metade da sua cor acesa no momento certo para que o mecanismo seja ativado. Junte as duplas para subir na plataforma e repita a técnica para chegar ao botão azul.

Arremesse os bebês para entrar com eles no buraco. Com os adultos, atinja o grande bloco com o personagem da cor compatível para ativar o Shiny Block e acerte-o com os bebês para que o caminho fique temporariamente iluminado. Quando ele se apagar, repita o procedimento até conseguir chegar à saída. Ative o bloco "?", pegue o Cobalt Star Shard, use o cano azul e saia do local.

## Em busca do

### 2º Cobalt Star Shard

De volta ao seu próprio tempo, Mario descobrirá informações importantes sobre o Cobalt Star Shard, a ligação com os Shroobs e a necessidade de reunir os outros pedaços da estrela.

## 7 Princess Peach's Castle

Fale com o Prof. Gadd e aprenda a





equipar-se com Badges. Antes de ir para o Portal do Tempo que surgiu no andar térreo, do lado esquerdo do mapa, aproveite para comprar itens e equipamentos na ShroomShop, do lado direito do mapa, e rodar o castelo em busca de blocos-itens.

## 8 Toadwood Forest -

Jogue os bebês dentro dos troncos ocos para coletar os itens do lado de dentro e use o trampolim para voltar. Mais adiante você irá se deparar com pequenos blocos vazios em torno de um grande bloco vazio. Para ativá-los, entre no tronco oco com os bebês e liberte as seis chamas para que os adultos as coloquem no grande bloco vazio. Após reunir e ativar as seis chamas, o caminho bloqueado pela vegetação irá se abrir. Siga por ele.



Posicione os adultos sobre a plataforma e entre no tronco oco com os bebês. Utilize o bloco de direções para controlar a plataforma flutuante. Na área seguinte, acione os blocos de duas cores para ativar os geradores, depois siga pelo caminho de cima e use as mesmas técnicas nas próximas áreas. Não se esqueça de pegar todos

os blocos de itens que puder antes de subir para a fábrica.

## 9 Vim Factory

Derrote os Hammer Bros para receber os martelos (hammers) e aprender a utilizar os novos comandos, quebrando as caixas com o martelo e



passando por baixo das grades com o "Spinny Drill". A seguir, pise no botão e passe por baixo do portão. Na área seguinte, pegue os blocos atrás do primeiro portão e suba os degraus atrás do segundo. Ande pelo muro e desça na cômoda da parte de baixo da tela. Ative o botão com o martelo, suba nos muros mais uma vez e pule para a sala à esquerda da tela. Ative o outro botão, saia por baixo do portão e suba pelos degraus a seguir.

Entre, atravesse a tubulação e quebre as esferas que estão nas raízes da árvore. Arremesse os bebês na plataforma do canto direito e acione o botão para sair. Siga até passar pelo cano azul. Acione o botão após o portão, depois entre com os bebês na tubulação e acione outro botão. Selecione os adultos, passe pelas barreiras e ative os blocos de duas

cores. Passe pela ponte com os bebês e acione o botão atrás do portão.

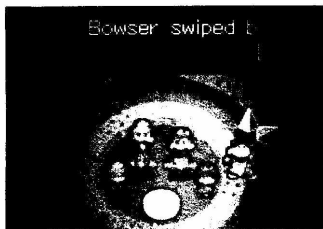
Posicione os adultos abaixo dos blocos bicolores e, em conjunto com os bebês, ative os quatro blocos. Suba nos degraus e siga pela plataforma para sair.

Antes de cair, siga pela esquerda e quebre as caixas até o final. Acione os dois botões para abrir as portas. Pegue os itens pelo caminho da esquerda e depois siga pela direita. Vá com os bebês para a tubulação e use o bloco de direções para guiar a plataforma com os adultos até o bloco roxo. Passe pela ponte, acione os blocos de duas cores e passe com os bebês.

Acione o botão azul e salve antes de enfrentar o Swiggler. O segredo é destruir os Doutores Shroob para que os cogumelos venenosos deles caiam na bebida do Swiggler. Quando ele beber e ficar fraco é o momento de aproveitar e atacar com potência total.

## Recomeçando do zero

Agora deveria ser o momento de você comemorar o segundo Cobalt Star



Shard, mas Baby Bowser fez o favor de roubar não um, mas os dois fragmentos de uma só vez. Mas não adianta chorar

o leite derramado. É hora de ir atrás dele e recuperar os artefatos.

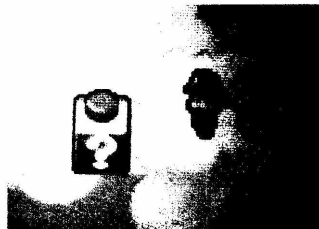
## 10 Princess Peach's Castle



Para variar, fale com o Professor Gadd e depois siga para o jardim principal. Lá você irá aprender um novo comando para os adultos: o Spin Jump! Após completar o tutorial, siga para o portal do tempo indicado no andar acima.

## 11 Yoshi's Island - PASSADO

Entre na segunda casa e fale com Kylie Koopa. Suba com os bebês no trampolim, depois entre na casa ao lado para encontrar Magi Koopa. Após os diálogos, passe pela casa seguinte, use o trampolim e atinja o bloco com o martelo para que ele desça.



Use o cano azul e salve. Vá com o bebê Mario até a fonte para aprender a utilizar o golpe de água dos bebês. Siga pela direita no mapa, suba no trampolim e golpeie o cano antes de usar o golpe de água. Acerte o bloco vermelho "!" para chegar ao lado esquerdo do mapa, depois passe por baixo das grades e use o golpe de água nos troncos ocos para apagar as chamas do lado de fora. Agora use o Spin Jump nas plataformas para alcançar o bloco verde "!".



Quando o bloco verde gigante aparecer, use-o para chegar ao canto superior direito do mapa. Na tela seguinte, atinja os canos para que fiquem posicionados na direção correta (atinga três vezes o bloco inferior direito, uma vez o inferior esquerdo e duas vezes o bloco superior). Suba com os bebês no trampolim e despeje água no cano para apagar o fogo e poder acertar o bloco azul "!". Use o bloco azul gigante para chegar ao cano azul.

Na tela seguinte, use o Spin Jump no pequeno furacão para chegar ao outro lado e repita a técnica até chegar ao bloco roxo. Use o trampolim para levar os bebês até lá. Entre com os bebês na grade, use o trampolim,

abasteça-se com água e caia na plataforma à direita para disparar contra o fogo e seguir adiante. Suba em mais um trampolim e desça pelo outro lado. Use o pequeno furacão para atravessar os adultos e use o botão azul do chão.

Ao enfrentar os Kameks, destrua as cópias com a Bro Flower e pule no original. Para facilitar, aproveite os cogumelos que ele solta.

## 12 Yoob's Belly

Aqui você terá que salvar os Yoshis para que eles o ajudem. Use o bloco-cano para trazer os adultos e salve. Jogue os bebês nos tubos para coletar os blocos e encontrar, em um deles, a fruta que deverá ser entregue ao Yoshi faminto na parte de cima da sala. Vá para a área à esquerda. Para salvar este Yoshi, martele as bolas para que fiquem com as mesmas cores das bolas da porta. Na sala à nordeste, use o trampolim, caia no terceiro buraco e ative o botão para salvar outro Yoshi.

Depois do salvamento, vá para a sala à direita, passe pelas grades e use o golpe de água para derrubar o pequeno disco voador. A seguir, passe pelo buraco da parede e salve mais um Yoshi. Após as cenas, desça pelo



buraco e siga todo o caminho até o cano azul. Após salvar, use o trampolim e dispare água nos ovos arremessados pelos adultos na parte de baixo. Na sala mais ao sul do mapa, fale com todos os Yoshis para receber itens, depois continue seguindo pelo nordeste, salve e enfrente o Sunnycide.

Para vencer este inimigo, você precisa quebrar os ovos para libertar os Yoshis. Quando eles o derrubarem com a rocha, ataque o monstro com potência máxima. Depois da vitória, pule no buraco e volte para a vila dos Yoshis para recuperar os Cobalt Star Shards.

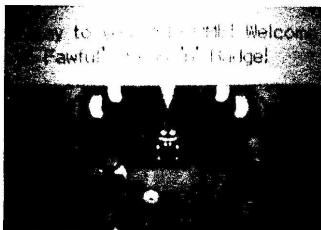
## Comendo poeira

**005** **Adultos**

Seu próximo destino é o deserto, onde os irmãos Mario, com a ajuda de uma nova amiga, deverão tentar encontrar mais um fragmento da estrela. Mas antes, descubra a passagem secreta que dá acesso a uma loja com ótimos produtos e um atendente bem conhecido dos jogadores da versão anterior do título para GameBoy Advance: *Mario & Luigi Superstar Saga*.

## 13 Princess Peach's Castle

**PRESENTE**



Volte a falar com o Professor, depois siga para o jardim da entrada para aprender outro movimento: o Bros. Ball. Use a técnica no mecanismo que está no local indicado no mapa com uma interrogação, depois entre no cano para chegar ao Peach's Castle Dungeon. Uma vez lá, entre nas grades para coletar os itens e, seguindo pela tubulação da sala mais à direita, você terá acesso ao Fawful's Bean 'n' Badge, uma loja montada por um antigo conhecido onde você poderá trocar seus Beans por Badges exclusivas e poderosas.

Volte para a parte principal do Castelo e siga para as grandes escadarias no andar acima. Ative o bloco roxo e use o Bros. Ball para subir as escadas e ativar o segundo bloco roxo antes do tempo acabar. Agora é só trazer os bebês e entrar no portal do tempo.

## 14 Gritzy Desert - PASSADO

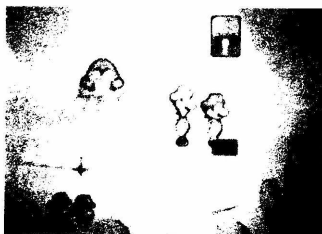
As estátuas devem ser acionadas em duplas: a do leste com a do oeste e a do norte com a do sul. Para isso, você terá de posicionar cada dupla em uma estátua e ativar os blocos bicolores à frente delas antes do tempo acabar.

**DICA:** Volte aqui após aprender o movimento Baby Spin para pegar os blocos nas colunas mais altas.

Coloque os bebês dentro do tubo e entre com a Bros. Ball no canhão. Acerte o botão, dentro do tubo, para ativar o canhão. Uma vez do outro lado, posicione os adultos nos blocos de duas cores da estátua do leste e leve os

bebês para ativar os blocos da estátua do oeste.

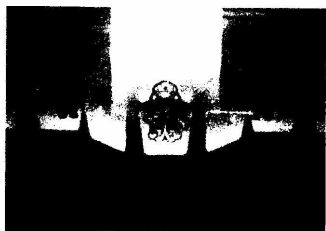
Volte com os adultos, passe pela área da estátua norte e siga para a parte



superior direita do mapa. Ative o bloco roxo e use a Bros. Ball para chegar a tempo no segundo bloco roxo. Use o mesmo procedimento de antes para ativar as estátuas do norte e do sul, depois volte para a entrada do templo e ative o bloco roxo. Suba pelos degraus, entre no templo e use o cano azul.

## 15 Koopaseum

Após as cenas, ative o bloco roxo e suba os degraus. Use a Bros. Ball e depois o Spin Jump para prosseguir.

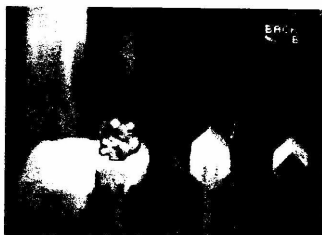


Use o Shiny Block para guiar os bebês até o fim da área escura e depois acione

o elevador para enfrentar o Shrooboid Brat. Apesar de resistente, ele não é um oponente difícil. Apenas use seus melhores ataques e não terá problemas.

## 16 Gritzy Caves

Apague o fogo e martele a parte rachada da parede para ter acesso a mais uma loja com itens exclusivos: a Monty Mart. A seguir, use o cano à esquerda do mapa e acerte o bloco roxo para ativar um atalho para o Gritzy Desert. Volte para as cavernas e ative o bloco roxo na sala mais ao norte. Use o



Bros. Ball para chegar ao outro lado. Vá para a próxima sala e siga para a esquerda. Use o Bros. Ball para ativar o mecanismo e, atrás das grades, use os bebês para atingir os itens com golpes de água. Você terá de acertar o mesmo objeto mostrado na tela de baixo. Faça isso três vezes para ativar a ponte. Após passar pela ponte, ative o bloco roxo para criar um atalho que leva para o início do mapa, depois siga o caminho para o cano azul.

Use os bebês na tubulação para liberar o caminho para a Bros. Ball. Chegue ao outro bloco roxo antes do tempo acabar. Siga para a próxima sala

e atinja o botão no fim da área. Use o Bros. Ball para passar pela parte de cima e pegar os blocos.

Seguindo adiante, passe os bebês pela tubulação e use a Bros. Ball para ativar e controlar as plataformas móveis. Ative todos os blocos com os bebês, depois use o Spin Jump para chegar ao outro lado e usar o cano azul.

Salve, pise no botão azul e depois ative o bloco na sala seguinte para enfrentar o Petey Piranha. Será mais fácil enfrentar o velho inimigo se você utilizar a Bro Flower contra ele. Após vencê-lo, martele a parte rachada da parede e ative o botão atrás das grades para abrir o portão.

## Seqüestros, erupções

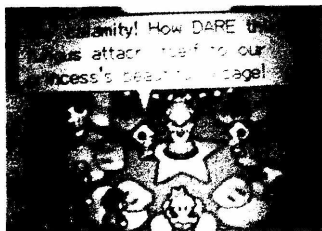
e dinos maiores

Após salvar Kylie e conseguir mais um fragmento da estrela, Mario encontra e resgata sua querida princesa, porém algo sinistro está preso ao rosto dela. Resta levá-la para o castelo e esperar que o Professor a ajude.

## 17 Princess Peach's Castle

▶ **PASSADO**

Após as cenas, siga para o jardim principal e aprenda dois novos



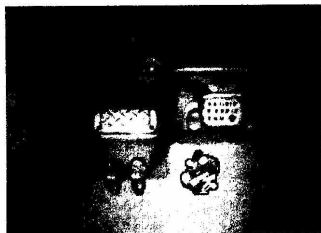
comandos: o Baby Spin e o Baby Cake. Um jato de ar carrega a Baby Peach para fora de alcance. Use o Baby Cake para passar por baixo do portão e ativar o botão, depois use o Baby Spin para alcançar o buraco no alto e salvar a pequena princesa.

Vá até o quarto da princesa no andar de cima e, após as cenas, siga para a área indicada no canto superior esquerdo do mapa. Use o Baby Spin para alcançar o portal do tempo.

## 18 Thwomp Volcano

▶ **PASSADO**

Após o save point, use o Baby Spin para ativar o bloco roxo. Entre na fresta com



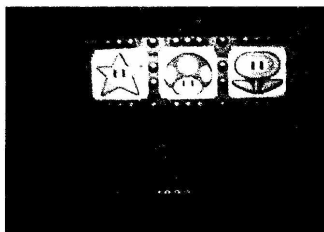
o Baby Cake e utilize a corrente de ar para chegar ao trampolim. Martele o bloco roxo e ative-o embaixo, com os adultos. Entre na passagem e use o bloco-cano para juntar as duplas antes de usar o cano azul.

Use o Baby Spin para passar pelos espetos e o Baby Cake para entrar na estrutura. Aproveite os jatos de ar para chegar ao bloco roxo. Use o Spin Jump para girar a engrenagem e aumentar a potência do vento que irá impulsionar os Baby Cakes até o próximo bloco roxo.

Entre no cano azul, salve e ative mais uma vez a engrenagem para fazer com que os Baby Cakes flutuem até a área mais alta. Use a nuvem móvel para chegar a outro bloco roxo. Após a erupção, siga para a próxima área e use a engrenagem para abrir a porta e entrar no laboratório do jovem Professor Elvin Gadd. Depois das cenas, acione a válvula no canto com o Spin Jump e solte nove golpes de água para apagar o fogo da grande rocha. Antes de entrar no vulcão, use o cano azul à direita do mapa para ativar um bloco roxo e criar um atalho para chegar a esse local. Para vencer Mrs. Thwomp, não economize nas marteladas.

## 19 Thwomp Caverns

Use o Baby Spin no minifuracão e desça coletando as moedas até o fundo. Na área seguinte há um



minigame muito útil para quem quer coletar todos os itens do jogo. Use o Bros. Ball no canhão e ative o botão com os bebês para acioná-lo. Colete o maior número de gemas possível e depois tente acertar três figuras iguais. Cada gema coletada lhe concede o direito a uma rodada. Na primeira vez, o

jogo é de graça, mas nas próximas vezes você deverá pagar cem moedas para ativar o canhão e tentar coletar as gemas. A premiação é a seguinte:

- Uma figura de cada = 1 moeda.
- Três cogumelos = 20 moedas.
- Três flores = 50 moedas.
- Três estrelas = 1 Bean.

Considerando que dá para pegar as seis gemas de uma vez só e que não é difícil acertar as três estrelas, esse minigame torna-se um ótimo negócio! Se você pretende comprar todos os itens do Fawful's Bean' n' Badge, esse é o seu lugar. Antes de utilizar o elevador de pedra, use o cano azul e acerte o bloco roxo para criar um atalho. Após descer pelo elevador, salve, vá para a esquerda e jogue os bebês no poço para que controlem a plataforma móvel e levem os adultos até a área seguinte.

Use novamente o Baby Spin no próximo minifuracão para seguir com os bebês para a direita. Entre no cano verde e ative o bloco roxo para criar outro atalho. Mais à frente, ative o bloco de exclamação verde para liberar o elevador de pedra.

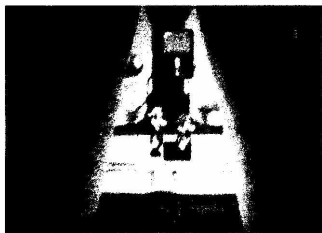
Desça pelo elevador e entre no cano verde para ativar os dois blocos roxos. Volte e entre no cano azul para ativar outro bloco roxo e criar um atalho para esse andar. A seguir, volte para a área do elevador de pedra e siga para a direita até chegar a outro minigame. Nessa primeira vez você terá que coletar, com o Baby Spin, mais de 30 gemas para ter acesso ao bloco de exclamação vermelho. Nas jogadas

seguintes você recebe 20 moedas se coletar mais de 20 gemas ou a exclusiva Simple Badge se coletar todas as 50 gemas do cenário.

Após descer com o elevador de pedra, vá para a esquerda, entre pelo cano azul e acerte o bloco roxo para ativar o último atalho do local. Salve e ative o bloco de exclamação verde para descer e enfrentar a dupla de arqui-rivais do nosso grupo de heróis: Bowser e Baby Bowser. O ideal contra eles é enfraquecê-los com vários ataques de Ice Flower para depois acertá-los com várias sequências de cascos verdes.

## 20 Shroob Mother Ship

Siga coletando os itens pelo caminho e ative o bloco roxo. Use o



trampolim e siga com os bebês acionando os botões vermelhos para iluminar o bloco roxo, que deve ser acionado pelos adultos, na parte de baixo. Ao chegar ao outro lado da área principal, ative o bloco roxo para criar o atalho e entre na porta. Após as cenas, salve e continue até a saída.

## 21 Toad Town

Salve e entre na loja à direita para

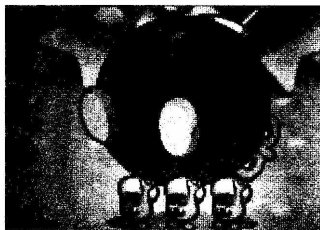
ter acesso a mais acessórios. Entre sempre nos buracos e grades das casas para coletar blocos e itens.



Use a casa vermelha mais ao leste da área para passar os bebês, que devem seguir sozinhos pelo outro lado e ativar os blocos bicolores. Desça com os adultos pelo outro lado e junte o grupo na parte de baixo do mapa. Acione o bloco roxo próximo ao segundo save point para abrir o caminho até o portal do tempo que leva ao castelo da princesa, depois siga para o cano azul, do outro lado do mapa.

## 22 Star Hill

No meio da trilha, use o Baby Cake para entrar no buraco e o Spin Jump para aumentar a potência do jato de ar. Salve e siga para enfrentar o





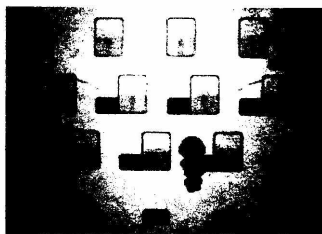
Commander Shroob. O safado irá se esconder e deixar que os Support Shroob, armados com um enorme Shroob-omb, enfrentem os heróis. Destrua apenas os Support Shroob de trás da fila, para que o primeiro não agüente o peso da bomba e deixe ela rolar para trás, trazendo à força o covarde do Comandante. Nesse momento, aproveite para usar Ice Flowers ou Bro Flowers contra ele. Após as cenas com o Star Sprite, passe pela ponte e entre no cano azul.

## 23 Star Shrine

Siga por um dos dois lados do mapa e use o Spin Jump para passar pelas plataformas-estrelas. Pule no trampolim. Os adultos devem usar o Spin Jump na engrenagem para levantar o bloco Aurora, enquanto os bebês o atingem com o golpe de água. Após ativá-lo, volte para o Star Gate, de preferência pelo caminho contrário ao que você escolheu para ir, para que você possa coletar todos os blocos e itens do cenário. Após os diálogos, entre no cano azul.

No próximo mapa você deve ativar os blocos-estrelas. Com exceção do início do mapa, cada uma das áreas possui um bloco-estrela. Quando acionados, eles liberam duas cores, uma para cada direção de ligação. Para ativá-los permanentemente você deve acioná-los na sequência de ligação, ou seja, de acordo com sua cor. Por exemplo: para ativar permanentemente um dos raios do bloco com luzes nas cores vermelho e rosa, você deverá acioná-lo, depois acionar outro que

libera raios na cor vermelha ou rosa. Para encontrar o bloco-estrela da área sudoeste (parte inferior esquerda do mapa), guie os bebês pela caverna com o auxílio do Shiny Block. Na área leste (parte direita do mapa, não confunda com a parte inferior direita), acerte o bloco roxo para visualizar a combinação de cores que você deverá repetir com os bebês dentro da caverna. Se atingir os blocos azuis com o Baby Mario, o bloco ficará vermelho. Se atingi-los com o Baby Luigi, eles ficarão verdes. Depois



de ativar permanentemente todos os raios coloridos, use o cano azul que aparecerá no centro do mapa. No mapa seguinte, salve e pise no botão azul para conseguir o quarto Cobalt Star Shard.

Após as cenas, utilize o Baby Cake para subir pela muralha. Passe por baixo das grades e ative o botão. Pise no botão azul e depois use a Stylus para limpar as partes escuras do desenho e descobrir um grande segredo sobre a Princesa Shroob e a Cobalt Star.

Não perca tempo com o segredo dos Shroobs agora, pois você precisa enfrentar o Elder Shrooboid. Para facilitar o serviço, utilize Ice Flowers para enfraquecê-lo e depois finalize com

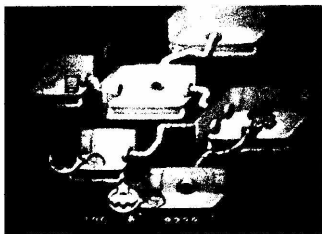
marteladas ou cascos verdes. Só não pule na cabeça espinhuda dele. Depois de vencê-lo e, de quebra, conseguir mais um fragmento da estrela, siga para a porta e use o portal do tempo.

## Atrás das portas

Você já coletou os fragmentos necessários para invadir o castelo dominado pelos Shroobs, por isso, siga para o covil dos alienígenas e parta em busca da princesa.

## 24 Princess Peach's Castle

Fale com o Professor E. Gadd, depois equipe-se da melhor forma: compre

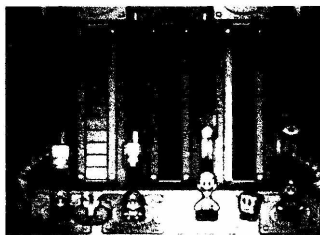


itens, acessórios, equipamentos, enfim, fortaleça-se o máximo que puder. A seguir, siga para o último andar, salve o jogo e entre no portal para iniciar a fase final da aventura.

## 25 Princess Peach's Castle

Use o Shiny Block para guiar os bebês dentro da área escura e atinja o bloco roxo. Ative o botão e depois acione outro bloco roxo para acessar a ponte. Passe os bebês por baixo do portão,

ative mais um botão e entre no cano azul. No mapa seguinte, você terá que acionar os sensores de forma semelhante às estátuas do deserto Gritzy. Ative os que estão direcionados um para o outro, em duplas. Após ligar os quatro primeiros sensores, use o Baby Spin para ativar o bloco roxo, depois entre na porta e use o cano azul. No próximo mapa, use a Bros. Ball para subir as escadas e ativar o segundo bloco roxo antes do tempo acabar. Pise no botão azul e entre na espaçonave.



Após os diálogos, ative o bloco roxo. Use os três primeiros blocos (da esquerda para a direita) para controlar a altura da nave e o bloco da direita (acima de Mario) para atirar. Com esses recursos você deverá destruir os outros discos voadores. Use o cano azul mais à esquerda e depois utilize o Baby Spin para subir no parapeito. Ative o botão e, com o Spin Jump, o bloco roxo. Acione os dois botões com os bebês, depois os blocos bicolores do salão anterior e entre na porta. Use o cano azul e salve.

## 26 Peach's Castle – Cellar

Use o cano azul à esquerda e ative o bloco roxo para criar um atalho,

depois volte. Use o Spin Jump para aumentar o último jato de ar à esquerda, passe por eles com o Baby Cake e ative o botão.



Use o pequeno ciclone para passar com o Baby Spin e ative o bloco roxo para baixar a ponte. Mais à frente lance os bebês no cano oco, entre no canhão com os adultos em forma de Bros. Ball e acione-o. Chame os bebês com o bloco-cano no canto esquerdo e use o Baby Spin para que eles alcancem a plataforma da direita.

Acione os quatro blocos de duas cores e entre na porta para utilizar o cano azul. A seguir, passe pelas grades e ative o bloco roxo para baixar a ponte. Siga para a direita do mapa e ative os blocos roxos. Vá para as quatro áreas centrais do mapa e ative os blocos-estrelas, alinhados aos pares, de forma que seus raios atinjam o Chomp-Chomp. Quando aparecerem várias cópias dele, atire no que range os dentes mais rapidamente.

Acione o bloco roxo para baixar os espetos e atravesse a ponte para usar o cano azul. Use o Baby Cake para pegar os blocos à direita e depois siga para a esquerda. A seguir, ative o

bloco roxo, passe pelas grades e depois siga pelos muros.

Salve constantemente e aproveite para andar por toda a muralha, pois há vários blocos e itens nesta região. Siga até o jardim central, na parte sul do mapa, passe pelas grades e ative o botão. Ligue os dois últimos sensores e utilize o novo cano azul.

Ative o bloco roxo da sala à esquerda para criar um atalho e siga para o próximo cano azul. Ative o botão na sala à esquerda para acionar outro atalho, salve seu progresso, suba a rampa e entre na estátua.

## 27 Peach's Castle – Statue

Suba as escadarias, recupere a energia e salve antes de pisar no botão azul. Após as cenas com a Princesa, suba as últimas escadas e use os



blocos-controles para atirar nos discos voadores pequenos e lançá-los em direção ao OVNI maior. É preciso lançar quatro deles para vencer. Após derrubar o UFO, desça as escadas para enfrentar a Princesa Shroob. Acerte o campo de força dela com Bro Flowers para quebrá-lo, depois use Ice Flowers ou Mix Flowers para golpear-la.

Fique atento para evitar os golpes dela e repita a estratégia até vencê-la. Após derrotá-la, você entenderá o que significava o desenho que recebeu.



A Princesa Shroob tem uma irmã, e é ela quem você tem de enfrentar agora. Se você achou a primeira princesa difícil, chore... Nem adianta perder tempo com ataques fracos. Use Mix Flowers para atingi-la em todos os pontos ao mesmo tempo e, quando ela estiver reduzida à cabeça, abuse das Ice Flowers. Sempre que ela voltar à forma inicial, repita a sequência.

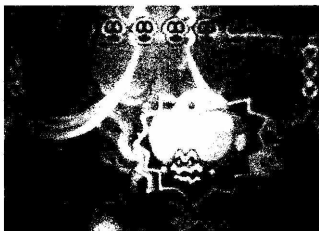
## Enfim, Princess Peach

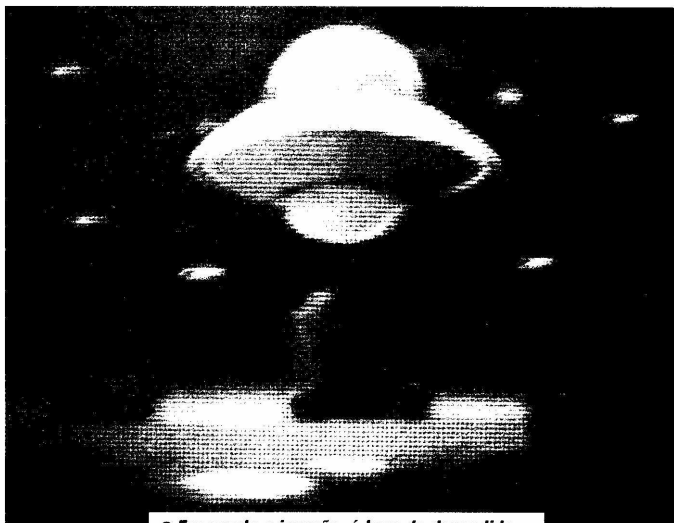
Uma princesa Shroob foi destruída e a outra reduzida a um pequeno cogumelo. A querida Princesa Peach está a salvo e toda a população do

Mushroom Kingdom voltou ao normal. Agora é só retornar à época normal e comemorar, certo? Er... não.

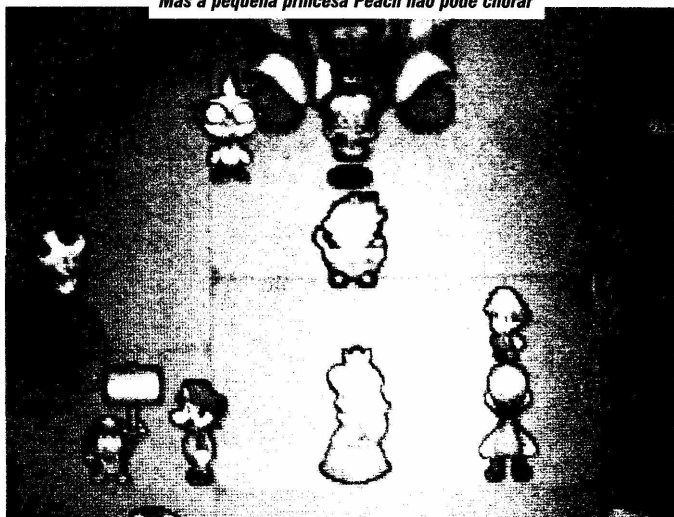
## 28 PRESENTE Princess Peach's Castle

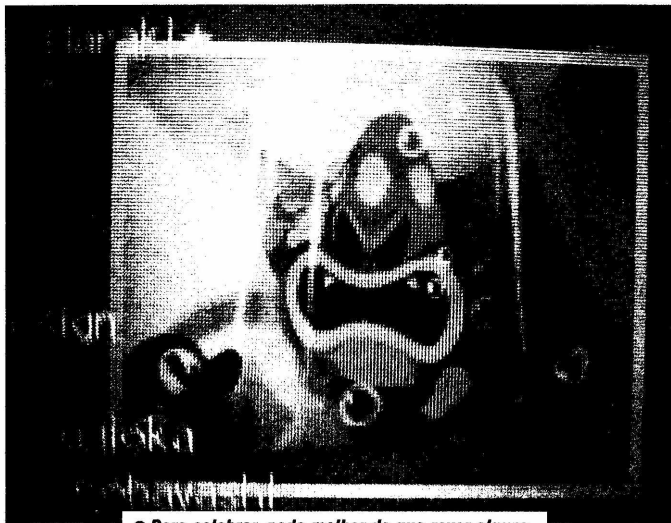
Após as comemorações, Bowser, que estava desacordado no castelo, engole o cogumelo que era a segunda Princesa Shroob e é possuído por ela. O que isso significa? Que há mais uma batalha para os nossos heróis. E o pior é que desta vez você não consegue atacar nem utilizar itens. Mas fique tranquilo. Basta se esquivar e se defender. Conforme os ataques do Bowser possuído vão sendo desviados, a essência da Princesa Shroob é danificada e perde força. A batalha não é difícil e serve apenas para dar um pequeno susto antes de comemorar e curtir o final. Aproveite.



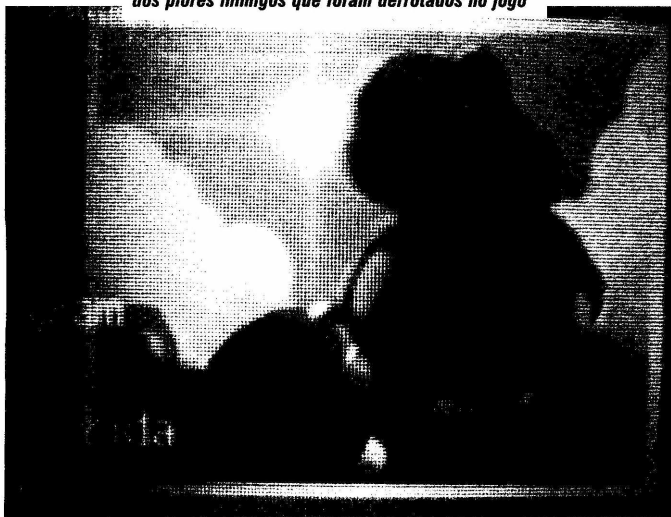


● *Encerrada a invasão, é hora da despedida.  
Mas a pequena princesa Peach não pode chorar*



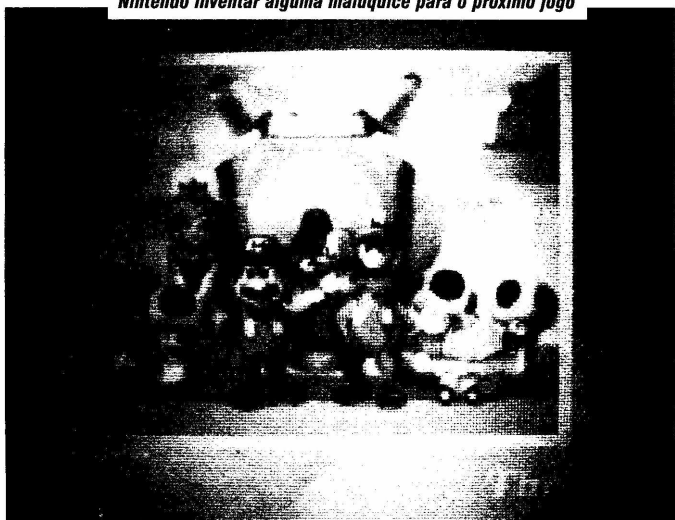


● *Para celebrar, nada melhor do que rever alguns dos piores inimigos que foram derrotados no jogo*





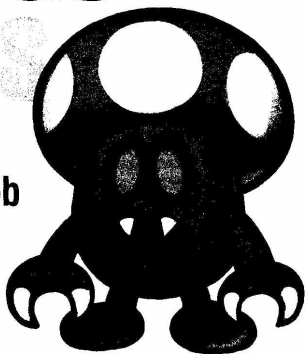
● *Mais uma vez o reino está salvo... Pelo menos até a Nintendo inventar alguma maluquice para o próximo jogo*



# Localização

## dos Beans

**Tire uma folga antes de enfrentar a princesa Shroob e colete todos os Beans para se fortalecer com as Badges mais raras**



**I**tens raros, os Beans não parecem ter utilidade no começo do jogo, mas logo você descobre seu valor: só eles podem ser usados para comprar as exclusivas Badges da loja "Fawful's Bean 'n' Badge".

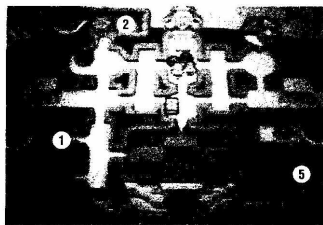
A busca pelos Beans só pode começar após você obter o Martelo (Hammer) e, conseqüentemente, aprender a habilidade Drill. Os Beans ficam enterrados em pontos marcados

com um "X". Use o comando Drill para se enterrar e saia da terra bem abaixo da marca do "X" para retirá-los.

A seguir você encontra os mapas com a localização dos Beans. As indicações são relativas ao seu percurso na área, ou seja, se uma indicação cita o terceiro andar e a seguinte não fala em uma nova área, é sinal que ele está na mesma tela. Aproveite os mapas e equipe-se:

## Princess Peach's Castle

### Presentes



**1** - No quarto de Mario & Luigi, onde há o Portal para a Toadwood Forest.

**2** - Na plataforma do jardim que fica no canto superior esquerdo do mapa do andar térreo.

**3** - Estes dois Beans ficam na varanda do último andar.

**4** - Em cima da porta da varanda do último andar (requer o Baby Spin).

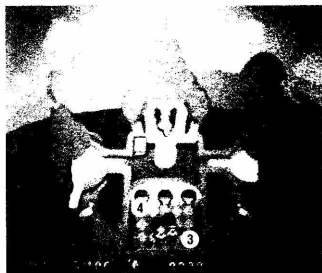
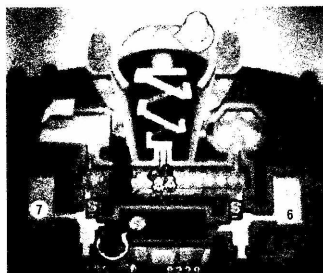


**5** - Mais dois Beans no parapeito do jardim, antes da área onde está o portal do tempo que leva ao Bowser's Castle (requer o Baby Spin).

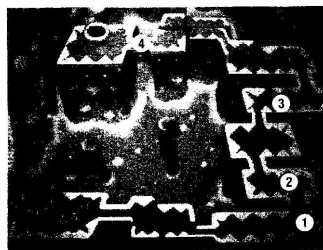
**6** - No mesmo andar do quarto da princesa, na parte de baixo da sala que

fica no canto inferior direito do mapa (após aprender o Baby Cake).

**7** - No mesmo andar do quarto da princesa, na parte de baixo da sala que fica no canto inferior esquerdo do mapa (após aprender o Baby Cake).



## Bowser's



**1** - No final da sala que está no canto inferior direito do primeiro mapa.

**2** - Logo no início da sala seguinte.

**3** - No meio da sala de treinamento.

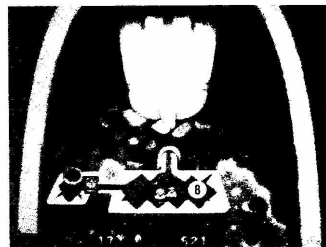
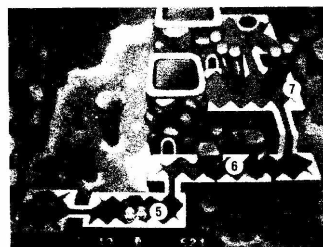
**4** - Nas pontes antes do cano azul.

**5** - Na segunda sala do segundo mapa.

**6** - Na terceira sala do segundo mapa.

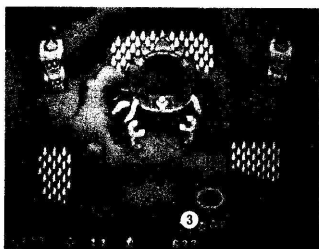
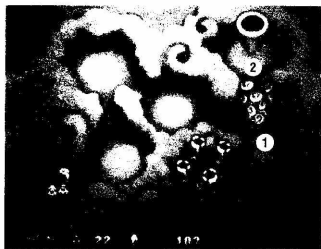
**7** - Ao lado do muro, antes do segundo cano azul.

**8** - Na área antes do portal do tempo.



## Toadwood

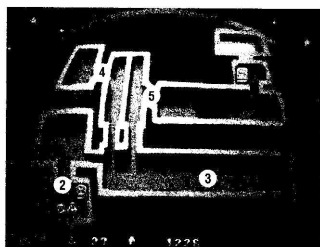
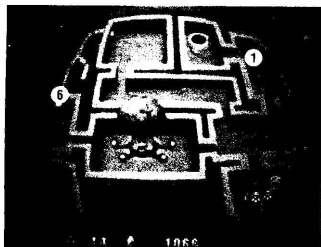
- 1 - Antes do primeiro cano azul.
- 2 - Ao lado do primeiro cano azul.
- 3 - Há dois Beans na área do cano azul na primeira sala do segundo mapa.



## Vim

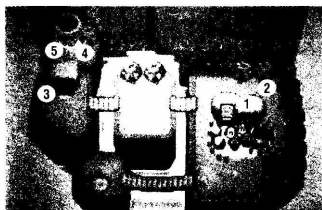
- 1 - Após passar pelas raízes da árvore e do grande botão azul que fica depois dela, pegue os Beans antes de usar o cano azul.
- 2 - Após o cano azul, pegue o Bean e salve.
- 3 - Pegue o Bean próximo aos blocos bicolores.

- 4 - Após abrir os dois portões ativando os botões na parte de cima... Vá pela porta da esquerda para pegar um Bean na entrada e outro na área seguinte.
- 5 - Seguindo pelo portão da direita, pegue o Bean antes de entrar na porta.
- 6 - Entre com os bebês na tubulação e pegue o Bean.

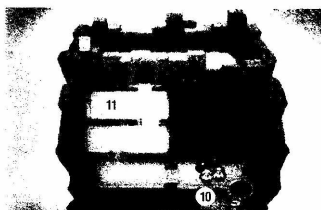
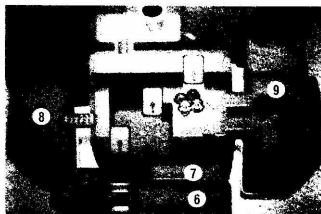


## Yoshi's

- 1 - Na cabana do primeiro save point.
- 2 - Estes dois Beans estão atrás da segunda casa.
- 3 - Ao lado da segunda "passagem".
- 4 - Antes do cano azul.
- 5 - Ao lado do cano azul.
- 6 - Após aprender o golpe de água, use o trampolim e pegue 2 Beans na nuvem.
- 7 - Após o próximo trampolim, pegue três Beans.
- 8 - Há quatro Beans na área à esquerda do mapa.
- 9 - Na área depois do bloco verde gigante, entre as árvores.



- 10 - Após o cano azul, use o trampolim para pegar dois Beans nas nuvens.
- 11 - Estes três Beans ficam no caminho de nuvens antes do grande botão azul final.



## YooB's

- 1 - Há 15 Beans nesta primeira área.
- 2 - Na sala à esquerda do início.
- 3 - Na sala da esquerda (lado do Yoshi).
- 4 - Na sala mais ao norte.

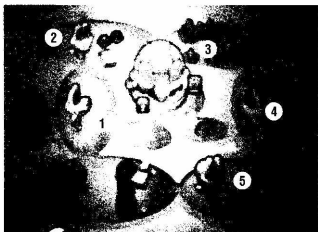


- 5 - Na sala seguinte (nordeste), use o trampolim e caia no 1º buraco à direita.
- 6 - Na sala à direita.
- 7 - Há dois Beans na sala com vários Yoshis. Pegue-os após libertar os dinos.



## Gritzy Mapa

- 1 - Na área da estátua do oeste.
- 2 - Há três Beans na área da estátua norte.
- 3 - Na área que fica no canto superior direito do mapa.
- 4 - Na área da estátua leste.
- 5 - Na área da estátua sul.



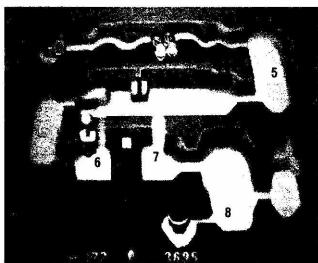
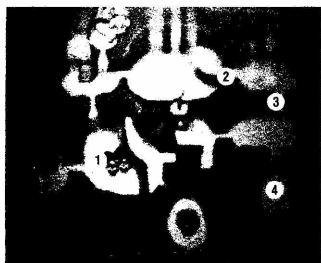
## Koopaseum

- 1 - Na área antes do Shiny Block.



## Gritzy Mapa

- 1 - Os dois Beans estão localizados na área abaixo do início, um deles está atrás da grade.
- 2 - Após ter que utilizar o Bros. Ball a primeira vez.
- 3 - Na sala seguinte.
- 4 - Na área da parte ao sul do mapa.
- 5 - No próximo mapa, há dois Beans na sala após a trilha com a Bros. Ball.
- 6 - Pegue dois Beans após ativar o



botão com o martelo.

**7** - Com os bebês na área das plataformas móveis.

**8** - Na área que está localizada antes do cano azul.

**9** - Na área que está localizada após o cano azul.

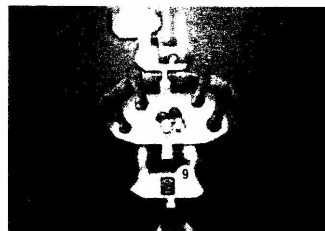
## Thwomp

**1** - Logo a esquerda do primeiro save point da fase.

**2** - Na área após ativar o primeiro bloco roxo.

**3** - Use o Baby Spin para alcançar dois Beans na área dos espetos.

**4** - Depois de ativar o bloco roxo, use o Baby Spin para chegar ao canto esquerdo.



**5** - Use o Baby Cake para subir e pegar três Beans nessa mesma área.

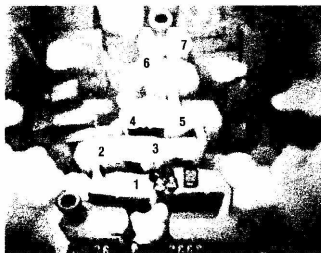
**6** - Antes do cano azul.

**7** - Caindo pelas frestas antes do cano azul.

**8** - Após o cano azul, use o Baby Spin.

**9** - Após passar pela nuvem móvel e ativar o bloco roxo.

**10** - Na área depois da erupção.



## Thwomp Caverns

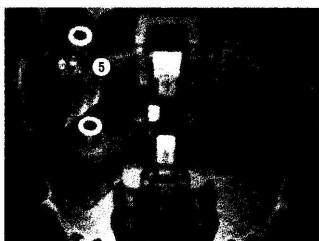
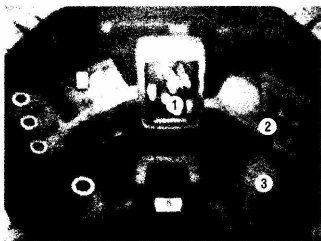
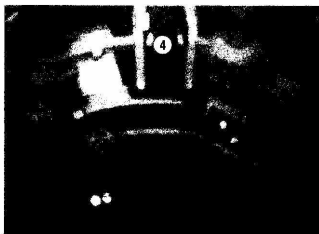
1 - Na área depois de planar até o fundo com o Baby Spin.

2 - Na área após o primeiro minigame.

3 - Na segunda área após o primeiro minigame.

4 - Após ativar o bloco de exclamação verde e descer com o elevador de pedra.

5 - Após entrar no cano verde e ativar os dois blocos roxos.



## Shroob Mother

1 - Há três Beans logo na primeira sala.

2 - Na segunda sala há mais dois Beans para pegar.

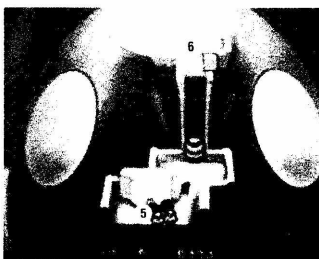
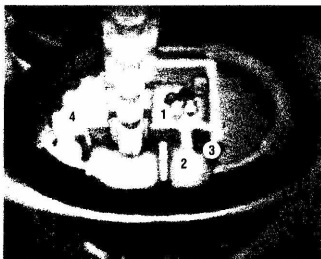
3 - Use o Baby Cake para descer atrás da tela vermelha.

4 - Após passar pelo corredor de

lâmpadas e ativar o atalho para o outro lado da área principal.

5 - Pegue os dois Beans após abrir a porta.

6 - Encontre estes dois Beans após as cenas.



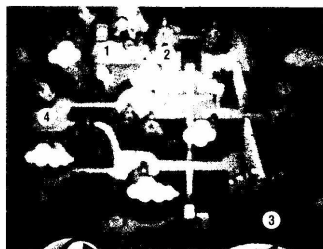
## Toad

1 - Dentro da casa amarela, logo abaixo do início do mapa.

2 - Dentro da casa amarela, à direita do início do mapa.

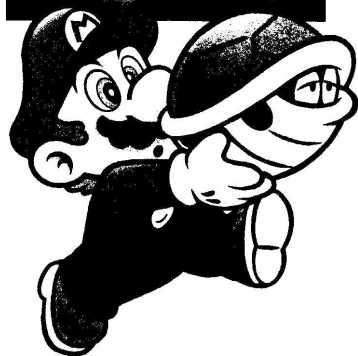
3 - Na área do segundo save point.

4 - Volte com os bebês pelo caminho dos adultos e pegue um Bean em cada uma das duas casas amarelas.

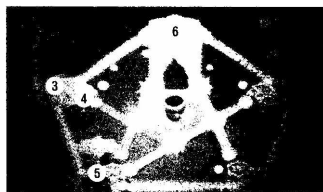
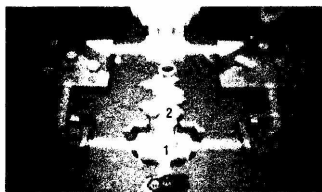


## Star

1 - Na área do save point.



## Star



1 - Logo no início.

2 - Após abrir o Star Gate e antes de entrar no cano azul, pegue os Beans.

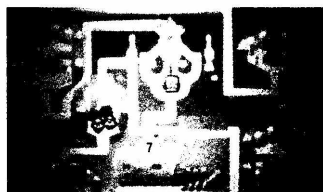
3 - Na primeira área do segundo mapa.

4 - Na área oeste (esquerda), onde está o primeiro bloco-estrela.

5 - Na área do bloco-estrela que fica à sudeste (parte inferior direita).

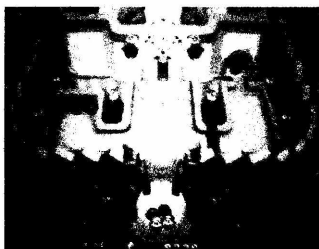
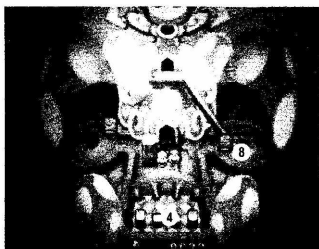
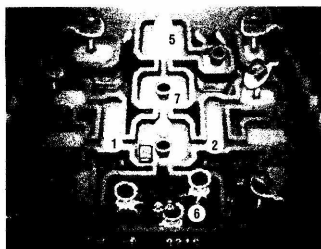
6 - Na área norte (em cima no mapa).

7 - No terceiro mapa, após subir pela



muralha com o Baby Cake, passe por baixo das grades.

# Princess Peach's Castle - Passado



- 1 - No segundo mapa, na sala à esquerda do save point.
- 2 - No segundo mapa, na sala à direita do save point.
- 3 - No terceiro mapa, na área ao lado do save point da esquerda.
- 4 - Após derrotar os discos voadores, use o cano azul mais à esquerda e pegue os dois Beans na varanda do próximo andar.
- 5 - Após vencer o Chomp-Chomp no Peach's Castle Cellar e voltar, ative o bloco roxo e entre por baixo das grades. Passe pela fresta na parede para pegar o Bean.
- 6 - No pequeno buraco através do muro do jardim principal, no sul do mapa, há dois Beans.

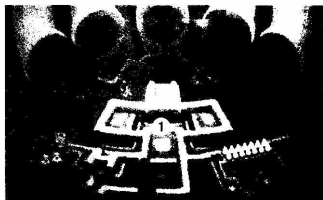
- 7 - Na fresta atrás das grades, próximo ao botão vermelho.
- 8 - Há mais três Beans após o último cano azul.



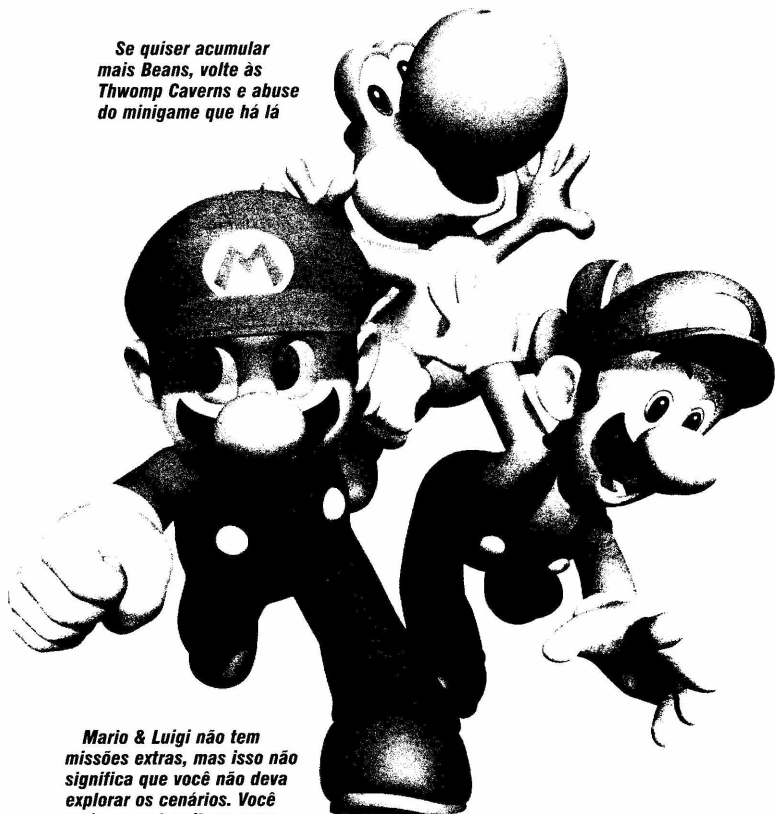


## Peach's Castle - 1-1

1 - No segundo mapa, nas salas centrais, onde você enfrenta o Chomp-Chomp, há um Bean em cada uma das quatro áreas.



*Se quiser acumular mais Beans, volte às Thwomp Caverns e abuse do minigame que há lá*



*Mario & Luigi não tem missões extras, mas isso não significa que você não deva explorar os cenários. Você pode encontrar itens raros*

# Inimigos

**Um RPG diferente não pode ter inimigos convencionais. Conheça as estatísticas dos inimigos e aprenda algumas técnicas para se defender deles**

**C**omo em todo RPG, *Mario & Luigi* tem a sua cota de inimigos. E como de costume, estes inimigos têm status, como nível de energia, de experiência e, é claro, os prêmios que oferecem ao serem derrotados. É isso que você confere nas fichas a seguir.

Só que as batalhas aqui não se restringem a duelos de fichas técnicas. Se você tiver bons reflexos, pode se defender e vencer lutas mesmo se for inferior aos oponentes. É só seguir a indicação visual que eles dão. Os Goombas, por exemplo, levantam a perna na direção de quem vão atacar. Já os Elasto-Piranhas indicam sua intenção pelo esticar do pescoço: se ele for até o topo da tela de cima do DS, o alvo é Mario, caso contrário, a vítima é Luigi. Fique esperto nestas indicações e você perderá bem menos energia nas lutas.

A lista a seguir mostra os oponentes em ordem alfabética. Saiba qual o significado de cada item:

## Nome do inimigo

**Local:** região onde ele fica.

**HP:** quantidade de pontos de vida.

**XP:** pontos de experiência que o inimigo fornece ao ser destruído.

**Moedas:** quantidade de dinheiro que fornece ao ser vencido.

**Item:** objeto que carrega e que pode fornecer ao ser vencido.

Vale lembrar que os valores e objetos são apenas referências e podem variar dependendo de fatores como a quantidade de inimigos na luta. Nem todos os inimigos têm itens.





### Blazing Shroob

**Local:** Thwomp Caverns

**HP:** 95

**XP:** 240

**Moedas:** 10

**Item:** Copy Flower



### Boo Guy

**Local:**

Toadwood Forest

**HP:** 19

**XP:** 32

**Moedas:** 5



### Coconututter

**Local:**

Yoshi's Island

**HP:** 50

**XP:** 80

**Moedas:** 6



### Bob-omb

**Local:** Gritzy Desert

**HP:** 40

**XP:** 120

**Moedas:** 5

**Item:** Pocket Chomp



### Boom Guy

**Local:**

Bowser's Castle

**HP:** 18

**XP:** 56

**Moedas:** 11



### Dark Boo

**Local:** Gritzy Caves

**HP:** 45

**XP:** 80

**Moedas:** 6

**Item:** Trampoline



### Boo

**Local:**

Bowser's Castle

**HP:** 15

**XP:** 8

**Moedas:** 1



### Bully

**Local:** Yoob's Belly

**HP:** 44 / **XP:** 68

**Moedas:** 6

**Item:** Ice Flower e  
Green Pepper



### Dr. Shroob

**Local:** Vim Factory

**HP:** 45

**XP:** 72

**Moedas:** 10

**Item:** Green Shell



### Dry Bones

**Local:** Yoob's Belly

**HP:** 40

**XP:** 128

**Moedas:** 7

**Item:** Super Mushroom



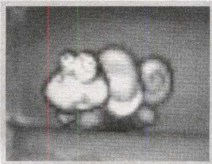
### Fly Guy

**Local:** Star Hill,  
Star Shrine

**HP:** 100 / **XP:** 600

**Moedas:** 10

**Item:** Red Pepper



### Gold Koopeleon

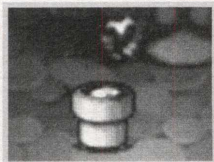
**Local:**

Thwomp Caverns

**HP:** 10

**XP:** 336

**Moedas:** 100



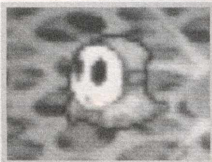
### Elasto-Piranha

**Local:** Toadwood Forest

**HP:** 35 / **XP:** 64

**Moedas:** 6

**Item:** Bro Flower, 1-Up  
Mushroom



### Ghoul Guy

**Local:** Prin. Peach's Cellar

**HP:** 160 / **XP:** 400

**Moedas:** 10

**Item:** Max Mushroom,  
Red Pepper



### Goomba

**Local:** Bowser's Castle,

**HP:** 14

**XP:** 12

**Moedas:** 3

**Item:** Super Mushroom



### Elite Boom Guy

**Local:** Gritzy Caves

**HP:** 80

**XP:** 160

**Moedas:** 8

**Item:** Bro Flower



### Gnarantula

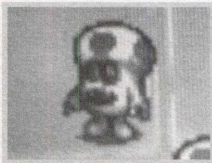
**Local:**

Yoshi's Island

**HP:** 30

**XP:** 60

**Moedas:** 5



### Guardian Shroob

**Local:** Shroob  
Mother Ship

**HP:** 80

**XP:** 360

**Moedas:** 9



### Handfake

**Local:** Star Hill,  
Star Shrine

**HP:** 135 / **XP:** 540

**Moedas:** 15

**Item:** Mix Flower



### Lakitufo

**Local:**

Vim Factory

**HP:** 36

**XP:** 72

**Moedas:** 7



### Pidgit

**Local:** Yoshi's Island

**HP:** 35 / **XP:** 72

**Moedas:** 6 / **Item:** Smash

Egg (+24 moedas se ele  
carregar uma sacola)



### Junior Shrooboid

**Local:** Princess  
Peach's Castle

**HP:** N/A

**XP:** 6

**Moedas:** N/A



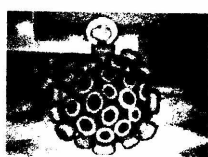
### Lethal Bob-omb

**Local:** Princess  
Peach's Cellar

**HP:** 60

**XP:** 280

**Moedas:** 10



### Piranha Planet

**Local:** Star Shrine

**HP:** 140 / **XP:** 680

**Moedas:** 20

**Item:** Ultra Drop,  
Copy Flower



### Koopeleon

**Local:** Toadwood Forest

**HP:** 18

**XP:** 48

**Moedas:** 4

**Item:** Green Shell



### Love Bubble

**Local:** Toad Town,  
Star Hill

**HP:** 90 / **XP:** 520

**Moedas:** 10

**Item:** Max Mushroom



### Pokey

**Local:**

Gritzy Desert

**HP:** 55

**XP:** 144

**Moedas:** 10



### RC Shroober

**Local:** Yoob's Belly

**HP:** 75

**XP:** 104

**Moedas:** 8

**Item:** Cannonballer



### Shroob

**Local:**

Hollijolli Village

**HP:** 15

**XP:** 24

**Moedas:** 3



### Shrooblet

**Local:**

Hollijolli Village

**HP:** 7 / **XP:** 16

**Moedas:** 6

**Item:** Mushroom



### Red Coconutter

**Local:** Thwomp Volcano

**HP:** 85

**XP:** 280

**Moedas:** 7

**Item:** Red Pepper

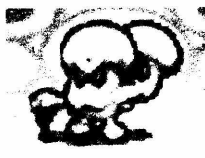


### Shroob Rex

**Local:** Princess Peach's Castle (Passado)

**HP:** 200 / **XP:** 740

**Moedas:** 12 **Item:** Mix Flower, 100-Point Pants



### Shroobsworth & Intern

**Local:** Princess Peach's Castle (Passado)

**HP:** 160-145 / **XP:** 720

**Moedas:** 20 / **Item:** Copy Flower, Supreme Slacks



### Shroid

**Local:**

Toad Town

**HP:** 105

**XP:** 560

**Moedas:** 15



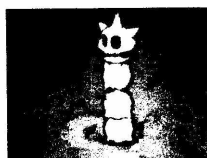
### Shrooba Diver

**Local:** Grizty Desert

**HP:** 75 / **XP:** 128

**Moedas:** 8

**Item:** Super Mushroom, Ice Flower



### Skellokey

**Local:** Toad Town, Star Shrine

**HP:** 80 / **XP:** 200

**Moedas:** 10

**Item:** Red Shell



### Snifaro

**Local:** Gritzy Caves

**HP:** 80 / **XP:** 200

**Moedas:** 10

**Item:** 1-Up Mushroom, Blue Pepper



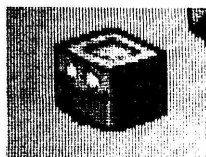
### Spiny Shroopa

**Local:** Vim Factory

**HP:** 16 / **XP:** 4

**Moedas:** 2

**Item:** Green Shell, Bro Flower



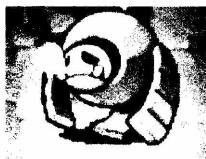
### Thwack

**Local:** Thwomp Volcano

**HP:** 60 / **XP:** 80

**Moedas:** 2

**Item:** Block Trousers, Super Mushroom



### Snoozorb

**Local:** Princess Peach's Castle (Passado)

**HP:** 150

**XP:** 680

**Moedas:** 15



### Tanoomba

**Local:** Thwomp Volcano

**HP:** 90

**XP:** 328

**Moedas:** 9

**Item:** Pocket Chomp



### Thwack Totem

**Local:**

Thwomp Caverns

**HP:** 110

**XP:** 240

**Moedas:** 20



### Soul Bubble

**Local:** Princess Peach's Castle (Passado)

**HP:** 100 / **XP:** 700

**Moedas:** 15 / **Item:** 1-Up Mushroom, 1-Up Super



### Tashrooba

**Local:** Princess Peach's Castle (Passado)

**HP:** 140 / **XP:** 600

**Moedas:** 10

**Item:** Ultra Drop



### Wonder Thwack

**Local:** Star Shrine

**HP:** 55

**XP:** 120

**Moedas:** 4

**Item:** 1-Up Mushroom



# Mestres

**Os chefões do jogo não são só poderosos. Eles também exigem táticas especiais para serem derrotados. Conheça-as**

**M**estres, como o próprio nome já diz, não são inimigos convencionais. Cheios de HP e dotados de ataques devastadores, os chefões de *Mario & Luigi* podem frustrar os jogadores mais desavisados se a estratégia certa não for usada para derrotá-los.

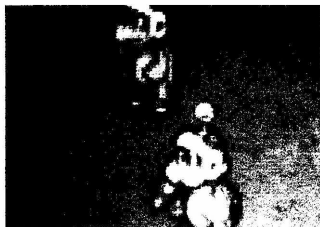
No geral, utilizar bem os Bros. Items permite vencer os inimigos com certa facilidade, principalmente se você souber enfraquecê-los com a Ice Flower e atacá-los com a Mix Flower. Porém, nem sempre estes itens estão disponíveis, e há casos em que só táticas específicas funcionam. Por isso, aproveite a lista com as características e dados

técnicos de todos os inimigos e vença-os sem sofrer:



## Hammer Bro (x2)

**Local:** Vim Factory



**XP:** 160

**Moedas:** 70

**Item:** Mushroom Drop

**Dica:** Apenas esquive-se das marteladas deles e ataque à vontade.

## Swiggler

**Local:** Vim Factory





**XP:** 784

**Moedas:** 140

**Item:** 1-Up Super

**Dica:** Não o ataque diretamente. Atinja os Shroobs ao lado dele para que eles deixem cair cogumelos venenosos em seu suco. Quando o chefão enfraquecer, ataque-o com força máxima.

## Kamek

**Local:** Yoshi's Island

**XP:** 520

**Moedas:** 50

**Item:** Ultra Drop



**Dica:** Kamek é o Magikoopa braço direito do Bowser. Meio atrapalhado, durante seus ataques ele pode lançar tanto esferas de ataque, quanto Mushrooms sobre Mario e Luigi. Rebata as esferas de ataque mas não faça nada contra os cogumelos, para tirar proveito deles e recuperar energia na faixa.

## Sunnycide

**Local:** Yoob's Belly

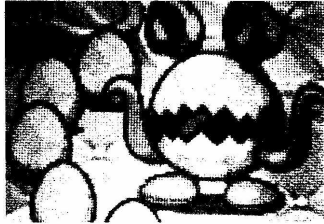
**XP:** 1040

**Moedas:** 150

**Item:** Super Drop

**Dica:** Quebre os ovos que estão em volta dele para libertar os Yoshis. A cada cinco Yoshis libertados, eles irão

arremessar uma grande rocha e derrubar Sunnycide. Aproveite esse



momento ao máximo para atacar o monstro com força total.

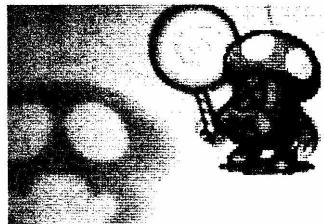
## Shrooboid Brat

**Local:** Koopaseum

**XP:** 720

**Moedas:** 100

**Item:** Max Mushroom



**Dica:** Fique atento a qual personagem a maior parte da torcida pede (levantando placas), pois será ele o próximo alvo do bicho. Evite os ataques a todo custo e abuse das Bro Flowers para vencê-lo com facilidade.

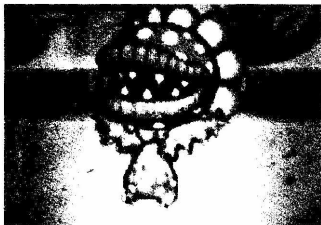
## Petey Piranha

**Local:** Gritzy Caves

**XP:** 1440

**Moedas:** 250

**Dica:** Não se esqueça que ataques terrestres não funcionam quando ele está voando. Em contra partida, quando



ele estiver no chão com os dentes para cima, você não deve pular sobre ele. Por outro lado, neste momento Green Shells e Bro Flowers vão muito bem.

### **Mrs. Thwomp**

**Local:** Thwomp Volcano

**XP:** 3200

**Moedas:** 0

**Dica:** Apesar de a pedra ser demorada para vencer, graças ao seu ótimo nível



de defesa, ela também não irá lhe causar muitos problemas, pois seus ataques são fáceis de defender. Abuse dos Trampolines e das Marteladas.

### **Bowser & Baby Bowser**

**Local:** Thwomp Caverns

**XP:** 3280

**Moedas:** 350

**Item:** Ultra Drop

**Dica:** Pule para evitar os ataques do Bowser adulto e ataque-o com marteladas e Bros. Items. O problema



inicial é o Baby Bowser, que constantemente irá recuperar a energia de sua contraparte adulta. Quando ele vacilar e ficar desprotegido na tela, aproveite e castigue-o sem dó. Quando o pivete estiver fora de ação, ficará mais fácil tratar do gigante.

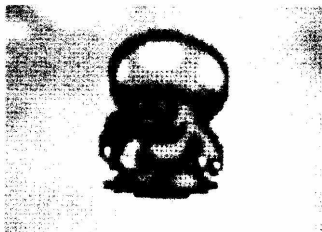
### **Commander Shroob**

**Local:** Star Hill

**XP:** 3360

**Moedas:** 195

**Dica:** Inicialmente o Comandante não estará disponível. Destrua primeiro os Support Shroob que estiverem na parte



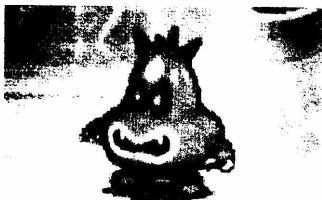
de trás da fila, assim o primeiro alien não agüentará o peso da bomba e deixará ela rolar para trás. Nesse momento, o covarde do Comandante irá aparecer. Aproveite para usar Ice Flowers e/ou Bro Flowers contra ele.

### **Elder Shrooboid**

**Local:** Star Shrine

**XP:** 6000

**Moedas:** 400



**Item:** Hit-Free Badge

**Dica:** Esse é mais um dos "brucutus"... Evite contato com ele e não economize as Ice Flowers. Após enfraquecê-lo o suficiente, desça a martelada no safado.

### **Princess Shroob**

**Local:** Princess Peach's Castle Statue

**XP:** 0

**Moedas:** 0



**Dica:** A covarde já irá começar flutuando e protegida com um campo de força. Concentre-se em quebrar a barreira e, enquanto isso, faça de tudo para evitar os ataques dela. Quando ela estiver mirando com os dois lasers, fique atento para ver qual arma fica mirada para baixo e qual fica pra cima. Pule apenas com o personagem que estiver na frente do laser que mirar para baixo e deixe o outro personagem parado para não ser atingido. Quando quebrar o campo de força da princesa alienígena, pule para evitar os ataques dela e não economize as Ice Flowers e Mix Flowers. Após um tempo ela irá recriar o campo de força. Repita os procedimentos até vencê-la.

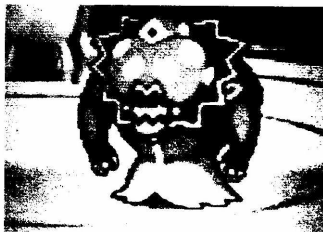
### **Princess Shroob II**

**Local:** Princess Peach's Castle Statue

**XP:** 0

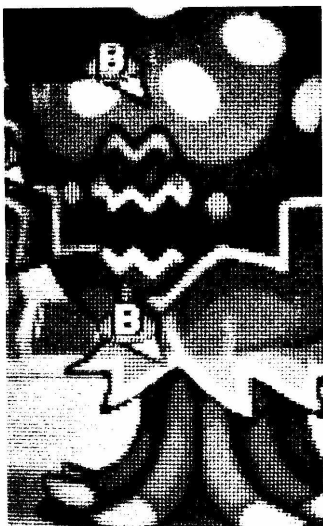
**Moedas:** 0

**Dica:** Quando a mira aparecer, seja rápido e use a estrela para derrubar os discos voadores. Com o martelo, rebata as espaçonaves que caírem sobre você. Se a princesa avançar sobre os personagens, detone-a rápido com o martelo, pois ela o atacará duas a três vezes em sequência.



Aproveite os itens que receber da Princesa Peach e ataque com seus melhores Bros. Items. Quando a inimiga se transformar, fique atento aos seus tentáculos. Se ela atacar com eles, pule nos momentos certos para se esquivar.

Os tentáculos, aliás, são o seu maior problema. Enquanto a alienígena os tiver, seu corpo principal não sofrerá danos. Por isso, prepare-se para gastar no mínimo 30 Mix Flowers para atingir todos os membros dela de uma vez. Quando o corpo da inimiga estiver desprotegido, queime seus melhores ataques sem dó, pois em poucos turnos os tentáculos voltam... Aliás, você se lembrou de acumular vários itens de cura para seus personagens? Se lembrou, parabéns. Você precisará de todos.



● Os Shroobs têm forma de cogumelo e são liderados por uma princesa. Você já viu isso em algum lugar?



# **GAME MASTER** **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista  
**GAMEMASTER** edição Nº 13.  
Não pode ser vendido separadamente



Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 São Paulo - SP  
Fax: (0xx11) 3819-0538  
[www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)