



WARIOLAND II

LA GUÍA COMPLETA

Si tienes problemas para recuperar el tesoro de Wario de las garras de la Capitana Syrup y la Black Sugar Gang, no te pierdas nuestras soluciones completas.

La Game Boy es el medio perfecto para los juegos de plataformas, pero muy pocos han conseguido alcanzar las cotas de calidad impuestas por Nintendo. WarioLand II es el último de una larga saga de clásicos y se trata de un juego súper envolvente, completo y retador. Gracias a un sistema de control sencillo y preciso, y a un diseño meticuloso tanto de niveles como de enemigos, ofrece un desafío inmenso capaz de satisfacer a los jugadores más exigentes.

Cincuenta niveles a tu disposición (a la mitad sólo podrás acceder a través de puertas secretas y rutas escondidas), Piezas de Tesoro y de Mapa que debes recoger en cada tramo, y once Jefes de armas tomar que has de derrotar: creemos que ante semejante panorama, no es mala idea diseccionar todo el juego para que más de uno no se vuelva loco.

En las treinta páginas que tienes a continuación encontrarás mapas detallados de los Capítulos normales, los Alternativos y del agotador Auténtico Capítulo Final, tácticas exhaustivas para todos los jefes, además de mogollón de trucos y consejos para que todos tus Warios vayan siempre en la dirección correcta. Así pues, aploñrate bien en tu sillón preferido, carga las

baterías de la Game Boy y prepárate para entrar en WarioLand. ¡Que tengas suerte!

PANTALLA DEL TESORO

Si completas el juego por una de las cinco rutas posibles, podrás acceder a este Mapa del Tesoro, que además de ofrecerte una panorámica de los niveles acabados, las Piezas de Mapa conseguidas y los Tesoros recogidos, te permite elegir el nivel que quieras (siempre y cuando hayas completado el anterior, claro está). En el mapa que aquí te ofrecemos se ha completado el cien por cien de su recorrido, pero ten en cuenta que tardarás bastante en conseguirlo.

Nota: Cuando hayas recogido todas las Piezas de Tesoro y Mapa, los niveles con un Jefe al final aparecerán marcados con una calavera. Si lo único que quieres es enfrentarte al Jefe, mantén pulsado ABAJO y pulsa el botón A en la pantalla de nombre de nivel: el juego irá directamente hasta el jefe.

ESTADOS DE WARIO

A lo largo del juego, Wario adquirirá una serie de estados diferentes a causa del entorno

o del ataque de un enemigo. Pero no supone ningún inconveniente, ya que gracias a estos estados y sus diferentes sistemas de control podrás acceder a ciertos tramos del juego. En cualquiera de estos estados Wario no podrá cruzar una puerta hasta que no recupere su apariencia normal. Pero que no cunda el pánico, ya que siempre hay algún antídoto cerca.

Wario Plano: Si a Wario lo aplasta una Prensa o una Roca Grande, quedará aplastado. En este estado puede colarse por huecos estrechos, cruzar agujeros del suelo y desplazarse sin ton ni son por el aire (genial para recoger monedas). Para volver a su estado normal, Wario debe encontrar una gota de agua o un Murciélago amigo que le haga recuperar su volumen.

Wario Gordo: Tan sólo el Cocinero (y un pastel bien lanzado) puede transformar a Wario en un personaje obeso. Mientras está de buen año, puede destrozar bloques que antes eran inamovibles, machacar a cualquier enemigo (sobre todo Gotas), y provocar temblores de tierra. Para recuperar la forma debe hacer ejercicio: no pares de moverte y perderá en seguida esos kilos de más.

Wario Ardiente: Si Wario se acerca demasiado a un Zorro de Fuego, prenderá llama y se desplazará con los pantalones echando chispas (y de paso acabará con unos cuantos enemigos). Al cabo de unos segundos empezará a brillar y se convertirá en una llama enorme que también derrotará a los malos. Este estado sirve también para avanzar entre bloques combustibles. El efecto se acaba al cabo de un rato o bien si Wario se mete en el agua.

Wario Loco: También conocido como Wario Borrachuzo. Este estado se activa si le golpea la pelota que suelte un Pingüino. El pobre vacilará despacio hacia adelante y hacia atrás, pero

podrás saltar y dirigirlo (ideal para matar enemigos). Si martilleas a fondo el botón B, disparará un proyectil letal con su aliento. Para que se le pase la resaca, deberás sumergirlo en agua helada.

Wario Zombi: Si Wario se acerca demasiado a un Fantasma o a un Zombi Sin Cabeza, se convertirá en Wario Zombi. Sus movimientos serán más lentos, no podrá saltar y atravesará algunas plataformas (puedes aprovecharte de ello). Para volver a la normalidad, dirígete a los rayos de luz que se cuelan por la ventana más cercana.

Wario Hinchado: Las Abejas son muy traviesas, y si pican a Wario en la cara se hinchará y empezará a elevarse. Aparte de ascender, poco más puedes hacer, pero al menos podrás dirigirlo a izquierda y derecha para recoger las monedas de lugares altos y, de paso, acabar con los enemigos. No hay antídoto: se desinflará y volverá a la normalidad cuando contacte con una plataforma sólida que esté por encima suyo.

Wario Pequeño: Si te pillan el hechizo del Brujo, Wario se verá reducido a un tamaño infimo. Con este aspecto resulta encantador, y además es muy ágil; puede colarse por agujeros pequeños, correr más rápido que el Wario normal, y sus saltos son mucho más altos (va de perlas para alcanzar zonas inaccesibles). Para recuperar la normalidad, dirígete al estanque más cercano.

Wario Saltarín: Si un enemigo Kong golpea a Wario con su maza, nuestro héroe se convertirá en un resorte gigante que empezará a dar unos botes enormes hasta que se le pase el efecto. No puede matar ni apartar de su camino a los enemigos, y puede resultar dañado con pinchos y cosas por el estilo. De todos modos, sirve para alcanzar comidas muy altas (sobre todo si mantienes pulsado Arriba y A).

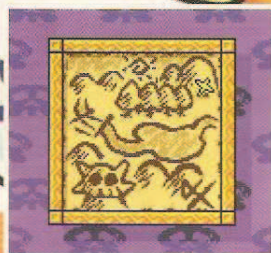
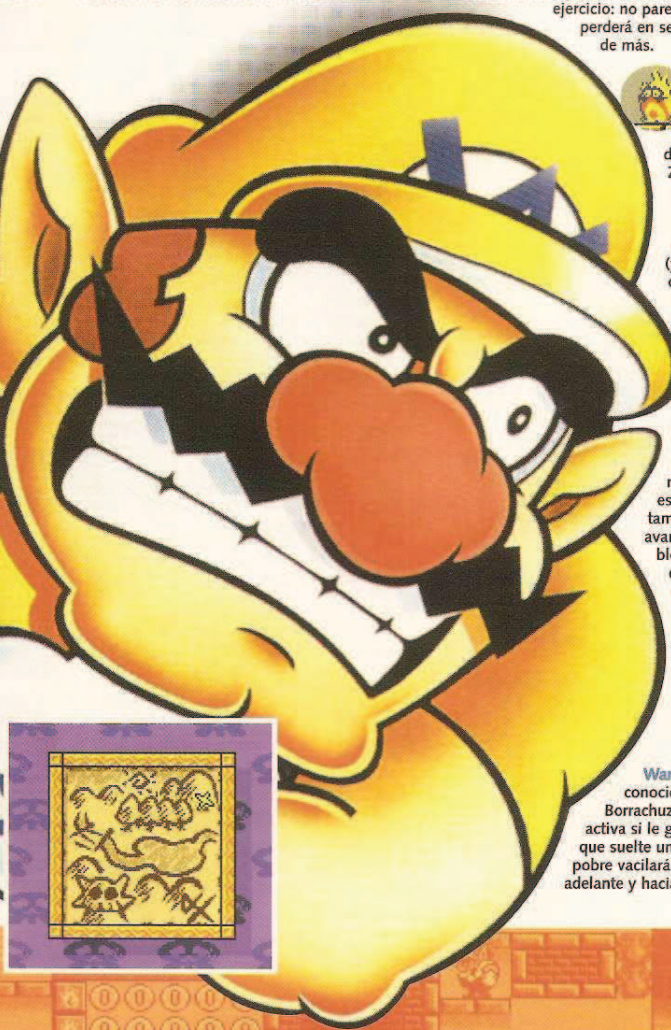
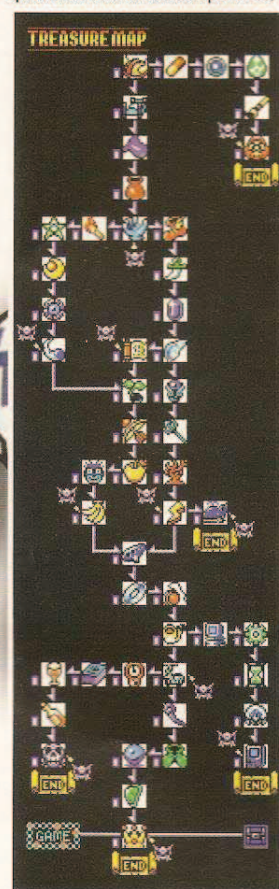
Wario Helado: ¿Quién dijo que los muñecos de nieve son seres encantadores? Si te golpea una bola de nieve, Wario quedará congelado y petrificado, y no parará de deslizarse hasta que choque contra un muro o un objeto sólido.

Wario Burbuja: Si Wario choca contra una Burbuja, quedará atrapado dentro y empezará a elevarse. Podrás dirigirlo a izquierda y derecha, como a Wario Hinchado (es la única manera de superar algunas corrientes submarinas). No parará de elevarse hasta que choque contra un muro o una plataforma sólida.

LOS ENEMIGOS

Los enemigos y el diseño de los niveles se complementan a la perfección (los unos sin lo otro no funcionan y viceversa). Una de las claves del juego consiste en comprender el comportamiento de los enemigos y saber cómo acabar con ellos o cómo sacar provecho de sus efectos.

Hombre Lanza: Es el enemigo más común. Estos tipos van hacia adelante y hacia atrás de forma aleatoria. Sirven



para machacar bloques enemigos o caer por huecos estrechos. Para matarlos, carga por detrás o lánzate encima.



Ratón: Son odiosos, y suelen cargar contra Wario con frecuencia. Puedes atraparlos hacia cualquier sitio, y sirven de trampolín. Para matarlos, carga por detrás o tírate encima.



Prensa: Convierten a Wario en Wario Plano, pero las ondas de choque que lanzan pueden hacer que Wario vuele por lo aires. No hay forma de destruirlos, pero si te subes encima sirven de ascensor.



Murciélago: Flotan hasta que Wario pasa por debajo, momento en el que lo atrapan y lo transportan por el aire. Sirven para devolver a Wario Plano a su aspecto normal o para subir a plataformas altas. Salta para atontarlos o carga en su contra para matarlos.



Puñetazo: Se parece mucho al Hombre Lanza. Pueden pillar desprevenido a Wario gracias al largo alcance de su puño. Ideal para romper bloques. Mátalos cargando desde atrás o cayendo encima.



Zorro de Fuego: Un enemigo dócil si no te acercas, ya que es capaz de prender fuego a Wario. Mátalo igual que al anterior.



Pez Volador: Saltan del agua y golpean a Wario. Pero puedes subirte a ellos para alcanzar plataformas altas. Mueren si cargas por detrás o caes sobre ellos.



Pez Espada: El adversario submarino más temible, ya que golpea en cuanto estás a su alcance. Puedes golpearle desde encima o desde abajo, e incluso empujarlo desde atrás, pero no lograrás matarlo.



Gota: Estas criaturas están arraigadas al suelo, e impiden el avance de Wario. Sólo podrás quitarlas si les lanzas a otro enemigo o con Wario Ardiente o Wario Gordo.



Burbuja: Pueden ir bien o mal, según el momento, y convierten a Wario en Wario Burbuja, que subirá flotando sin remedio. Deberá chocar contra algo sólido.



Pato bumerán: Aunque es un poco tonto y lento, este palmípedo malvado lanza un bumerán de largo alcance (aunque fácil de esquivar) que golpea a todo el que esté cerca. Para matarlo, carga o cae encima.



Zombi sin Cabeza: Una bestia rara e impredecible que ataca y golpea a Wario con su cabeza desmembrada cuando se acerca. Carga desde atrás y listo.



Pollo: No te confundas con la gallina mascota de Wario. Son más duros de pelar de lo que parece, ya que aunque cargues en su contra sólo los atontarás. Si quieres acabar con ellos deberás tírate encima.



Pincho: Salta blandiendo sus púas mortales, pero puedes matarlo si cargas desde atrás. Pero es mejor agacharse (se convierten en una bola al contactar con la cabeza de Wario) y cargar después.



Pingüino: Estas bestias llevan unas bolas raras que convierten a Wario en Wario Loco. Se retiran después de cada lanzamiento, momento en el cual debes cargar o caer encima de ellos.



Serpientes de Mar: Criaturas viperinas que sólo aparecen una vez en todo el juego. Están adormiladas

hasta que se acerca Wario, momento en el cual lo arrastran bajo el agua. Nuestro héroe podrá escabullirse, pero no matarlas.



Monstruos Aterradores: Lo mejor es que los mates mientras duermen, ya que si te tiras contra el suelo o haces ruido cerca se despiertan de muy mal humor durante un rato, y entonces no puedes destruirlos.



Gaviotas: Se pasan el día planeando. Wario puede pasar por encima, pero cuidado, ya que se retiran durante unos segundos después de pisarlas.



Cocinero: Los Cocineros llevan unos pasteles tentadores, y son los únicos capaces de transformar a nuestro héroe en Wario Gordo cuando se pone a tiro. Además, recargan muy rápido la munición. Para matarlos, carga o cae encima.



Anclas: Los Anclas, uno de los pocos enemigos invencibles, están atados a un punto, y no paran de moverse arriba y abajo (Wario puede correr por debajo o saltar por encima).



Búho: Aunque se le considera enemigo, puede ser muy útil. Tras despertarlo, Wario puede colarse entre sus garras y servirse de estos amigos con plumas para desplazarse por el nivel.



Azulejo: Sirven para alcanzar plataformas altas, pero se lanzarán en picado contra Wario si se acerca demasiado. Carga desde atrás o tírate encima.



Calavera Punzante: Un enemigo terrible completamente indestructible que suele aparecer en los lugares más inoportunos. Sólo puedes hacer una cosa: esquivarlos a toda costa.



Pez Pescador: Estos animalitos esperan con paciencia a que piques el anzuelo. Su cebo es una moneda de plata muy parecida a las monedas normales, así que ándate con ojo. Si te atrapa, te sacará de las profundidades. Carga en su contra o aplástalos.



Tortuga: Al igual que el Búho, la Tortuga es más un amigo que un enemigo, y transportará a Wario por complicados tramos de agua. Sin embargo, una tortuga en movimiento no se para ante nada, así que no te separes de ella.



Fuzzbot: Si te acercas demasiado a estos bichejos malhumorados, lanzarán una carga mortal (que se traslada por el suelo). Puedes aplastarlos o cargar desde atrás, pero apurando bien tus movimientos.



Abejas: Pululan por el Bosque Laberíntico, y transforman a Wario en Wario Hinchado si consiguen clavarle su aguijón. Cuesta esquivarlas, ya que son muy rápidas, pero una buena carga a tiempo acaba con ellas.



Gato Callejero: Estos mininos cobardes nunca salen del escondrijo de su ventana, y lanzan botellas a Wario si se acerca demasiado. Puedes atontarlos si saltas desde abajo, pero lo mejor es cargar desde un lateral.



Kong: Armado con una poderosa maza, se abalanzará sobre Wario nada más verlo y lo machacará con su martillo, de modo que nuestro héroe pasará a ser Wario Resorte. Carga desde atrás o aplástalo.



Brujo: Un tipo dócil que transforma a Wario en Wario Pequeño si lo atrapa con su conjuro. Si caes sobre su cabeza se revelará la verdad: el Brujo no es más que dos Hombres Lanza disfrazados.



Muñeco de Nieve: No es el muñeco cándoroso que todos esperamos, ya que dispara bolas de nieve si Wario se acerca demasiado, y lo transforma en Wario Congelado. Espera a que se gire para cargar contra él.



Fantasma: Al igual que las Calaveras Punzantes, están ubicados en los lugares más inoportunos (a veces incluso en un arca de cajones). Si los tocas te convertirán en Wario Zombi.



Gruñón: Otro mono de armas tomar que lanza bolas con pinchos al pobre Wario. Abalánzate sobre él para esquivar la bola y luego carga o aplástalo.



Pelicano: Su aspecto puede ser encantador, pero tienen una mala uva de áupa, y lanzan pescados apuestos a Wario. Abalánzate sobre ellos para esquivar el pescado y a continuación carga o aplástalos.



Rocas: Hay dos tipos de roca: grandes y pequeñas. Puedes recoger estas últimas y lanzarlas a los bloques enemigos (y a los enemigos también). Las grandes convierten a Wario en Wario Plano.

MONEDAS

Son la razón principal de vivir de Wario, y la divisa principal que al final te permitirá recoger las Piezas de Mapa y Tesoro necesarias para completar la aventura. Todas cuentan, ya que perderás muchas durante los enfrentamientos con los enemigos.

Monedas Pequeñas: La moneda más común, se encuentra por todos los niveles y en las salas escondidas.

Monedas Grandes: No hay tantas, y suelen estar en zonas de difícil acceso; su valor es de 10 monedas.

Monedas Giratorias: Suelen aparecer cuando matas a enemigos o destrozas muros y bloques.

Monedas de Plata: Muy escasas, y valen 100 monedas. Si ves una, no dudes en hacerte con ella.

TRUCOS GENERALES

Ya te hemos presentado todos los estados de Wario y a todos sus enemigos, pero aún quedan más cosas. Como en todos los juegos, gracias a un montón de trucos y triquiñuelas con el sistema de control, conseguirás que Wario ejecute algunos movimientos nada corrientes. Aquí tienes nuestros diez trucos favoritos:

1. Lectura: El primer truco consiste en leer el manual de instrucciones a fondo. Presta mucha atención al capítulo de controles, ya que contiene un montón de datos esenciales para completar el juego.

2. Carga con Patinazo: En algunos tramos, el avance de Wario se ve bloqueado por unas cintas transportadoras que pasan bajo agujeros muy pequeños. Prueba este truco: carga hacia el hueco y pulsa hacia ABAJO en el último momento para que Wario se deslice bajo el agujero y salga por el otro lado.

3. Pisotón al Suelo: Si ves a un enemigo que necesitas pero no parece haber modo de alcanzarlo, colócate lo más cerca que puedas y pisotea el suelo: la onda expansiva enviará al enemigo a la plataforma siguiente. Repite el proceso hasta que quede a tu alcance.

4. Guardar Partida: Una de las utilidades más infravaloradas del juego es la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento (siempre y cuando Wario no esté en la sala de un Jefe, en otro estado o ejecutando una maniobra complicada). Lo único que debes hacer es pulsar Select, y elegir la opción GUARDAR. Empleala antes o después de los tramos difíciles, antes de entrar en las Salas del Tesoro o incluso justo antes de entrar en la sala de un Jefe.

5. Búsqueda de Pistas: Puede que pienses que resulta imposible dar con algunas salas escondidas. Sin embargo, en los primeros niveles su localización es sencilla. Si no puedes ver el brillo de las monedas, intenta buscar otras pistas, tales como muros caídos o agujeros en los bordes exteriores de los muros.

6. Tracción: Un truquillo muy útil que funciona cuando Wario está en una cinta transportadora o en el techo de un tren: para mantener a nuestro héroe en la misma posición, pulsa en la dirección opuesta a la de la cinta o el tren y, al mismo tiempo, mantén pulsado ABAJO. Se quedará pegado al suelo.

7. Machaque de Murciélago: Cuando Wario está en su estado aplanado resulta difícil superar a los murciélagos, ya que tienen la manía de lanzarse sobre Wario y devolverlo a su forma natural. Para evitar que esto ocurra, salta cuando se lancen para alejarlos y así nuestro héroe podrá continuar.

8. Salto Mayor: Un truco que incluso los jugadores más avezados utilizan poco: sirve para saltar más alto. Cuando aterrices sobre un enemigo, mantén pulsado el botón A. Si quieres ganar aún más altura, mantén pulsado Arriba además del botón A.

9. Aparca al Búho: Cuando Wario cuelga de su plumífero colega, estás muy equivocado si crees que debes seguir en movimiento. Si quieres tomarte un respiro y estás cerca de un muro, empuja contra la pared para que el Búho se mantenga en la misma posición. También funciona sobre los tejados.

10. Reinicio Instantáneo: Si estás asustado o quieres reiniciar, pulsa Select, Start, A y B a la vez. Empezarás otra vez desde el último lugar en que guardaras la partida, pero no perderás ninguna moneda ni ítem.

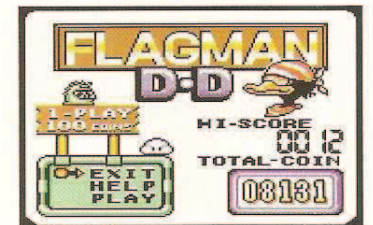
SUBJUEGOS

Como ya sabrás, el juego no se reduce a recoger monedas y machacar enemigos. En varios momentos a lo largo del curso de la aventura, Wario podrá participar en una serie de subjuegos.

Juego del Emparejamiento de Paneles: Si consigues dar con la Sala del Tesoro de cada nivel, deberás jugar (y ganar) al Juego del Emparejamiento de Paneles para conseguir el Tesoro. Puedes apostar 50, 100 o 200 monedas en el juego; cuanto más apuestas, más tiempo tendrás y, por lo tanto, más probabilidades. Sin embargo, lo más fácil es que un amigo te eche una mano para no arriesgar esas monedas que tanto te ha costado conseguir.

Juego del Emparejamiento de Números: Al final de cada Historia tendrás la oportunidad de jugar al Juego del Emparejamiento de Números para intentar ganar una Pieza del Mapa. Por 50 monedas, el juego dará la vuelta a un cuadrado del número misterioso. Debes adivinar de qué número se trata. Piensa con lógica, y ve primero a por los cuadrados de los extremos (ya que te otorgan pistas vitales). Sin embargo, lo más importante es que no arriesgues con una respuesta al cincuenta por ciento de probabilidad. Es mejor gastarse 50 monedas más.

Nota: Si has completado toda la aventura y vuelves a jugar para rellenar huecos, este juego es un poco diferente: en lugar de pagar para dar la vuelta a un cuadro, se giran de forma automática uno tras otro. ¡Lo malo es que tu contador de monedas se reduce a pasos agigantados! Cuanto antes adivines el número, menos monedas perderás.



Juego Flagman DD: Cuando hayas recogido todas las Piezas de Mapa y de Tesoro, podrás acceder al juego Flagman DD. Es un juego tan sencillo como entretenido: se trata de copiar una secuencia de banderas pulsando los botones correspondientes (al principio cuatro, más adelante seis). Entrar cuesta 100 monedas, y dispones de un tiempo límite para recordar cada parte de la secuencia. Pero no te agobies si tienes algún fallo, ya que gozas de tres oportunidades.

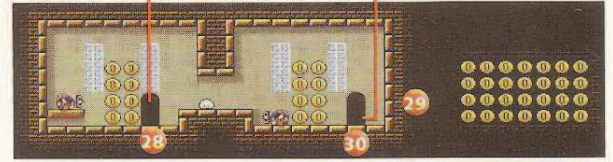
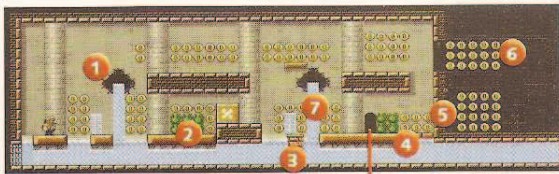
CAPÍTULO 1 - UNA MAÑANA RUIDOSA



HISTORIA 1 - ¡APAGA EL DESPERTADOR!

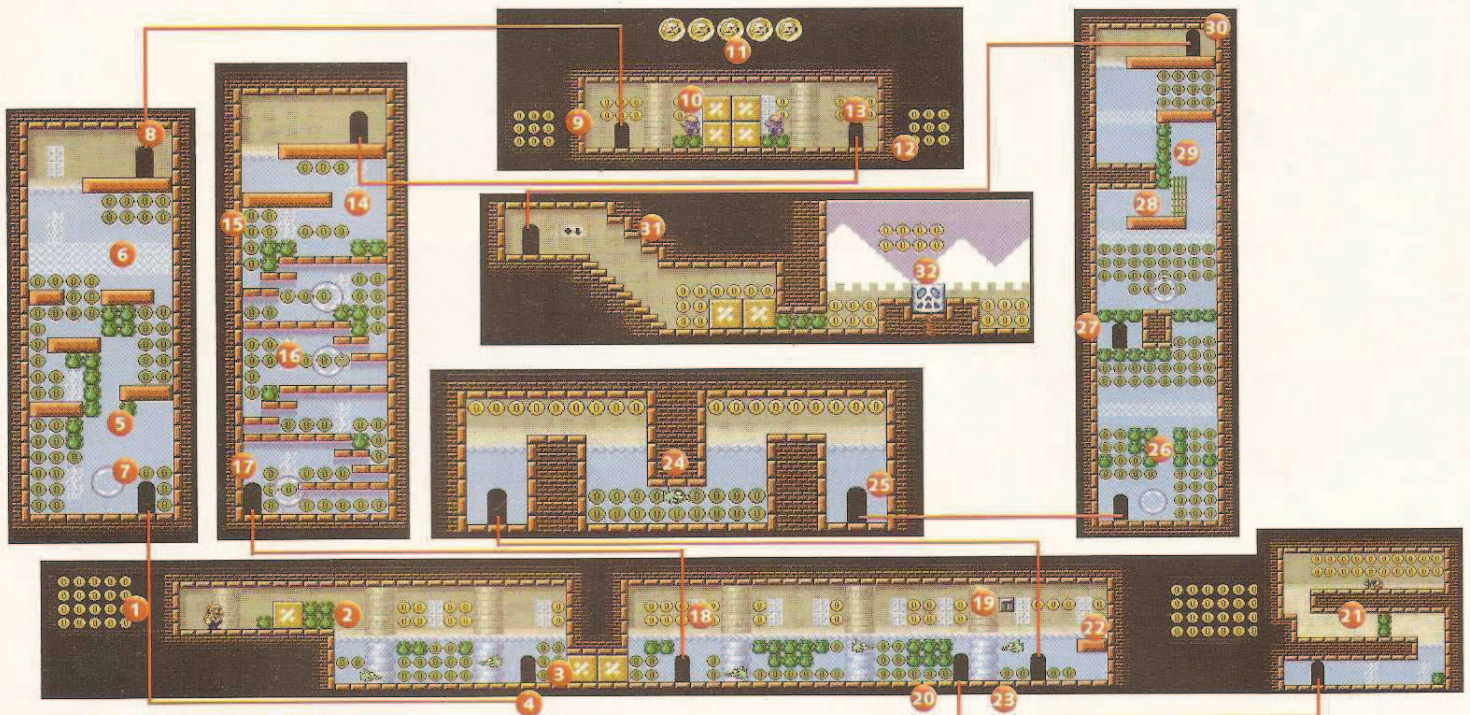
1. Tirarte contra el suelo para romperlo y caer en la estancia inferior. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo contra la pared para conseguir una moneda extra.
2. Carga contra las vasijas y atraviesa la pared a golpes para recoger las monedas que hay en la sala escondida.
3. Carga de nuevo contra las vasijas y atraviesa la pared para entrar en la sala escondida. Utiliza la carga para ganar la altura necesaria para recoger las monedas que hay en lo alto.
4. Cruza por aquí para llegar al sector siguiente.
5. Este ratón es un incendio. Carga o tirate encima para acabar con él de una vez por todas.
6. Atraviesa la pared para llegar a las salas escondidas. Y recoge todas las monedas.
7. Tirate sobre las vasijas para atravesar hasta la sala escondida que hay debajo. Deshazte del ratón, ya que se dedica tan sólo a incendiarte mientras recoges monedas.
8. Atraviesa las vasijas para conseguir más monedas. ¡Todas valen su peso en oro!
9. Salta a las plataformas y avanza hasta la sala de monedas que hay encima de tu cabeza.
10. Atraviesa el muro del final para entrar en otra sala escondida de monedas. ¡Recógelas!
11. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo a través de los bloques para moverlos. Podrías escabullirte por debajo, pero así es más divertido.
12. Machaca al Hombre Lanza para conseguir una moneda y a continuación atraviesa la pared para entrar en otra sala de monedas escondidas.
13. Atraviesa las vasijas para entrar en la cámara que hay debajo.
14. Puedes atravesar esta pared para entrar en otra sala secreta repleta de monedas. Machaca al Hombre Lanza para conseguir otra moneda. Puedes salir si saltas hasta lo alto de la sala y la atraviesas.
15. Cuélate por aquí para entrar en el tramo siguiente.
16. Cruza a la carrera la Prensa y el Murciélago. Si te machaca, camina bajo el murciélago y volverás a adquirir tu estado normal.
17. Recoge las monedas de la chimenea (utiliza una carga para llegar a las más altas) y a continuación métete dentro.
18. Aquí hay cinco Monedas Grandes. Recógelas y vuelve por dónde has venido.
19. Tira por aquí para llegar al tramo siguiente.
20. Carga contra la Cocina para empujarlo hacia la izquierda y utilízala para preparar a la esquina superior izquierda de la sala.
21. Atraviesa el techo para entrar en la sala de monedas que hay arriba. Ten cuidado con el Hombre Lanza.
22. Carga contra la Cómoda de Cajones para deshacerte de ella, pero ten cuidado con el Hombre Lanza que hay dentro. Cruza por la puerta para entrar en la Sala del Tesoro.
23. Atraviesa el muro para entrar en una sala secreta de monedas. Vuelve a utilizar tu carga para llegar a las más altas.
24. Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
25. Machaca los Cajones y a continuación carga contra la pared para entrar en una sala escondida de monedas.
26. Acaba con el Ratón y el Hombre Lanza y a continuación machaca las vasijas para conseguir más monedas.
27. Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
28. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo a través de los bloques para acabar con ellos. Si has provocado un desbarajuste, no te preocupes: sal de la sala y vuelve a entrar. El Hombre Lanza se habrá regenerado por arte de magia.
29. Atraviesa las vasijas y la pared para conseguir más monedas en las salas escondidas.
30. Cruza esta puerta para entrar en el tramo siguiente.
31. Acaba con el Puñetazo, y a continuación atraviesa las vasijas para entrar en la sala de abajo.
32. Entra en la sala y acaba con los dos enemigos Puñetazo. Entra en la chimenea.
33. ¡Cinco Monedas Grandes más!
34. Antes de volver a subir, atraviesa ese muro para dar con más monedas escondidas.
35. Deshazte del Puñetazo y llega hasta el Despertador. Este tipo es pan comido; carga contra él para completar la Historia. ¡Bien hecho!

CAPÍTULO 1 - UNA MAÑANA RUIDOSA



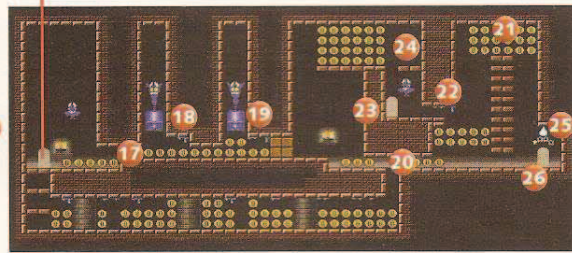
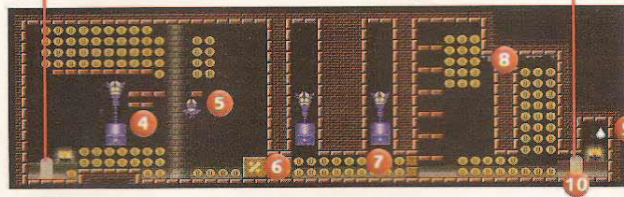
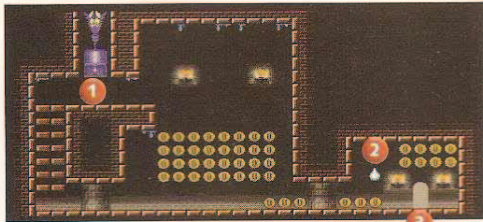
HISTORIA 2 - APAGA EL GRIFO GIGANTE

- Tira por la derecha. Si caes al agua volverás al principio.
- Machaca las vasijas para conseguir más monedas.
- Cruza a saltos con cuidado aprovechándote de los cajones.
- Machaca las vasijas para conseguir más monedas.
- Atraviesa la pared para dar con una sala escondida de monedas.
- Una vez dentro, salta hasta lo más alto para dar con más monedas.
- Entra por aquí para acceder al tramo siguiente.
- Deja que el Zorro de Fuego prenda a Wario y luego cruza por los bloques.
- Entra por la puerta al tramo siguiente.
- Atraviesa la pared para llegar a la sala escondida.
- Atraviesa esa pared para dar con un buen montón de monedas.
- Dejáte caer para recoger las últimas monedas. Deberás lanzarte contra el suelo para salir.
- Cruza a saltos valiéndote de los cajones.
- No machaques las vasijas; utiliza tu carga para subir a la plataforma que hay encima y recoger más monedas.
- Un Pez Volador saltará del agua; calcula bien tu salto.
- Cuando llegues aquí, atacará otro Pez Volador, así que salta para esquivarlo.
- Salta hasta aquí y recoge las monedas extra.
- Calcula tus saltos con precaución para entrar en la Sala del Tesoro.
- Pulsa ABAJO cuando flotes para que te arrastre la corriente.
- Pulsa a la DERECHA para recoger las monedas. Te cuidado con el Pez Espada.
- Mantén pulsado ARRIBA para conseguir más.
- Mantén pulsado IZQUIERDA para conseguir aún más.
- Espera a que el Pez Volador te golpee antes de salir disparado.
- ¡Otro Pez Volador!
- ¡Y otro más!
- Atraviesa la pared hasta la sala de monedas escondidas.
- Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
- Recoge al Hombre Lanza y lánzalo a la Gota.
- Cada vez resulta más difícil hallar las salas secretas.
- Entra por esta puerta al tramo final.
- Utiliza tu carga para subir a esta plataforma y recoge las monedas escondidas.
- Atraviesa por aquí para conseguir más monedas.
- Vuelve a salir machacando a esta pared.
- Carga contra el Grifo tres veces para acabar la historia.



HISTORIA 3 - ¡QUE CORRA EL AGUA!

- Atraviesa la pared para descubrir monedas escondidas.
- Machaca las vasijas sumergidas nadando por debajo y pulsando A.
- No puedes machacar esos cajones; deberás buscar otro camino.
- Deslízate por esa puerta hasta el tramo siguiente.
- Esquiva a la Burbuja, destroza todas las vasijas y recoge las monedas al subir.
- No puedes nadar por esta corriente; atraviésala flotando mediante una Burbuja.
- Atrapa a una Burbuja y manéjala con cuidado; esquiva las plataformas.
- Cruza por esta puerta hacia el tramo siguiente.
- Atraviesa la pared y hazte con las monedas escondidas.
- Acaba con el Pato Bumerán, y después aplasta sólo la caja de la esquina superior izquierda.
- Súbete a la caja alta de la derecha y machaca aquí para dar con esas Monedas Gigantes.
- Aquí hay monedas escondidas.
- Hacia el tramo siguiente.
- Baja pero esquiva a las Burbujas.
- Si te pillan, gira hasta entrar en una vasija para que la Burbuja estalle.
- Utiliza B para nadar más rápido en los tramos complicados.
- Esta puerta te devuelve al primer sector.
- Esquiva al Pez Espada al recoger las monedas, y rompe las vasijas.
- Este interruptor controla los niveles de agua de los dos tramos siguientes. Empieza en la posición OFF.
- Antes de entrar por esta puerta, coloca el interruptor en ON.
- Sube a lo alto y recoge las monedas. Ten cuidado con el Hombre Lanza.
- Machaca aquí para entrar en la sala de monedas escondidas.
- Antes de entrar aquí, coloca el interruptor en la posición OFF.
- Para superar a ese Pez Espada, debes nadar por debajo.
- Cruza esta puerta hacia el sector siguiente.
- Recoge todas las monedas y rompe todas las vasijas antes de atravesar en una burbuja la corriente.
- ¡Es la Sala del Tesoro! Sube en una Burbuja y cruza la corriente.
- Maneja una Burbuja por aquí y cruza la corriente.
- Entra por esta puerta para acceder al tramo final.
- En la cueva, pulsa ABAJO para rodar por las cajas y vasijas.
- Carga contra el Enchufe Gigante para completar la Historia.



HISTORIA 4 - BAJA AL SÓTANO

1. Si eres rápido, puedes correr a la izquierda para que no te aplaste la Prensa, aunque Wario Plano es mejor para recoger la colección de monedas.
2. Si estás aplastado, al situarte bajo este chorro, volverás a ser el Wario de siempre.
3. Entra por esta puerta para acceder al tramo siguiente.
4. Pasa como el rayo bajo esta Prensa y luego subete encima para que el Murciélagó te eleve y te permita el acceso a las monedas que hay en lo alto de la pantalla.
5. El Murciélagó devolverá a Wario su aspecto normal en

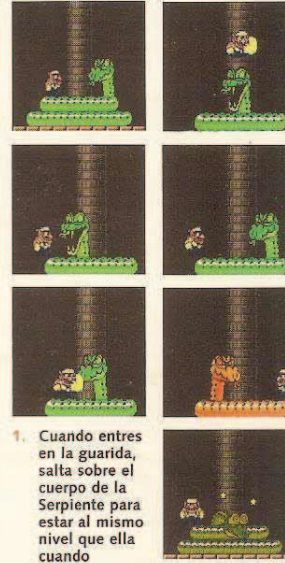
6. caso de haber sido aplastado.
6. Atraviesa esas cajas, pero ten cuidado con la Prensa.
7. Corre bajo esta Prensa, machaca los bloques de la derecha y luego vuelve para quedar aplastado.
8. Para acceder a esta parte, salta desde el quinto escalón y cuele a Wario Plano por el agujero (mantén pulsado ARRIBA y DERECHA cuando saltes y métete).
9. Quédate bajo el chorro para volver a ser Wario normal.
10. Cruza por esta puerta en dirección al siguiente tramo.
11. Ten cuidado con el Murciélagó, ya que se abalanzará sobre ti y te

12. quitará unas cuantas monedas.
12. Aquí hay otro fastidioso ratón; deshazte de él antes de que abra paso a otro Murciélagó enfadado.
13. Lucha contra otro Murciélagó. Si vas con ánimos y empieza a descender, salta para sacarlo del medio.
14. Otro ratón enfadado. Deshazte de él o te meterás en problemas.
15. Atraviesa el tramo de bloques, golpea al Murciélagó y mantén pulsado ARRIBA y salta para trepar por la pila y recoger las monedas escondidas.
16. Ve por aquí para llegar al

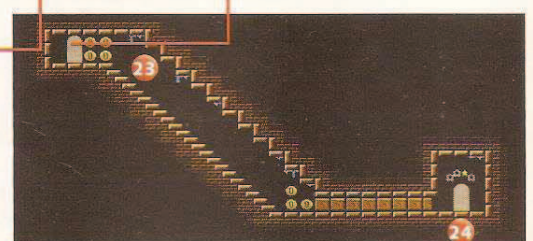
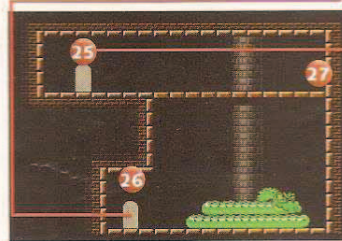
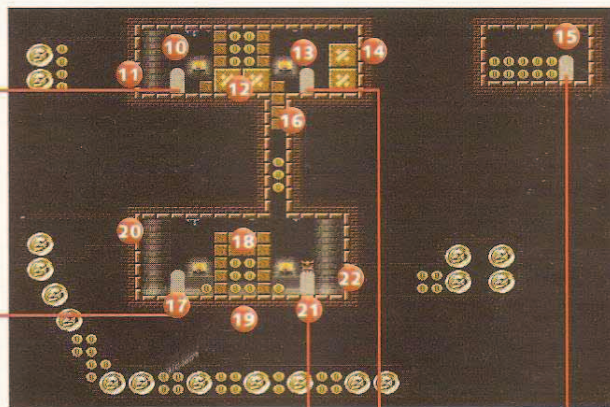
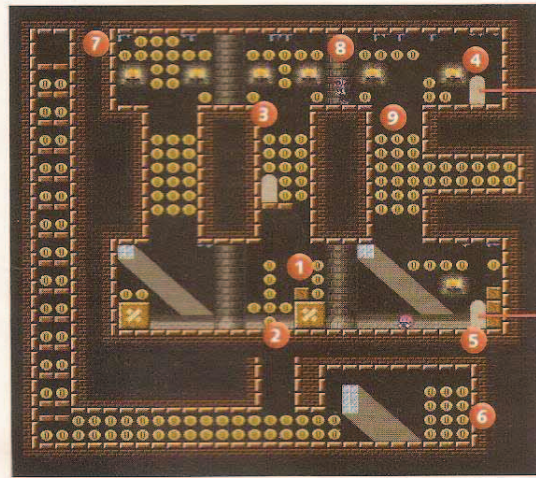
17. tramo final.
17. Corre bajo el Murciélagó y luego salta agachado para acceder al pasadizo estrecho.
18. Corre bajo esta Prensa.
19. Corre bajo esta Prensa y luego atraviesa los bloques de la derecha.
20. Déjate caer para recoger las monedas que hay abajo. A la vuelta, déjate aplastar por la Prensa, ya que Wario Plano es el único que puede cruzar ese agujero.
21. No te olvides de recoger esas monedas.
22. Para llegar hasta aquí, salta desde el borde derecho del cuarto escalón (mantén pulsado ARRIBA e IZQUIERDA mientras saltas).

23. Es muy complicado, así que templá tus nervios.
23. Cuando el Murciélagó vuelva a estirarte, entra en la Sala del Tesoro.
24. Deja que el Murciélagó te atrape y te saque de la pantalla por la parte superior. Cuando hayas derrochado el segundo lote de monedas, martillea los botones A y B: ahora podrás recoger las monedas escondidas.
25. Si eres Wario Plano, ponte bajo el chorro para volver a la normalidad.
26. Cruza esta puerta para completar la Historia. Tranqui, que aquí no hay Jefes.

LA SERPIENTE GIGANTE GOLPES NECESARIOS: 6



1. Cuando entres en la guarida, salta sobre el cuerpo de la Serpiente para estar al mismo nivel que ella cuando empiece el ataque.
2. Los saltos normales no sirven para derrotar a la Serpiente, ya que es muy alta. Utiliza tu carga o mantén pulsado Arriba cuando saltes para ganar altura.
3. Irá a por ti; arremete contra ella cuando se acerque lo suficiente. Si te pilla, deberás volver atrás e intentarlo de nuevo.
4. En cuanto llegue al borde y se gire ve a por ella; utiliza tu carga para saltar con rapidez y aterrizar sobre su cabeza. Un golpe.
5. Si cargas en su contra no te anotarás un golpe, así que ni se te ocurra (no hagas como nosotros).
6. Tras cuatro golpes se volverá roja y empezará a moverse con mayor rapidez y a atacar con mayor frecuencia. Debes mantener la calma y actuar con rapidez.
7. Al cabo de seis golpes se rendirá y podrás acceder al Capítulo siguiente.
8. Si pierdes los nervios o cometes un error, salta de modo que no pueda alcanzarte y a continuación vuelve a probar.



HISTORIA 5 - DERROTA A LA SERPIENTE GIGANTE

1. Destruye las cajas y los bloques en busca de monedas.
2. Tirarte en plancha por aquí para acceder a una sala de monedas escondidas (que también inicia la ruta hacia el piso de arriba).
3. Déjate caer por aquí para acceder a la Sala del Tesoro.
4. Esta puerta conduce a lo alto del segundo tramo (desde donde también puedes llegar a la sala secreta).
5. Esta puerta es el camino

6. más rápido para llegar a la Serpiente Gigante.
6. No te olvides de recoger esas monedas.
7. Atraviesa ese muro para acceder al piso más alto.
8. El Zombi sin Cabeza convertirá a Wario en un zombi si no te andas con ojo. En lugar de atacarle, salta por encima.
9. Mantén pulsado DERECHA cuando te dejes caer para acceder a este tramo secreto de monedas.
10. Esta puerta te devuelve al

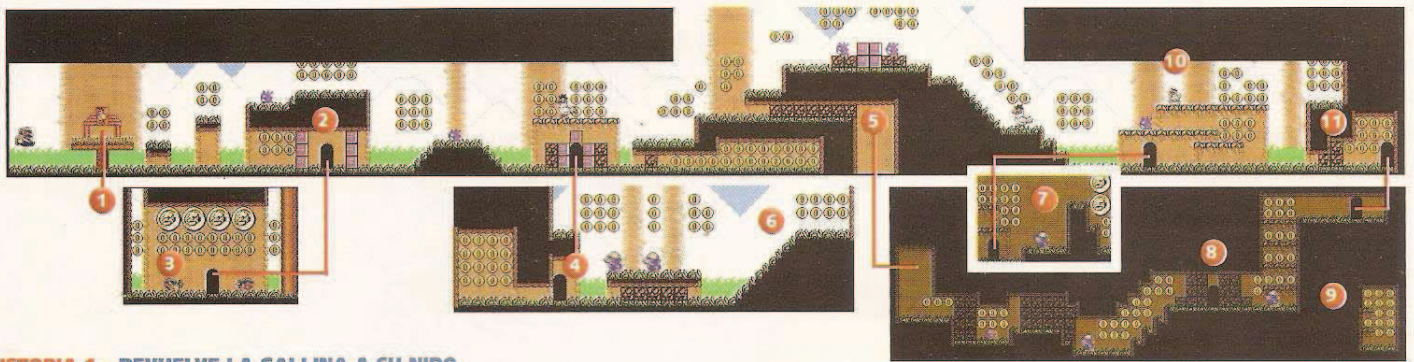
11. piso superior del primer tramo.
11. Atraviesa esa pared y recoge las monedas secretas que hay dentro.
12. Las cajas y bloques son decorativos: machácalos y busca todas las monedas que puedas.
13. Esta puerta conduce a lo alto de la madriguera de la serpiente: no cruces todavía.
14. Rompe sólo la caja de arriba y luego atraviesa la pared para acceder a una

15. sala secreta.
15. Cruza esta puerta para dirigirte a la salida secreta de la Historia.
16. Tirate en picado contra esos bloques para acceder al nivel inferior.
17. Esta puerta conduce al nivel inferior del primer tramo.
18. Destroza los bloques. Todos.
19. Lánzate en picado por este pequeño hueco que te introduce en la sala escondida de monedas que

20. hay debajo. Sigue la ruta para recoger más de 130 monedas.
20. Atraviesa esta pared para escapar del pasadizo secreto.
21. Esta puerta conduce a la Serpiente Gigante.
22. Atraviesa esa pared para acceder a más monedas escondidas.
23. Quédate en la rampa y mantén pulsado ABAJO para rodar hacia abajo y cruzar los bloques que hay al final.

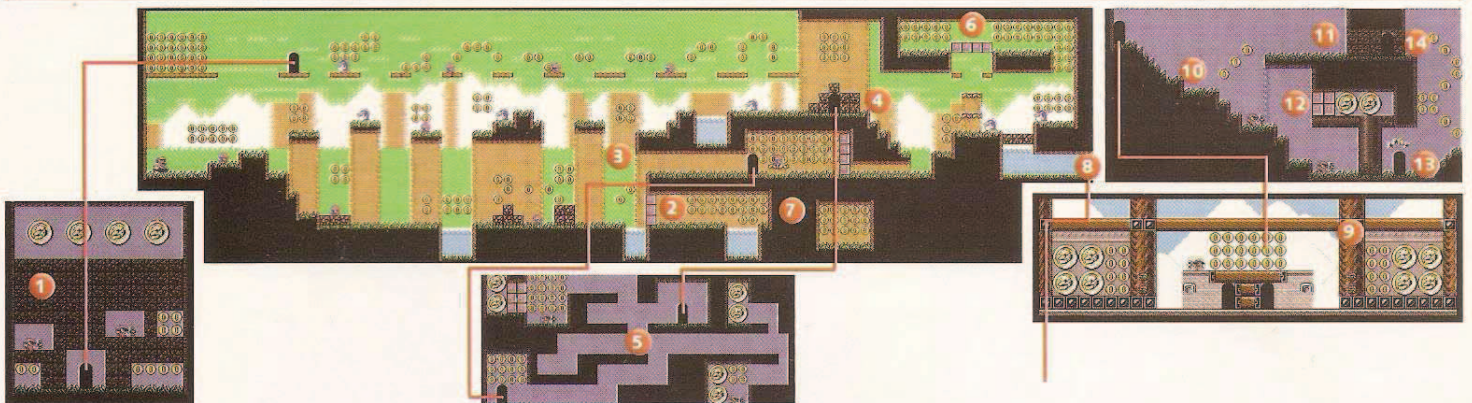
24. Esta puerta completará la Historia y te llevará al Capítulo Alternativo 2 "Baja al Sótano".
25. Esta puerta te devuelve al piso superior del segundo tramo.
26. Esta puerta te sacará. ¿Quién dijo miedo?
27. Si la Serpiente te come, te escupirá en forma de huevo y se deshará de ti. Cruza la puerta para entrar al segundo tramo, déjate caer y vuelve a la carga por la puerta de la derecha.

CAPÍTULO 2 - TAZA DE TÈSS



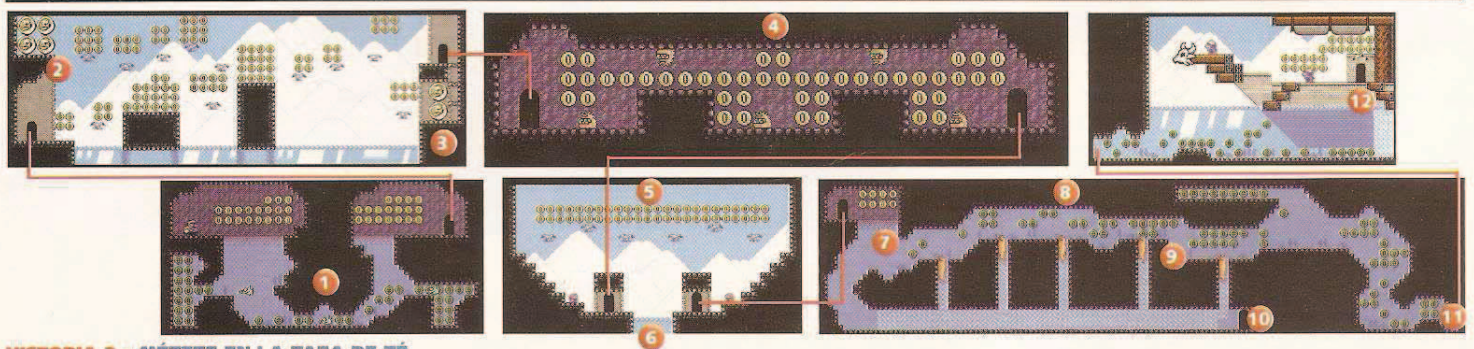
HISTORIA 1 - DEVUELVE LA GALLINA A SU NIDO

1. Éste es el nido en el que debes dejar a la gallina para acabar la Historia (pondrá un huevo cuando completes la misión).
2. Acaba con todos los bloques que hay alrededor de esta puerta, ya que te facilitará las cosas cuando vuelvas por aquí con una gallina en la mano.
3. Rebota desde el Hombre Lanza (mantén pulsado ARRIBA y A) para alcanzar esos doblones de arriba.
4. Despeja el área de bloques enemigos.
5. Este túnel conduce a una caverna subterránea. Rueda por la rampa un par de pantallas hacia la izquierda y luego salta mientras ruedas para destruir los bloques de la entrada.
6. Empieza a rodar aquí para aplastar los bloques que hay abajo y entrar en la sala de monedas.
7. Hay dos formas de subir aquí: o salta desde el Pato Bumerán (mantén pulsado ARRIBA y A) o utiliza tu salto con carga desde la plataforma inferior de la izquierda.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Atraviesa esta pared para acceder a una sala escondida repleta de monedas.
10. Aquí está la gallina. Cuando hayas recogido todas las monedas que puedas, deberás llevarla hasta el nido. Puedes dejarla a un lado para acabar con los enemigos, pero actúa con rapidez si no quieres que se vaya volando.
11. Sólo puedes destruir esos bloques si cruzas la cueva subterránea o te dedicas a rodar como antes.



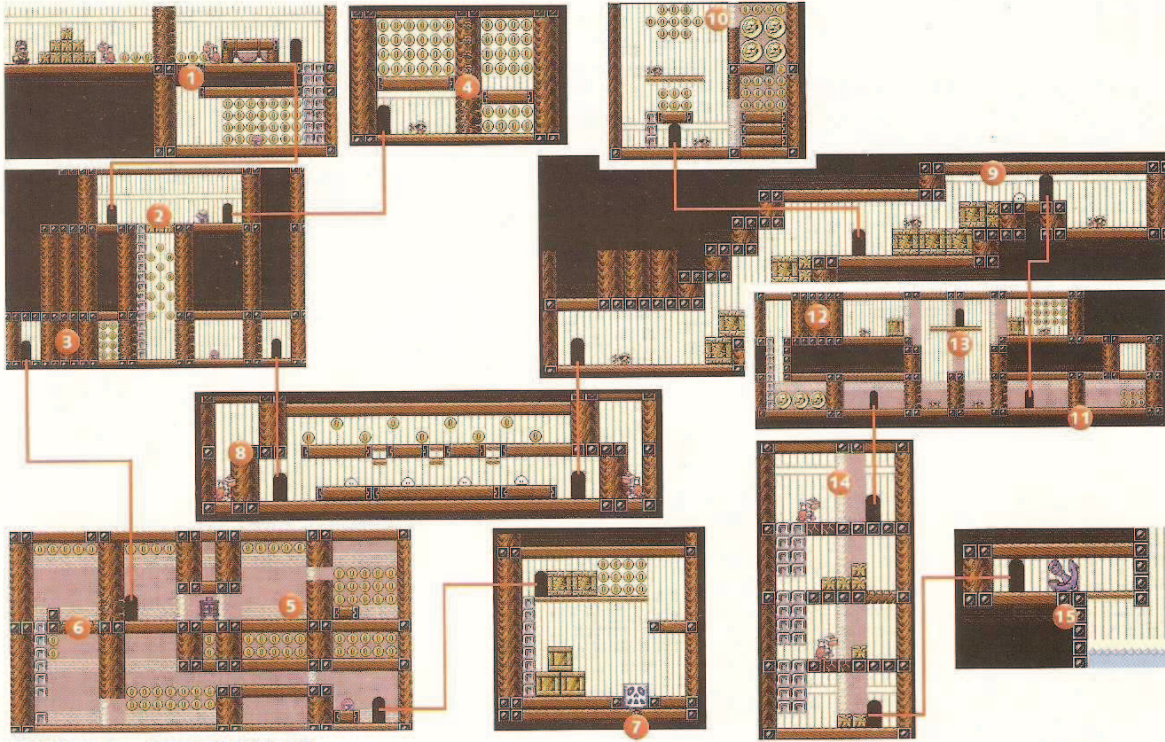
HISTORIA 2 - ¡HUIDA DEL BOSQUE!

1. Debes atravesar con cuidado todos esos bloques para llegar hasta las monedas que hay arriba. Utiliza tu salto con carga para alcanzar a los Hombres Lanza y luego sube desde allí.
2. Lanza al Puñetazo a través de ese muro de bloques enemigos para hacerte con un buen puñado de monedas.
3. No te molestes en saltar hasta aquí: no se puede. Lo mejor es que cruces el laberinto.
4. Procura no machacar todos estos bloques, pues los necesitarás a modo de plataforma para acceder a las copas de los árboles.
5. El laberinto parece complicado, pero es muy sencillo. Utiliza el mapa para ir por la ruta de las monedas y después sal por la salida para acceder a más monedas escondidas.
6. Aquí debes actuar con toda tu maña, ya que debes lanzar al Pinguino de los bloques.
7. Carga por aquí para dar con una sala de monedas escondidas.
8. Cuando hayas recogido tantas monedas como puedas, nada por aquí para acceder al siguiente tramo. Hazlo aunque te parezca extraño.
9. Deja que te prenda el Zorro de Fuego más cercano y a continuación salta hasta aquí y avanza por los bloques quemándolos para conseguir más monedas.
10. Rueda por la rampa y salta hasta para saltar de nuevo hasta el nivel superior.
11. Para de rodar: si te caes rodando por el lateral derecho, no hay manera de volver (a menos que destruyas el bloque de abajo).
12. Lanza a un par de enemigos para romper los bloques, pero ten cuidado, ya que resulta complicado superarlos de un salto en un espacio tan pequeño.
13. La salida; cruza la puerta para acabar la Historia.
14. Desde aquí llegarás a la Sala del Tesoro. No pierdas tiempo.



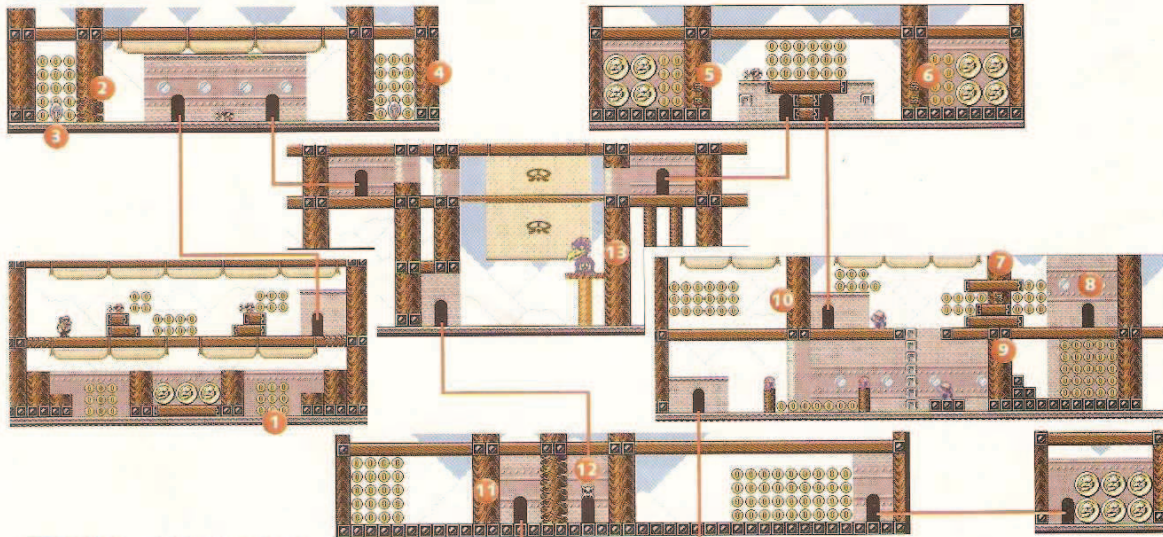
HISTORIA 3 - MÉTETE EN LA TAZA DE TÉ

1. Utiliza las diversas grietas y rincones para esquivar el ataque del Pez Espada. Y nada a toda pastilla por los huecos estrechos.
2. Salta a los lomos de las Gaviotas para llegar a todas esas monedas extra que hay arriba.
3. Aquí no se puede llegar nadando; déjate caer de la plataforma que hay encima antes de cruzar la puerta.
4. Avanza con paciencia y cuidado por este pasillo. Puedes agacharte bajo los Monstruos que cuelgan del techo, pero lo mejor es machacarlos y retirarte un poco.
5. Vuelve a valerte de las Gaviotas para llegar a esas monedas. Con un poco de suerte, podrás conseguir las de una pasada. Ya lo sabes.
6. Por aquí debería haber una sala secreta. Pero no.
7. Supera a nado y con rapidez las Serpientes de Mar (que te arrastrarán a la corriente rápida y te devolverán al inicio del nivel).
8. Esta serpiente seguro que te pillará; martílleala con A y B para liberarte (igual que con los Murciélagos).
9. Deja que la del final te arrastre a las profundidades, mantén pulsado DERECHA cuando llegues al fondo.
10. Esta es la entrada de la Sala del Tesoro.
11. Cruza a nado esta parte para acceder al tramo siguiente.
12. Esta puerta es la salida. Crúzala para completar la Historia.



HISTORIA 4 - ¡SUELTEN ANCLAS!

1. Atraviesa la pared y deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para aplastar el suelo y conseguir las monedas que hay debajo.
2. Utiliza tu salto con machaque normal para atravesar por aquí; si te dejas alguna moneda, vuelve atrás.
3. Recoge al Puñetazo enemigo y lánzalo a través de este muro para acceder a un camino. Pulsa B suavemente para lanzarlo y luego recógelo otra vez y repite tantas veces como sea necesario.
4. Atraviesa la parte baja del muro y luego lanza al Hombre Lanza hacia arriba para romper el trozo de arriba.
5. Empuja la cocina hasta este punto para saltar agachado por este hueco y conseguir las monedas.
6. Atraviesa esos bloques y luego empuja la cocina por aquí, por la derecha, para alcanzar la puerta de salida.
7. En el fondo del barco está el enchufe: carga en su contra y hunde el barco para seguir hasta el Capítulo Alternativo 3.
8. Quédate aquí y deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo; ve por la derecha apartando a las Gotas de tu camino.
9. Deshazte de esta Gota lanzándole el primer Hombre Lanza que encuentres.
10. Para subir hasta aquí, deberás saltar hasta la plataforma de arriba y a continuación avanzar a saltos utilizando al Hombre Lanza a modo de trampolín (mantén pulsado ARRIBA y A).
11. Carga por aquí para recoger las monedas.
12. Al igual que antes, recoge al Hombre Lanza y lánzalo contra la pared para seguir avanzando.
13. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
14. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo y avanza por la puerta del fondo.
15. Carga contra el ancla y envíala botando al agua. Bien hecho. Historia completa.



HISTORIA 5 - DERROTA A BOBO

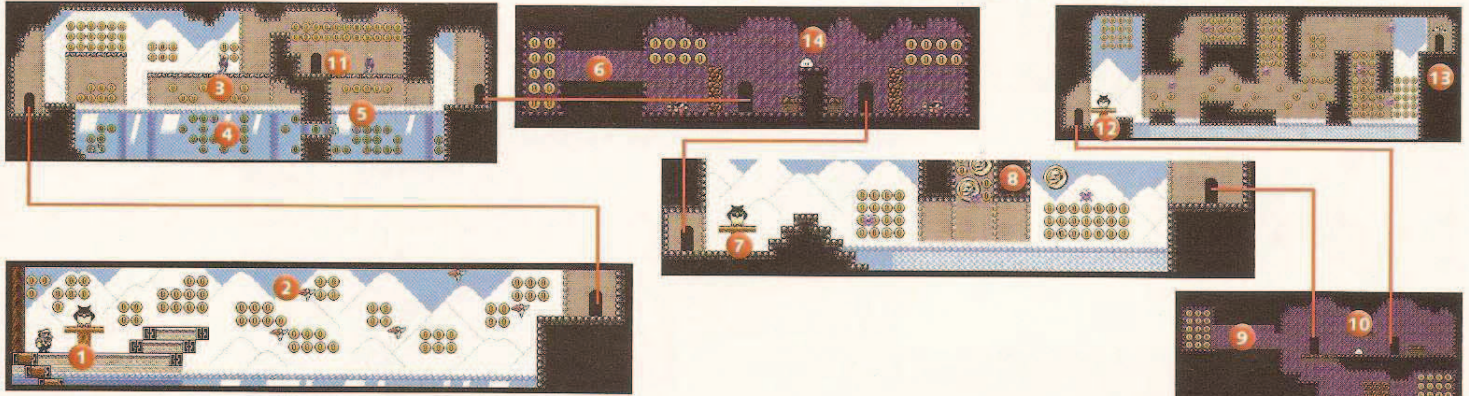
1. Agarra a un Hombre Lanza y tráelo hasta aquí; utilízalo para saltar hacia arriba y conseguir las monedas grandes.
2. Atraviesa esa pared para conseguir las monedas. Procura parar a tiempo para no golpear el Ancla.
3. Los Anclas siempre son complicados. Cuando se disparan, pasa por debajo. Cuando bajan, salta por encima. Si te posas encima tu trasero se arrepentirá.
4. Vuelve a atravesar el muro para conseguir más monedas.
5. Lanza a un Hombre Lanza contra el muro para conseguir las monedas. Como mínimo deberás tirarlo un par de veces.
6. Vuelve a lanzar a un enemigo por aquí para hacerte con las monedas. Ten cuidado al entrar en la sala, ya que el enemigo puede pulular por dentro.
7. Debes colarte por ese agujerillo, pero hay un pequeño problema. Se trata de un enemigo Puñetazo; sitúate frente al hueco y mantén pulsado B durante un par de segundos para colarlo por el agujero. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
8. Tramo complicado: deberás lanzar a un enemigo o dos por la parte alta de este muro para acceder a las monedas escondidas.
9. Aquí no necesitas enemigos; colarlo por el agujero. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
10. Tramo complicado: deberás lanzar a un enemigo o dos por la parte alta de este muro para acceder a las monedas escondidas.
11. Aquí no necesitas enemigos; colarlo por el agujero. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
12. Esta puerta conduce a la guarida de Bobo.
13. ¡Ese es Bobo el Loro!
14. Atraviesa por aquí para recoger más cosas de las que sería capaz de lanzar a un loro.
15. Esta puerta conduce a la guarida de Bobo.
16. ¡Ese es Bobo el Loro!

EL LORO BOBO GOLPES NECESARIOS: 6



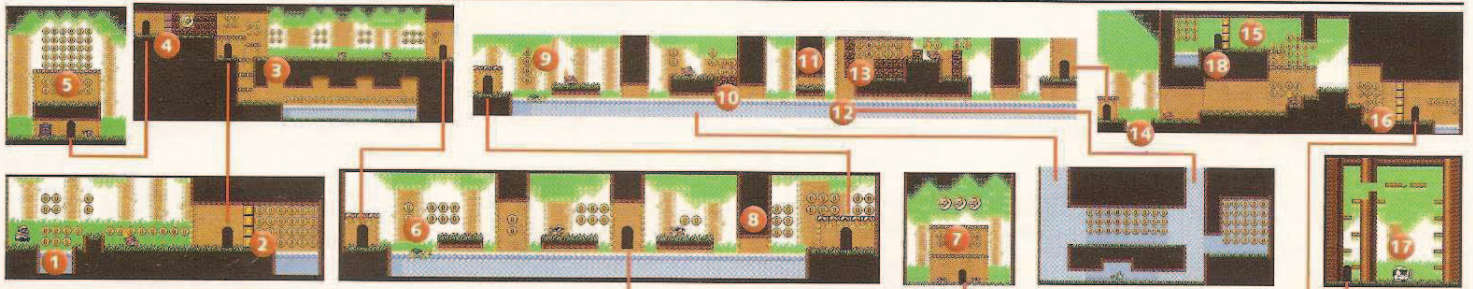
1. Cuando entres en la sala, asegúrate de pegarte al lado izquierdo. Así conseguirás la mano superior y podrás atizarle un golpe nada más entrar.
2. Los saltos normales bastarán para pasar por encima de Bobo, pero es mejor utilizar tu carga (o mantener pulsado ARRIBA al saltar) para conseguir un poco más de altura. Salta sobre su cabeza para golpearle.
3. Se tira en picado de derecha a izquierda, al menos al principio. Salta sobre su cabeza y se retirará y saldrá de nuevo por la derecha. Cuando aletee, mantén pulsado ABAJO para no salir disparado hacia arriba.
4. Cuando le hayas golpeado en la cabeza por segunda vez, su comportamiento de ataque cambia un poco; bajará en picado en lugar de con descensos elegantes. Tenlo en cuenta.
5. A los cuatro golpes se pondrá rojo y empezará a moverse con mayor rapidez. También vuelve a cambiar su forma de moverse: descenderá y planeará antes de volver a subir. Procura pillarlo cuando planee, ya que está más bajo y se mueve más lento.
6. Cuando esté rojo sus alas serán más poderosas; mantén pulsado ABAJO en seguida y no pares hasta que pare de aletear.
7. Si te colocas debajo de Bobo, aleteará hasta que te muevas. Un truco consiste en aproximarte al centro de la pantalla hasta que deje de aletear, y a continuación correr a toda pastilla hacia el borde cuando descienda.
8. Después de seis golpes lo derrotarás y podrás dirigirte al próximo Capítulo.
9. Si pierdes los nervios o cometes un fallo (como cargar en su contra), no te penalizarán. Bobo sólo puede derrotar a Wario al aletear.

CAPÍTULO 3 – BOSQUE LABERÍNTICO



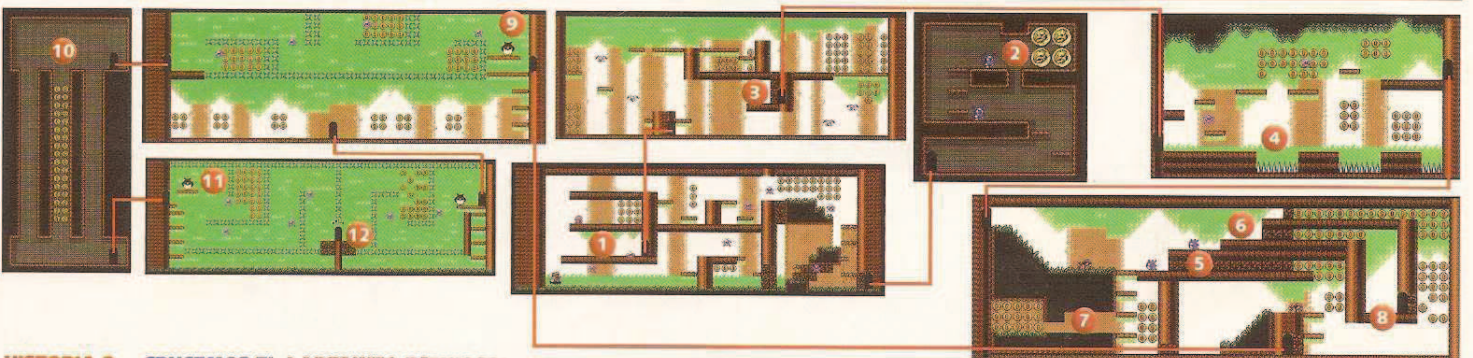
HISTORIA 1 - LLEGADA AL BOSQUE LABERÍNTICO

1. Carga contra el Búho (o salta entre sus garras) para despertarlo, y a continuación salta entre sus garras. Debes conducirlo hacia la derecha; recuerda que él es invencible, pero Wario no.
2. Estos Azulejos cargarán contra Wario si se acerca demasiado. Asístalos y luego apártate de su camino.
3. Los Peces Pescadores son bastante dañinos: deshazte de ellos.
4. Procura esquivar las monedas pintadas de plata, ya que arastrarían a Wario hasta el nivel más alto (y deberías volver al principio).
5. Debes golpear esta moneda de color plata para alcanzar las monedas que hay encima la Sala del Tesoro.
6. Un túnel secreto. Para abrir la entrada, lanza al Hombre Lanza contra la pared para que caigan un par de pedazos, y a continuación carga contra el resto.
7. Despierta al Búho, igual que antes, y utilízalo para trasladar a Wario hacia la derecha.
8. Cuesta un montón conseguir esas monedas, pero vale la pena; mantén pulsado el pad direccional mientras viajas para obtener un impulso extra.
9. Otro túnel secreto. Al igual que antes, ablanda la entrada con un Hombre Lanza y luego carga contra el resto.
10. Otra Gota. Vuelve a lanzar a un Hombre Lanza.
11. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
12. Hay otro Búho esperando para llevar a Wario al final de la Historia. Casi todas las monedas de este tramo son de difícil acceso, pero ya te queda poco, así que ni te lo pienses.
13. Cruza la salida para completar la Historia.
14. Lanza al Hombre Lanza contra la Gota mientras saltas un poco para deshacerte de ella.



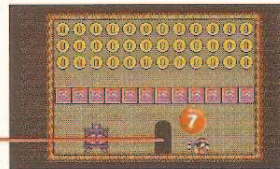
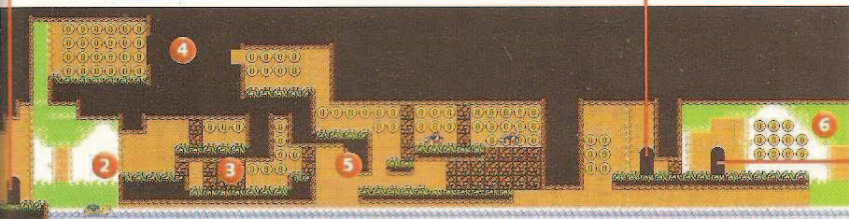
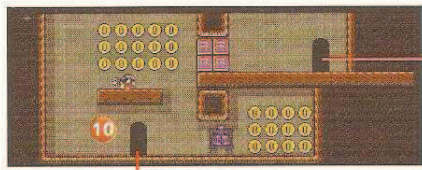
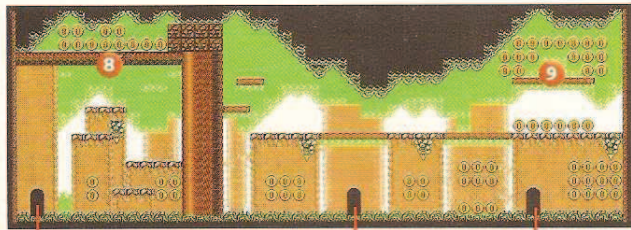
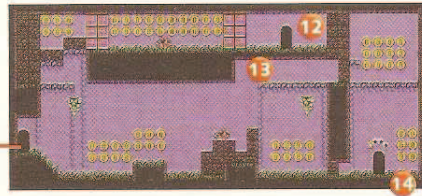
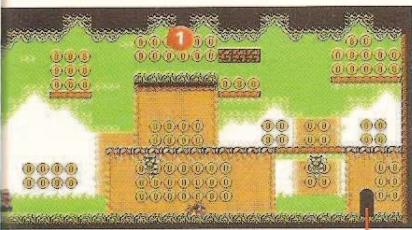
HISTORIA 2 - DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

1. Sumérgete bajo el fondo de la pantalla. Mantén pulsado DERECHA para recoger una montaña de monedas.
2. Deja que te prenda el Zorro de Fuego para conseguir monedas extra (o avanza por el túnel sumergido secreto).
3. Wario cae por estas sombras, así que ándate con ojo. Los huecos hacen más difícil la caza y captura de Hombres Lanza.
4. Tira a un Hombre Lanza por aquí. Es difícil, pero vale la pena.
5. Empuja la Cocina hacia la derecha y luego recoge al Hombre Lanza, lánzalo sobre la plataforma que hay arriba y utilízalo a modo de trampolín para acceder a las monedas más altas.
6. Salta sobre la Tortuga para que empiece a avanzar y no te despegues de ella.
7. Agarra a un Hombre Lanza y utiliza al otro a modo de trampolín para llegar a la plataforma.
8. Agáchate si no quieres que la Tortuga te derribe.
9. Salta sobre la Tortuga pero procura que no te enciendan.
10. Lánzate sobre estas cuando la Tortuga esté debajo.
11. Tramo complicado: debes ejecutar un salto agachado y a la vez reincorporarte mientras caes por el hueco.
12. Conduce a la Tortuga hasta el final del nivel y deja que te tire al agua, mantén pulsado ABAJO y martillea repetidas veces el botón B. Si hay suerte te llevarán a la sala escondida (mantén pulsado IZQUIERDA o DERECHA cuando entres para evitar la corriente).
13. Acaba rápido con estos bloques, ya que la Tortuga no espera a nadie.
14. Sal nadando del fondo de la pantalla y avanza por un pasadizo sumergido secreto en busca de un montón de monedas escondidas.
15. Para atravesar los bloques con facilidad, trae a un Zorro de Fuego hasta aquí y deja que prenda a Wario.
16. Utiliza la misma técnica de nuevo; agarra a un Zorro de Fuego para quemar los bloques sin más problemas.
17. El Hombre Lanza Gigante es pan comido: lo único que has de hacer es tirarte en plancha sobre su cabeza hasta que muerda el polvo (salta sobre las plataformas si necesitas batirte en retirada).
18. Este camino conduce a la Sala del Tesoro. ¿Te apetece?

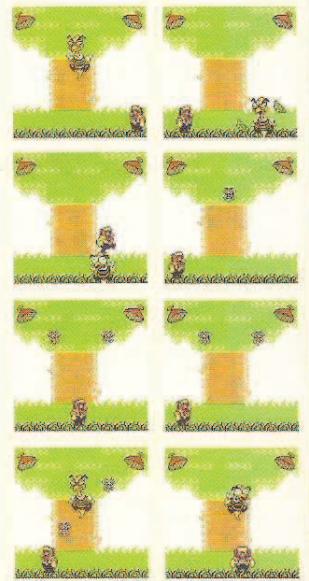


HISTORIA 3 - ¡CRUCEMOS EL LABERINTO ESPINOSO!

1. Para acceder a esta plataforma, deberás dejarte caer desde la plataforma que hay arriba. Nada de atajos.
2. Estas monedas parecen fáciles, pero los Fuzzbots que las custodian son duros de pelar. Salta sobre su carga eléctrica.
3. Utiliza a las Gaviotas para subir aquí y luego lánzate en plancha por la puerta.
4. Esos pinchos son mortales, así que utiliza tu carga cuando los cruces de un salto para conseguir mayor distancia.
5. Rueda por la rampa para atravesar este tramo y acceder a la parte baja de este sector.
6. Para llegar a la Sala del Tesoro se requiere mucha precisión: rueda por la colina y luego ejecuta dos saltos sucesivos.
7. Otro muro complicado que debes atravesar. Carga contra él para quitar el primer bloque y luego aprovecha de la colina que tienes al lado (y de un buen salto) para rodar atravesando los que quedan.
8. Desde aquí llegarás a la Sala del Tesoro.
9. Despierta al Búho y súbete para que traslade a Wario por el laberinto espinoso. No vale la pena probar lo cerca que uno puede estar de los espinos. Precaución y rapidez. Eso es lo que cuenta.
10. Aquí no hay problema, siempre y cuando vayas por la ruta central.
11. Vuelve a valerte del Búho para llegar a la puerta de salida, o sigue por la derecha para conseguir más monedas.
12. Esta puerta es la salida. Crúzala para completar la Historia.



ABEJA GIGANTE GOLPES NECESARIOS: 4



1. Cuando entres en la sala, asegúrate de quedarte en el lado derecho, ya que la Abeja se dirigirá siempre a la izquierda cuando empiece a moverse.
2. Al principio planeará a izquierda y derecha antes de lanzarse hacia el suelo. Procura que no te pille debajo moviéndote en la dirección contraria.
3. Cuando se lance llega el momento de anotarte un golpe. Puedes utilizar un salto normal, pero va mejor decidirte por los saltos con carga (ya verás por qué).
4. Cuando le hayas golpeado en la cabeza, se retirará y de una de las colmenas aparecerá una pequeña abeja. No pares de moverte de izquierda a derecha y luego salta y carga contra la abeja justo después de su caída en picado.
5. La Abeja Gigante volverá a la carga, así que utiliza la misma técnica de antes para machacarle la cabeza. Sin embargo, esta vez dejará escapar a dos abejas pequeñas. Acaba con ellas igual que antes.
6. La Abeja Gigante vuelve otra vez, y esta vez ataca con mayor frecuencia, aunque no te costará demasiado darle en la cabeza. En esta ocasión volverá a soltar a dos abejitas.
7. Esta vez vuelve mucho más rápido que antes; mata a las abejillas lo antes que puedas o deberás enfrentarte con las tres a la vez.
8. Procura golpearle una vez más y se irá zumbando. De este modo ya podrás dirigirte al próximo Capítulo.

STORIA 4 - HUÍDA DEL BOSQUE LABERINTICO

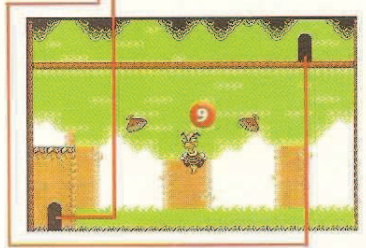
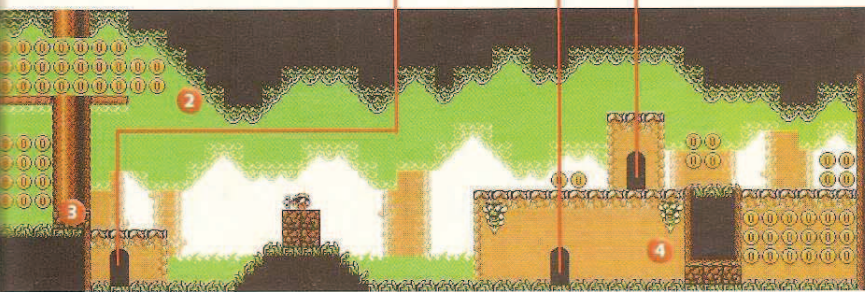
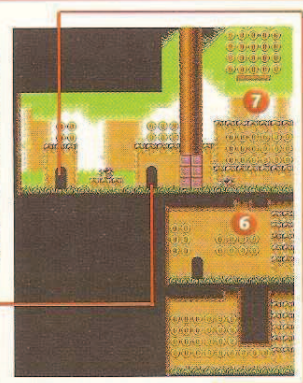
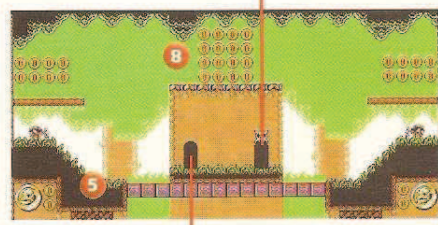
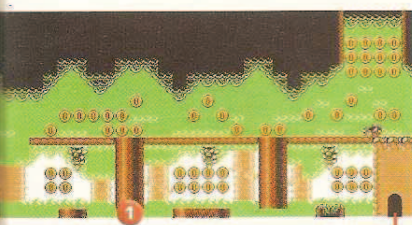
Para recoger las monedas que hay arriba te tiene que picar una Abeja para flotar hasta las plataformas más altas. Súbete a la Tortuga de nuevo; ya sabes, el mismo sistema de antes. Dirígete a la derecha y haz todo lo que puedas por no perderla. Apura todo lo que puedas al machacar estos bloques, sobre todo si pretendes conseguir también las

4. No es necesario que machaques este túnel secreto, ya que sólo oculta oscuridad. Salta agachado dentro del agujero y luego ve a la izquierda para recoger las monedas.
5. Otro agujerito del demonio al que debes entrar mediante un salto agachado.
6. Mejor será que dejes de un salto a la tortuga en este punto y no en el otro

7. Utiliza al Hombre Lanza para abrir un agujero en los bloques (mantién pulsado ARRIBA mientras lo lanzas) y luego coloca la cocina debajo para preparar.
8. Al igual que antes, deja que te pique una Abeja para elevarte a esas zonas inaccesibles de otro modo.
9. Aunque tienes que

- retroceder un poco, vale la pena flotar hasta aquí para conseguir más monedas.
10. Utiliza la cocina para llegar hasta el Hombre Lanza y luego tiralo contra la pared para llegar a la otra puerta.
11. Este tramo parece complicado, pero es muy sencillo. Atraviesa el conjunto de bloques y a continuación lanza con precisión a un Hombre Lanza para romper el

- terreno y acceder a la parte baja.
12. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
13. Quédate sobre los bloques rompibles, lanza a un Hombre Lanza hasta aquí arriba, salta, vuelve a agarrarlo y utilízalo para romper los bloques enemigos que hay en lo alto del nivel.
14. Sal por esta puerta de salida para completar la Historia.



STORIA 5 - DERROTA LA ABEJA GIGANTE

Pasar por los agujeros es fácil, pero esquivar a la Abeja que hay al otro lado no tanto. En cuanto salgas, carga como un poseo. Si te pica una Abeja podrás flotar hasta aquí para

- recaudar un buen puñado de monedas. Utiliza esta técnica siempre que veas monedas en lugares altos.
3. Para llegar hasta aquí, nueda por la cuesta más cercana y luego pulsa el botón A en

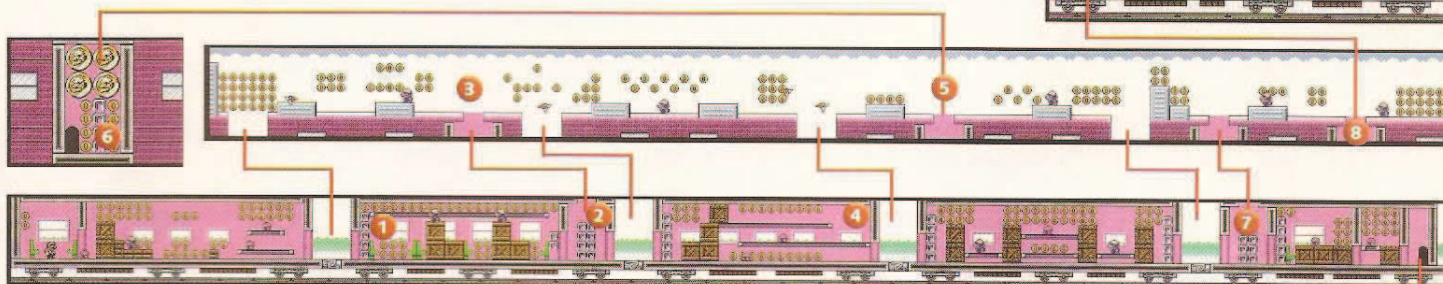
- cuanto Wario empiece a caerse.
4. Para atravesar este tramo, lanza a Wario rodando desde la rampa que hay en el extremo izquierdo.
5. Atravesar estos bloques es

- pan comido: rueda por la rampa de delante. Pero antes debes despejar todos los bloques enemigos.
6. Cuando Wario vaya a toda pastilla pasará sobre estos huecos. Para bajar, da pasos

- cortos y espaciados hasta que se cuele. Tu recompensa será la Sala del Tesoro.
7. Utiliza a un Hombre Lanza a modo de trampolín para subir y recoger más monedas.

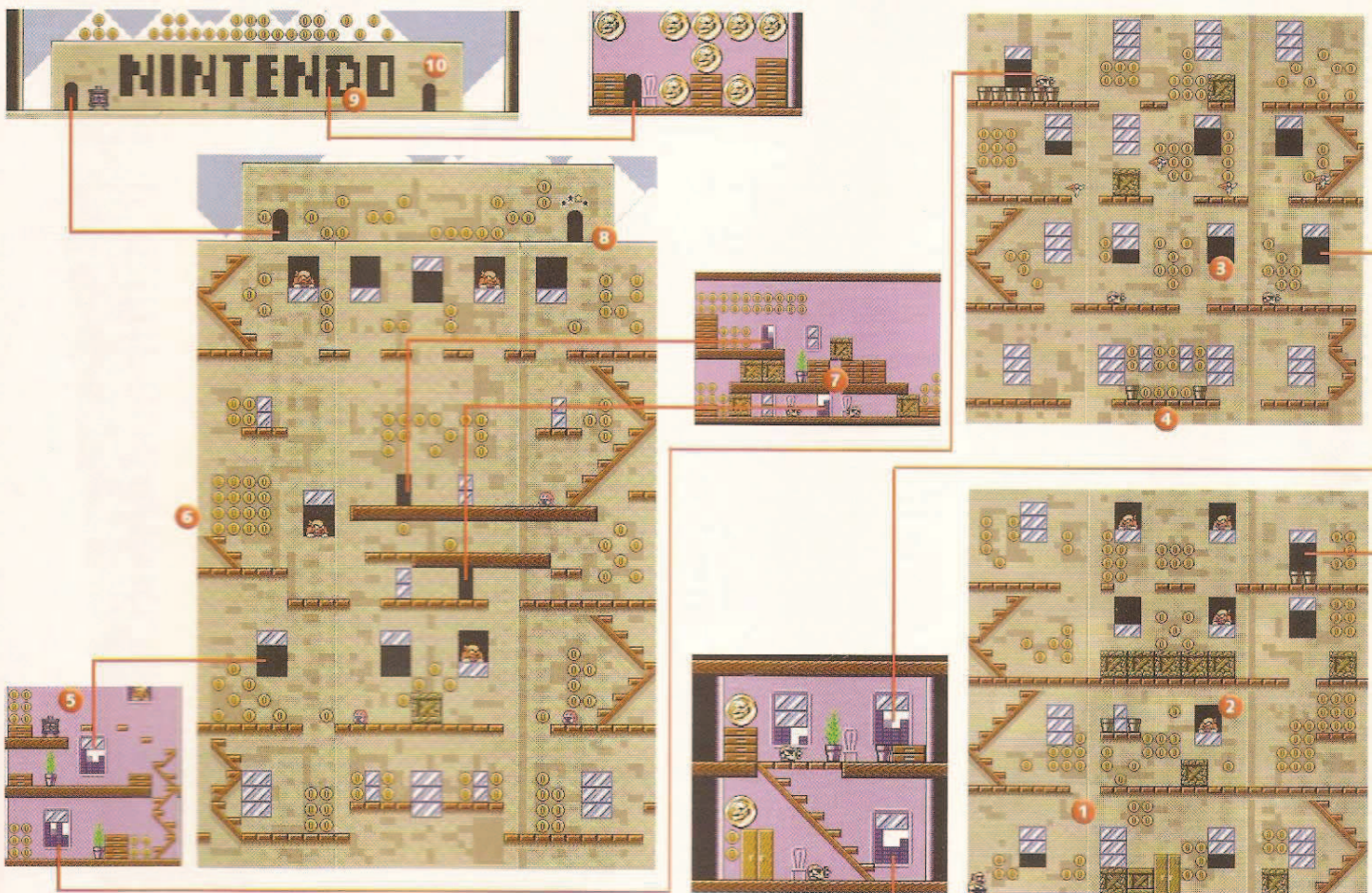
8. Para cruzar este tramo deberás utilizar tu carga desde las plataformas de la derecha o de la izquierda. Si lo calculas bien lo conseguirás.
9. ¡La Abeja Gigante!

CAPÍTULO 4 - EN LA CIUDAD



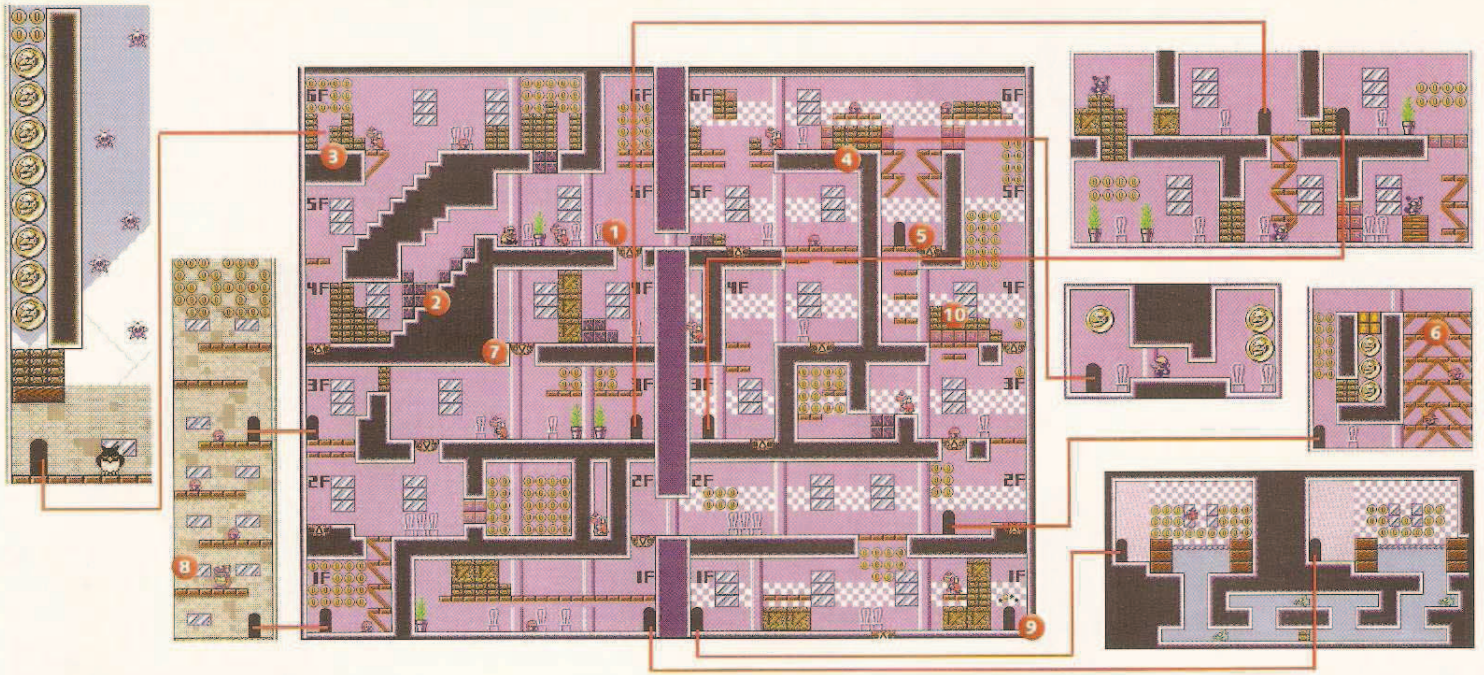
HISTORIA 1 - ¡PAREN ESE TREN!

1. Agáchate cuando saltes a esta cornisa. No te preocupes por los Patos Bumerán, ya que estás más arriba que ellos y no te dispararán.
2. Sube por la escalera y salta arriba para acceder al techo del tren.
3. Como era de esperar, ahí arriba hace mucho viento, y Wario se ve empujado constantemente hacia la izquierda. Es una molestia, pero si mantienes pulsado ABAJO Wario no se despejará del suelo.
4. Avanza por la plataforma de arriba, espera y golpea al Puñetazo antes de seguir por la izquierda, ya que en más de una ocasión te golpeará con la cabeza.
5. No puedes acceder a esta sala desde dentro del tren: sube al techo y déjate caer dentro de esta estancia extra.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
7. Sube por aquí para volver al techo del tren. En todo el tramo sólo hay dos lugares en que puedas hacerlo, así que si te caes del techo tendrás que retroceder.
8. Como pasó antes, a este tramo sólo puedes acceder desde el techo, pero esta vez es más importante, ya que es el paso a la cabina del conductor.
9. ¡La palanca del freno! Carga contra ella desde la izquierda para completar la Historia.



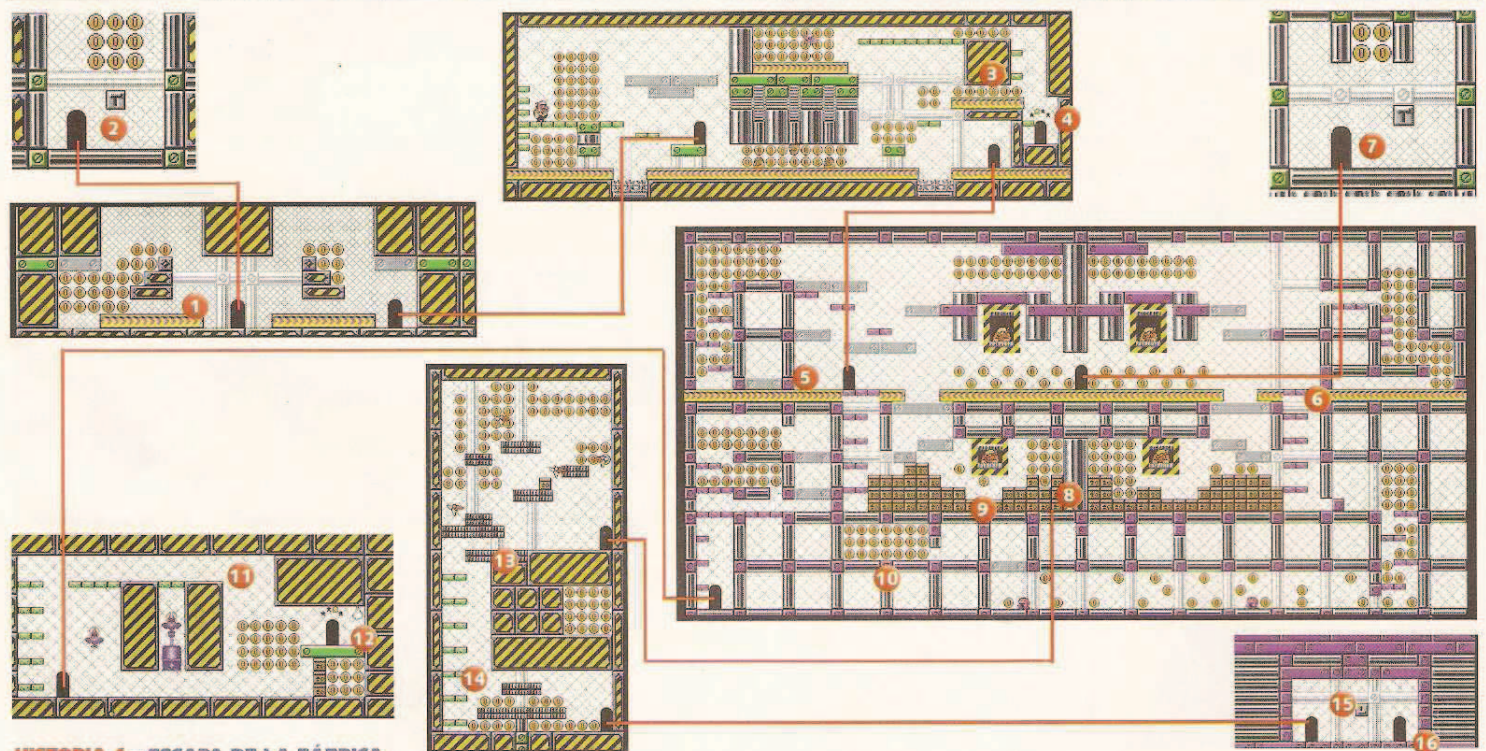
HISTORIA 2 - EN EL TECHO

1. A ambos lados de este agujero hay plataformas que desaparecen, así que actúa con precaución. A lo largo de esta Historia hay muchas como esta. Ándate con ojo.
2. Los Gatos Callejeros te amenazarán durante todo el nivel, así que deshazte de ellos lo antes posible.
3. Esas ventanas están demasiado altas, y no conducen a ninguna parte. No pierdas el tiempo.
4. Déjate caer desde el fondo de cualquier sector exterior y aterrizarás en el anterior. Pero ten cuidado, ya que al retroceder perderás todas las monedas que hayas recaudado.
5. Deberás sacar la Cocina a empujones de la cornisa y colocarla bajo la ventana para pasar.
6. Para llegar a la puerta del centro de la pantalla, mantén pulsado ARRIBA y carga en salto desde este escalón. Deberás practicar, pero resulta vital para completar el nivel.
7. Utiliza este agujerito para saltar hacia arriba cuando el Hombre Lanza pase por debajo. Colócate en la caja de arriba y carga en salto hacia la derecha para conseguir algunas monedas escondidas extra.
8. La puerta de salida que te conduce al final de la Historia.
9. Hay una puerta escondida en la "D", así que coloca la cocina justo debajo para cruzarla. Dentro hay monedas.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.



HISTORIA 3 - EN EL SÓTANO

- Estos ascensores son la clave para desplazarse por el mapa; ponte encima para que Wario pueda subir a grandes alturas. Siempre que veas un hueco bajo un ascensor, puedes saltar a la mitad y colarte por el agujero.
- Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para atravesar esos bloques. Hay un montón como estos por toda la Historia.
- Tras esos bloques se esconde una puerta secreta; atraviésalos para acceder al sector de bonificación
- Aquí detrás hay otra puerta escondida. Utiliza al Cocinero para despejar los bloques enemigos y luego atraviesa tú.
- Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
- Deja que el Zorro de Fuego te encienda y espera sobre esta plataforma hasta que Wario empiece a brillar. Salta hacia arriba justo antes de que se convierta en una llama y a continuación avanza por los bloques para recoger las monedas grandes.
- Estos ascensores no van hacia arriba; debes colarte como Wario Gordo para que bajen.
- Deja que Kong te pegue en la cabeza para convertirte en Wario Resorte y dirígete a lo alto para hacerte con las monedas extra.
- Aquí está la puerta de salida. Entra para completar la Historia.
- Deshazte de esos bloques antes de bajar. Si no lo haces no podrás volver a subir (podrás completarlo pero no podrás volver a por más monedas).

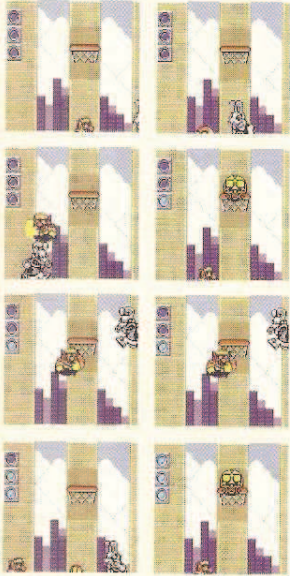


HISTORIA 4 - ESCAPA DE LA FÁBRICA

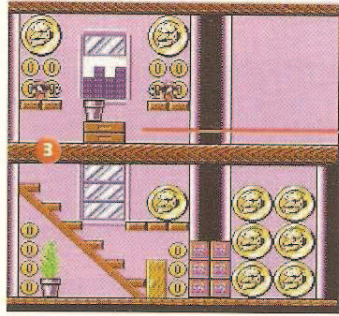
- No puedes atravesar para recoger las monedas por culpa de la cinta transportadora. Este será el origen de muchos problemas en este nivel.
- Acciona este interruptor para cambiar la dirección de las cintas transportadoras del sector anterior.
- Esta cinta transportadora está entre Wario y la salida; asegúrate de que el Interruptor Maestro está en ON (abajo) para cruzar.
- ¡La puerta de salida! Dentro se acaba la Historia.
- Afloja el tornillo lila para colarte por el agujero y vuelve a repetir la acción para conseguir las monedas (asegúrate de que la cinta se mueve hacia la IZQUIERDA).
- Consigue que la cinta vaya hacia la DERECHA, afloja este tornillo y deslízate para conseguir las monedas.
- Este es el Interruptor Maestro, que controla las direcciones de las cintas en muchos sectores.
- Tras estos bloques hay una puerta escondida. Recoge las monedas y machaca a los bloques para que aparezca.
- Ahora te espera un tramo peliagudo. Lánzate sobre el tornillo para bajar a la zona secreta inferior. Puedes ir a por un montón de monedas (deberás retroceder para volver aquí) a la derecha, o a la izquierda para acceder a la salida secreta.
- Tírate en plancha por aquí y a continuación ve por la izquierda al tiempo que te cargan las tuberías.
- Cambia a Wario Plano y sal de aquí (mantén pulsado ARRIBA cuando caigas) para acceder a la puerta de salida.
- ¡La salida secreta! Utiliza el chorro para devolver a Wario a la normalidad y a continuación cuélate dentro para acceder al Primer Capítulo Final Alternativo.
- Asegúrate de que el Interruptor Maestro está en ON (abajo) para colarte por aquí.
- Este tramo es complicado. Agáchate y mantén pulsado DERECHA. A continuación salta por el agujero.
- Acciona este interruptor para cambiar el sentido de la marcha de las ruedas dentadas del tramo anterior.
- Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.

BASKETBALL BUNNY

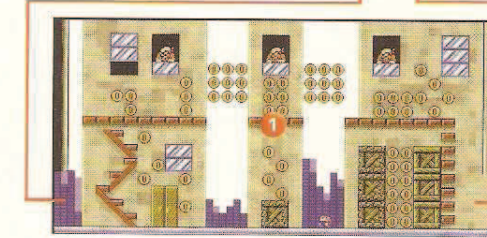
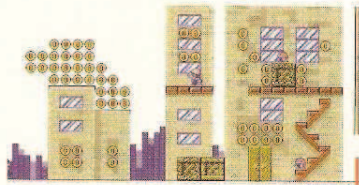
GOLPES NECESARIOS: 3



1. Cuando entres en la sala, quédate en el centro de la pantalla, ya que no hay tiempo suficiente para retirarse. En cuanto cambie la música, salta para esquivar su balón de baloncesto y corre hacia la derecha.
2. Botará por la pantalla hacia ti, así que procura que no aterrice encima tuyo, ya que te convertiría en balón. Si ocurriera esto, procura dejarlo atrás (a veces podrás y a veces no).
3. Si tienes mala suerte, pillarás a Wario y machacará con él en la canasta. El primero en anotar tres puntos ganará el partido. Si Wario sale derrotado lo lanzarán fuera de la pantalla.
4. Cuando toque el suelo, ejecuta un salto con carga para aterrizar sobre su cabeza. Por norma general puedes golpearle bien si saltas desde un lado de la pantalla.
5. Así se convertirá en balón. Recógelo, colócate cerca de la canasta y lánzalo hacia arriba (o mantén pulsado ARRIBA y A, machácalo cuando saltes).
6. Tras la primera canasta empezará a moverse más rápido, y saltará con mayor frecuencia que antes. Menos mal que si chocáis en el aire, él saldrá rebotado fuera de la pantalla. Así tendrás más tiempo para pensar.
7. Tras la segunda canasta, irá aún más rápido y actuará con más agresividad. Utilizará su balón con mayor asiduidad; procura esquivarlo porque al final atontará a Wario.
8. Anota tu tercera y última canasta y habrás completado la Historia y el Capítulo. ¡Hurra!



CAPÍTULO 4 - EN LA CIUDAD



HISTORIA 5 - UN PARTIDILLO DE BALONCESTO

1. Ten cuidado, ya que esta plataforma cae cuando Wario la cruza. Estos tramos que se hunden abundan en este nivel.
2. Te costará horrores llegar a este tramo. Desde el centro de este sector, déjate caer sobre el Azulejo que está

más abajo (mantén pulsado ARRIBA y A) para rebotar sobre él y llegar a la plataforma más baja. A continuación, con la técnica de los botones ARRIBA y A, aprovéchate de dos Azulejos más para subir a lo alto.

3. Atraviesa este tramo de suelo

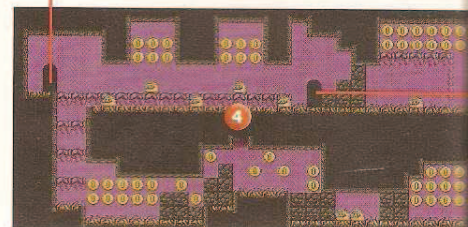
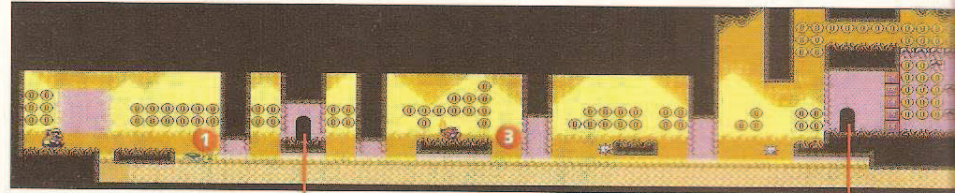
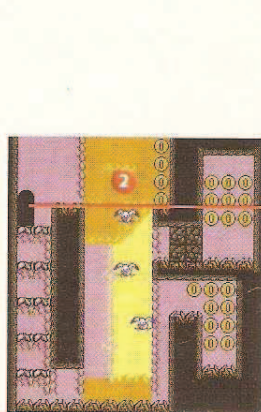
para conseguir las monedas que te esperan abajo.

4. Tirate en plancha para hacer que el Hombre Lanza rebote al nivel de Wario. Agárralo y utilízalo para acceder a la salida secreta.
5. Tira al Hombre Lanza por aquí.

6. Recógelo de nuevo y tíralo por aquí.
7. Esta es la salida secreta; cuélate para acceder al Segundo Capítulo Final Alternativo.
8. Tirate en plancha por aquí para conseguir todas las monedas y demás que hay

9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
10. Si te derrotó Basketball Bunny, aparecerás aquí arriba. Retrocede para volver a jugarlo.
11. Llega la hora de la diversión con Basketball Bunny.

CAPÍTULO 5 - CASTILLO SYRUP



HISTORIA 1 - LLEGADA AL CASTILLO

1. Salta sobre el caparazón de la Tortuga como siempre y avanza hacia la derecha del sector. Salta o pasa por debajo de los obstáculos.
2. Colócate sobre la Gaviota y deja que Wario caiga cuando desaparezca (repite el proceso para llegar hasta la última Gaviota y a continuación salta para

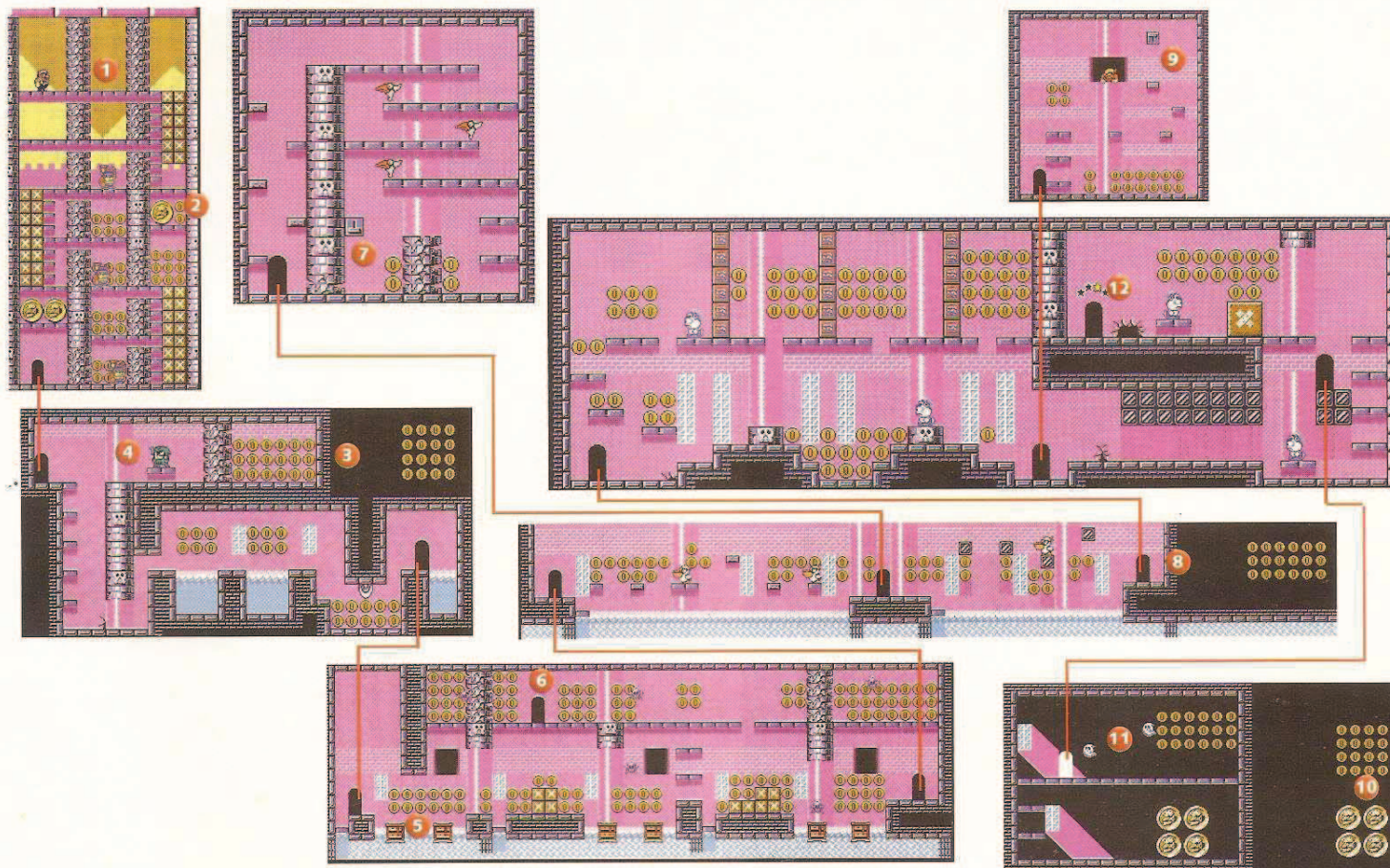
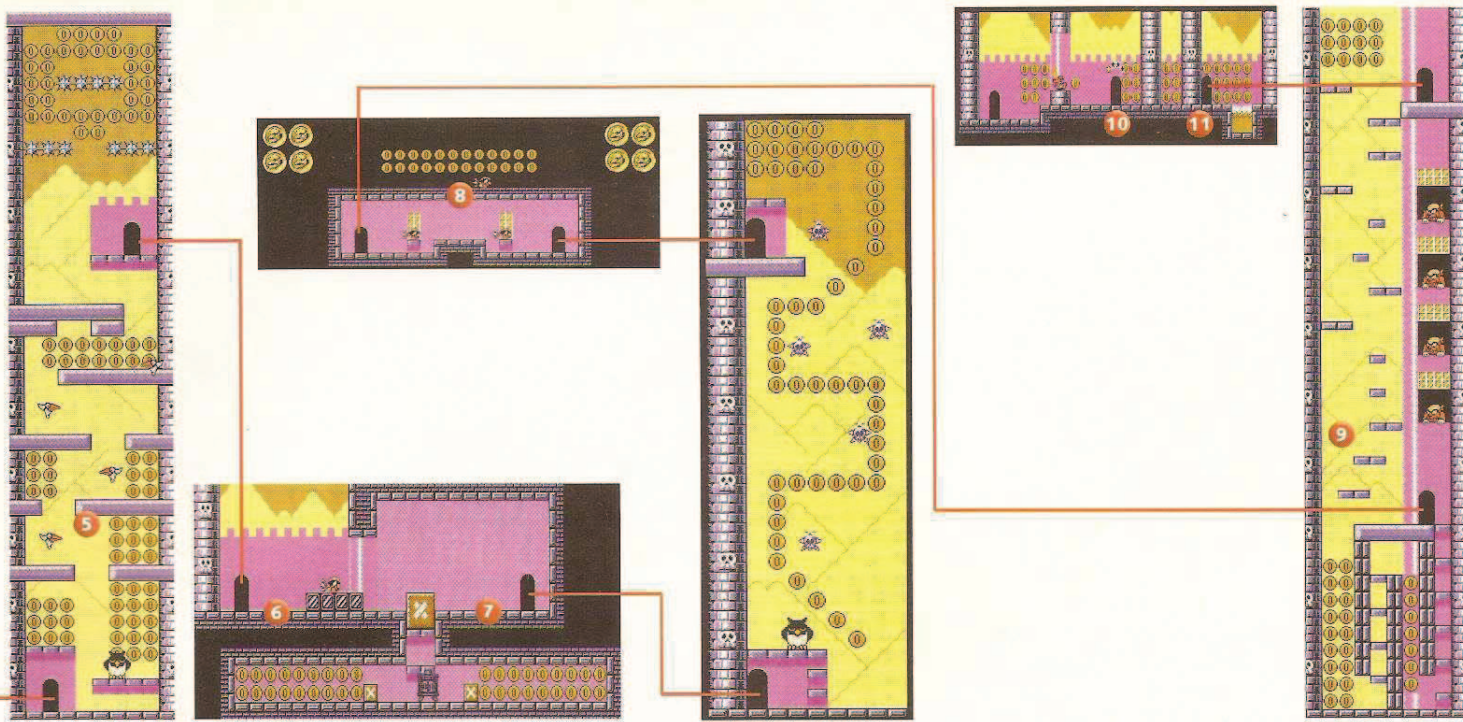
3. conseguir las monedas).
3. No deberías matar al Zorro de Fuego de este tramo; recógelo (es difícil) y procura utilizarlo para arrasar los bloques de la derecha (deberás cargarlo en el caparazón de la Tortuga).
4. Cuando hayas pasado a los Monstruos Aterrores,

5. dirígete despacio a la izquierda sobre este agujero para caer al nivel de abajo (cuando Wario corre se lo pasa de un salto).
5. Podrás superar a los Azulejos sin mayores problemas; colócate cerca para alertarlos y a continuación muévete con rapidez cuando ataquen.

6. Tirate en plancha por aquí para conseguir las monedas. Saca la cocina de tu camino para volver a lo alto.
7. Vuelve a tirarte en plancha por este tramo del suelo para conseguir más monedas escondidas. A continuación, para volver, saca la cocina de tu camino.
8. Salta aquí para atravesar el

9. techo y recoge al Hombre Lanza para saltar hacia arriba. En cualquier lado debes asegurarte de atravesar por donde están las monedas grandes.
9. Esto es el inicio de una larga y tortuosa escalera hacia lo alto, repleta de plataformas que desaparecen y custodiada

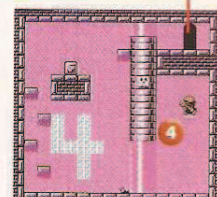
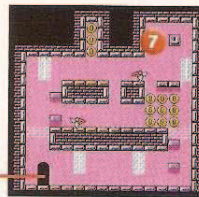
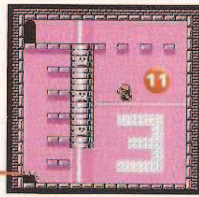
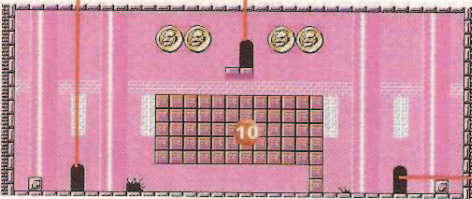
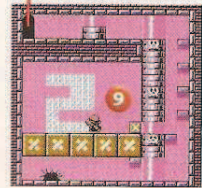
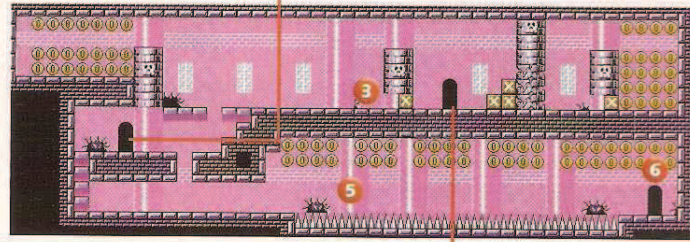
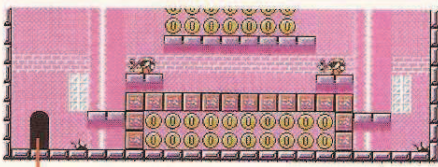
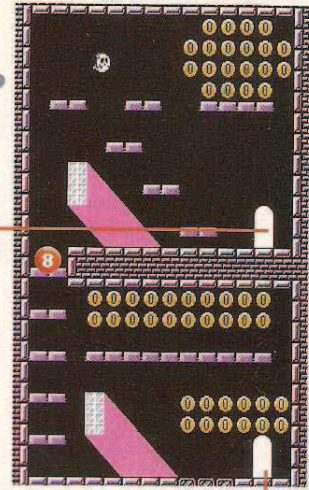
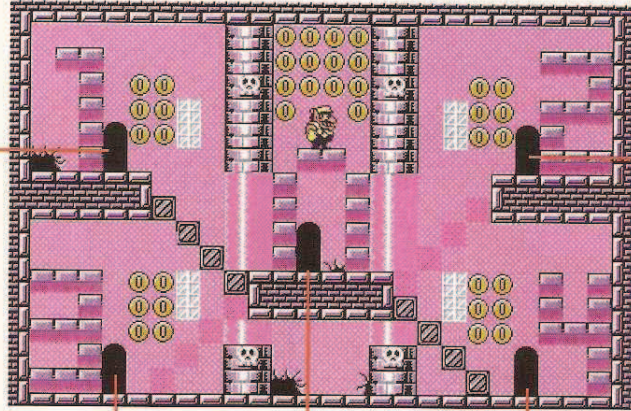
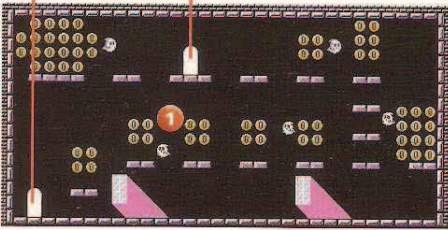
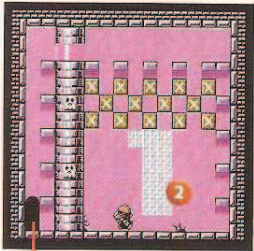
10. por Gatos Callejeros. Si avanzas lo suficientemente rápido puedes hacerlo de una pasada la primera vez.
10. Aquí tienes la puerta de salida. Crúzala para acceder a la Historia siguiente.
11. Para acceder a la Sala del Tesoro, atraviesa la primera columna y quema la segunda.



HISTORIA 2 - ¡ARRASA EL CASTILLO!

- Deberás atravesar todas las columnas y tirarte en plancha sobre los bloques para poder bajar hasta el fondo. Piensa en la de monedas que recaudarás.
- Hay un par de monedas difíciles de alcanzar. Deja que Kong se convierta en Wario Botante, o bien ejecuta un salto con carga a tiempo.
- Esquiva al Brujo y atraviesa el muro para conseguir las monedas escondidas.
- Permite que el Brujo te convierta en Wario Pequeño y a continuación salta, agáchate y cuélate por la salida (no puedes pasar como Wario normal).
- Igual que antes, utiliza los Cajones para saltar sobre los agujeros. Al principio es fácil, pero a medida que avanzas la cosa se pone peor.
- Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Salta dentro, ya que los ítems te están esperando con los brazos abiertos.
- Este interruptor baja los bloques del sector previo para que puedas avanzar. Arrasa el bloque de la entrada antes de ir a por interruptor para que te sea más fácil.
- Atraviesa esta parte para dar con más monedas escondidas.
- Este interruptor baja los bloques del sector anterior. Sin embargo, no vale la pena hacerlo (a no ser que sea un negado para derrotar a los Muñecos de Nieve).
- Para conseguir esas monedas, carga contra los muros de la derecha que hay en los niveles superiores e inferiores.
- Para acceder al nivel más bajo, salta contra los Fantasmas de modo que choquéis en el aire; Wario se convertirá en Wario Zombi y podrá atravesar el suelo cuando aterrice.
- Aquí está la puerta de salida. Cuélate y la Historia está completa.

CAPÍTULO 5 - CASTILLO SYRUP



HISTORIA 4 - ¡DERROTA A CUATRO PATOS!

1. Cuesta horrores superar a los Fantasmas de este tramo. Templa los nervios y no pares de intentarlo. Si al final todo te falla, sáلتelos.
2. El primer Pato que debes derrotar. A pesar de ser el quid de la cuestión, estos Patos no son muy diferentes de los normales; lo único que has de hacer es tirarte en plancha o cargar para matarlos.
3. Debes atraer a un ratón hasta aquí arriba para poder pasar; a continuación despeja el bloquea y despistalo hacia la derecha para conseguir todas las monedas. Recoge las de la izquierda de la misma forma.
4. El segundo Pato (de hecho es el cuarto, pero es el segundo con el que te enfrentarás). Agarra el

bloque de cristal que hay en lo alto del nivel y lánzalo con cuidado hacia arriba para derribar al Pato. Después remátalo.

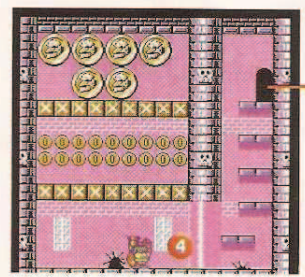
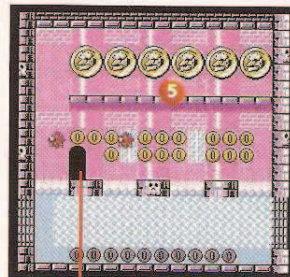
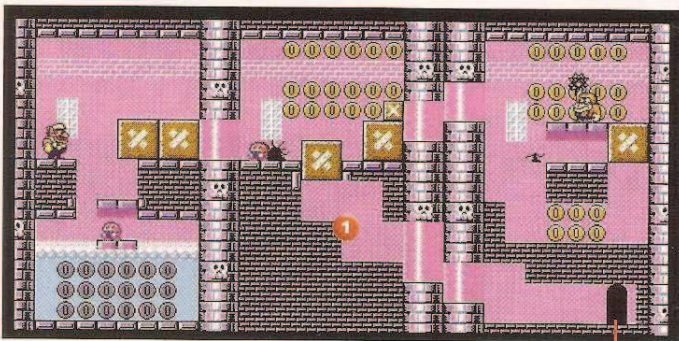
5. Cruzar los pinchos es muy difícil, y podrías perder muchas monedas. Si botas sobre un ratón, se desplazará hacia adelante despacio. Si encara en la dirección adecuada, utilízalo para cruzar a saltos los

pinchos.

6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Es complicado llegar, pero vale la pena.
7. Este interruptor acciona los bloques del primer tramo (cuando hayas acabado con los Patos uno y cuatro, acciónalo para acceder al segundo y al tercero).
8. Para cruzar este tramo del suelo, deja que el

Fantasma de arriba te transforme en Wario Zombi y a continuación déjate caer para atravesar la plataforma.

9. El tercer pato es tan fácil de derrotar como el resto. Carga, tírate en plancha o machácalo con un palo.
10. Cuesta abrirse camino entre estos bloques si no sabes la manera. Agarra el bloque de cristal y lánzalo en horizontal para
11. El cuarto y último pato: cae sobre él desde arriba al mantener pulsado ABAJO y lo destruirás para siempre. ¡Historia completada!



HISTORIA 4 - BUSCA LA PUERTA ESCONDIDA

1. Atraviesa el suelo para descubrir este túnel secreto que conduce a la puerta que te sacará de este tramo.
2. En este tramo debes destruir a mogollón. Utiliza el mapa para

buscar el camino hacia las puertas secretas y a un montón de bonus escondidos.

3. Atraviesa con tranquilidad las plataformas, y procura no acercarte demasiado a los

4. Fuzzbots. Deja que Kong te convierta en Wario Botante y salta hasta lo alto para hacerte con las monedas. Procura no dejarte muchos bloques.
5. Es difícil llegar hasta

estas monedas, ya que debes saltar valiéndote de uno de los Peces Pescadores (el de la derecha del todo es el mejor).

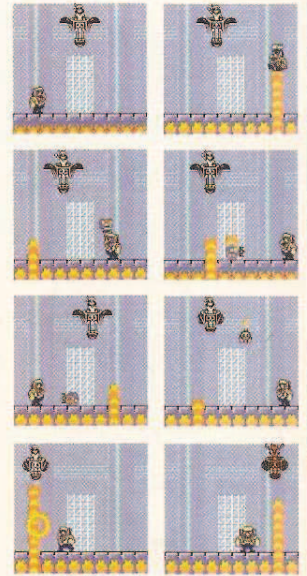
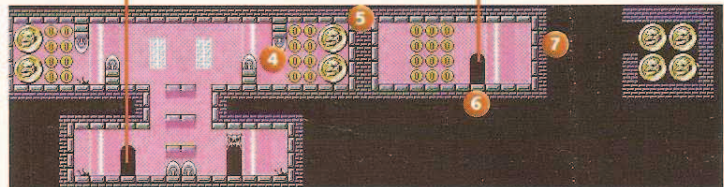
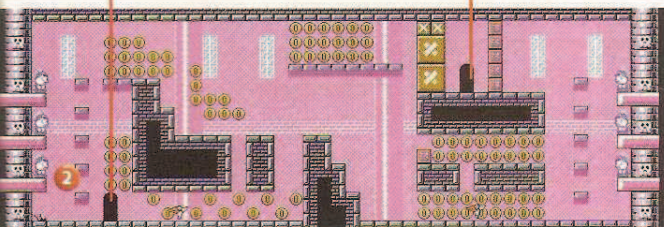
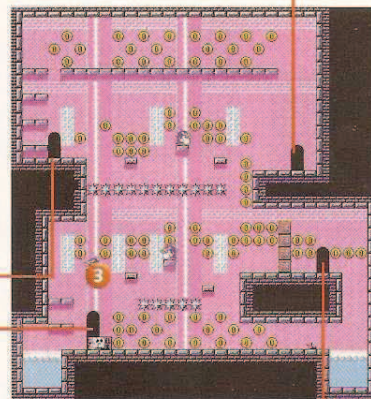
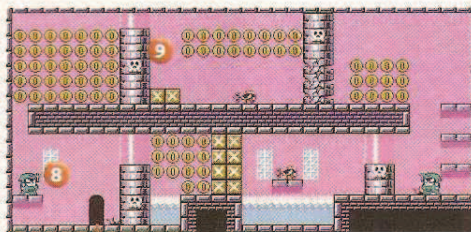
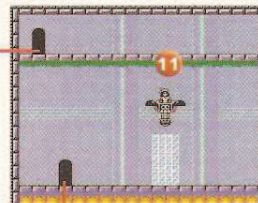
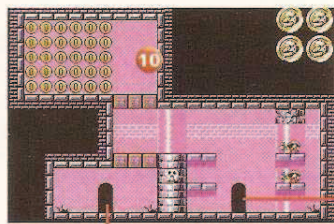
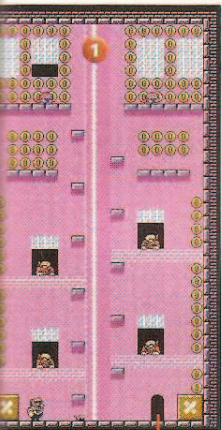
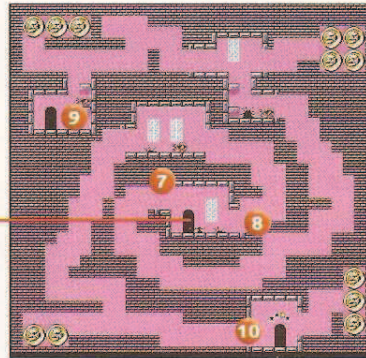
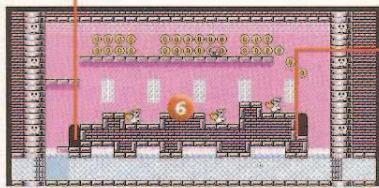
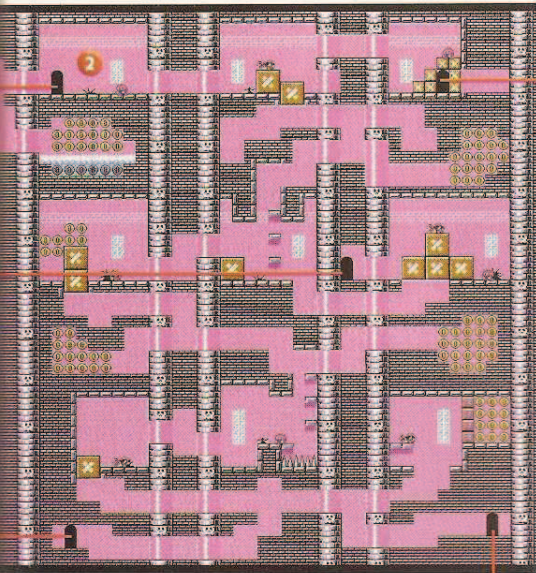
6. Aquí ten cuidado, ya que grandes partes de esta

plataforma pueden desaparecer. Recoge las monedas de arriba antes que nada.

7. Atraviesa por aquí y sigue el camino en espiral si quieres recoger monedas extra arriba y acceder a la

- Sala del Tesoro. ¿Quién no quiere?
8. Ve por esta ruta si quieres dirigirte a la salida.
 9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
 10. La salida: entra para completar la historia.

CAPITANA SYRUP GOLPES NECESARIOS: 4



1. Cuando entres en la estancia, retírate al extremo izquierdo de la pantalla, ya que las llamas que saldrán del foso empezarán por la derecha.
2. Vigila las llamas y salta por encima con cuidado: si las llamas te pillan sacarán a Wario de la pantalla.
3. La Capitana Syrup planeará de izquierda a derecha y al rato lanzará a un Hombre Lanza. Salta encima, recógelo y cuando vuele por encima, salta y lánzalo para anotarte un golpe.
4. Si a un Hombre Lanza lo toca una llama, se encenderá y saldrá a la carrera por un lateral; procura esquivarlos, ya que si te atontan puedes perder la pelea.
5. Tras el primer golpe, lanzará a otro Hombre Lanza. Repite el proceso: recógelo, dirígete al borde de la pantalla (lejos de las llamas) y lánzase.
6. Ahora lanzará enemigos explosivos que provocan dos pequeñas llamas cuando impactan. Dispones de un tiempo límite para utilizarlos antes de que exploten.
7. Ahora llega lo difícil. Debes cazar a un enemigo explosivo y lanzarlo contra una llama cuando la Princesa esté justo sobre tu cabeza (ya que la llama saldrá disparada hacia ella).
8. Ahora está muy cabreada y planea venganza. Pero es pan comido; agarra a otro enemigo explosivo para asestar el cuarto y definitivo golpe que acabe la Historia, el Capítulo y el Juego. ¿O quizá no?

STORIA 5 - ¡LA BATALLA FINAL!

Si no quieres, no tienes que subir hasta aquí arriba, pero vale la pena, ya que hay un montón de monedas extra. Acaba con los Muñecos de Nieve de uno en uno, cargando contra ellos cuando estén de espaldas.

Procura no ponerte delante si no quieres que te lancen una bola de nieve en toda la cara.

3. Los Pingüinos han nacido para hacerte la vida imposible. Procura matarlos en lugar de derribarlos, ya que debes

deshacerte de ellos para que dejen de aparecer una y otra vez.

4. Estos son letales a pares, y cuesta horrores salir ileso. Creo que necesitarás esas monedas que dejaste atrás en el primer tramo.
5. Atraviesa la pared para

recoger todas esas monedas.

6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Adelante.
7. Atraviesa por aquí para hincharte a Monedas Grandes.
8. Deja que este Brujo te transforme en Wario

Pequeño para cruzar hacia la derecha. Esquiva al Brujo del otro lado y sube hasta lo alto para despejar el camino.

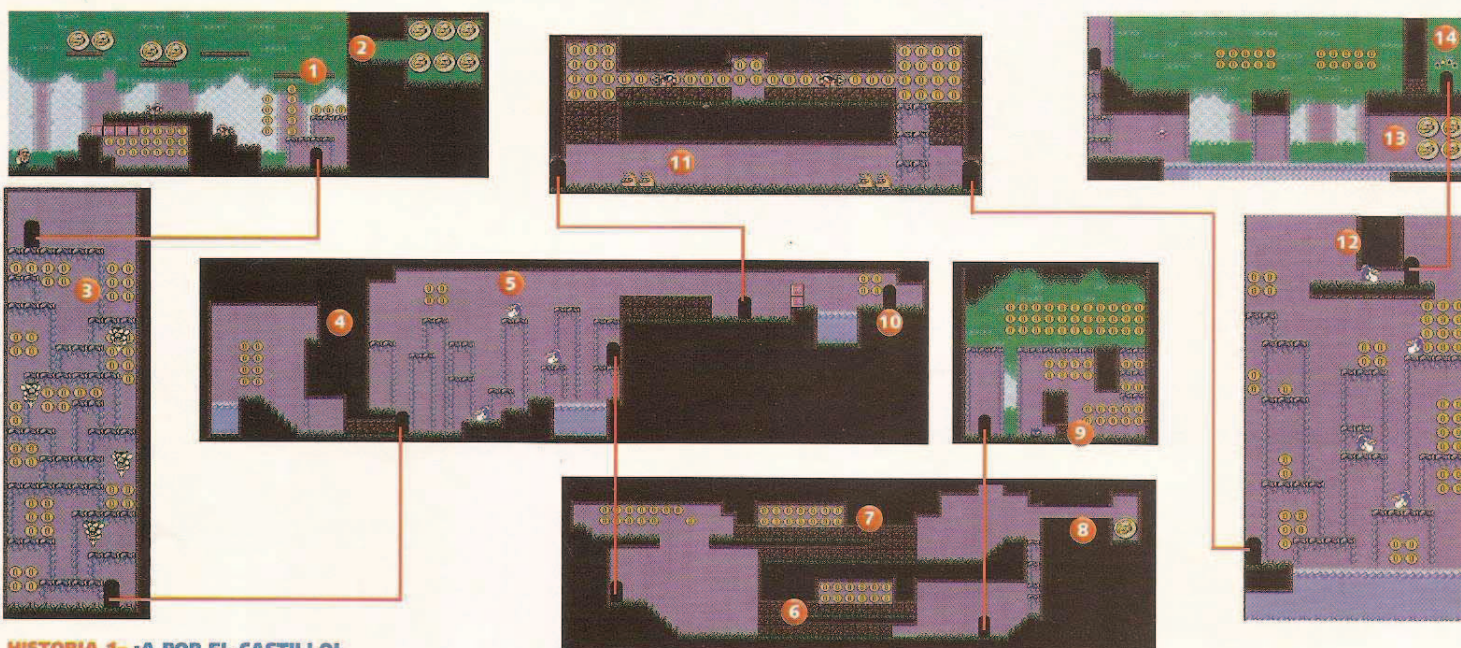
9. Aquí es fácil llegar (retrocede y vuelve a transformarte en Wario Pequeño, ya que él puede

realizar esos saltos enormes sin problemas).

10. Procura no machacar todos los bloques enemigos de abajo, ya que necesitarás algunos para que te ayuden a arrasar por aquí en busca de monedas.
11. ¡La Capitana Syrup!

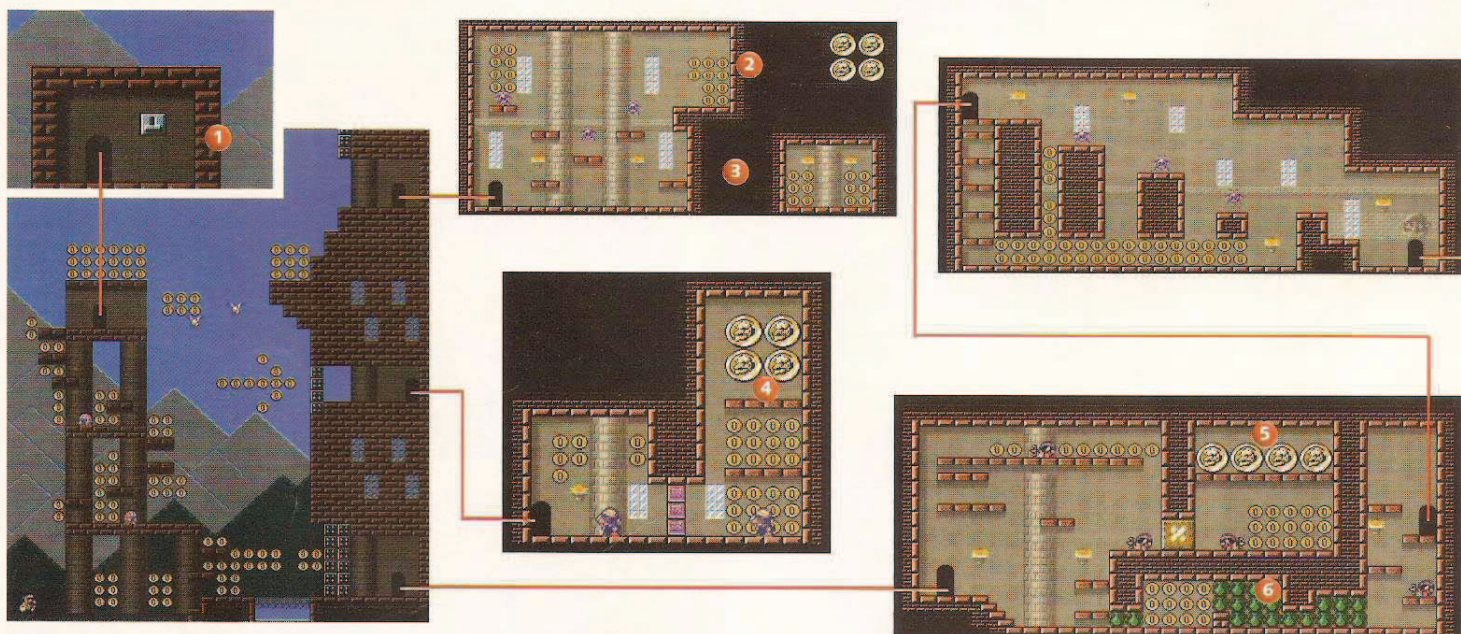
CAPÍTULO 2A

ALTERNATIVO - INVASIÓN DEL CASTILLO DE WARIO



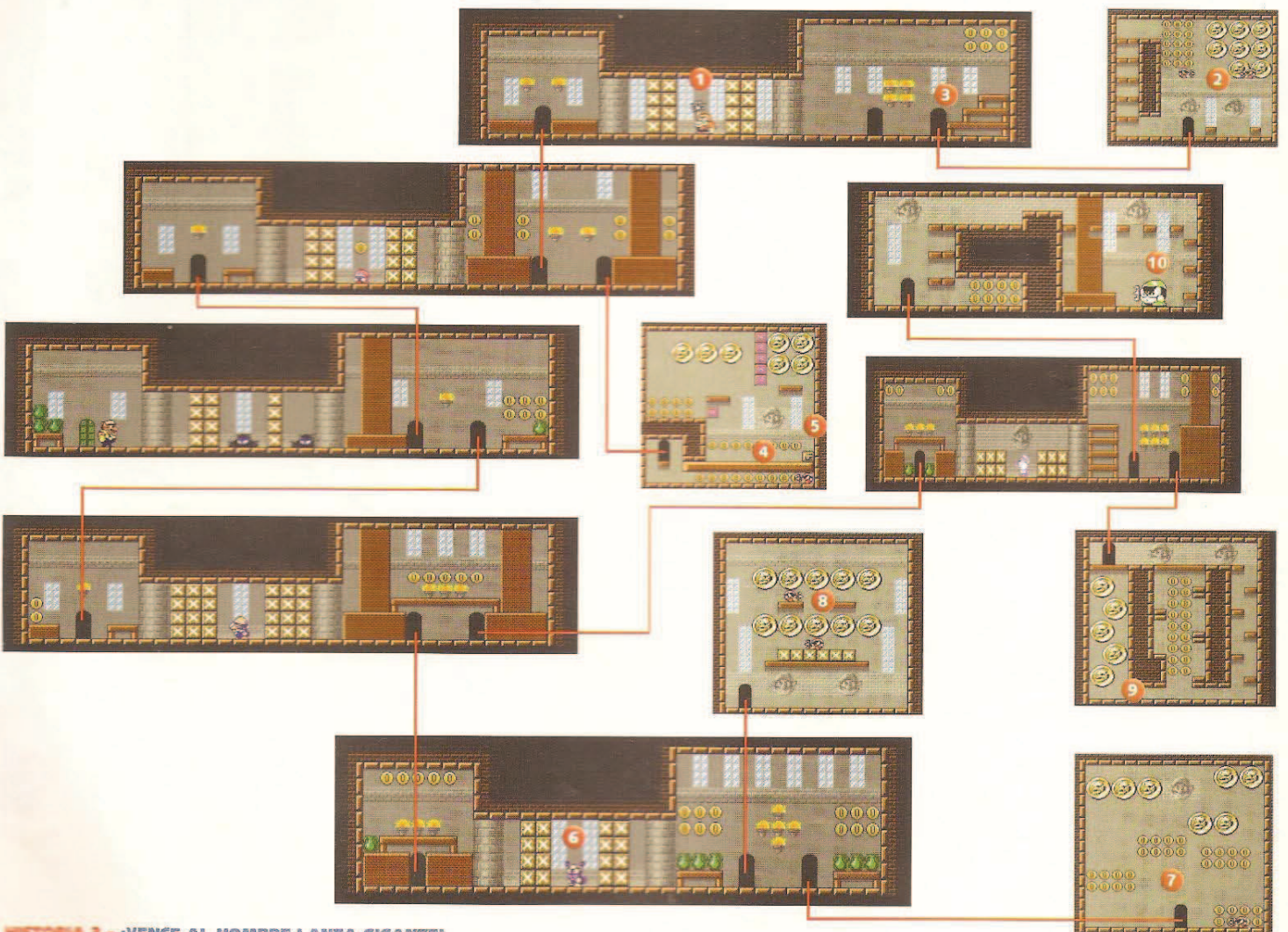
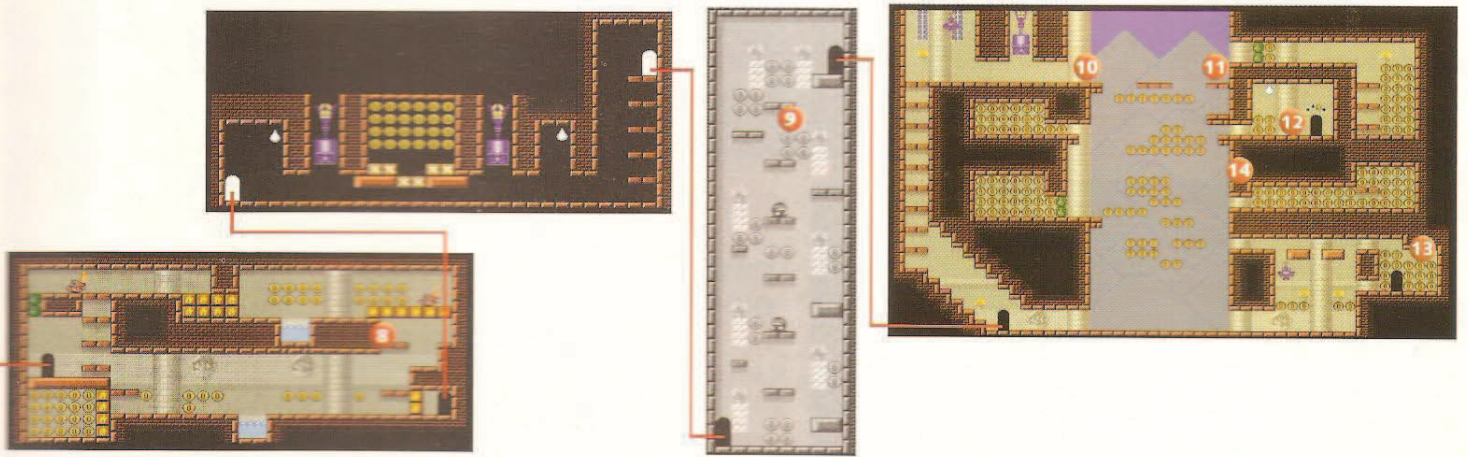
HISTORIA 1- ¡A POR EL CASTILLO!

1. Tira al Hombre Lanza contra la plataforma que hay debajo y utilízalo para subir de un bote.
2. Carga para arrasar y recoge seis estupendas Monedas Grandes.
3. Acaba con las Abejas una a una. Procura quedarte a la misma altura que ellas, ya que en cuanto caigas irán a por ti.
4. Atraviesa para acceder a la sala escondida y luego rueda por la rampa para volver a salir.
5. Agarra a este Pingüino, colócate en el lugar que estaba él, salta un poco y lánzalo hacia la derecha: dará con sus huesos en unos bloques.
6. Rueda por la colina para atravesar esos bloques.
7. Destroza la fila inferior de bloques y después de la de arriba. Salta al final de la plataforma superior para alcanzar las monedas.
8. ¡Tramo peliagudo! Para abrir la entrada, efectúa una carga. A continuación avanza hacia el extremo izquierdo del tramo y empieza a rodar. Cruza de un salto el agujero y salta cuando tengas a la vista la rampa.
9. Utiliza al Ratón para saltar sobre la obstrucción, machaca este bloque para que pase. Utilízalo de nuevo para saltar al nivel más alto.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
11. Monstruos Aterradores; carga contra uno, retírate y vuelve a cargar con el siguiente.
12. Salta a este punto cuando el Pingüino esté en el extremo derecho de la plataforma y quedes fuera de su alcance.
13. Tirate al agua y a continuación, mantén pulsado DERECHA y ARRIBA mientras martilleas A para cruzar de un salto.
14. La salida: rueda por la rampa y cruza de un salto para arrasar. Salta dentro para completar la Historia.



HISTORIA 2 - ¡HAZ TEMBLAR EL CASTILLO!

1. Cuando hayas cruzado la salida más alta, acciona este interruptor para abrir los puentes levadizos medio y bajo.
2. Atraviesa para dar con un montón de monedas escondidas.
3. Vuelve a atravesar por aquí para dar con más monedas.
4. Para alcanzar esas monedas, agarra a un Pato Bumerán y lánzalo sobre la primera plataforma. Utiliza al otro Pato para saltar a la plataforma y a continuación salta sobre el primero para llegar a lo alto.
5. No podrás ver ni alcanzar esta plataforma, pero sí recoger las monedas si mantienes pulsado ARRIBA y A mientras saltas sobre el Hombre Lanza.
6. Rueda por los escalones de la izquierda para llegar hasta aquí arrasando.
7. Deja que el Zorro de Fuego te encienda y quema los bloques en tu avance.
8. Párate aquí mirando hacia la izquierda y deja que el Zorro de Fuego te prenda fuego.
9. Aquí hay un montón de plataformas que desaparecen: no pares de moverte y saltar para no caerte.
10. Déjate aplastar y sal por la derecha (mantén pulsado ARRIBA mientras te mueves) para aterrizar al lado de la salida.
11. En la piel de Wario Plano, sal por la izquierda para llegar a la sala de monedas del extremo superior izquierdo.
12. Esta es la puerta de salida; crúzala para completar la Historia.
13. La Sala del Tesoro.
14. Para llegar hasta aquí, déjate caer desde el nivel superior como Wario Plano. Mientras caes, mantén pulsado DERECHA y ARRIBA. Utiliza una técnica similar para acceder al nivel inferior.



HISTORIA 3 - ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

1. Este Gruñón es una de las peores bestias, ya que su arma es letal como no puedes imaginar. Espera a que lance, retírate y luego ve a la carga para matarlo. Ten mucho cuidado al retroceder.

2. No es tarea fácil conseguir esas monedas. Déjate caer desde el extremo superior izquierdo, y mientras caes sobre el Hombre Lanza

mantén pulsado ARRIBA y A. Luego cruza de un salto hacia el Hombre Lanza de la derecha.

3. Esta conduce a la Sala del Tesoro.

4. Sigue al Hombre Lanza cuando gire a la derecha. Cuando llegues al centro, salta para abrir un agujero y luego lanza al Hombre Lanza contra la plataforma inferior de la izquierda.

5. Este bloque que se regenera va muy bien. Lánzalo contra el bloque enemigo para deshacerte de él. Recógelo otra vez y luego utiliza al Hombre Lanza para saltar a lo alto.

6. El Fuzzbot, otro tipo de armas tomar, no es dañino siempre y cuando mire para otro lado (o estés en un sitio alto que esquive sus chispas). Atraviesa las cuatro cajas

superiores y utilízalas a modo de plataforma para aterrizar en su cabeza.

7. Esta sala está repleta de bloques invisibles que puedes machacar. Utiliza tu carga con cuidado para saltar y forja un camino a través de las monedas.

8. ¿Quieres llegar a lo más alto? Salta debajo del Hombre Lanza para derribarlo y a continuación utilízalo para

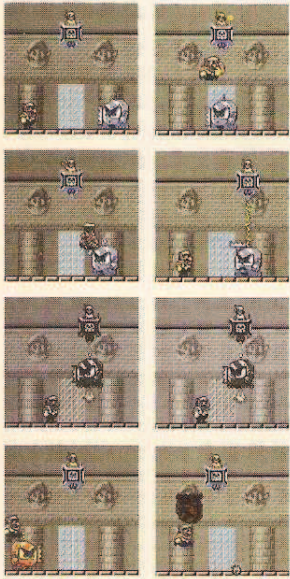
subir a la primera plataforma. Repite la técnica con el Hombre Lanza siguiente para llegar a las plataformas más altas.

9. Para recoger esas monedas grandes deberás cargar con estilo. Abrete paso hasta la esquina inferior izquierda para eliminar unos cuantos bloques. A continuación mira a la derecha y

ejecuta una carga con salto para acabar con el siguiente "paso". Mira a la izquierda y vuelve a cargar con salto. Sube hasta arriba con el mismo método.

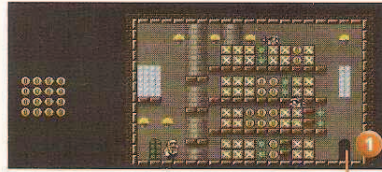
10. ¡El Hombre Lanza Gigante! Derrótalo igual que antes. Tirate en plancha contra él y retrocede hasta las plataformas si te pilla con la guardia baja.

ROBOT SYRUP GOLPES NECESARIOS: 4

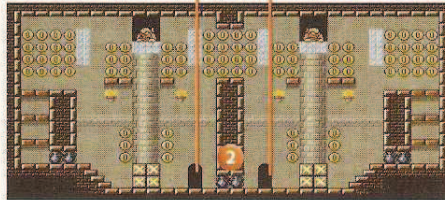


1. Cuando entres en la sala, colócate en el lado izquierdo.
2. Salta por encima cuando cargue en tu contra con su escudo. Los saltos normales no sirven, así que echa mano de su garra. Si no puedes superarlo, lo más normal es que caigas en sus garras.
3. Si te pilla, Wario saldrá despedido hacia lo alto de la sala, desde la que deberá retroceder por el lado izquierdo.
4. Deberás saltar a su alrededor seis veces antes de que se quede sin zumo y se pare. Pero en ese momento la Capitana Syrup lo recargará.

5. ¡Ahora es tu oportunidad! Carga por delante mientras se recarga y retírate en seguida para repetir el proceso.
6. Machácalo otra vez y se pondrá rojo. Ten cuidado, ya que esta vez empezarán a atacar sacudiendo el suelo. De este modo puede dejarte incapacitado durante un par de segundos.
7. Si para en mal lugar, es muy difícil saltar sobre él. Si no tienes espacio suficiente para tomar carrerilla, quédate en el borde y salta hacia arriba cuando te alcance. Rebota sobre su cabeza cuando se gire.
8. Atónata al robot una tercera vez y caerá sobre su cabeza. Recógelo, pero te cuidado con las descargas eléctricas de Syrup que corren por el suelo. Salta sobre todas ellas.
9. Lanza el robot dentro de la nave espacial de Syrup para acabar con esta Historia, con el Capítulo y con el juego! ¡Ya era hora!



CAPÍTULO 2ª ALTERNATIVO - INVASIÓN DEL CASTILLO DE WARIO



HISTORIA 4 - ATRAVIESA EL GRAN HALL

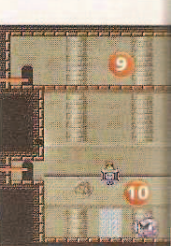
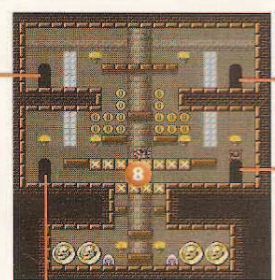
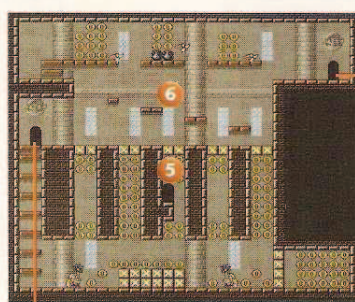
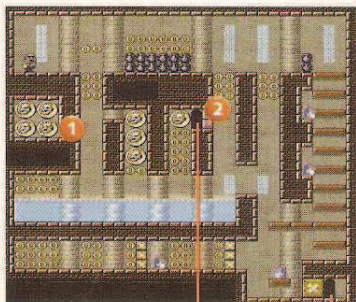
1. Esos pinchos son letales, por si no te habías enterado. Salta al primer piso y avanza por la derecha; puedes acceder al resto del sector desde aquí.
2. Utiliza la rampa para atravesar por aquí, y a continuación aprovecha de la rampa del otro lado (y de un salto a tiempo) para arrasar las vasijas que hay en los extremos derecho e

3. No puedes acceder a este punto desde la izquierda; deberás cruzar por la puerta que hay en el piso inferior, a la izquierda, para salir al final por la puerta derecha de ese mismo piso.
4. No rompas esos bloques, ya que sirven para parar a Wario si el Muñeco de Nieve acierta con sus bolas.
5. Atraviesa por aquí para

6. Atraviesa sólo los dos bloques de abajo, ya que sirven para mantener a Wario Ardiente sobre los bloques combustibles (también sirve para los bloques del lado derecho).
7. Para arrasar en llamas por

8. Del mismo modo, para cruzar por los bloques del extremo superior izquierdo,

9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Ya sabes que puedes encontrar dentro.
10. Esta es la puerta de salida; crúzala para completar la historia.



HISTORIA 5 - ¡PATÉALOS!

1. Esta sala (y la de delante) son de difícil acceso. Déjate caer desde la cornisa superior y a continuación mantén pulsado ABAJO e IZQUIERDA para colarte por el agujero.

2. Recoge a un Pingüino de la derecha y lánzalo contra los bloques enemigos mientras caes.
3. Este brujo te convertirá en Wario Pequeño, que podrá acceder al nivel superior y recoger las monedas.

4. Agarra a un Pelicano y tráelo hasta aquí. Utilízalo para atravesar los bloques enemigos. Ten cuidado al ir a por la monedas, ya que los Pelicanos en pareja son mortales.
5. Esta puerta conduce a la

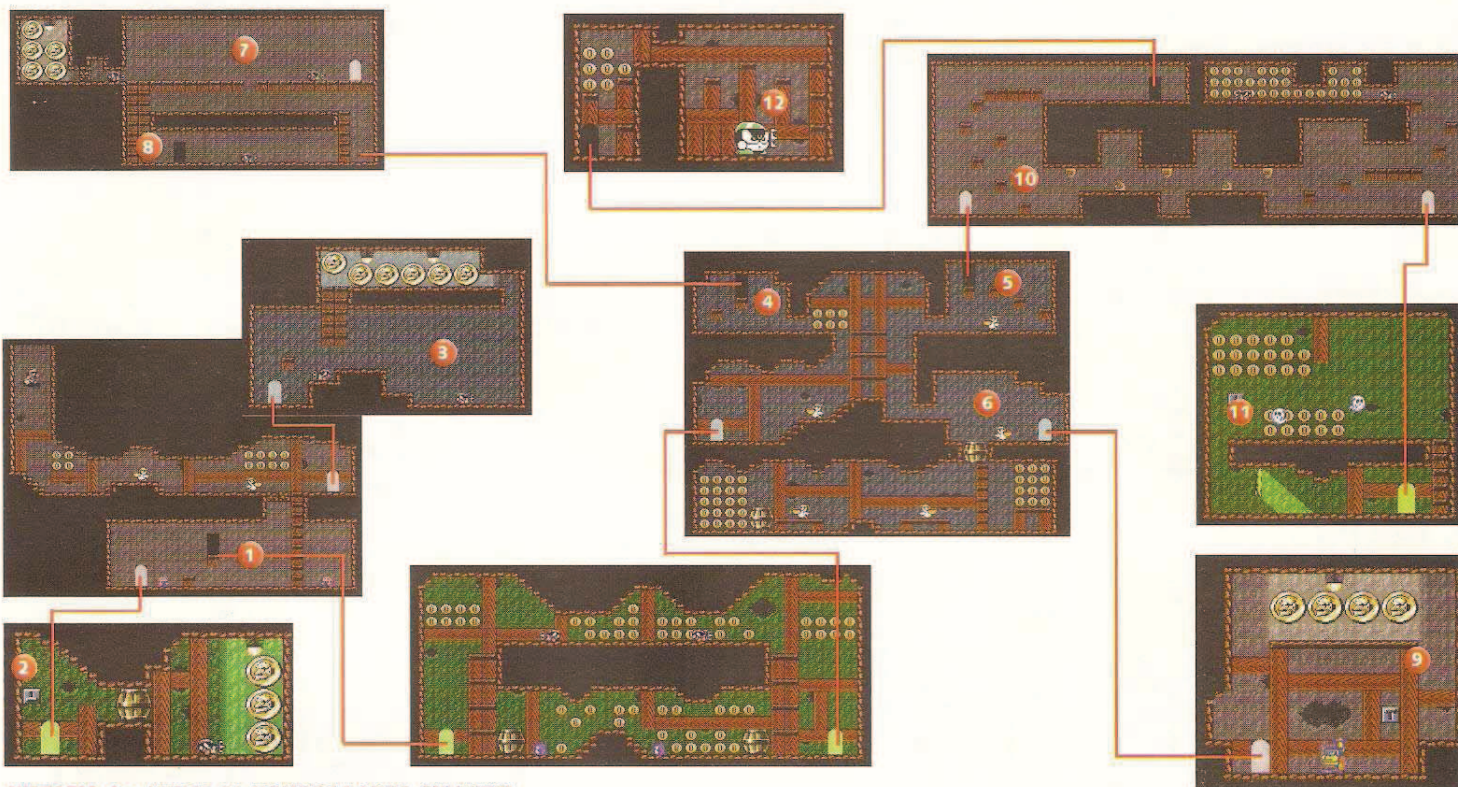
6. Sala del Tesoro. Más plataformas que desaparecen. No pares de moverte y de saltar.
7. Antes de saltar, ve a la derecha y acaba con tantos Hombres Lanza como puedas. Cuesta

8. superarlo al de arriba, así que no te sorprendas si pierdes unas cuantas monedas.
9. Atraviesa esos bloques para llegar al nivel inferior, pero procura despejarlos todos antes de

10. bajar, ya que te resulta mucho más fácil volver a subir después.
11. Si el jefe te derrota, te lanzará a este punto. Retrocede para volver a luchar.
12. ¡el Robot Syrup!

CAPÍTULO 2B

ALTERNATIVO - ¡¡BAJA AL SÓTANO!!



HISTORIA 1 - ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

1. La primera vez que Wario entra, esta zona del fondo es oscura. Debes buscar el interruptor de la luz para iluminar el lugar.
2. ¡Por fin! Acciónalo para que se haga la luz.
3. Esta sala también es bastante oscura. Procura encender las luces antes de aventurarte (aunque puedes encontrar las monedas sin luz).
4. Otro sector en penumbra que requiere la conexión del interruptor que hay en la guarida de Kong.
5. Lo mismo vuelve a pasar en esta sala. Procura que el interruptor de la guarida de Kong esté en ON.
6. ¡No se vayan todavía, aún hay más! Ya sabes lo que debes hacer.
7. Más oscuridad. No te lo crearás, pero debes accionar el interruptor de la guarida de Kong para dar con la puerta que te conduce a esta puerta.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. ¿La podrás encontrar en la oscuridad?
9. El interruptor de la luz de la zona siguiente, que custodia Kong. Deja que te transforme en Wario Botador para recoger las monedas que hay arriba.
10. Otra zona oscura y misteriosa: para encontrar el camino, deberás accionar el interruptor de la sala Fantasma, aunque podrás arreglártelas si utilizas el mapa.
11. El interruptor de la sala Fantasma. Cuesta llegar, pero te ahorras complicaciones y te permite hacerte con un buen puñado de monedas.
12. ¡El Hombre Lanza Gigante! Emplea la misma táctica que con los demás: no pares de tirarte en plancha sobre él hasta que se rinda. ¡Historia acabada!

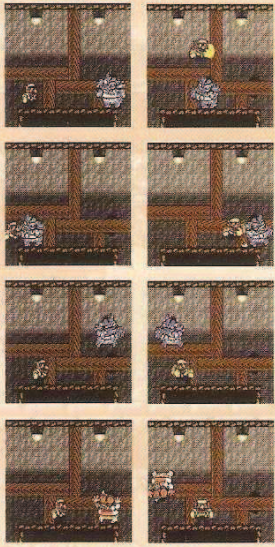


HISTORIA 2 - ¡CUIDADO CON LAS ROCAS!

1. Atraviesa esa pared para acceder a un túnel escondido, pero antes que nada mata al Hombre Lanza si no quieres que te siga.
2. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para atravesar esos bloques y hacerte con las monedas.
3. Esas rocas enormes aplastarán a Wario si pasa por debajo mientras caen. Puedes recoger la roca más pequeña y utilizarla para destruir bloques enemigos (y también enemigos).
4. Carga contra este muro para acceder a un montón de monedas.
5. Esas monedas son pan comido: tírate al agua, mantén pulsado ARRIBA y salta sin parar.
6. Agarra a un Hombre Lanza y utilízalo a modo de trampolín para subir e hincharte a monedas.
7. Atraviesa por aquí para acceder a una puerta escondida.
8. Para saltar hasta aquí deberás aprovecharte de los Hombres lanza. Después, embólsate las monedas.
9. Atraviesa esta pared para llegar a otra puerta escondida.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
11. Rueda por la rampa (por la que llegaste) para atravesar a saco. Necesitas ser Wario Gordo para cruzar el túnel, así que dirígete a la parte alta del sector y colócate bajo la piedra más grande.
12. Tramo complicado: debes destruir sólo el bloque enemigo de la derecha, y a continuación utilizar el de la izquierda para saltar agachado dentro de ese agujerillo. Escúrete por el túnel para dar con las monedas.
13. Esta es la puerta de la salida por la que podrás completar la Historia.

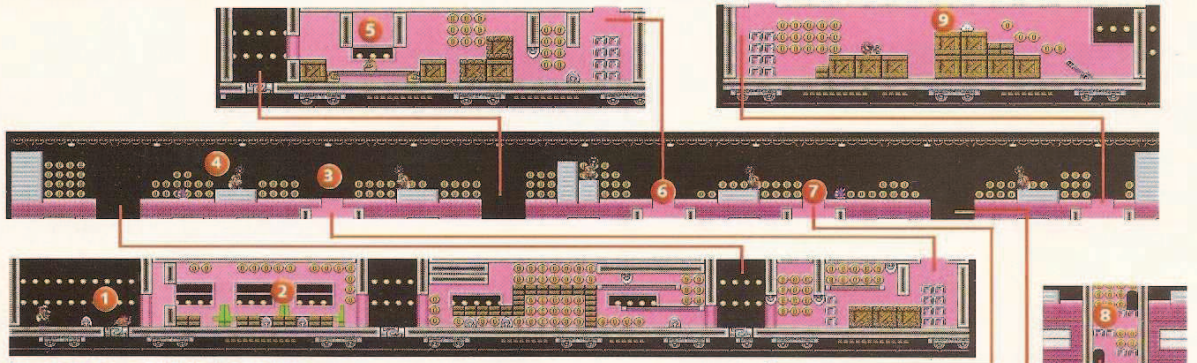
EL MAESTRO DE LA CUEVA

GOLPES NECESARIOS: 3



1. Cuando entres en la sala, colócate en el lado izquierdo para gozar de más tiempo para anticipar los movimientos del Maestro de la Cueva.
2. Parpadeará y cargará contra Wario. Utiliza el salto con carga (o mantén pulsado ARRIBA al saltar) para volar por encima.
3. Si no hay suerte, empujará a Wario hasta el borde de la pantalla y lo sacará de la plataforma. Puedes saltar por libre, pero el tipo suele salir victorioso en este tipo de duelos.
4. Al llegar al borde de la plataforma, resbala hasta parar (no te pierdas las nubes de polvo bajo sus pies).
5. Ese resbalón es su talón de Aquiles: carga contra él para sacarlo de la plataforma y anotarte el primer golpe.
6. Volverá a aparecer (normalmente detrás de Wario), y repetirá su ataque. Esta vez su resbalón es más corto, y además salta antes de girarse para la siguiente pasada.
7. Salta por encima y carga contra él todo lo rápido que puedas. ¡Pero ten cuidado! Carga mientras salta y saldrás volando por el borde.
8. Vuelve a la carga una última vez, más cabreado y rápido que nunca. Esta vez el patinazo es aún más corto, por lo que deberás actuar con mucha más diligencia que antes.
9. Tras el tercer impacto, se retirará para siempre y habrás acabado la Historia y el Capítulo.

CAPÍTULO 2^B ALTERNATIVO - ¡BAJA AL SÓTANO!

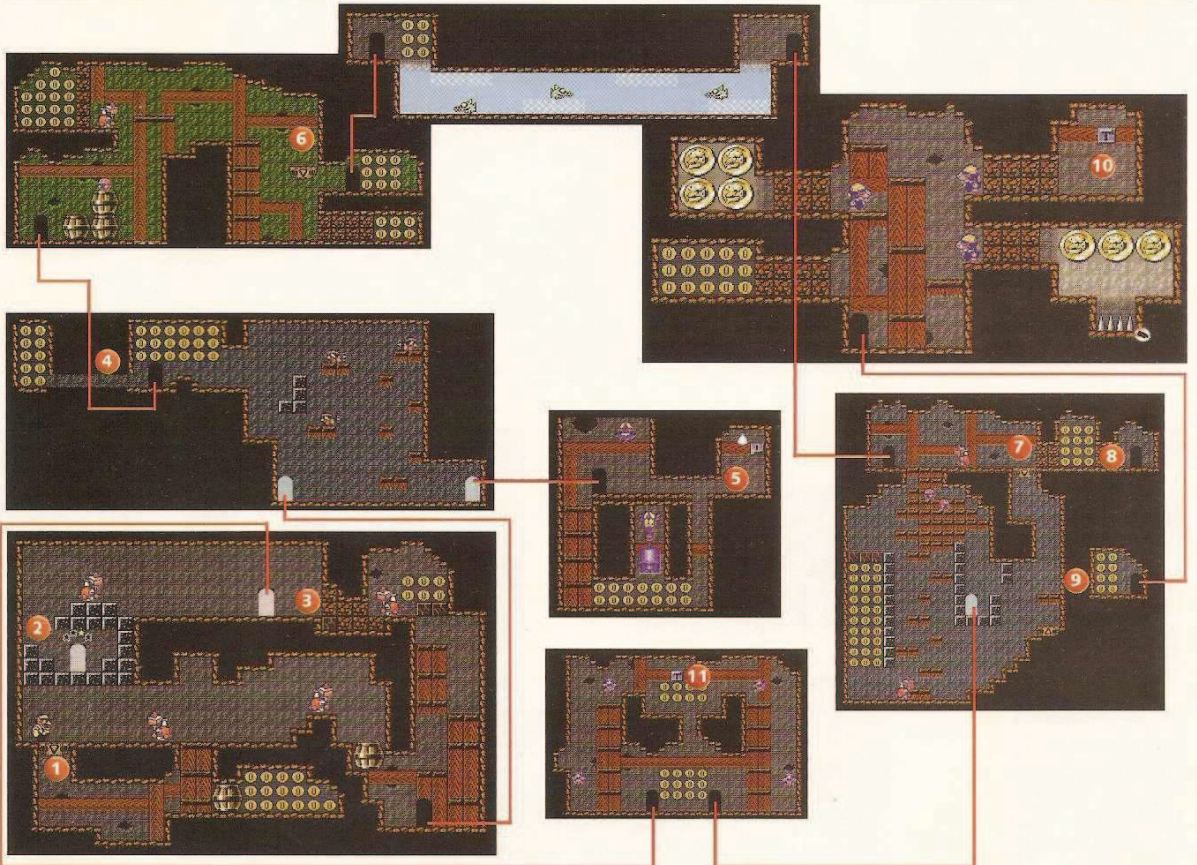


HISTORIA 3 - ¡PAREN ESE TREN!

1. Este ratón aparece en el momento más inoportuno: llévalo a la izquierda y mátao para no arriesgarte a que te empuje contra el Ancla.
2. Pasa con mucho cuidado y lentitud entre las Anclas. Por culpa de unos segundos puedes perder muchas monedas.
3. Cuando llegas al techo, la cosa empieza a complicarse.
4. Recuerda que debes pulsar ABAJO para no caerte. Esos Gruñones son todo un problema. Acércate con sigilo (agáchate si es necesario) y a continuación salta y carga contra ellos mientras están de espaldas.
5. Sólo hay una forma de superar a esos Monstruos Aterradoros: ataca al del medio y a continuación salta
6. Ten mucho cuidado cuando Wario llegue a este punto, ya que al otro lado hay un Gruñón esperando para darte una sorpresa no muy agradable.
7. Caer por aquí no sirve de nada, ya que lo único que pasa es que apareces en el coche inferior. Lo que debes
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Agarra a ese Hombre Lanza y
10. Carga contra la Palanca de Freno y habrás completado la Historia.

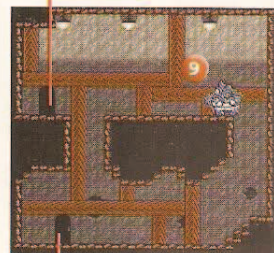
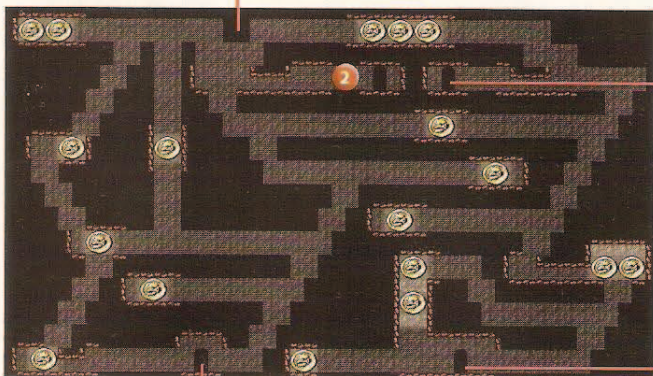
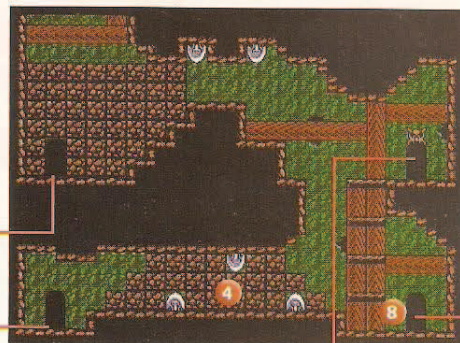
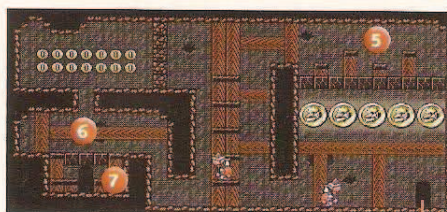
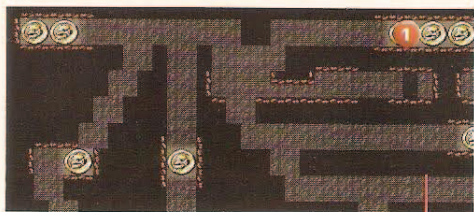
hacer es colarte por el agujero siguiente de la derecha.

lánzalo a la Gota para despejar el camino.



HISTORIA 4 - BUSCA LA SALIDA

1. Para bajar en este ascensor, deja que el cocinero te transforme en Wario Gordo. Tu enorme masa forzará al elevador para que baje a la planta subterránea.
2. Esta es la puerta de salida, justo delante de tus narices. Crúzala para completar la Historia.
3. Cuando llegues aquí más adelante, deberás utilizar una combinación de Wario y Wario Gordo para cruzar. Ten en cuenta que puedes esquivar la comida del Cocinero si te agachas.
4. Rueda por la pequeña rampa y recoge las monedas extra.
5. Este interruptor encenderá las luces de los dos tramos anteriores, por lo que será más fácil guiarse. Sin embargo, tendrás que llegar hasta él como Wario Plano.
6. Transfórmate en Wario Gordo para hacer bajar a este ascensor, pero asegúrate de machacar los bloques y conseguir las monedas que hay al fondo a la derecha antes de hacerlo.
7. Utiliza de nuevo la versión
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Atraviesa por aquí para dar con monedas escondidas y
10. Este interruptor encenderá las luces del tramo anterior. No es vital, pero te hace la vida más fácil.
11. Antes de cruzar la puerta de vuelta al primer sector, acciona el interruptor que enciende todas las luces.

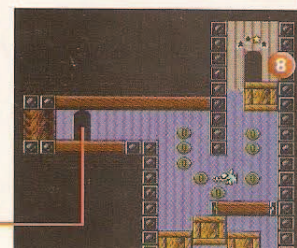
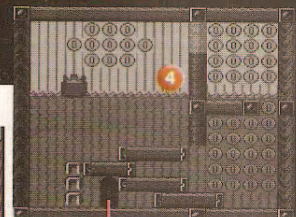
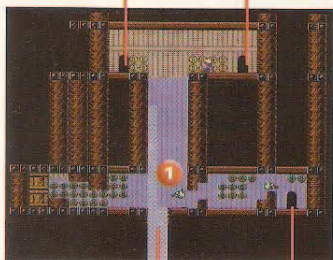
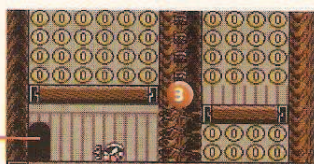


HISTORIA 5 - DERROTA AL MAESTRO DE LA CUEVA

1. Cruza con cuidado este pasadizo elevado; deberás saltar sobre el Zombi sin Cabeza para deshacerte de él y a continuación abalanzarte sobre el Monstruo Aterrador antes de que aparezca.
2. En este sector, Wario debe arrasar a saco (menos mal que lo hemos hecho por ti y sólo tienes que seguir el mapa para no perderte).
3. Utiliza una roca pequeña para destruir los bloques y a continuación transfórmate en Wario Plano para colarte hacia abajo y recoger todas las monedas.
4. Cuidado cuando pasees por aquí, ya que lo más fácil es que te pille un ancla y pierdas un montón de monedas. Si no vas muy seguro, tómate tu tiempo.
5. Con Wario Gordo debes caer entre los huecos de las plataformas para superar cierto número de agujeros, y a continuación volver como Wario y dejarte caer por los huecos para recoger las monedas.
6. Vuelves a necesitar a Wario Gordo para que atraviese los bloques.
7. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
8. No cruces por aquí, ya que sólo conduce al fondo del foso del Maestro de la Cueva.
9. ¡El Maestro de la Cueva!

CAPÍTULO 3A

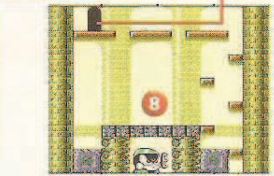
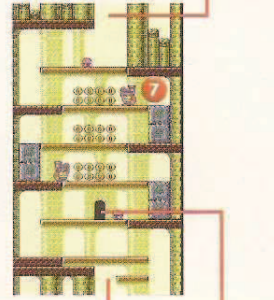
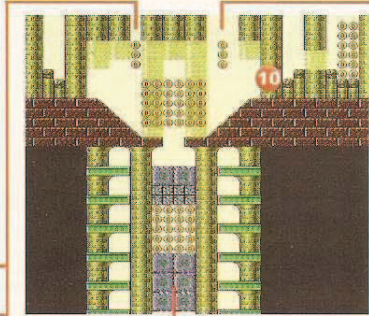
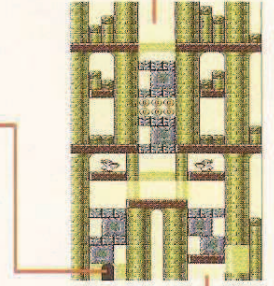
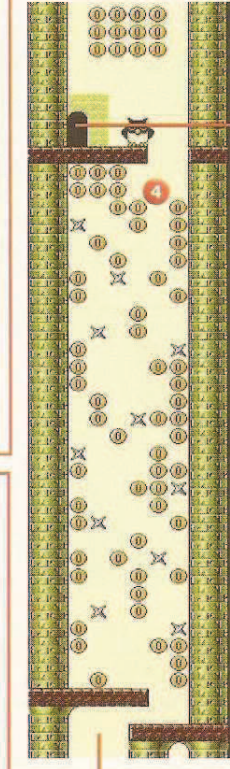
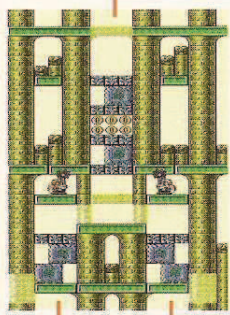
ALTERNATIVO - RUINAS EN EL FONDO DEL MAR



HISTORIA 1 - HUIDA DE LA TAZA DE TÉ

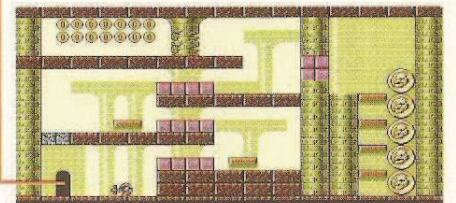
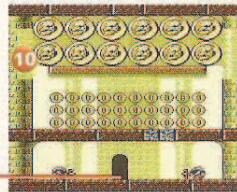
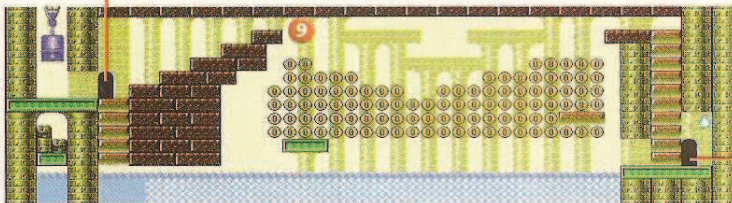
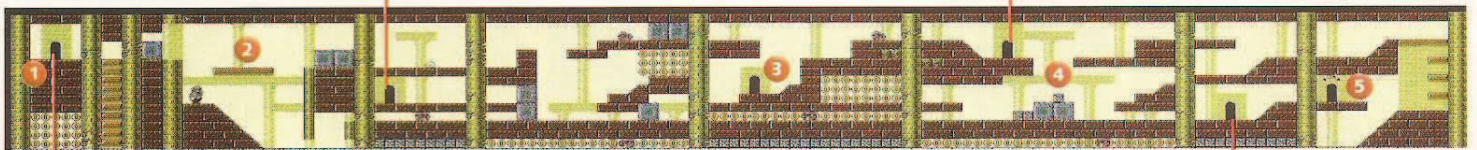
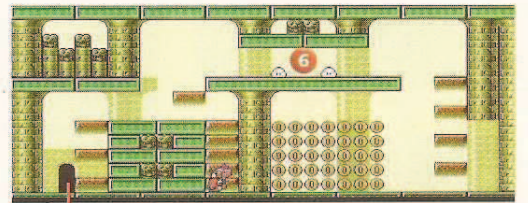
1. En los angostos espacios del barco, el Pez Espada puede ser tu peor pesadilla; recuerda que Wario puede apartarlos de su camino desde atrás si nada con suficiente rapidez.
2. Deja que el Cocinero se transforme en Wario Gordo para poder atravesar por aquí.
3. Machaca los bloques a saco al tiempo que tiras a un Hombre lanza para conseguir las monedas que hay arriba.
4. Empuja esa cosa verde (ni idea de lo que es) y a continuación utilízala a modo de pedestal para hacerte con las monedas.
5. Utiliza al Hombre Lanza para atravesar el pasadizo. Cuando hayas acabado en lo alto, hay un bloque que puedes romper que custodia un atajo que te devuelve al piso inferior. Esta puerta te conduce directamente a la Sala del Tesoro.
6. Estas Burbujas devolverán a Wario a las alturas. Agárrate a la plataforma de arriba y espera que pase antes nadar a toda prisa hacia abajo. Debes tener mucha paciencia. Ésa es la puerta de salida. Crúzala si quieres completar esta Historia.

CAPÍTULO 3^ª
ALTERNATIVO -
RUINAS EN EL
FONDO DEL
MAR



HISTORIA 2 - ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

1. Rueda por esta rampa para abrirte camino hacia la sala escondida.
2. Utiliza al Hombre Lanza a modo de trampolín para saltar y recoger las monedas.
3. En situaciones así, sólo puedes hacer una cosa: dejarte caer para acceder al tramo siguiente.
4. Desciende con la ayuda del Búho, al tiempo que esquivas los pinchos y recoges monedas. No arriesgues la integridad de
5. Wario por una moneda. Si no lo ves claro, déjala. Las Burbujas subirán a Wario si no vas con cuidado; aprovecha su rapidez natatoria y desplázate por el entorno.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. ¿Pero vale la pena que un Pez Espada nos acribille el trasero? Envía tus respuestas en una postal.
7. Cuidado con Kong, ya que Wario Botante puede verse despedido de nuevo a lo alto del sector.
8. ¡El Hombre Lanza Gigante! Despeja el lugar de bloques, como siempre, y machaca su cabeza hasta que muerda el polvo. ¡Historia acabada!
9. Atraviesa por aquí para recoger unas cuantas monedas que te irán de perlas.
10. Ejecuta un salto con carga para cruzar esto y recoge un montón de monedas de colores.



HISTORIA 3 - EN LAS RUINAS

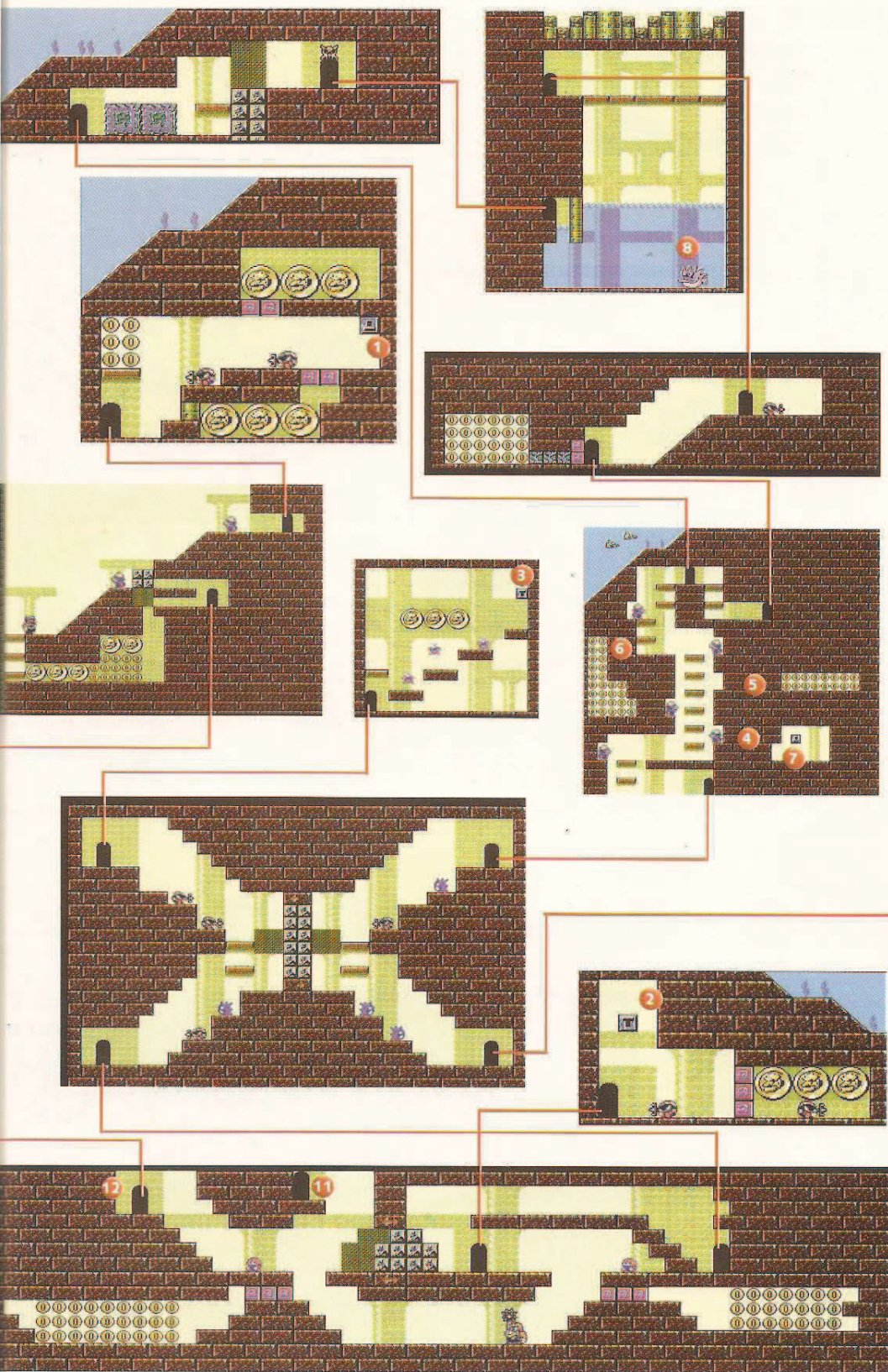
1. Arrasa por aquí para recoger las monedas que hay abajo.
2. No debes rodar desde la derecha; si utilizas con cuidado a un Hombre Lanza podrás saltar hasta aquí arriba.
3. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro
4. Si te caes desde arriba, puede que te quedes atascado en este punto. Graba antes de enfrentarte al tramo superior.
5. Ésta es la puerta de salida por la que darás fin a esta Historia.
6. Transfórmate en Wario Gordo gracias al Cocinero y a continuación ábrete paso a través de las Gotas para conseguir monedas de más.
7. Los Peces Voladores son un incordio, y lanzarás a Wario al agua para que vuelva a empezar. Carga en salto contra ellos.
8. En este tramo abundan las plataformas móviles. Los Peces Voladores incrementan la dificultad. No pares de moverte.
9. Aplástate para convertirte en Wario Plano y sal de aquí para dirigirte a la puerta que hay en el extremo inferior derecho
10. En pantalla no se ve bien, pero debes saltar a este nicho valiéndote de un Hombre Lanza para recoger las monedas. (repite este proceso para recoger todas las monedas).

EL PEZ GRASIENTO

GOLPES NECESARIOS: 4



1. Al principio, nada hasta el extremo superior derecho y flota bajo el agua; de esta manera tendrás ventaja cuando empiece sus ataques.
2. Si el pez pilla a Wario, se lo comerá y luego lo escupirá a lo alto del sector. Retrocede para volver a la carga.
3. Cuando nade hacia ti, nada tú hacia abajo (con el botón B), y en cuanto se coloque sobre tu cabeza pulsa el botón A para subir y aplastar su barrigón.
4. Nada hacia el extremo opuesto y repite el proceso para anotarte el segundo golpe. Recuerda que él siempre golpea justo después de girarse.
5. Se girará (y atacará) con mayor frecuencia a partir de ahora, pero la táctica y el ritmo a seguir siguen siendo los mismos. Golpéale en el estómago para enviarlo al fondo del mar.
6. Esta vez se volverá rojo, sus ataques serán más largos y más impredecibles. Nada rápido hacia el fondo y golpea en cuanto puedas.
7. Tras el cuarto y último golpe, se hundirá en el fondo y podrás dirigirte hacia el Capítulo 4.



STORIA 4 - ¡HUIDA DE LAS RUINAS!

Este interruptor controla los bloques de la puerta del primer tramo: acciónalo para permitir que Wario acceda al resto de la Historia. Este interruptor controla los bloques de la puerta

que permite el acceso de Wario a la Sala del Tesoro. También eleva los bloques del primer tramo, por lo que puedes recoger las monedas que hay al fondo.

3. Este interruptor controla la puerta que hay en el centro del sector adyacente: acciónalo para acceder a la puerta que hay en la parte alta de la derecha.
4. Atraviesa por aquí para

- acceder a otro interruptor.
5. Atraviesa esta pared para obtener muchas monedas.
6. ¡Más monedas! Atraviesa por aquí, déjate caer y a

- continuación avanza por la derecha cuando lleges abajo.
7. Este interruptor sirve para elevar o bajar la barrera que hay al lado de la entrada al tramo del Jefe.

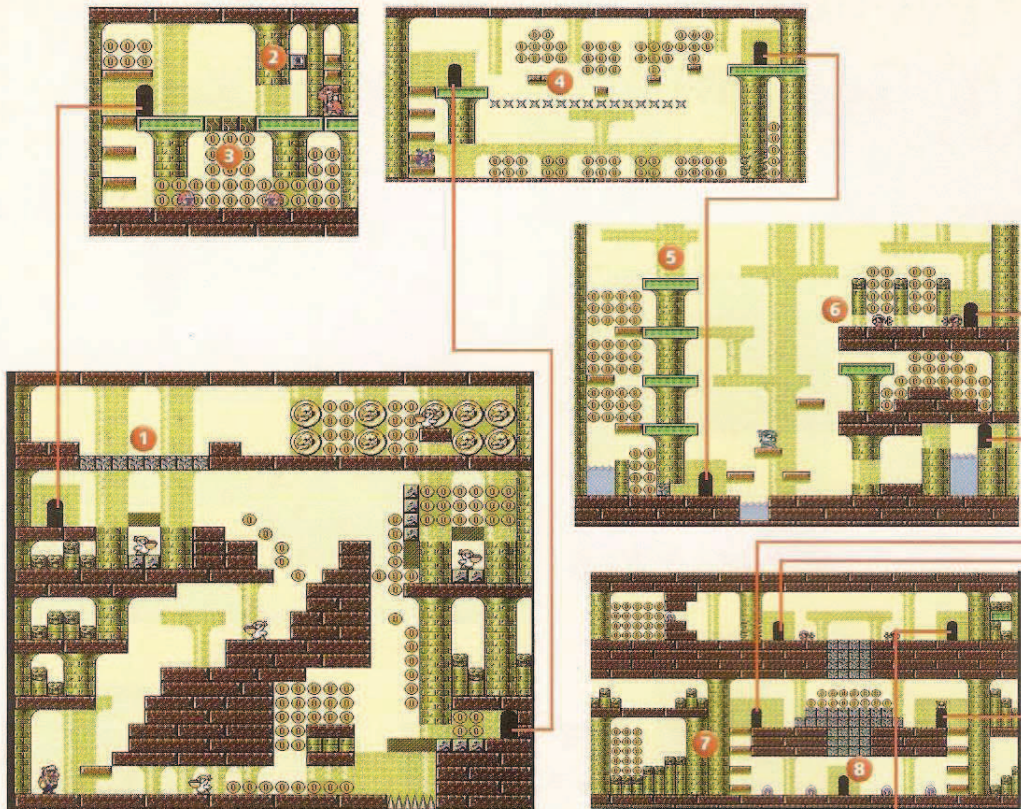
8. ¡El Pez Grasiento!
9. Ten mucho cuidado con los enemigos Kong: un movimiento equivocado y te devolverán botando al inicio del sector.
10. Por aquí debes salir para completar la Historia.

LOS HOMBRES BURBUJA

GOLPES NECESARIOS: 3



1. Al empezar, no desplaces a Wario de su posición inicial. Nunca se sabe por dónde irá el hombre Burbuja, así que prepárate para moverte en la dirección contraria.
2. Si el Hombre Burbuja toca a Wario lo llevará a lo alto de este sector. Retrocede y vuelve a empezar.
3. Si golpeas un lateral del Hombre Burbuja rebotarás y harás que cambie de dirección.
4. Ejecuta una carga con salto cuando esté lo suficientemente bajo y aterriza sobre su cabeza para anotar un golpe. Ahora huye de él como alma que lleva el diablo.
5. Ahora se dividirá en dos. Que no cunda el pánico, ya que el segundo Hombre Burbuja no puede dañarte. No pierdas de vista al original y sigue con la misma táctica para darle el segundo golpe.
6. Ahora se divide en tres. No lo pierdas de vista (es difícil, ya que empieza a titilar), tómate tu tiempo y a continuación ejecuta el golpe de gracia.
7. Tras el tercer y último toque, saldrá volando de la pantalla y volverá a su tamaño normal. Acabas de completar la Historia, el Capítulo y el Juego.

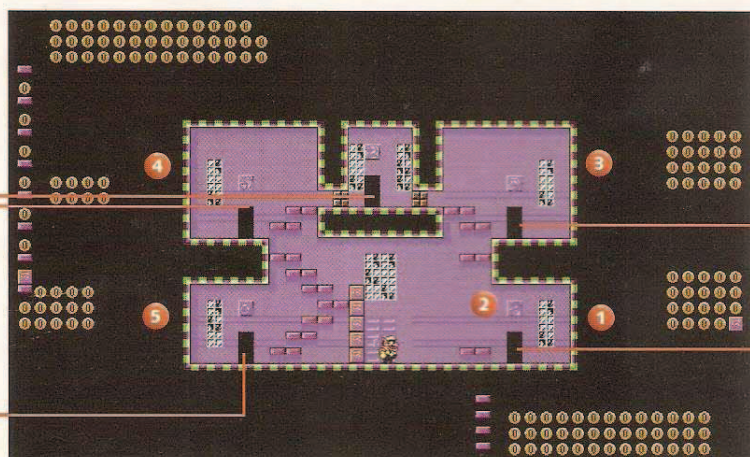
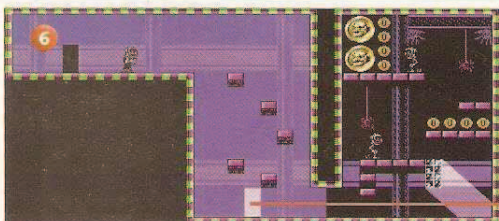
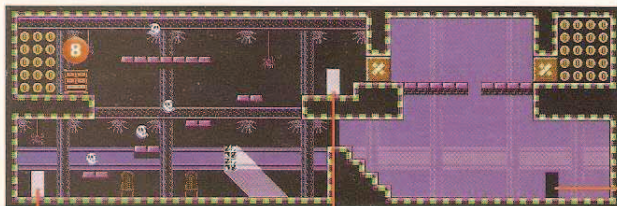


HISTORIA 5 - ¡SYRUP CAPTURADA!

1. Cuando hayas activado el interruptor, utiliza el Pelicano a modo de trampolín para saltar aquí arriba y conseguir un montón de monedas.
2. Este interruptor mueve los bloques de la puerta del sector anterior: vital si quieres superar la Historia.
3. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo, arrasa los bloques y baja al paraíso de las monedas.
4. El regreso de las plataformas móviles: ve con mucho cuidado y no pares de moverte.
5. Cuesta llegar hasta aquí. Deja que el Brujo te convierta en Wario Pequeño y a continuación salta sobre la plataforma verde del fondo. Mantén pulsado con cuidado ARRIBA y salta arriba y a la derecha. A continuación pulsa IZQUIERDA para aterrizar sobre la plataforma de arriba.
6. Utiliza la misma técnica que empleaste para subir al otro lado. Esta vez es algo más difícil, ya que debes salir corriendo de la plataforma y saltar en el momento indicado.
7. Atraviesa por aquí para dar con un montón de monedas.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. ¡Los Hombres Burbuja!
10. Si Wario falla, aparecerá aquí. Retrocede y vuelve al jaleo.

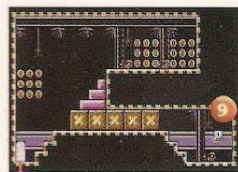
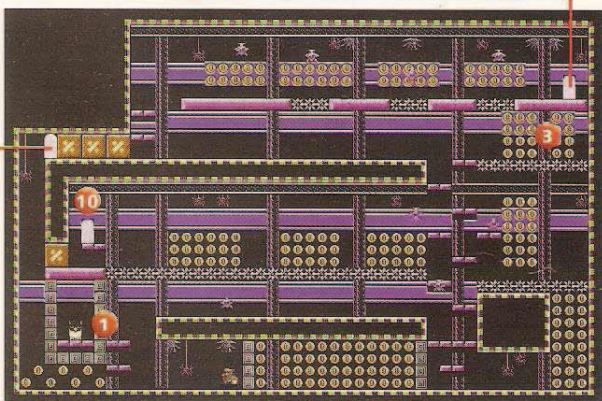
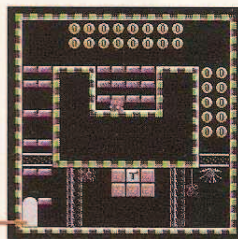
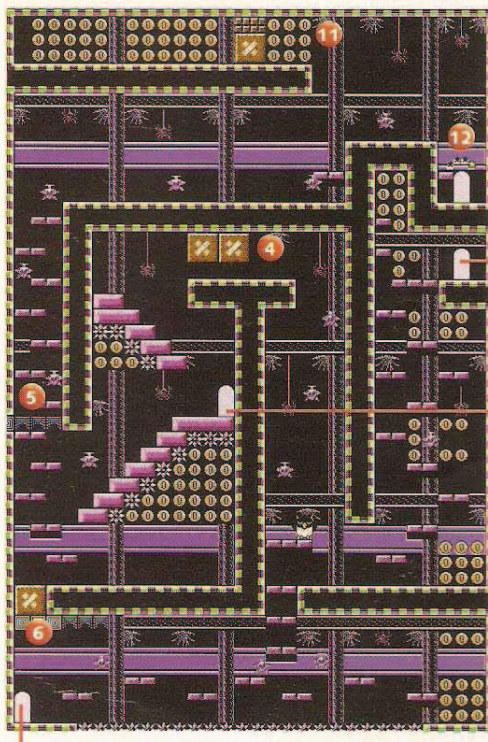
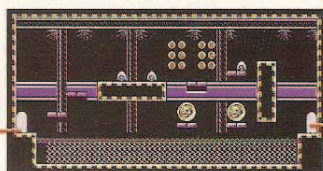
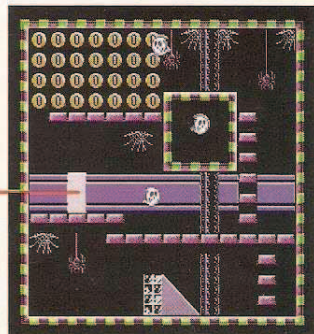
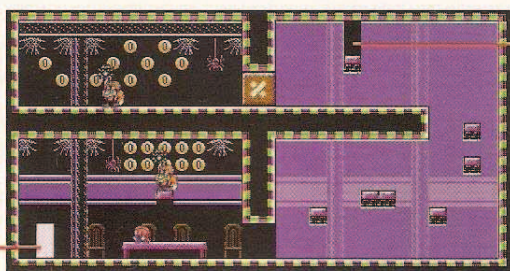
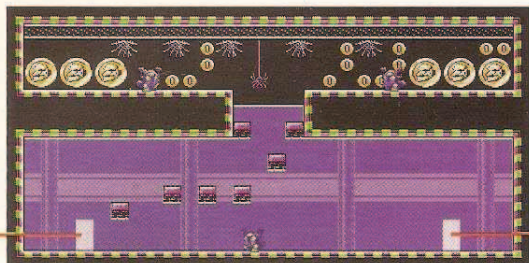
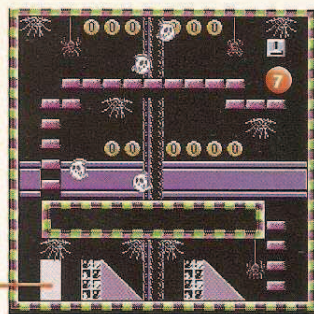
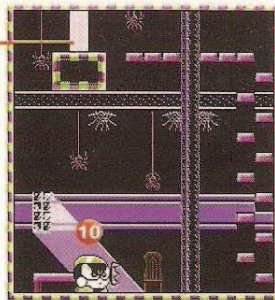
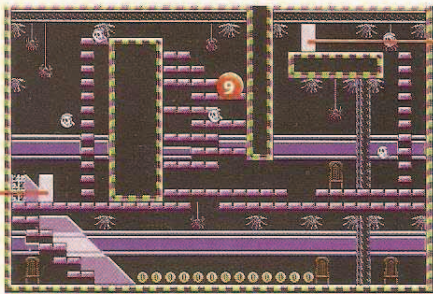


CAPÍTULO 5A ALTERNATIVO - MANSIÓN EXTRAÑA



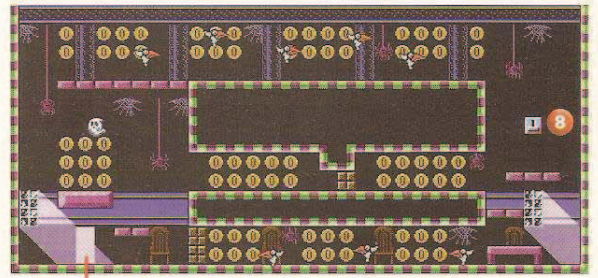
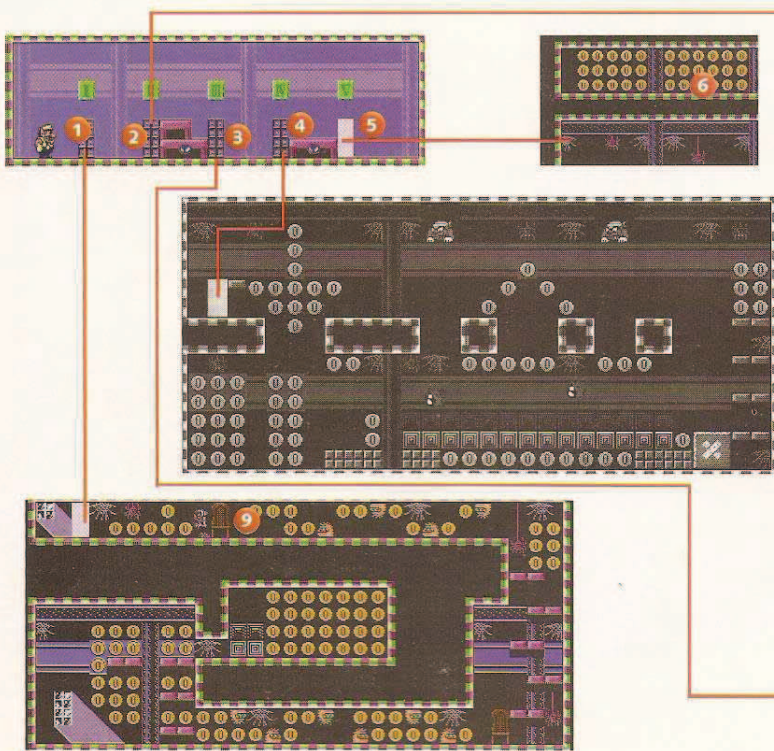
HISTORIA 1 - DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

1. Atraviesa por aquí y arrástrate por el pasadizo hasta llegar a las monedas. Para conseguir las monedas de abajo, tira a un Hombre Lanza (desde la puerta superior de la derecha) por el túnel.
2. Estas señales sobre las puertas indican el enemigo que aparecerá en este tramo. Si cruzas esa puerta recibirás a cambio a un montón de Gallinas.
3. Tramo complicado: haz un agujero en la pared, salta sobre un enemigo y ejecuta un salto agachado con rebote para colarte por el hueco.
4. Atraviesa ese muro para recoger más monedas.
5. Otro tramo difícil. Haz el agujero y cuélate para recoger las monedas. Para llegar a lo alto, utiliza a un Hombre Lanza para destrozar el bloque enemigo.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
7. ¡El interruptor de la luz! Te permitirá desplazarte con mayor facilidad (o bien puedes utilizar el mapa).
8. Este armario de cajones contiene una sorpresa desagradable, así que ni lo toques.
9. Este Fantasma es duro de pelar; escóndete en los extremos izquierdo y derecho y luego ve a por él en el momento que se aparte de Wario.
10. ¡El Hombre Lanza Gigante! Machácale la cabeza hasta que muera. Ya has completado la Historia.

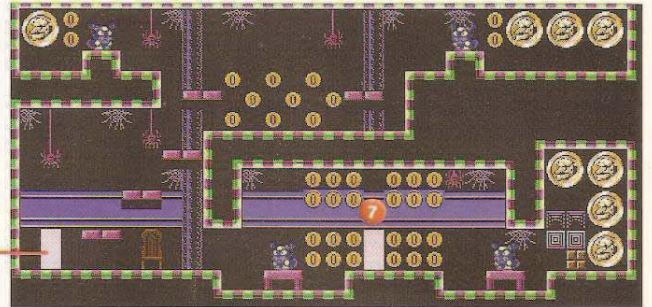


HISTORIA 2 - UTILIZAR AL BÚHO

- Sólo podrás deshacerte de esta "puerta" si accionas con habilidad el Interruptor de la Puerta No. 1, que se encuentra un par de pisos más arriba.
- Éste es el Interruptor de la Puerta No. 1: acciónalo para apartar las puertas de los tramos anteriores y permitir que Wario se desplace con el Búho y recoja monedas a mogollón.
- Puedes recoger estas monedas a pie, pero perderás casi tantas como recojas. Debes utilizar al Búho en todos los casos.
- Monta en el Búho hasta este punto, atraviesa los bloques (te facilitará las cosas más adelante, y permitirá que Wario vaya en Búho hasta la salida). Esta puerta se abre cuando la de abajo se cierra. La controla el Interruptor de Puerta No. 2 o No. 3.
- Esta puerta está cerrada cuando la de arriba está abierta. La controla el Interruptor de Puerta No. 2 o No. 3.
- Tirarte en plancha aquí para hacer que Puñetazo bote hasta el nivel de Wario; lánzalo contra los bloques que protegen al interruptor.
- Abre las puertas del tramo anterior. Ahora puedes accionarlo para abrir la puerta inferior y acceder a los sectores de abajo.
- Interruptor de Puerta No. 3. Acciona las puertas del tramo anterior. Si lo accionas podrás acceder al paseo en Búho hasta la salida.
- Esta puerta te conduce a la Sala del Tesoro. Para entrar necesitas al Búho.
- Utiliza al Búho para conseguir esas monedas. Si quieres hacerte con las que hay después de los bloques que se machacan, prepárate para realizar un par de viajes como mínimo.
- Puerta de salida. Si la cruzas, ya has completado la Historia.

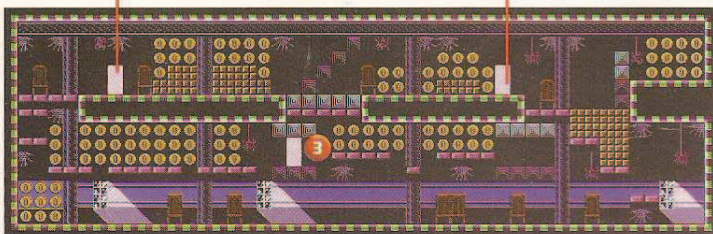
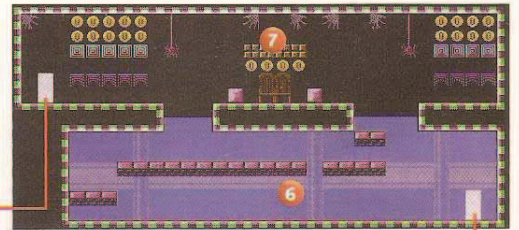
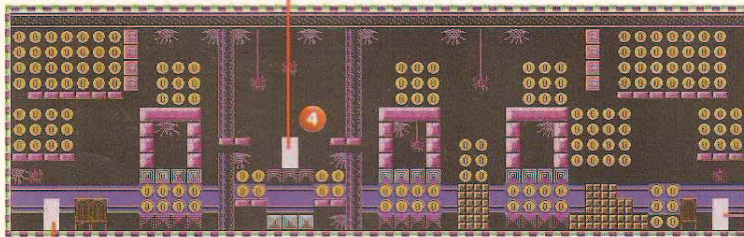
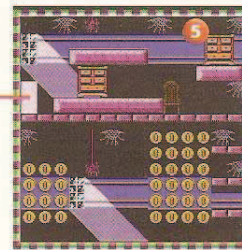
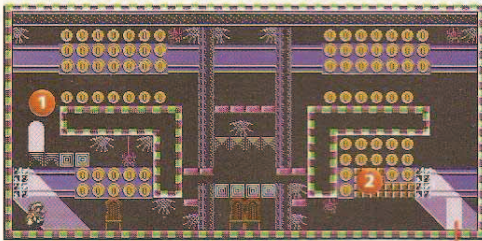


CAPÍTULO 5ª ALTERNATIVO - MANSIÓN EXTRAÑA



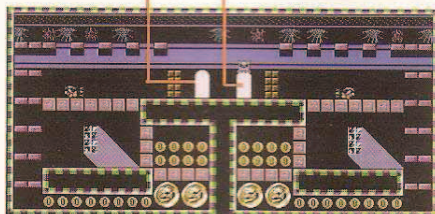
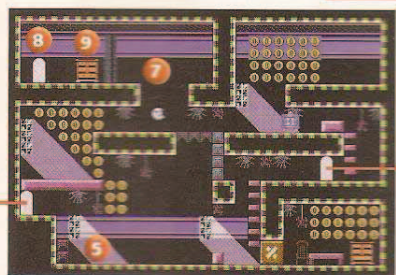
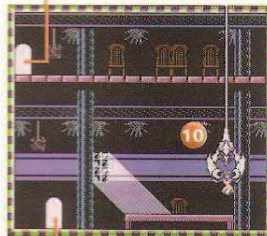
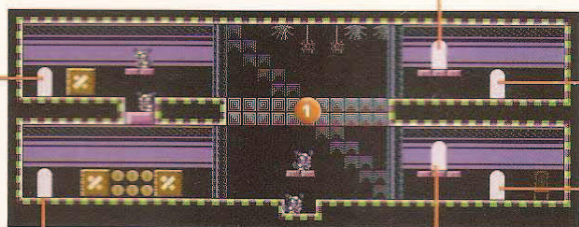
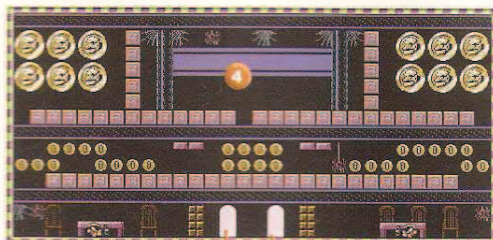
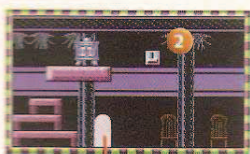
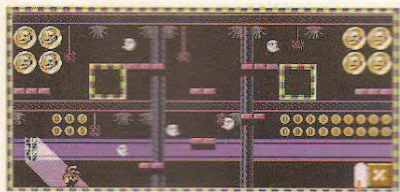
HISTORIA 3 - EL CAMINO HACIA LA PUERTA ABIERTA

1. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "III".
2. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "IV".
3. Si entras por esta puerta, abrirás las puertas "II" y "IV".
4. Si entras por esta puerta, abrirás las puertas "I" y "V".
5. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "IV" (la única puerta abierta al principio de la partida).
6. Puerta de Salida. Busca el interruptor que eleva los bloques y a continuación métete dentro para completar la Historia.
7. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
8. Este interruptor mueve todos los bloques de puerta, y te permite acceder a monedas y, lo que es más importante, a la Salida.
9. Vale la pena dejar que este Zombi sin Cabeza te transforme en un Zombi, ya que entonces, cruzar esos dos pasillos repletos de Monstruos Aterradores es pan comido.



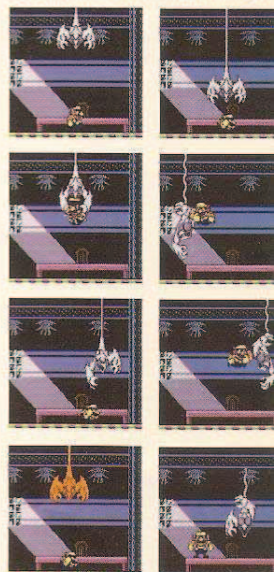
HISTORIA 4 - VOLVER ES DIFÍCIL

1. Aunque no lo parezca, eso es la Salida. Debes buscar el interruptor que la abre y a continuación entrar para completar la Historia.
2. No rompas esos bloques, ya que van bien para superar a un fantasma cuando vuelvas.
3. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro, pero sólo podrás entrar cuando hayas accionado el interruptor.
4. Wario no puede entrar en esa sala hasta que el bloqueo de la puerta que hay debajo se suba. Sólo lo conseguirás cuando actives el interruptor.
5. Este Armario de Cajones contiene un Fantasma. Deja que choque con Wario para convertirlo en un Zombi y a continuación atraviesa el suelo para llegar a las monedas extra.
6. Cuando Wario haga el camino de vuelta, toda esta zona estará oscura; echa mano del mapa.
7. Rompe esos bloques, ya que así te será más fácil superar a los Gatos Callejeros cuando vuelvas.
8. Este es el interruptor maestro: además de abrir la Salida y mover todos los cierres de las puertas (con lo que permite a Wario acceder a diversas salas y plataformas), también activa a un montón de malos. Ten mucho cuidado.
9. No eches todo a perder por culpa del Fuzzbot. Carga en su contra cuando vaya hacia la derecha para recoger monedas extra. ¡Y ya está!



EL FANTASMA DE LA MANSIÓN

GOLPES NECESARIOS



1. Cuando entres en la sala, el Fantasma sacará a la Capitana Syrup de la pantalla y se preparará para la lucha. Recuerda: aléjate de la mesa TODO el rato.
2. Al principio, se lanzará a intervalos regulares en dirección al lugar en el que se encuentre Wario en el momento de iniciar la caída. No pares de moverte para evitar sus ataques.
3. Si el Fantasma atrapa a Wario, lo arrastrará hasta la parte alta de la pantalla, por lo que deberás retroceder para volver a la pelea.
4. No pares de moverte y, a la más mínima oportunidad, carga contra uno de sus costados para anotarte un golpe (no sirve de nada saltar sobre su cabeza).
5. Volverá con ganas de venganza, y se lanzará en picado hacia Wario para descansar al borde de la pantalla. Aprovecha la ocasión y anótate el segundo golpe.
6. Ahora es un poco más rápido y frecuente que antes: espera cerca del borde, arrástrate hacia el centro cuando se lance y a continuación gírate y anótate el tercer golpe.
7. Se ha vuelto de color rojo y está loco de ira. Sus arremetidas son más rápidas y mucho más frecuentes, apenas si tienes tiempo de parpadear. No pares de moverte y golpea SÓLO cuando estés en la posición adecuada.
8. Tras el cuarto y definitivo golpe, se rendirá y habrá completado la Historia, el Capítulo y la partida. ¡Bien hecho, soldado!

HISTORIA 5 - ATRAPA AL FANTASMA

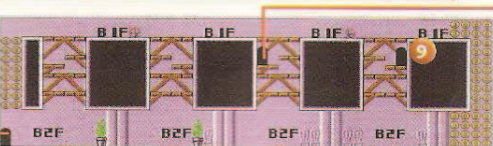
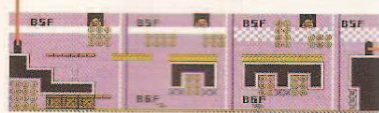
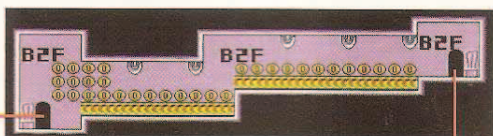
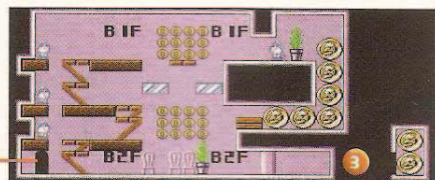
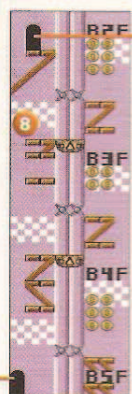
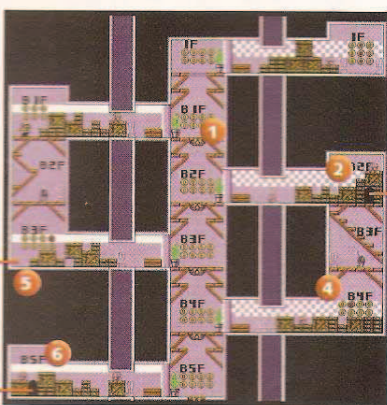
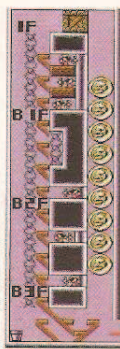
1. Esta puerta central la controlan dos interruptores que se encuentran en las partes superior e inferior del sector respectivamente. Deberás accionarlos para acceder a todas las zonas.
2. Éste es el primer interruptor

3. El segundo interruptor. Carga con salto sobre el Muñeco de Nieve en cuanto entres en la estancia.
4. Para llegar hasta aquí, debes de la puerta. Tira la cocina por la cornisa para llegar hasta él.

5. Empuja la cocina hasta aquí abajo para subir a esa cornisa.
6. Este interruptor controla todas las puertas del sector anterior.
7. Para subir hasta aquí, debes accionar el interruptor y a continuación trasladar la cocina para saltar (procura esquivar al Fantasma cueste lo que cueste).

8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. No rompas esto a menos que quieras enfrentarte a oíro Fantasma.
10. Presentamos al Fantasma de la Mansión.

CAPÍTULO 5B ALTERNATIVO - FÁBRICA MISTERIOSA



HISTORIA 1 - DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

1. Los ascensores sirven para desplazarse entre los pisos. Baja al siguiente nivel, sal del ascensor y déjate caer por el agujero que hay debajo.
2. Detrás de las cajas hay una

3. puerta secreta: atraviésala. Carga por aquí para encontrar un par de monedas escondidas.
4. Esas extrañas monedas coloreadas ocultan un secreto siniestro; tócalas y

5. Wario aparecerá en el nivel superior. Atraviesa esta pared y descubrirás un pasadizo secreto.
6. Otra puerta escondida; debes cruzar si quieres

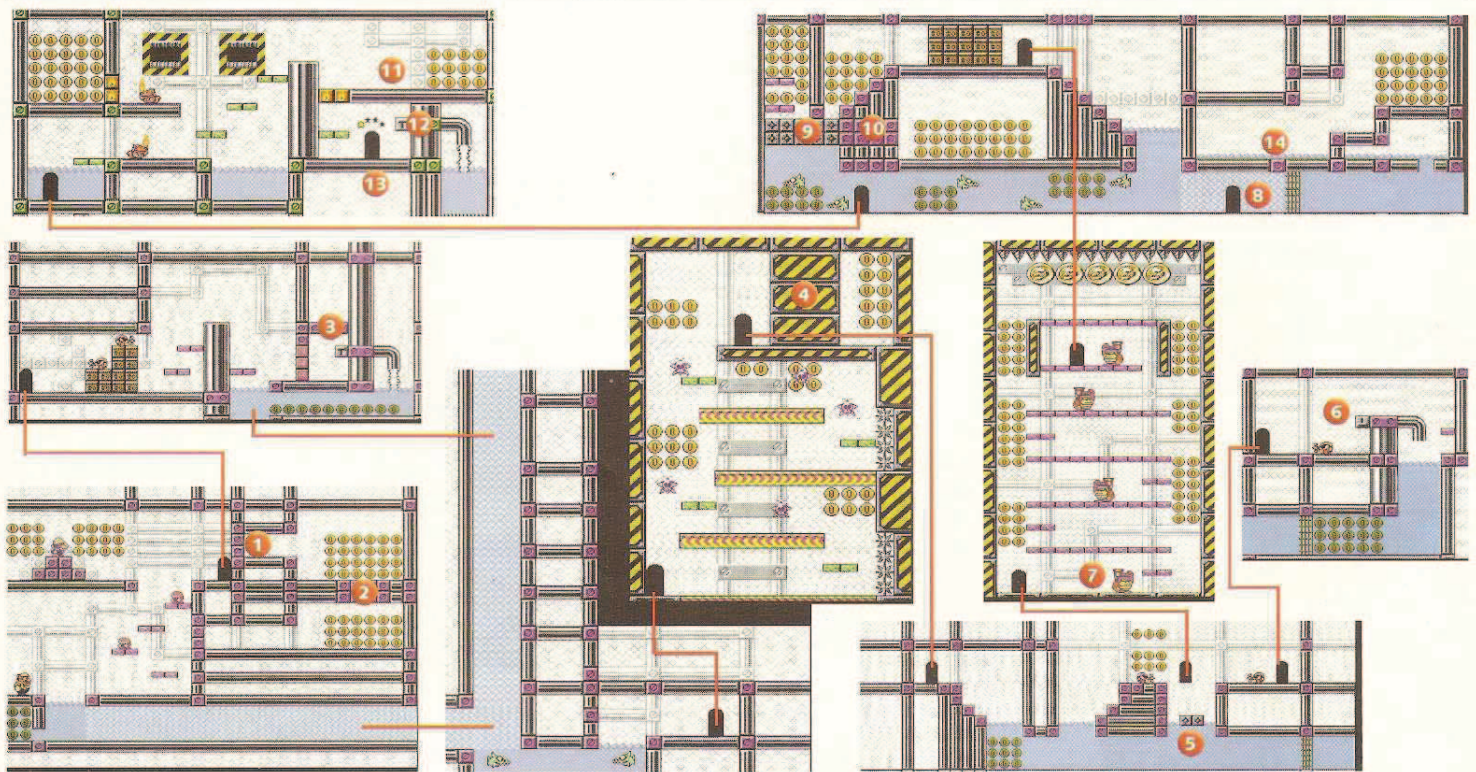
7. finalizar esta Historia. Estos ascensores son complicados. Corre por encima de ellos (no saltes) para subirse a la plataforma, salta dentro del ascensor que hay arriba y a
8. continuación sal de un salto en la plataforma siguiente. ¡Una plataforma que desaparece! Debes ser muy rápido si no quieres caer al fondo.

9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
10. El Hombre Lanza Gigante. Como siempre, tirate en plancha sobre su cabeza varias veces hasta que se rinda. ¡Historia acabada!



HISTORIA 2 - EN LA FÁBRICA

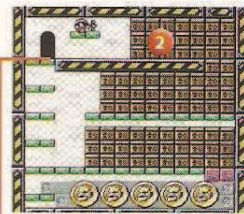
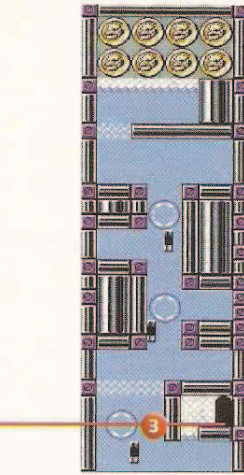
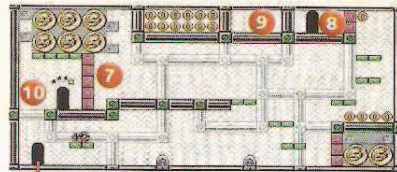
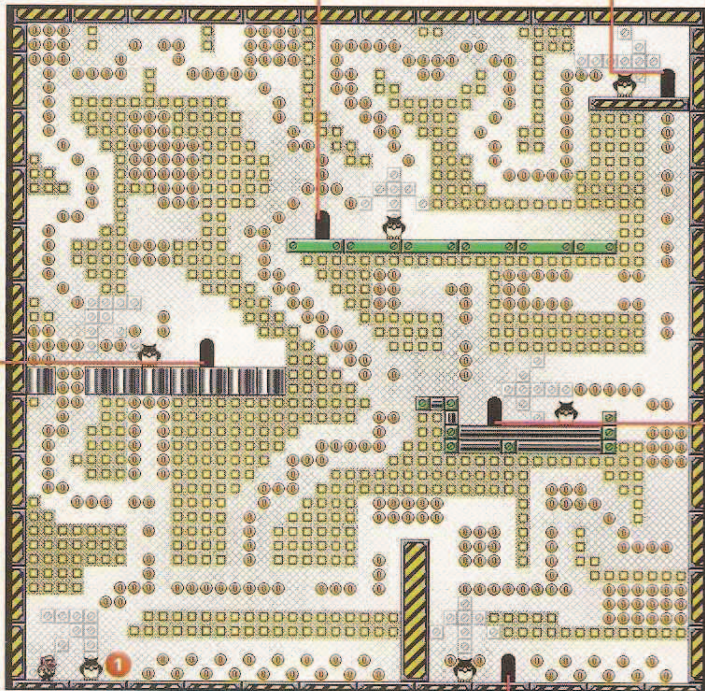
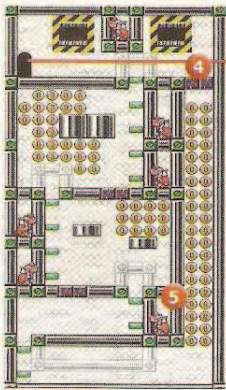
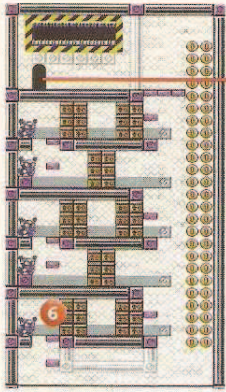
1. Atraviesa la pared para acceder a un buen puñado de monedas.
2. Utiliza los ascensores para que Wario pueda saltar sobre las columnas, pero procura no subir demasiado, ya que los focos son letales si los tocas.
3. Esos pinchos automáticos son problemáticos, sobre todo si sumamos las cintas transportadoras. Utiliza tu carga para superarlos.
4. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas de bonificación.
5. Aplástate y deja que Wario Plano salga de aquí. Cuando empiece a desviarse a la izquierda, mantén pulsado IZQUIERDA para colarlo por el interior del agujero que hay debajo.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. No está muy bien vigilada que digamos.
7. Para superar al Murciélago sin que te devuelva a la normalidad, salta para apartarlo de tu camino cuando caiga a por ti.
8. Tramo complicado: sal de la cornisa y deja que Wario Plano se desplace sin ayuda.
9. La Puerta de Salida. Crúzala y habrás completado la Historia.
10. Utiliza al Búho para recoger todas las monedas extra, pero no te arriesgues volando hasta la salida. Limitate al extremo superior derecho del sector, y a continuación pulsa B para caer al suelo sano y salvo.



HISTORIA 3 - AVANZA POR EL AGUA

1. Atraviesa por aquí para acceder a un montón de monedas.
2. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas y a continuación, vuelve a salir por el muro de la izquierda.
3. Este interruptor apaga el agua y reduce la corriente en los sectores adyacentes.
4. Atraviesa por aquí para conseguir un montón de monedas, pero ten cuidado, ya que te pueden golpear dentro del túnel.
5. Debes elevar esos bloques para que Wario pueda cruzar la puerta que hay arriba. Debes buscar un interruptor.
6. Acciona este interruptor para abrir la llave de paso y elevar el nivel de agua en el tramo anterior.
7. Los Konges que hay por aquí son muy molestos; con un toque envían a Wario a lo más alto de este tramo, y en más de una ocasión perderá las monedas al chocar contra los pinchos. Ve a lo más alto a pie y luego rebota sobre un Kong para llegar a la puerta de arriba.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Busca el interruptor de la luz primero.
9. Cuando la llave de paso que hay al lado de la salida ya esté accionada, esos bloques bajarán para que Wario pueda acceder a las monedas.
10. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas.
11. Recoge a un Zorro de Fuego y tíralo por aquí. Préndete y atraviesa los bloques que conducen a la salida.
12. Este interruptor cierra la llave y baja el nivel de agua y el ímpetu de las corrientes del tramo anterior.
13. Entra por la Puerta de Salida para acabar la Historia.
14. Pulsa el botón A debajo para atravesar ese bloque lila y accede al último ramillete de monedas.

LA PRINCESA SYRUP GOLPES NECESARIOS



HISTORIA 4 - ¡NO AGOBIES AL BÚHO!

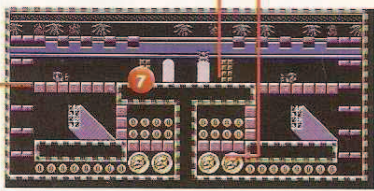
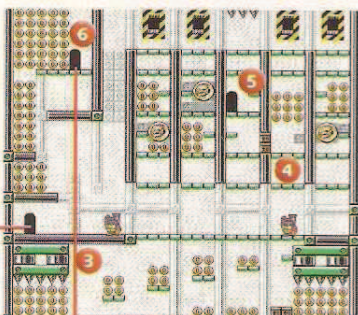
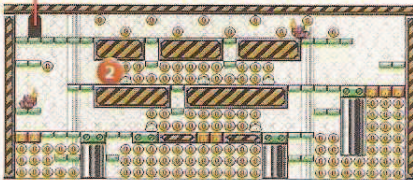
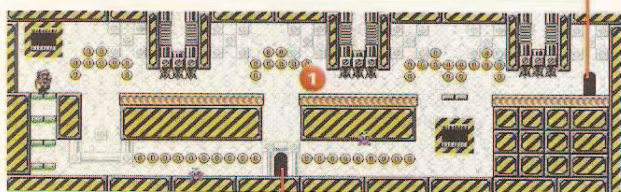
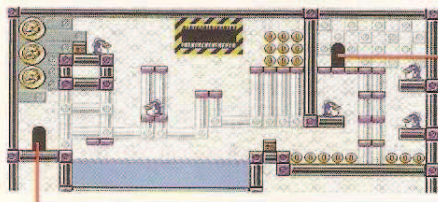
1. Para superar este laberinto enorme debes tener un control total sobre tu Búho. Si tocas los focos que parpadean, Wario caerá dando tumbos hasta el fondo.
2. Atraviesa todos esos bloques y a continuación envía a un Hombre Lanza

3. Météte en una Burbuja y sube hasta arriba (pasa de nadar). Ten cuidado en la bajada, ya que deberás esquivar y ladearte con mucha precaución.
4. Deja que el Cocinero te transforme en Wario Gordo y atraviesa por aquí para

5. llegar al fondo. Para superar a los Cocineros sin que peligre tu sobrepeso, bordea hacia adelante hasta que los tengas a la vista. Cuando den la espalda, avanza a toda prisa hasta el nivel siguiente.
6. Puedes acabar con esos

7. Fuzzbots sin demasiados problemas. Espera debajo hasta que se giren, y a continuación salta y carga en su contra.
8. Utiliza a un Hombre Lanza para atravesar los dos bloques de arriba. A continuación, aprovecha los bloques que quedan

9. para saltar y hacerte con las monedas.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
11. Carga a la izquierda por aquí para hacerte con las monedas escondidas.
12. La Puerta de Salida. Crúzala para completar la Historia.



HISTORIA 5 - ¡HUIDA DE LAS RUINAS!

1. Esos pinchos han vuelto para amargarte la vida; ten cuidado en este punto, ya que la cinta transportadora se mueve en una dirección diferente que empuja a Wario hacia los pinchos.

2. Deja que un Zorro de Fuego encienda a Wario, ya que es la única manera de superar a todas esas gotas.
3. Tirarte por plancha para colarte por ese agujerillo que hay en el suelo y poder

4. así acceder a un montón increíble de monedas. Deja que Kong te transforme en Wario Botante y a continuación salta aquí arriba para acceder a la Sala del Tesoro

5. (si saltas al conjunto central de plataformas, tocarás los nichos que hay en lo alto).
6. Esta puerta te conducirá a la Sala del Tesoro.
7. También deberás echar

8. mano de Wario Botante para subir aquí. Lo sentimos, pero es así. Esas Anclas son una pesadilla al juntarse con las cintas transportadoras; debes cargar para colocarte

9. debajo, pero para a tiempo para esquivar a la siguiente. Lo mejor es que saltes por encima.
10. ¡La Capitana Syrup! Por fin. Puedes estar muy orgulloso de haberlo conseguido.

EL AUTÉNTICO CAPÍTULO FINAL

CONTRA EL CRONO - ROBA EL TESORO DE SYRUP

1. En este sector, debes atravesar las paredes para crear una ruta hacia la puerta. Utiliza el mapa para ayudarte en tu aventura. Ten cuidado con el Muñeco de Nieve.
2. Estos saltos son complicados, ya que debes utilizar el Armario de Cajones para cruzar. Lo peor es que también hay Calaveras Punzantes colocadas en los peores lugares. La clave está en la paciencia y la precisión. Hay varias plataformas como esta en este Capítulo. Quédate en la plataforma del medio y avanza a pasos cortos por el borde. Tras cada paso, mantén pulsado ARRIBA y salta hacia arriba. Si golpeas con tu cabeza en la plataforma de encima, da otro paso pequeño y vuélvelo a intentar hasta que Wario consiga subir.
3. Para saltos de este estilo, lo mejor es que utilices el salto con carga, ya que tienes más posibilidades de superar el agujero.
4. En esta ocasión el objetivo consiste en hacerte con el Fuzzbot y llevarlo hasta la esquina superior derecha para arrasar los bloques enemigos que custodian la puerta.
5. Cuando llegues hasta aquí, lánzalo dentro del túnel y síguelo. Deja que se levante, ya que es más fácil empujarlo por el túnel, y a continuación recógelo y destroza los bloques.
6. Aquí tienes uno de los tramos más complicados de todo el juego. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo contra la cuerda floja. Ahora debes cruzar de un salto al otro lado. Mantén pulsado A cuando saltes y procura aterrizar sobre él un poco a la izquierda del centro para empujarlo bien. A continuación repite el proceso (sirve para establecer un ritmo). Por si esto fuera poco, hay otro más arriba.
7. Otra plataforma terrible; bueno, en concreto hay nueve. Encárala igual que antes; necesitas empujes suaves, y cada vez debes procurar que Wario se levante pulsando ARRIBA mientras salta.
8. Colócate entre el pájaro y la plataforma y salta para llamar su atención. mantén pulsado ARRIBA y salta, utilizando al pájaro a modo de trampolín para llegar a la rampa que hay arriba.

- Repite el proceso tres veces más para llegar al tramo superior.
10. No sirve de nada llegar hasta aquí. No te molestes.
 11. A primera vista, parece imposible superar esa cinta transportadora. Pero en realidad es muy fácil: carga hacia el agujero y a continuación pulsa ABAJO en el último segundo para pasar agachado y con un patinazo. No dejes de correr en el otro lado si no quieres volver atrás por culpa de la cinta.
 12. Deberás echar mano de tu salto con carga (y de mucha precisión) para superar todos los pinchos que hay esparcidos por el suelo. Carga contra ellos y luego salta en cuanto los pies de Wario estén encima.
 13. Deja que la roca te aplaste para transformarte en Wario Plano (la única manera que tienes de cruzar este sector).
 14. Debes esquivar esos chorros. Espera a un lado y en cuanto el gotarrón choque contra el suelo, mantén pulsado A. Ese pequeño salto te dará un poco de velocidad extra para superar el chorro.
 15. En esta ocasión, mantén pulsado ARRIBA, ve hacia la DERECHA y a continuación pulsa A para subir hasta arriba. Deberás utilizar esta misma táctica más adelante.
 16. Si no tienes ni idea, este tramo es muy complicado. Colócate en el borde de la plataforma de modo que la nariz de Wario esté en el medio de la última "burbuja". Mantén pulsado ARRIBA y salta hacia arriba. A continuación, mantén pulsado DERECHA mientras descende para colarte por el agujero. No podrás cruzar si saltas hacia un lado.
 17. ¡El Hombre Lanza Gigante! Es el último escollo y para vencerlo deberás armarte de paciencia y habilidad. Tienes que saltarle encima para atontarlo, y tirarte en picado encima de él para conseguir diez golpes. Es más fácil explicarlo que hacerlo: si Wario o el Hombre Lanza se caen de sus plataformas, deberás intentarlo de nuevo. Cuando esté muerto, no debes recoger la moneda que quede atrás: basta con liquidarlo para acabar el capítulo... y TODO el juego.

