

# WARIO LAND 3

**Si te desanima la vida que llevas, cautivo en una cajita musical encantada, no te pierdas la solución que te ofrecemos...**

## CÓMO USAR ESTA GUÍA

Nuestros mapas muestran el juego completo ya terminado. Todo -paredes y túneles secretos- se ha abierto. ¡Te enseñamos a sortear las dificultades, pero primero tienes que leer la información general!

Te explicamos los tesoros ocultos en cada nivel...



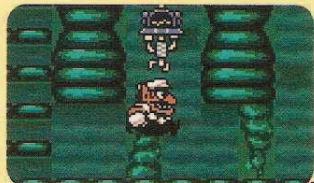
El lugar donde se ocultan las llaves y los cofres...



Las habilidades que necesitas para triunfar en Wario Land 3...



Cómo esquivar o utilizar a los enemigos...



Y, en general, te convertimos en un niño prodigio de Wario Land. ¡Ee nada!



¡Socorro, chicos de Game Boy, sois mi última esperanza!

## LA LLAVE DEL TESORO

El número, contenidos y efecto de cada cofre aparecen en negrita.

Algunos tesoros sólo funcionan al juntarse con otros. El recuadro lo dirá.



Los lugares que abre el tesoro o a los que afecta aparecerán aquí.

**COMBINA CON AFECTA A**

## ENEMIGOS

Muy a menudo, los enemigos de Wario no son un obstáculo, sino una ayuda...

- Apple Thrower:** Transforma a Wario en Wario Gordito. Carga contra él para liquidarlo.
- Barrel:** Te lanza contra paredes y adversarios. Con habilidad, puedes capturarlo.
- Bats:** Transforma a Wario en Wario Vampiro. Como no puedes matarlo, esquivalo.
- Beetle:** Se interpone en redes y lianas. Como no puedes matarlo, esquivalo.
- Big Frog:** Wario Zombi, Helado y Ardiente lo pueden matar. Si golpeas el suelo, saltará.
- Big Leaves:** Baja volando de las copas de los árboles y puedes saltar sobre ellas.

- Birdie:** Ataca cuando Wario se acerca. Util como plataforma. Mátalo con un culetazo.
- Blob:** Arroja proyectiles que desequilibran a Wario. Recurre al culetazo contra él.
- Blue Lurker:** Dócil pero picotón. Suelta un culetazo y úsalo como plataforma.
- Bubble:** Convierte a Wario en Wario Burbuja. Útil para salvar corrientes de agua.
- Bug Nest:** Suelta unos bichos que vuelven Eléctrico a Wario. Golpea el suelo y úsalo como plataforma.
- Doughnuteer:** Arroja donuts que transforman a Wario en Wario Gordito.
- Flame Bot:** Su lanzallamas incendia a Wario y lo transforma en Wario Ardiente.

- Flashing Lamp:** Te arroja chispas a Wario. No puedes matarlo.
- Flying Fish:** Salta del agua en sitios clave y hace rodar sin control a Wario.
- Ghost:** Se lanza contra Wario y oscurece la pantalla. Usa el culetazo o la carga.
- Hammer Bot:** Golpea a Wario con una maza y lo transforma en Wario Saltarín.
- Idol:** Aplasta a Wario y lo transforma en Wario Plano. La onda expansiva también molesta.
- Laser Bot:** Un rayo mortal transforma a Wario en Wario Partido.
- Mad Sceinstein:** Te da una poción que transforma a Wario en Wario Invisible.

- Mole:** Acecha bajo tierra y bloquea las rutas. Atóntalo con un culetazo.
- Moon:** Vomita rayos de energía que transforman a Wario en Wario Eléctrico.
- Mummy Hand:** Acecha bajo las arenas movedizas y las aguas. Agarra a Wario y lo sumerge. No lo puedes matar. Al principio, es pequeño, pero cuando crece, transforma a Wario en Wario Envenenado.
- Owl:** Lleva volando a Wario por el nivel. Wario se suelta al contactar con enemigos.
- Para-Goom:** Emplea como arma un paraguas que no debes tocar cuando pelees.
- Pincer Bot:** Arrastra a Wario a las alturas y devuelve al Wario Plano su forma original. Salta sobre él para aturdirlo.

- Pneumos:** Se abate sobre Wario, lo rellena de aire y lo transforma en Wario Hinchado.
- Polar Bear:** Arroja copos de nieve que transforman a Wario en Wario Helado.
- Prickly Fish:** Carga contra Wario con sus pinchos. Puedes golpearlo, pero no matarlo.
- Robo-Mouse:** Da caza a Wario sin piedad y aparta todos los bloques a su paso.
- Rock:** Similar a Barril: Te lanza contra ciertos bloques y enemigos.
- Seeing Eye Gate:** Se cierra cuando Wario se acerca. Wario Invisible puede colarse.
- Silk Worm:** Si se acerca demasiado, convierte a Wario en Wario Estirado.

# ¡LA GUÍA COMPLETA!



## LOS ESTADOS DE WARIO

La llave del éxito consiste en aprovechar los diversos estados de Wario, que le permiten acceder a nuevas áreas e ítems...

### MINIJUEGO DE GOLF

La única manera de eliminar esos molestos bloques Minijuego esparcidos por los niveles consiste en visitar la sala del Minijuego de Golf. Se te plantea el reto de mandar un Paragoom al hoyo con un número de lanzamientos limitado. ¡Es muy divertido!

### TORNEO DE GOLF

Una vez que Wario haya conseguido los siete lápices de colores (los siete últimos tesoros) abrirás un Torneo de Golf con cuatro recorridos (cada uno de ellos con cinco hoyos). Los recorridos cuestan 50 monedas, y no logra-

rás acceder al cuarto hasta que hayas reunido 200 Monedas Musicales (hay ocho en cada nivel).

### CONTRARRELOJ

Si encuentras los 100 tesoros, abrirás un modo Contrarreloj en el que tendrás que visitar todos los niveles, recoger las cuatro llaves y salir disparado hacia cualquiera de las salidas (este modo no te permite guardar tus avances). El juego registra los mejores tiempos para cada uno de los niveles.

Te costará mucho llegar aquí.



Si quieres ser perfecto, busca los 100 tesoros.



- Serpiente:** Transporta a Wario a plataformas elevadas. Su aliento lo transforma en Ardiente.
- Copo de nieve:** Baja del techo en puntos clave y transforma a Wario en Wario de Nieve.
- Chispa:** Se desplaza por el suelo y transforma a Wario en Wario Eléctrico. No puedes matarlo.
- Robot lanza:** Ataca a Wario nada más verlo, con su pica incorporada.
- Cabeza lanza:** Pincha a Wario al tenerlo cerca. Abunda mucho y es práctico para derribar bloques.
- Spike:** Viene por las paredes. En su forma roja, desequilibra a Wario.
- Pez Escupidor:** Salta fuera del agua y escupe a Wario. Sólo aparece una vez. No puedes matarlo.
- Sumo:** Aplasta a Wario y lo deja Plano. Al aterrizar, provoca terremotos.
- Suni:** Sigue a Wario y le escupe bolas de fuego que lo convierten en Wario Ardiente.
- Tortuga:** Transporta a Wario por aguas turbulentas. En realidad, es un amigo.
- Twinkle:** Es predecible, pero un mínimo contacto transforma a Wario en Wario Eléctrico.
- Urchin:** Transforma a Wario en Wario Hinchado. Sólo aparece en uno de los niveles. No puedes matarlo.
- Water Drip:** Aparece donde haya Murciélagos. Transforma a Wario Vampiro o Murciélagos en normal.
- Zombie:** Arremete contra Wario y lo convierte en Wario Zombi. Agáchate para esquivarlo.

**WARIO ENVENENADO**  
Si golpeas un Pulpo, sales catapultado hacia atrás como Wario Envenenado. Te detendrás al chocar contra una pared.

**WARIO INVISIBLE**  
Puede colarse por las Puertas del Ojo que Ve. Al pasar por una cañería se vuelve normal.

**WARIO SALTARÍN**  
Como un gran muelle, Wario salta hasta plataformas elevadas. Pulsa "A" para llegar aún más arriba.

**WARIO HINCHADO**  
Repleto de aire, se eleva hasta hallar algo sólido. Ideal para llegar a sitios elevados.

**WARIO BURBUJA**  
Wario, atrapado en una burbuja, tan sólo puede virar a derecha e izquierda. Muy práctico para salvar corrientes de agua.

**WARIO VOLADOR**  
Sitúate en una corriente de aire y saldrá volando. Puedes orientar el ascenso a la derecha o la izquierda.

**WARIO LOCO**  
Este Wario golpea y salta, pero lo mejor es que busques agua para calmarlo.

**WARIO DE NIEVE**  
Puede rodar por la ladera entre los bloques de bola de nieve. Si son oscuros, hay que trepar.

**WARIO ELÉCTRICO**  
Una vez electrocutado, Wario sólo puede chocar con la pared más cercana.

**WARIO PARTIDO**  
Los rayos de los Robot Láser son de verdad... ¡Si aciertan, te partirán en dos!

**WARIO GORDO**  
Este Wario, más lento y con menor capacidad de salto, puede destrozar los bloques donut.

**WARIO ESTIRADO**  
Wario rueda sin control y se carga a los enemigos y los bloques cuerda.

**WARIO PLANO**  
En este estado, Wario puede colarse por ranuras estrechas y caer suavemente desde plataformas altas.

**WARIO VAMPIRO**  
Wario cambia de Murciélagos a Vampiro, y viceversa, sólo con pulsar "B". Pulsa "A" para volar.

**WARIO HELADO**  
Wario resbala irremisiblemente hacia atrás. Útil para esquivar a ranas y lanceiros.

**WARIO ZOMBI**  
Se mueve con mayor lentitud. Si cae sobre una plataforma delgada, la atraviesa.

**WARIO ARDIENTE**  
Wario puede correr y saltar con el trasero en llamas. Puede abrasar enemigos e incendiar bloques.



## REFORZADORES

Wario empieza con el poder de Cargar. Al encontrar tesoros ocultos, también adquiere reforzadores...

- Carga:** Wario puede golpear a enemigos normales y bloques frágiles.
- Culetazo:** Golpea a enemigos, bloques y topos.
- Natación:** Explora bajo las aguas y ataca a los peces.
- Cabezazo:** Wario puede cargarse bloques altos y derribar enemigos.
- Lanzamiento:** Recoge y arroja a enemigos. "B" y "Arriba" ofrecen variaciones.
- Súper Golpe:** Puede golpear a grandes enemigos y bloques sólidos.
- Súper Culetazo:** Abate a grandes enemigos y bloques, causa terremotos.
- Súper Salto:** Salta y golpea a los villanos.
- Súper Natación:** Con "B" puedes nadar contra fuertes corrientes.

**Nota:** Si olvidas los poderes de los que dispones, selecciona Ayuda en el menú de pausa para recibir asistencia. Al obtener nuevos poderes, conviene regresar a niveles ya visitados para descubrir áreas hasta ahora inaccesibles.

### N1: AFUERAS DEL BOSQUE

#### TESOROS DISPONIBLES



##### #27 HACHA

Corta el árbol del norte  
AFECTA A: N2, N3



##### #21 TARRO

Crea un nubarrón en el Oeste  
AFECTA A: W3, W4



##### #6 PIES PALMÍPEDOS

Reforzador Súper Natación  
AFECTA A: N4, S4, W5



##### #5 CAJITA MUSICAL AMARILLA

Libera la figura oculta en el Templo  
COMBINA CON: #1, #2, #3, #4  
AFECTA A: Templo

- 1 Brinca por las pequeñas hojas. Actuarán igual que las plataformas rojas que desaparecen.
- 2 Estas grandes hojas descienden de los árboles antes de desaparecer... ¡muévete con rapidez!
- 3 Antes de tratar de colarte por este agujero, deja que el Sumo aplane a Wario.
- 4 Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro VERDE de E3 (Tesoro #59).
- 5 Emplea el Nido del Bicho (hazlo bajar con una fuerte pisada en el suelo) para llegar a las plataformas de la copa del árbol.
- 6 Atrae a este Pajarito a la izquierda y úsalo como plataforma para llegar a la cornisa.
- 7 Baja rodando por la ladera y recoge la moneda de la derecha.

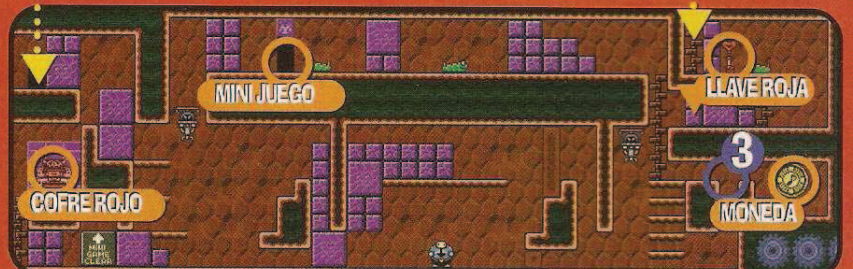
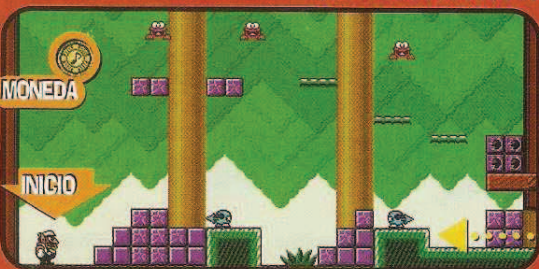
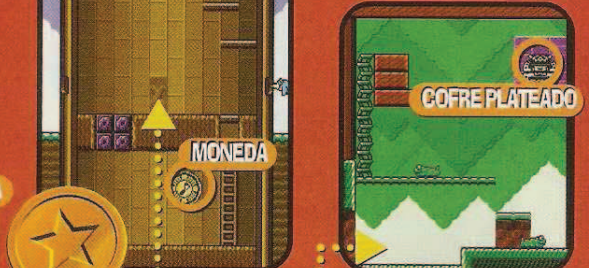
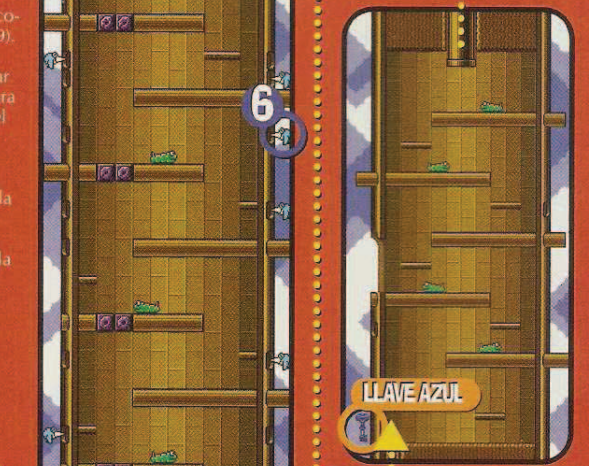
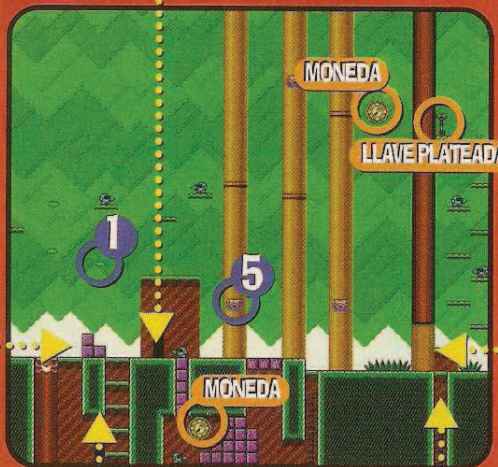


Es la hora de los monos.



#### ¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y cofres están disponibles a cualquier hora del día. Aparte de los enemigos durmientes y del Pez Escupidor (lo que lo hace más difícil), no hay más diferencias entre un modo y otro.



### JEFE: LA ARAÑA GIGANTE

- 1 Cuando aparezca la araña, ve a la izquierda.
- 2 Evita su telaraña. Transformaría a Wario en Wario Estirado y tendrías que repetir el camino.
- 3 Deja que la telaraña caiga al suelo, y luego recógela y lánzase a la Araña.
- 4 Bajará estrepitosamente al suelo y te arrojará más telarañas. Salta para esquivarlas y arrea un Culetazo en el dorso.

- 5 Volverá a subir y te arrojará dos telarañas. Deja que se formen bolas de red y arrojáse una.
- 6 Descenderá al suelo una vez más (muévete rápido), para que no caiga sobre la cabeza de Wario. Vuelve a saltar para esquivar la red. Culetazo sobre su espalda.
- 7 Volverá a subir y arrojará tres telarañas. Recoge una y lánzase.
- 8 Como era de esperar, vuelve a saltar al suelo. Remátala con un Culetazo.
- 9 Así podrás llegar al Cofre Azul.



# TRALARÍ TRALARAND...

## N2

### UNA PACÍFICA LOCALIDAD

#### TESOROS DISPONIBLES

**#31 TABLETA DE PIEDRA AZUL**  
Abre las puertas del norte

COMBINA CON: #32  
AFECTA A: W1

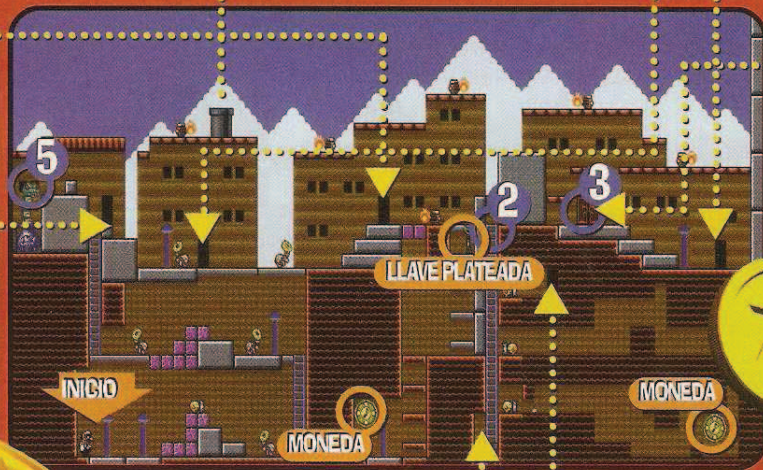
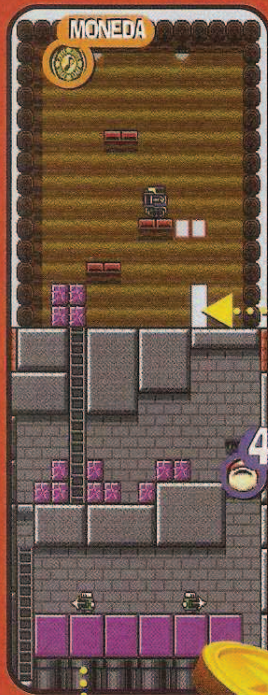
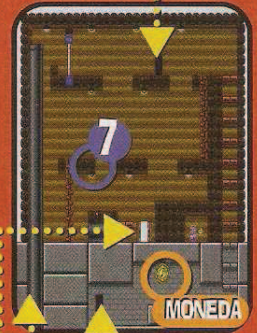
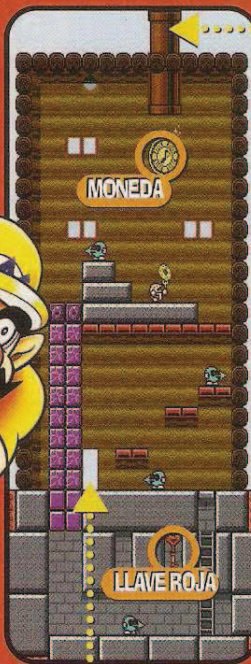
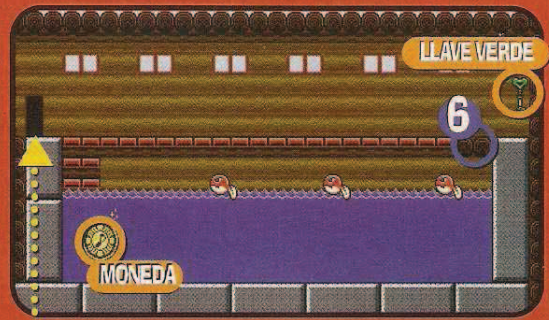
**#23 LIBRO DE HECHIZOS AZUL**  
Congela el mar en el Este

COMBINA CON: #28  
AFECTA A: E2

**#87 CÁLIZ**

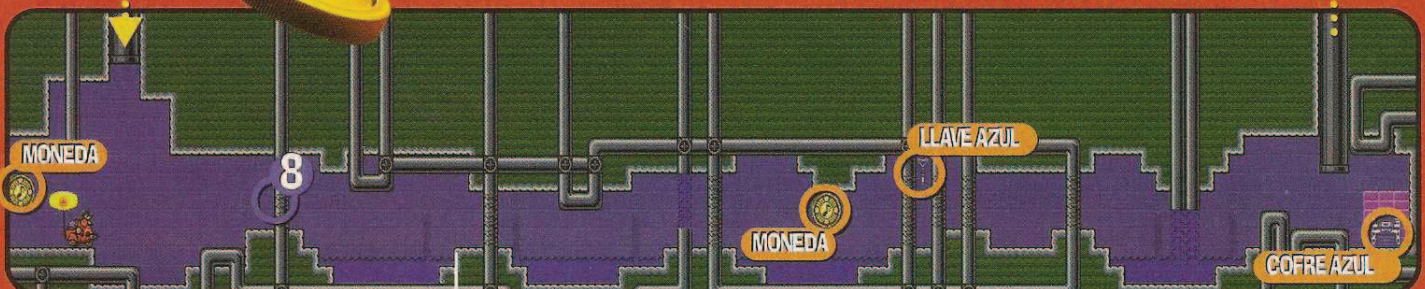
**#77 BALDOSA DÍA / NOCHE**  
Le da a Wario la posibilidad de alternar entre el día y la noche

- 1 Usa a Wario Gordo para hacer botar el lanza-donuts hasta la plataforma más elevada.
- 2 Para alcanzar la llave plateada, golpea los bloques rosados con Wario Gordo o emplea a Wario Zombi de noche.
- 3 Estas puertas sólo se abren de noche. Durante el día, sólo puedes atravesarlas en una dirección.
- 4 Arrea un par de Culetazos al suelo. Así quitarás del paso a la Gran Rana.
- 5 La Serpiente sólo aparece cuando Wario agarra el Tesoro plateado de E1 (Tesoro #62).
- 6 Culetazo a través de las plataformas del extremo derecho para llegar a la moneda.
- 7 Presta atención a las Chispas de estas Lámparas Centelleantes. Tendrás que repetir un camino ya muy largo.
- 8 Carga contra estas cañerías para llegar hasta la Llave Azul. ¡Pero no te entretengas!



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los Zombis, la única diferencia se encuentra en las puertas dobles: de noche entras y sales con libertad, pero de día sólo entras.



# Nº3: LA VASTA PLANICIE

## TESOROS DISPONIBLES

**#32 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA**  
Abre las puertas en el Norte  
COMBINA CON: #31  
AFECTA A: W1

**#99 LÁPIZ AZUL**  
Colorea los arbustos en la pantalla del juego  
COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #100  
AFECTA A: Mini juego de golf

**#30 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA**  
Levanta la Torre de Resucitación  
COMBINA CON: #29  
AFECTA A: S3

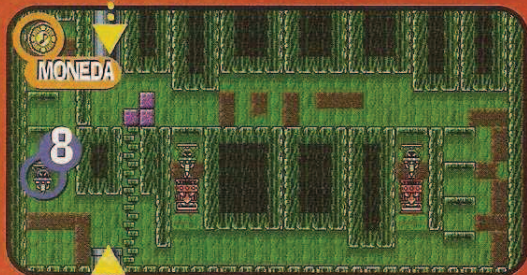
**#78 ANILLO ROJO**



- 1 Estas vides no aparecen hasta que Wario consigue el tesoro plateado de S2 (#72).
- 2 Para conseguir la moneda, Wario tiene que entrar por la derecha como Wario Zombi. Disimula...
- 3 El Sol transforma a Wario en Wario Ardiente. No te detengas, o regresa de noche.
- 4 Aquí, las plataformas son invisibles, pero las hemos teñido para ti.
- 5 Estos bloques "5t" descienden cuando Wario agarra el tesoro VERDE de W5 (Tesoro #40) y el tesoro AZUL de S4 (Tesoro #39).
- 6 Emplea una Burbuja para salvar la corriente y recoge esta moneda.
- 7 Muévete con rapidez para escapar de los fantasmas. Si te asfixian, caerás sin remedio.
- 8 Sólo este Robot Pinzas puede levantar a Wario hasta la moneda.

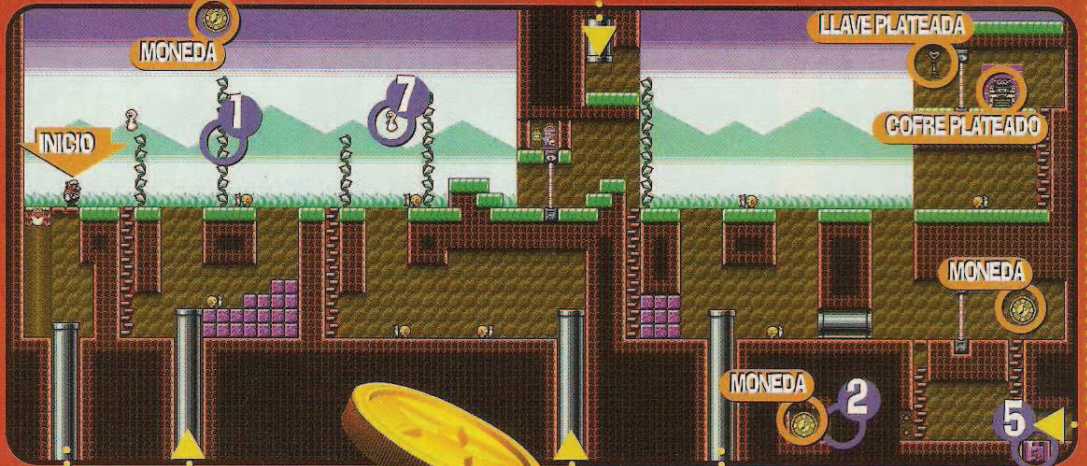


¡Maldito pegamento!



## ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las Llaves y Cofres en ambas franjas horarias, aunque se recomienda que busques la Llave y el Cofre Verdes de noche, porque la Luna causa menos problemas que el Sol.



# WARIO BUSCA SIN CESAR!



## N4: A ORILLAS DEL RÍO SALVAJE

### TESOROS DISPONIBLES



#### #26 TRIDENTE

Causa una tempestad en el Sur

COMBINA CON: #25  
AFECTA A: S4



#### #89 LENTE DE AUMENTO

Le da a Wario el poder de contemplar la Lista de Tesoros



#### #46 ARAÑA MÁGICA

Teje una telaraña mágica sobre los barrancos de algunos niveles

AFECTA A: S3, N5



#### #55 COHETE

**1** Emplea esta Roca para abrirte paso hasta la Antorcha que se halla en lo alto de la sección.

**2** Emplea la Antorcha para convertirte en Wario Ardiente. Es la única manera de llegar al Cofre Azul.

**3** Sólo Wario Murciélago puede pasar entre las Grandes Ranas. ¡Pero cuidado con las Gotas de Agua! ¡Pueden causar muchos problemas!

**4** Este tubo sólo asciende cuando Wario se lleva el tesoro ROJO de E4 (Tesoro #41).

**5** Derriba los ladrillos (necesitarás el reforzador Súper Golpe) para llegar a la puerta oculta.

**6** Derriba los ladrillos para encontrar esta puerta cuidadosamente oculta.

**7** Estos Erizos de Mar transforman a Wario en Wario Hinchado. Si no quieres salir del agua, evítalos.

**8** Aunque no sea el método tradicional, sólo Wario Ardiente puede derribar estos bloques.

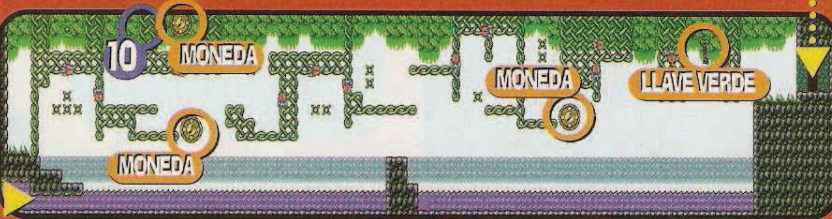
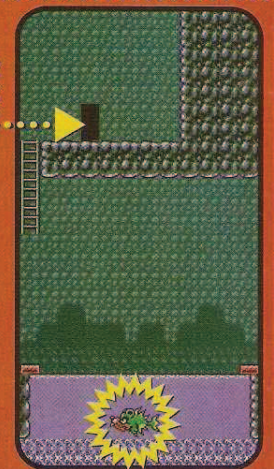
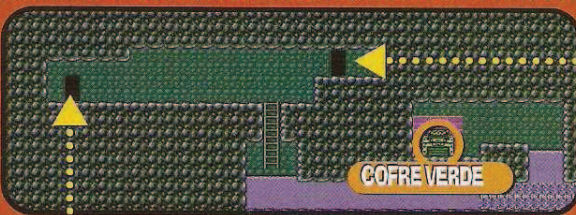
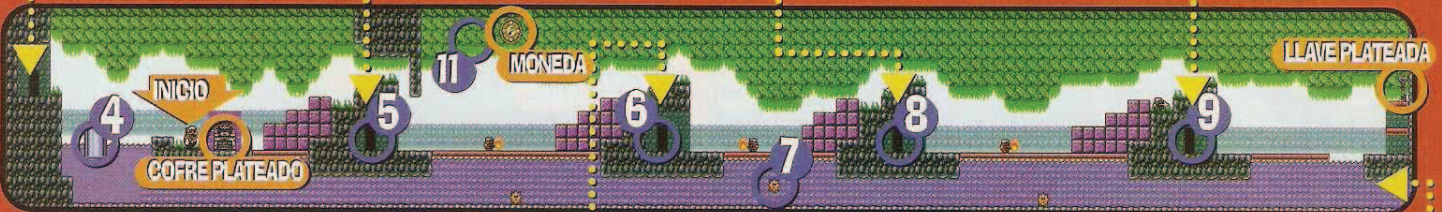
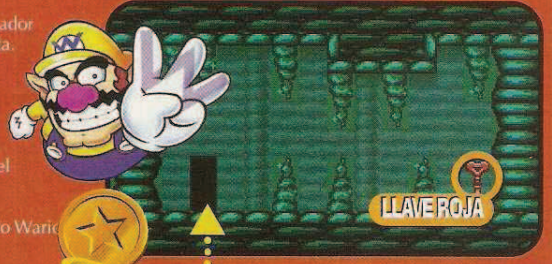
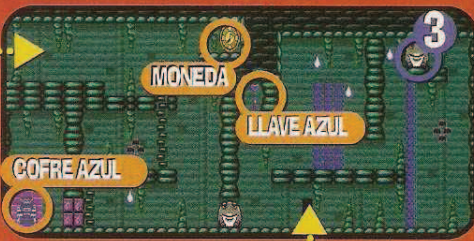
**9** Como antes, carga contra los ladrillos. Descubre otra puerta oculta.

**10** Esta moneda se oculta entre el follaje. ¡Abre bien los ojos!

**11** Sólo Wario Hinchado (que se hincha al tocar el Erizo de Mar) puede alcanzar esta moneda.

### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. En este nivel, apenas hay diferencia, aunque los gráficos diurnos son más bonitos.



### JEFE: RATÓN MUTANTE

**1** Tras la entrada de Wario, aguarda a la izquierda hasta que puedas montar sobre la Libélula.

**2** Si Wario cae al agua y lo devora el Pez, éste lo escupirá a la corriente del fondo.

**3** Salta sobre el primer Bicho que transporta queso. Dejará caer el queso sobre el Pez. ¡Golpe directo!

**4** Sigue adelante sobre la Libélula y golpea a otros dos Bichos con Queso. (Su queso no caerá sobre el Pez.)

**5** Cuando aparezca otro Bicho con Queso, salta sobre él y anótese otro tanto.

**6** Sigue adelante sobre la Libélula y golpea a los dos Bichos con Queso siguientes (su queso tampoco caerá sobre el Pez Ratón Mutante).

**7** De nuevo, tienes que seguir a la derecha. Aparecerá otro Bicho con Queso. Golpéalo para marcar el tercer tanto.

**8** Aturdido, el Pez descenderá y bloqueará la corriente, con lo que Wario podrá llegar al Cofre Verde (y regresar con la Libélula).



## N5: MAREAS EN LA COSTA

### TESOROS DISPONIBLES

**#25 LIBRO DE HECHIZOS AMARILLO**  
Causa una tempestad en el sur  
COMBINA CON: #26  
AFECTA A: S4

**#63 PIE**  
Transforma el paisaje de ciertos niveles  
AFECTA A: W2, S4, E1

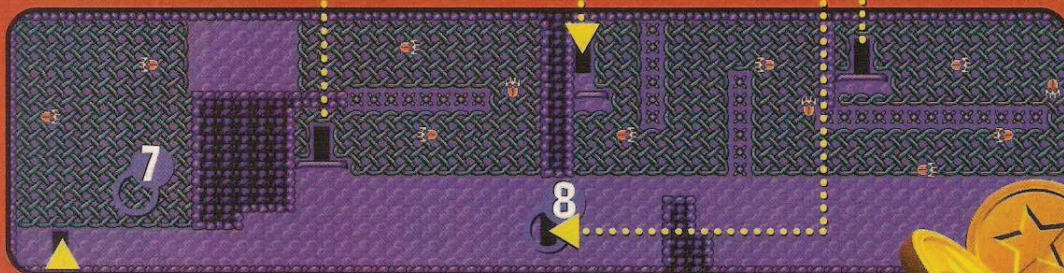
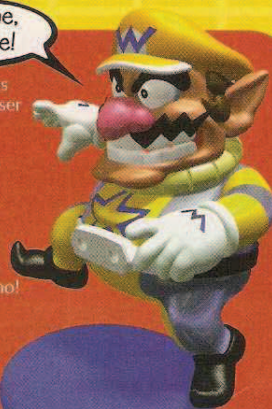
**#44 PALA DE VENTILADOR**  
Hace funcionar los ventiladores en la Ciudad Caótica  
AFECTA A: W4

**#79 ANILLO VERDE**

- 1 Para llegar al Cofre plateado hay que quemarle el culo a Wario con esta antorcha.
- 2 Sólo se puede acceder a esta puerta por la noche, con marea alta.
- 3 Sólo un Wario equipado con el reforzador Súper Golpe puede superar estos bloques.
- 4 De nuevo, necesitas el Reforzador Súper Golpe para abrirte paso.
- 5 Agarra el tesoro AZUL de W4 (#42) para que los Pulpos sean más grandes.

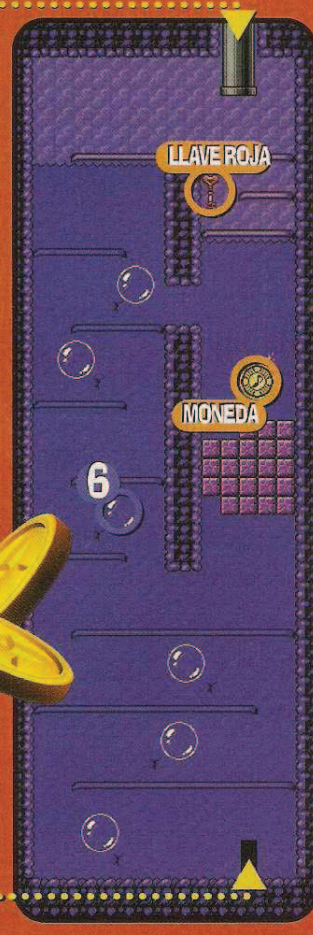
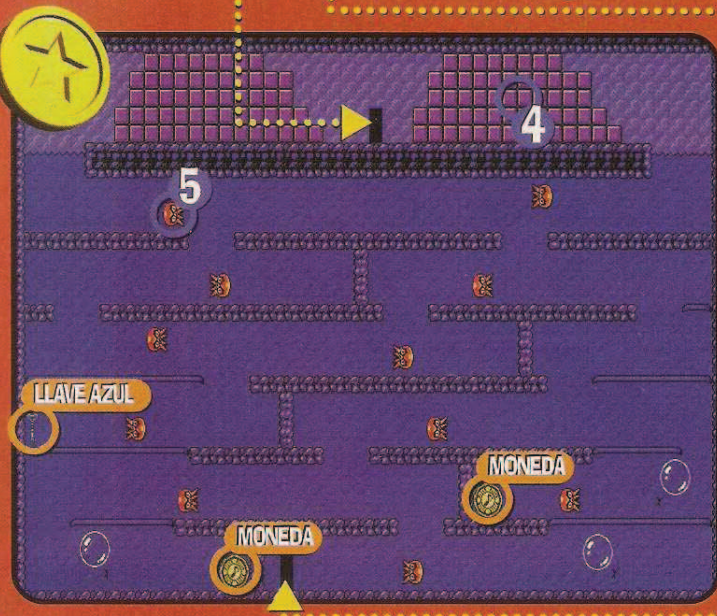
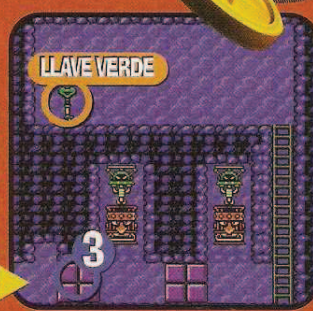
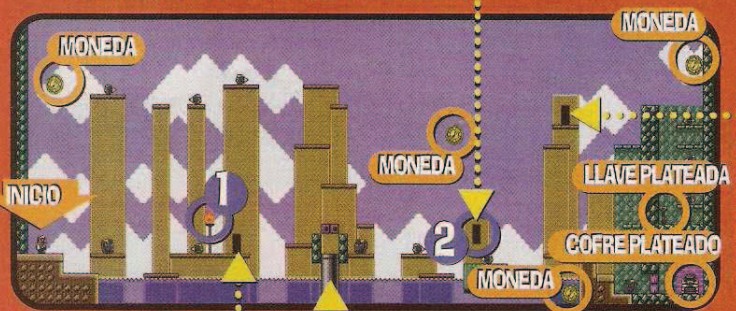
- 6 Evita las Burbujas a cualquier precio, porque, a estas alturas, repetir el camino puede ser muy tedioso.
- 7 No podrás entrar aquí hasta que consigas el tesoro VERDE de N4 (Tesoro #46).
- 8 Ten cuidado con estas puertas. Sólo puedes pasarlas en una dirección. ¡Si dudas, consulta el plano!

¡Píllame, píllame!



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias, con la excepción del Cofre Verde: el nivel del agua es más alto de noche. Sólo entonces puede Wario llegar a la puerta que conduce al cofre.



# EN EL WARIO OESTE! ¡ADELANTE!



## N6: LAS ROCAS DE LAS TORTUGAS

### TESOROS DISPONIBLES

#### #3 CAJITA MUSICAL VERDE

Libera la figura oculta en el Templo

COMBINA CON: #1, #2, #4, #5

AFECTA A: S5

#### #64 OJO DORADO (IZQUIERDA)

Abre la puerta "serpiente" en la Torre de Resucitación

COMBINA CON: #65

AFECTA A: S3

#### #69 ICONO SOLAR (ARRIBA)

Envía el Sol hacia el este

COMBINA CON: #70

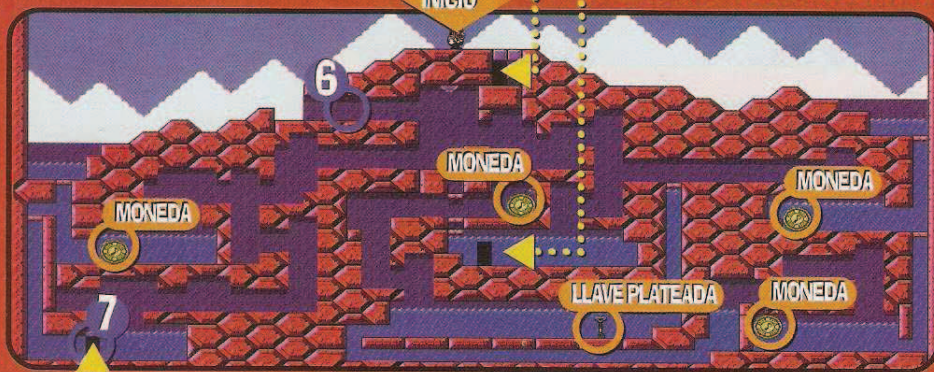
AFECTA A: E4, E2, E3

#### #74 GONG

Envía la Luna hacia el sur.

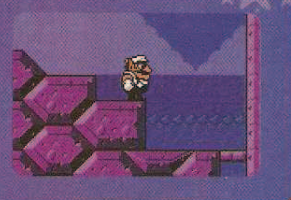
AFECTA A: S6

- 1 Emplea la carretilla para llegar a la escalerilla y subir hasta el Cofre Azul.
- 2 Éstos láseres son extremadamente peligrosos. Basta con uno de ellos para que Wario caiga hasta el fondo.
- 3 Esta puerta permanece oculta hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de E6 (Tesoro #43).
- 4 La cañería conduce directamente a otra cañería similar a la derecha. ¡No te confundas!
- 5 Tienes que rodar y saltar por las laderas para llegar hasta la Llave Verde y el Cofre Verde.
- 6 Sólo a fuerza de golpes y pisotones te abrirás paso entre las rocas.
- 7 Esta puerta permanece oculta por turbias aguas hasta que Wario consigue el tesoro plateado de S5 (Tesoro #68).



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los cabezas de lanza dormidos, prácticamente no hay diferencias (incluso los gráficos son idénticos).



## JEFE: CALAMAR ROBOT

- 1 Al entrar, Wario se encuentra el Calamar casi al lado. Nada hasta el extremo superior derecho de la pantalla.
- 2 Si no quieres que lo expulsen, evita los dos tentáculos principales del Calamar.
- 3 Nada por encima del Calamar (lo mejor es que te muevas en dirección opuesta) y golpea la luz sobre su cabeza.
- 4 Si tardas demasiado, el Calamar soltará tinta que te dejará provisionalmente ciego.

5 Una vez lo golpees, dejará al descubierto la luz centelleante que tiene debajo del cuerpo. Siguiendo una táctica parecida, nada o salta para golpear esa luz y marcar otro tanto.

6 Repite el proceso: golpea primero la luz de la cabeza y luego la del otro lado.

7 Aunque el combate vaya a ser más rápido y menos predecible, no cuesta mucho repetir la operación por tercera vez.

8 Una vez hayas acabado con el siniestro Calamar, soltará un Anillo de Vida que actúa como plataforma y permite que Wario llegue al Cofre.





## ¿EL GRAN PUENTE SOBRE EL RÍO

### S1: LAS PRADERAS

#### TESOROS DISPONIBLES

**#1 CAJA DE MÚSICA DORADA**  
Libera la figura oculta del templo  
COMBINA CON: #2, #3, #4, #5  
AFECTA A: S2

**#61 RUEDAS**  
Permite que los carros se muevan en la base del volcán  
AFECTA A: W2

**#28 CETRO**  
Congela el mar del este.  
COMBINA CON: #23  
AFECTA A: E2

**#60 MUÑECA GUERRERA**

- 1 Abandona de un salto estas plataformas que desaparecen a medida que caen para alcanzar la Llave verde.
- 2 El suelo está lleno de hoyos ocultos. Esquiválos o volverás a empezar.
- 3 Los pajaritos que hay aquí son algo distintos y convierten a Wario en Wario Loco si lo tocan.
- 4 Te hará falta un inteligente uso de Wario Plano para hacerte con la Llave de plata.
- 5 Esta enredadera no aparecerá hasta que Wario consiga el Tesoro plateado de S2 (#72)
- 6 Wario sólo puede alcanzar esta moneda si salta sobre un cabeza de lanza.
- 7 Aprovecha el barril para librarte de los Lanza-manzanas.
- 8 Destroza los bloques, aparta el hornillo y emplea a Wario Saltarín para conseguir la Llave azul.
- 9 La serpiente sólo aparece cuando Wario obtiene el Tesoro Plateado en E1 (Tesoro #62)
- 10 Wario no conseguirá subir a menos que disponga del Reforzador Súper Salto.



¿Quieres jugar duro? ¡Subamos las apuestas!

#### ¿TE VA LA NOCHE?

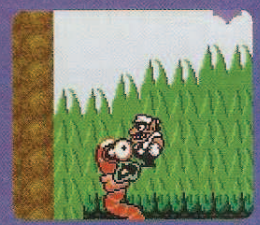
Todas las llaves y los cofres están accesibles tanto de día como de noche. Aparte de los gráficos y la musiquilla, no hay diferencias entre los dos modos.



#### JEFE: GUSANO GIGANTE

- 1 Cuando te dejes caer, mantente a la izquierda, ya que el gusano sale de la derecha.
- 2 Empezará a escupir rocas. Salta por encima de ellas o el pobre Wario se caerá.
- 3 Tras saltar por encima de las rocas, carga contra su estómago y arrojalo a la tierra.
- 4 Cuando empiece a bajar, salta y arráale un Culetazo en la cabeza para anotarte un tanto (Mantén Arriba pulsado mientras saltas para llegar más alto).

- 5 Si estás cerca de la derecha, saldrá por la izquierda (y viceversa). Igual que antes, salta la roca y dale fuerte en el estómago.
- 6 Esta vez bajará más rápido, salta rápido y dale un Culetazo por segunda vez.
- 7 Ya queda poco tiempo y sólo sacará tímidamente la cabeza hacia la superficie.
- 8 Salta la roca, como antes, y dale un último Culetazo. El toque de gracia.
- 9 Aparecerán plataformas planta que te darán acceso a un cofre.



# KWAI? ¡SILBA WARIO, SILBA!

## S2 EL GRAN PUENTE

### TESOROS DISPONIBLES

**#72 HABICHUELAS MÁGICAS**  
 AFECTA A: Hacen que crezcan enredaderas en algunos niveles. N3, W3, S1

**#98 LÁPIZ AZUL VERDOSO**  
 COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #99, #100  
 AFECTA A: Pinta el cielo de la escena de juego. Mini juego de golf

**#56 PDA**

**#15 FAROL**  
 COMBINA CON: #16  
 AFECTA A: Descubre el Castillo de las ilusiones al este. E3

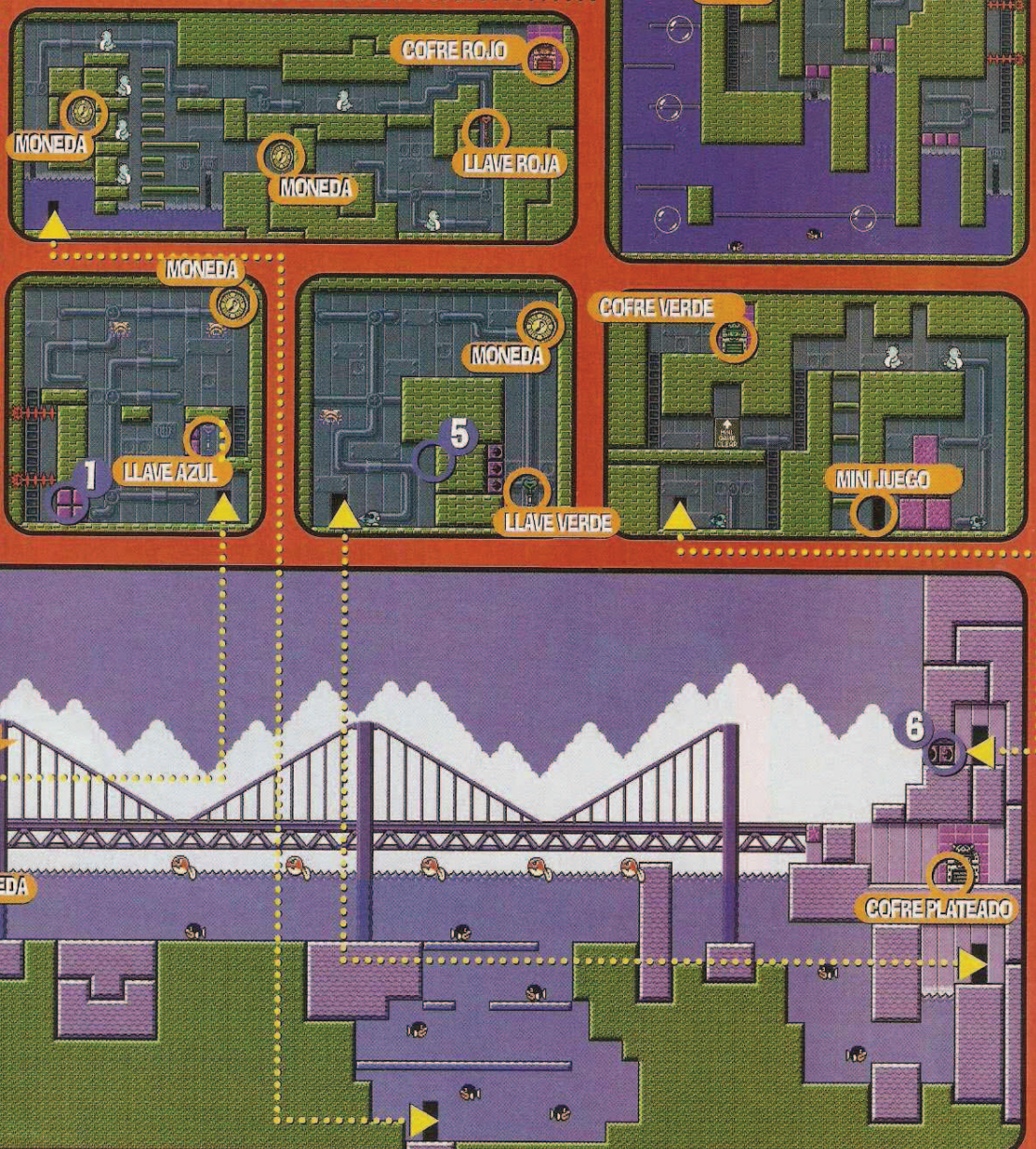
- 1 Wario necesita el reforzador Súper Culetazo para avanzar entre estos bebés.
- 2 Hazte con esta moneda destruyendo la puerta de la derecha.
- 3 Esta puerta permanece oculta por agua turbia hasta que Wario recoge el Tesoro Plateado en S5 (#68).
- 4 Consigue esta escurridiza moneda destruyendo la puerta de la derecha.
- 5 Puedes destruir esta pared desde la izquierda si la atraviesas con la Punta de lanza.
- 6 Para atravesar estos bloques primero necesitas conseguir el Barril que hay al otro lado del puente. ¡Venga!

¿Creéis que me preocupa hacer trampas?



### ¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y cofres serán accesibles tanto de día como de noche. Aparte de los enemigos, que se duermen, nada cambia entre los dos modos.



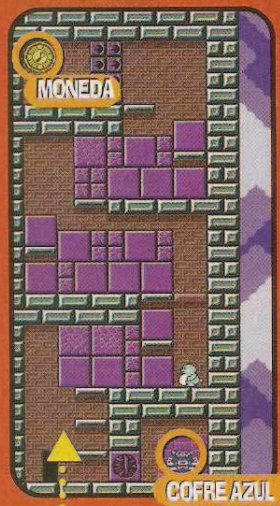
# S3: TORRE DE RESURRECCIÓN

## TESOROS DISPONIBLES

- #7 ALETAS**  
Reforzador para nadar  
W3, S2
- #10 RECORDO**  
Reforzador Súper Culetazo  
N4, E4, N6
- #22 MAPA DEL TESORO**  
Muestra la ruta a seguir hasta el Cráter del este  
E6
- #24 LLAVE**  
Abre la puerta de la Torre de Resurrección  
S6

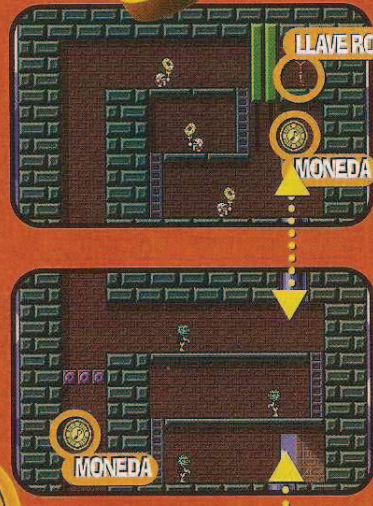
- 1** Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro ROJO en N6 (tesoro #64) y el tesoro VERDE en W4 (tesoro #65).
- 2** No podrás trepar por la telaraña hasta que consigas el tesoro VERDE de N4 (tesoro #46).
- 3** Utiliza el lanza-donuts para abrirte paso por un atajo que te lleva al principio. Muy útil.
- 4** Sólo Wario Zombi puede bajar por estas plataformas.
- 5** Este interruptor controla las barreras verdes que protegen la Llave Roja. ¡Acciónalo!
- 6** Aprovecha este giro para convertir a Wario en Wario Ardiente, saltar de las plataformas y destruir los bloques de fuego.
- 7** Esta puerta se abrirá cuando Wario recoja el tesoro PLATEADO de W6 (tesoro #66) y el tesoro PLATEADO de E4 (tesoro #67).
- 8** Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para mover este bloque tan inmenso.

Dos y dos son...



### ¿TE VA LA NOCHE?

Todas las Llaves y todos los Cofres son accesibles en cualquier momento. No hay grandes diferencias entre el modo diurno y el nocturno, aunque los lanza-donuts son muy útiles (en caso de duda, ven de día).



# DIGO, REVIVIRÉÉÉÉ

## S4: EL CAÑÓN ABRUPTO

### TESOROS DISPONIBLES



#### #11 GUAANTE MARRÓN

Reforzador Lanzamiento

AFECTA A: N5, E2, S2



#### #37 CUERNO

Aparta la roca que bloquea Volcano

COMBINA CON: #36, #38  
AFECTA A: W6, E4



#### #75 TELÉFONO



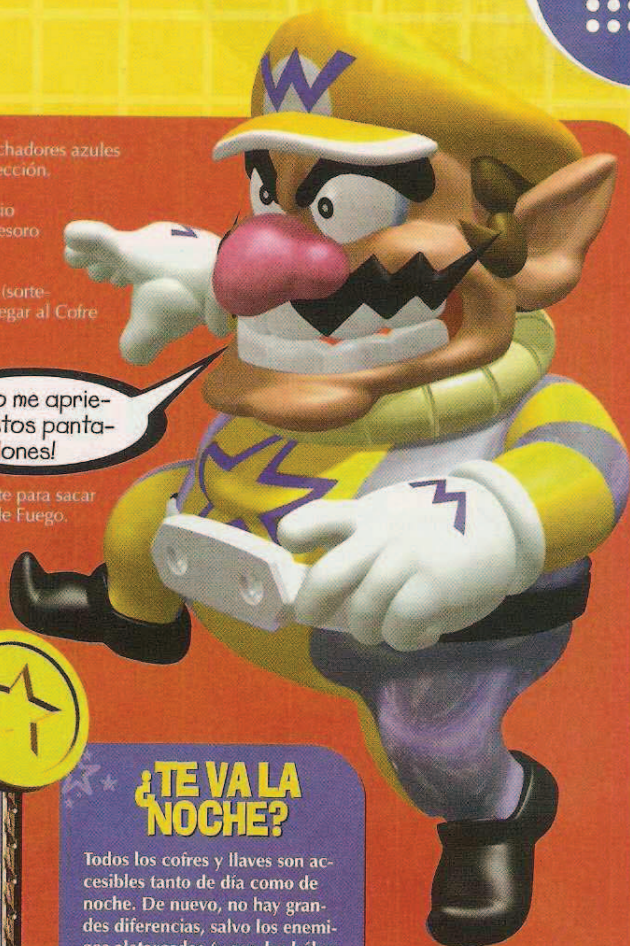
#### #39 PROBETA AZUL

Hace que los bloques "5t" se hundan en algunos niveles.

COMBINA CON: #40  
AFECTA A: N4, W5

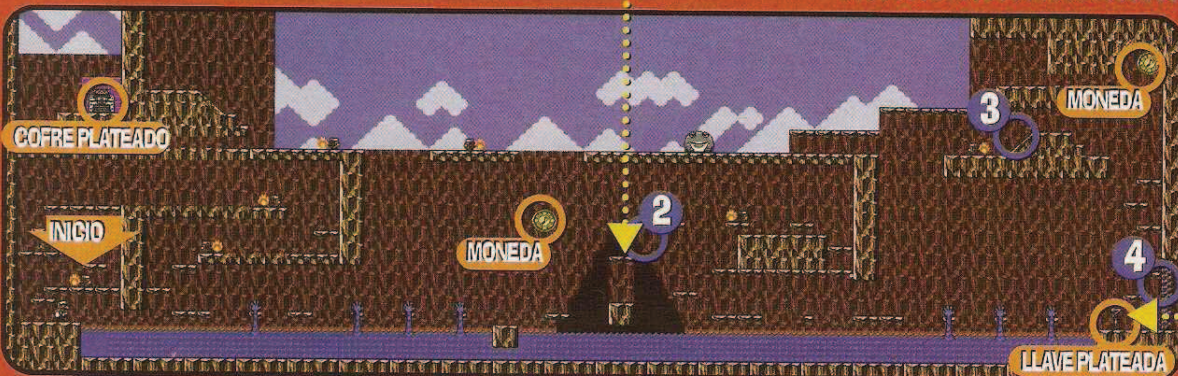
- 1 Golpea el suelo y utiliza los Acechadores azules para alcanzar lo más alto de la sección.
- 2 Esta puerta se abrirá cuando Wario consiga el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
- 3 Baja rodando por esta pendiente (sorteando hoyos y adversarios) para llegar al Cofre Plateado.
- 4 Esta barrera se desintegra cuando Wario consigue el Tesoro AZUL de E3 (Tesoro #45).
- 5 Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para sacar de en medio este enorme Bloque de Fuego.
- 6 Empieza a rodar desde aquí para alcanzar la Llave Azul (y la moneda que hay al lado).

¡Cómo me aprietan estos pantalones!



### ¿TE VA LA NOCHE?

Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de día como de noche. De nuevo, no hay grandes diferencias, salvo los enemigos aletargados (y que los búhos revolotean como locos).



## 55: CUEVA EN LLAMAS

### TESOROS DISPONIBLES

**#68 CETRO**  
Aclara las aguas turbias en algunos niveles.  
Afecta a: S2, E2, N6

**#91 COCHE**

**#73 SACO**  
Deja la cascada en las afueras del bosque

COMBINA CON: #71  
Afecta a: N1

**#48 TIJERAS**  
Libera el globo por encima de las nubes  
Afecta a: S6

¡Ay qué calor, qué calor tengo!



- 1 Usa a Wario Gordo o el Culetazo para girar al lanza-donuts en la plataforma superior.
- 2 Aprovecha este variopinto grupo de Robot Lanza para alcanzar las plataformas superiores.
- 3 Bota sobre los Robot Lanza para hacerte con la dichosa Llave Azul.
- 4 Cuando el Robot Pinza deje caer el Ídolo, salta para protegerlo y luego empléalo para saltarte un nivel.
- 5 Esta barrera se desintegrará cuando Wario consiga el tesoro Azul en E3 (Tesoro #45).
- 6 Usa a Wario Saltarín para destrozar este bloque desde abajo.
- 7 Mantente a la izquierda de la cosa que se bambolea y atraviésala con un cabeza de lanza para destrozar los bloques.
- 8 Hazte con el Para Goom, salta encima de cabeza de lanza, suelta el Para Goom y salta sobre él.
- 9 Para apartar los bloques que tienes aquí, Wario debe recoger el tesoro PLATEADO de E3 (Tesoro #47).



### ¿TE VA LA NOCHE?

¡Sorpresa, sorpresa! Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de día como de noche. Como todo el nivel está ambientado en una cueva, los dos modos deberían jugarse igual; y así es.



# ¡EL WARIO DE LAS CAVERNAS!



## S6: POR ENCIMA DE LAS NUBES

### TESOROS DISPONIBLES

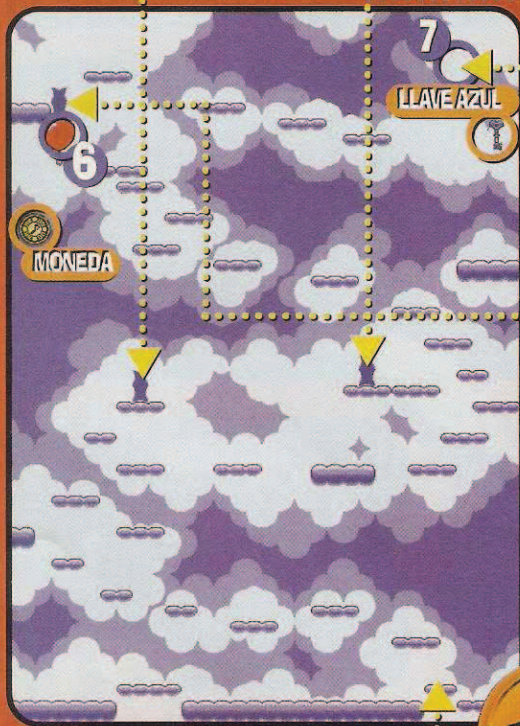
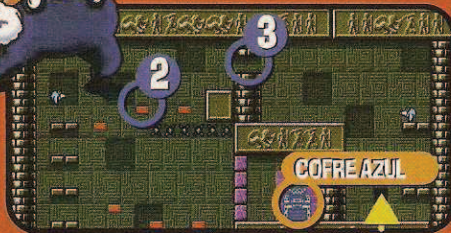
**#97 SACO**  
Colorea la hierba de la pantalla de juego  
**COMBINA CON:** #94, #95, #96, #98, #99, #100  
**AECTA A:** Mini juego de golf.

**#93 EXTINTOR**  
Apaga el fuego en algunos niveles  
**AECTA A:** W6, E6

**#53 TALADRO NEUMÁTICO**  
Genera una corriente de aire en el Cráter del este  
**AECTA A:** E6

**#54 PIQUETA**  
Abre la puerta dimensional en el Cráter del este  
**AECTA A:** E6

- 1 Bota sobre un Robot Láser para destrozar este bloque desde abajo. ¡Toma ya!
- 2 Para cruzar esta plataforma sano y salvo, espera un segundito (al aterrizar) antes de saltar.
- 3 Atrae al pajarito desde la derecha y luego haz un Salto Pató con rebote para meterte en el hoyo.
- 4 Tendrás que sujetar esta roca (con la ayuda de los Acechadores azules) para poder llegar a la puerta de salida.
- 5 Sólo Wario Zombi es capaz de cruzar estas plataformas.
- 6 Para que el globo suba por aquí, Wario debe hacerse con el tesoro AZUL de S5 (tesoro #48).
- 7 La Puerta Luna aparecerá a la derecha cuando Wario haya conseguido el tesoro AZUL de N6 (Tesoro #74).
- 8 Para avanzar más seguro, haz un Culetazo cada vez que aterrices en una plataforma nueva para desplazar los Blobs.



### ¿TE VA LA NOCHE?

¡Adivina! Todos los cofres y llaves son accesibles excepto (¡gojo!) el cofre azul. Llévate el tesoro AZUL de N6 (#74) y podrás cruzar la Puerta Luna para hacerte con el escurridizo Cofre Azul.



## ¿QUE ES ESA COSA

### E1: EL PANTANO ESTANCADO

#### TESOROS DISPONIBLES

**#62 FLAUTA**  
Afecta a: S1, W2, N2  
Hace salir a las serpientes de los jarrones

**#38 GEMA VERDE**  
Afecta a: W5  
Combina con: #36, #37  
Aparta la roca que bloquea Volcano

**#4 CAJA DE MÚSICA ROJA**  
Afecta a: W5  
Combina con: #1, #2, #3, #5  
Libera la figura escondida en el templo

**#71 TORMENTA**  
Afecta a: N1  
Combina con: #73  
Deja la cascada en las afueras del bosque

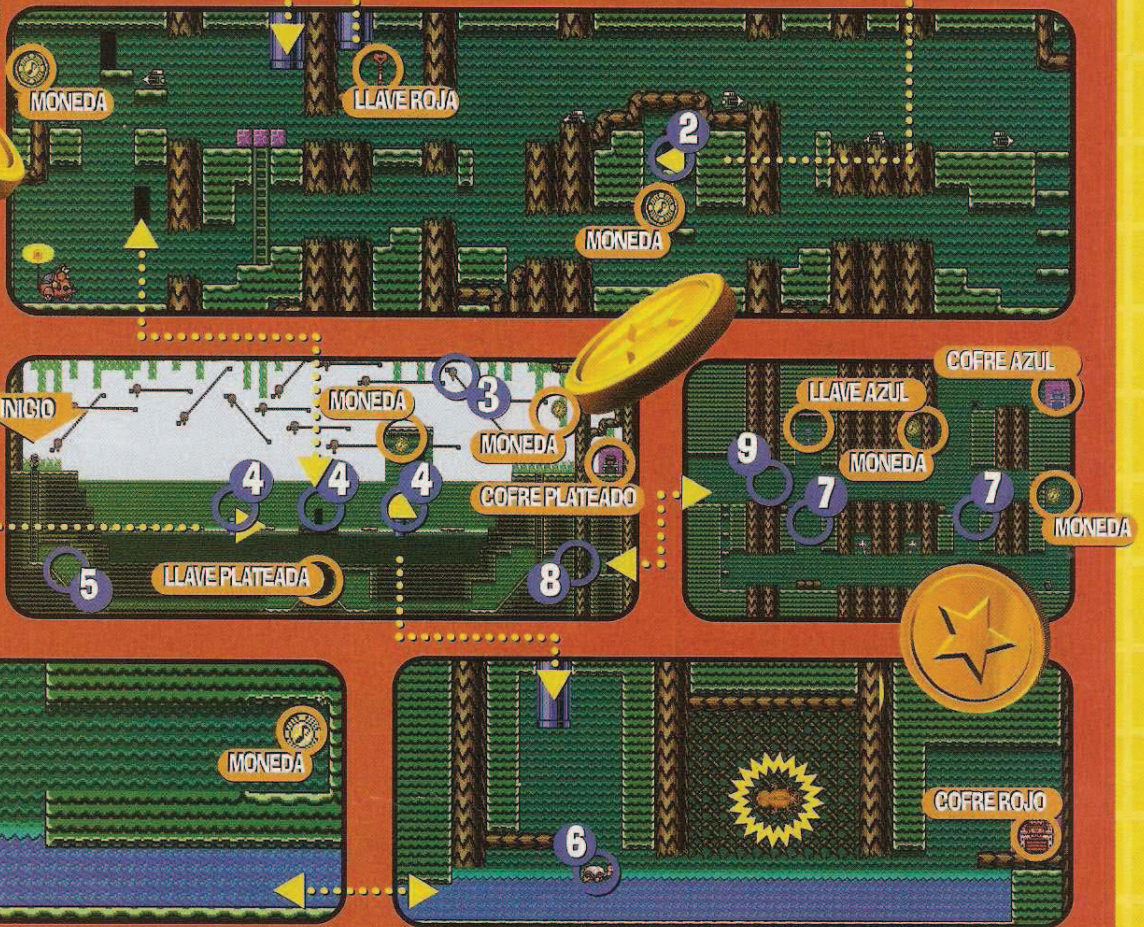
- 1 Tendrás que llevar este cabeza de lanza hasta la parte superior de la sección y alcanzar la Llave/Moneda.
- 2 Wario no llegará a esta puerta sin el Reforzador Súper Salto (tesoro VERDE de E4).
- 3 Usa esta polea para tener acceso al Cofre Plateado.
- 4 Estas entradas permanecerán sumergidas hasta que Wario consiga el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
- 5 Aprovecha esta pendiente para que Wario ruede por ella hasta la Llave Plateada (funciona igual de bien desde el otro lado).
- 6 Esta Tortuga transportará a Wario hasta el Jefe Castor. Sólo tienes que saltar sobre su caparazón (¡y agacharte!).
- 7 Las plataformas que bloquean el camino desaparecerán cuando Wario consiga el tesoro PLATEADO de W5 (Tesoro #47).
- 8 Pasa por aquí a lo bruto para llegar a la puerta oculta.
- 9 La mayor parte de este nivel está bloqueada por madera. Por suerte te hemos encontrado una ruta.

¿Te gusta mi bólido?



#### ¿TE VA LA NOCHE?

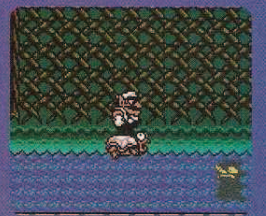
¿Cómo era? ¡Ah, sí! Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de noche como de día, aunque hasta que Wario consiga el tesoro VERDE de N6 (#69) y el tesoro AZUL de W1 (#70), sólo se puede visitar de noche.



### JEFE E1: CASTOR PSICÓPATA

- 1 Cuando Wario se plante por primera vez ante el castor, salta hacia las enredaderas y trepa por la derecha.
- 2 Si el Castor derriba a Wario caerá en la corriente, con lo que tendrás que volver atrás.
- 3 Cuando estés por encima del Castor, baja (como si fuera una escalera) y atízale.
- 4 Caerá en el agua y volverá a salir enseguida, así que estate atento para que no le haga daño a Wario.

- 5 La segunda vez será más rápido, pero la técnica seguirá siendo la misma. Coloca a Wario por encima y baja.
- 6 El castor chalado volverá a caer en el agua y volverá a salir. Esta vez se moverá por las enredaderas en sentido diagonal.
- 7 Mantente en lo alto de las enredaderas y esquivale con cuidado. Derríbale una vez más para adjudicarte la victoria.
- 8 Cuando le hayas vencido, la Tortuga reaparecerá como por arte de magia (¡cobardica!). Monta en su caparazón y llegarás al Cofre de la derecha.



# ENFANGADA? WARIO EN EL PANTANO.



## E2 MAR GLACIAL

### TESOROS DISPONIBLES

**#14 SOMBRERO PUNTIAGUDO**  
Reforzador Cabezazo  
AFECTA A: W4, W1

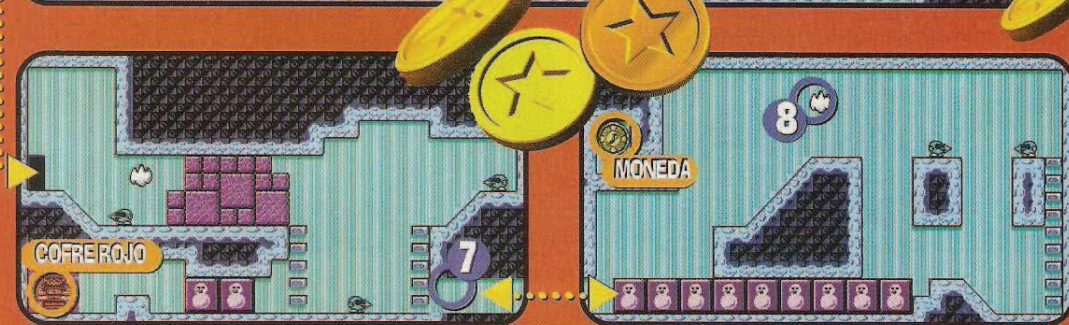
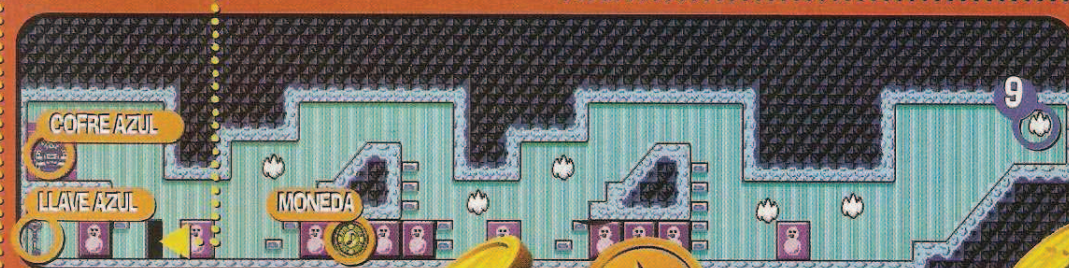
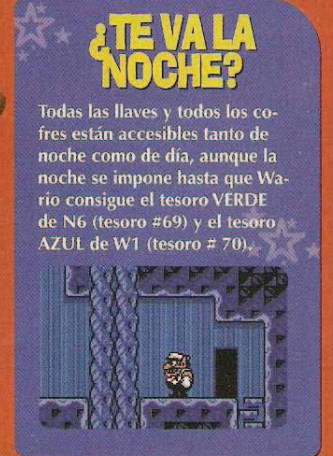
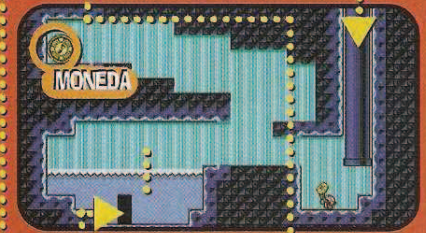
**#88 TETERA**

**#16 MECHA ENCEDIDA**  
Descubre el Castillo de las Ilusiones al este.

COMBINA CON: #15  
AFECTA A: E3

**#90 PLATILLO VOLANTE**

- Este interruptor congela el agua de la sección anterior (y así puedes conseguir la Llave Verde).
- Esta agua está congelada cuando Wario le da al interruptor de antes.
- Aquí necesitas el tesoro PLATEADO (#11) de S4.
- Usa la roca para abrirte paso a través de esas barreras (los enemigos pesan demasiado).
- Esta puerta está oculta hasta que Wario consigue el tesoro PLATEADO de S5 (tesoro #68).
- Esta catarata solo podrás saltarla de día.
- Aprovecha la pendiente para hacer rodar a Wario de Nieve a través de esta pared.
- Aprovecha esta nevada para convertirte en Wario de Nieve (el único que puede alcanzar el cofre rojo).
- Baja rodando por la pendiente para cruzar como un rayo toda la sección.



### ¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y todos los cofres están accesibles tanto de noche como de día, aunque la noche se impone hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de N6 (tesoro #69) y el tesoro AZUL de W1 (tesoro #70).

## JEFE E12: EL FANTASMA PIRATA

**1** Al entrar por primera vez en la guarida del Pirata, dirígete al fondo a la derecha y quédate enfrente de la calavera (esta táctica funciona al revés).

**2** Si el Pirata captura a Wario, le expulsará del área. Vuelve por donde viniste y vuelve a empezar.

**3** En cuanto empiece la música, carga contra la calavera, que iluminará ligeramente el decorado, y salta hacia arriba y a la derecha.

**4** Carga contra la calavera que hay en la esquina de-

recha (el escenario se iluminará más) y corre hacia arriba a la izquierda.

**5** Una vez más, carga contra la calavera y luego escúrrete por el hoyo, pasa por el medio y baja por la escalera que hay abajo a la derecha.

**6** El Pirata te perseguirá de cerca, así que carga contra la calavera rápidamente para perder de vista al canalla.

**7** Cuando hayas exorcizado al Pirata, sólo quedará su sombrero. Funciona como una plataforma útil para que Wario llegue al cofre que hay arriba.





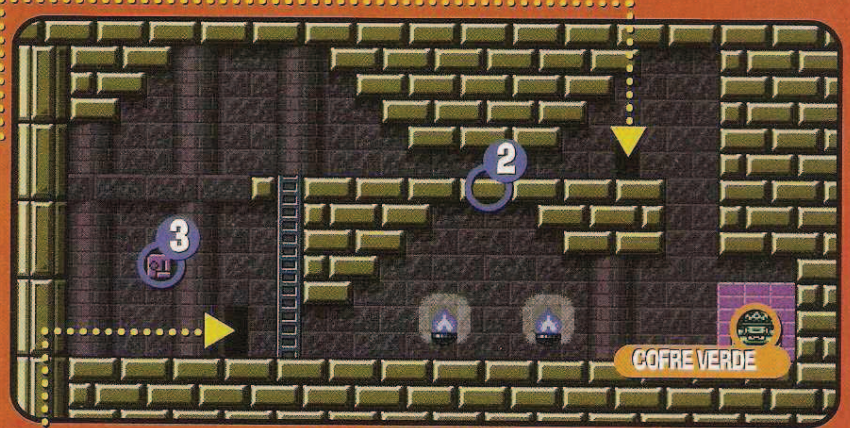
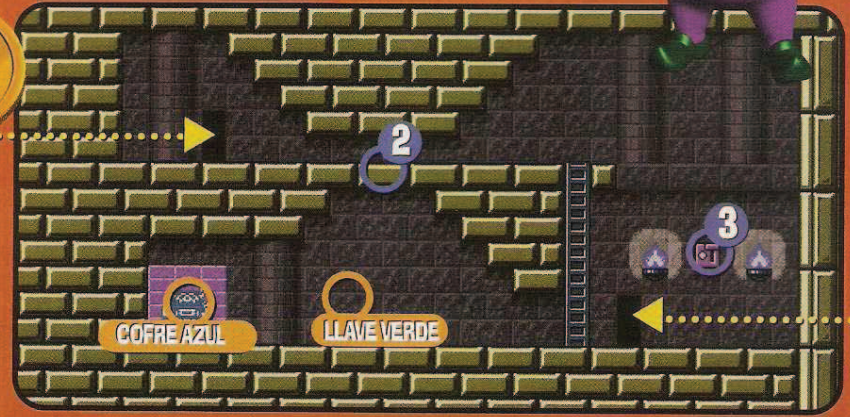
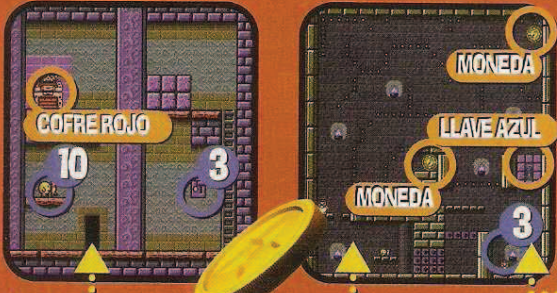
## E3: EL CASTILLO DE LAS ILUSIONES

### TESOROS DISPONIBLES

- #13 MONO ROJO**  
Reforzador Súper Culetazo  
N6, W6, W1, N2
- #17 ANTORCHA**  
Arde entre los árboles del este.  
N1
- #59 POLVO DORADO**  
Abre puertas en las afueras del bosque  
E7, N2
- #45 BOTE DE SPRAY**  
Desintegra paredes en algunos niveles.  
W6, S4, S5

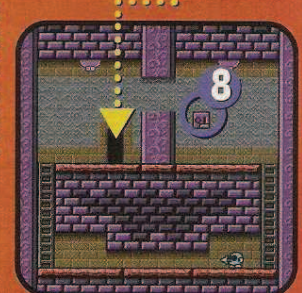
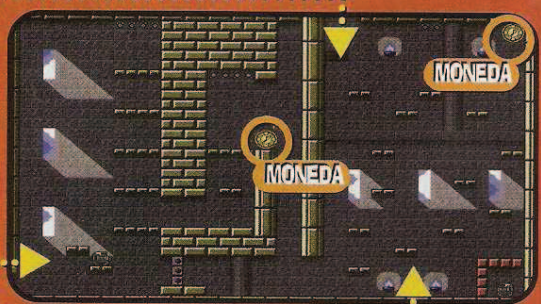
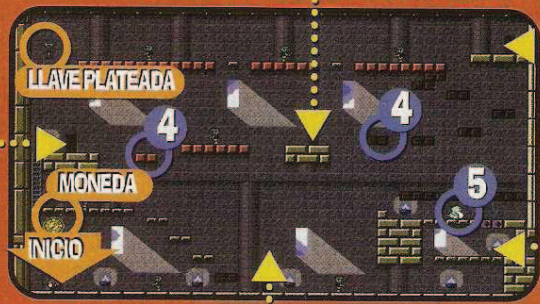
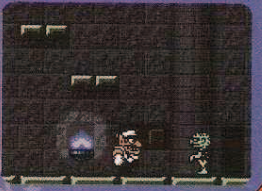
- 1 Los Búhos son la única manera de conseguir la Llave Azul. Ve durante el día porque será más fácil.
- 2 Este bloque del medio aparece cuando Wario se apodera del tesoro VERDE de W6 (Tesoro #49).
- 3 Este interruptor acciona/detiene las plataformas muro móviles del nivel.
- 4 Estas plataformas muro móviles se activan/detienen por medio de los muchos interruptores que hay por doquier.
- 5 Wario necesita el Reforzador Súper lanzamiento (tesoro PLATEADO de E6) para destrozarse los bloques con este enemigo.

- 6 Golpea el hoyo y lanza el hornillo por él para conseguir el Cofre Plateado.
- 7 Tras este pilar hay una plataforma oculta que te puede ser muy útil.
- 8 Este interruptor acciona las plataformas muro móviles para que Wario Saltaín consiga la Llave Verde.
- 9 Ten los ojos bien abiertos por si en esta sección hay monedas y llaves. ¡Algunas están muy bien escondidas!



### ¿TE VA LA NOCHE?

Para variar, todas las llaves y todos los cofres son accesibles tanto si es de día como si es de noche, pero la noche parece eterna, porque hasta que Wario no consigue el tesoro VERDE de N6 (Tesoro #69) y el tesoro AZUL de W1 (tesoro #70) no se hace de día.



# O ES DE VERDAD?

## E4: EL HOYO COLOSAL

### TESOROS DISPONIBLES

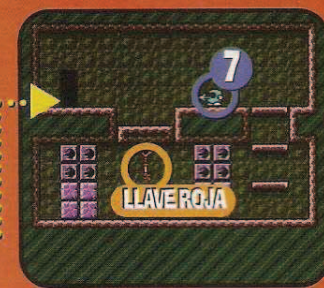
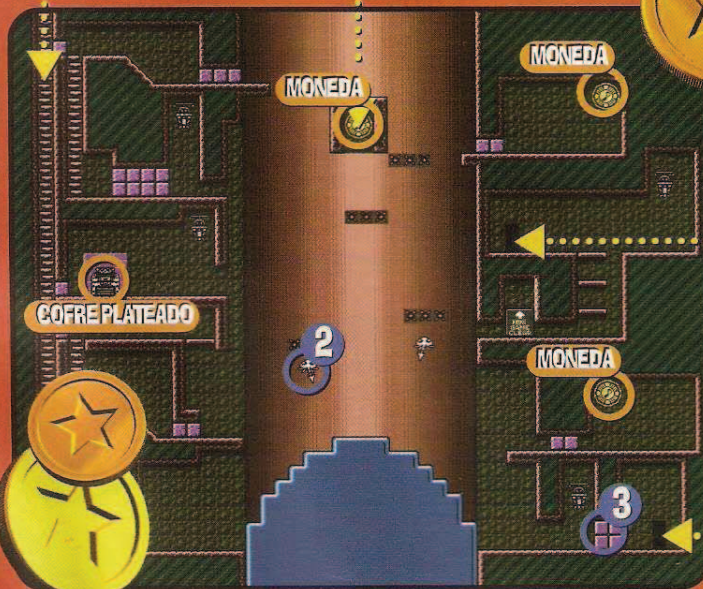
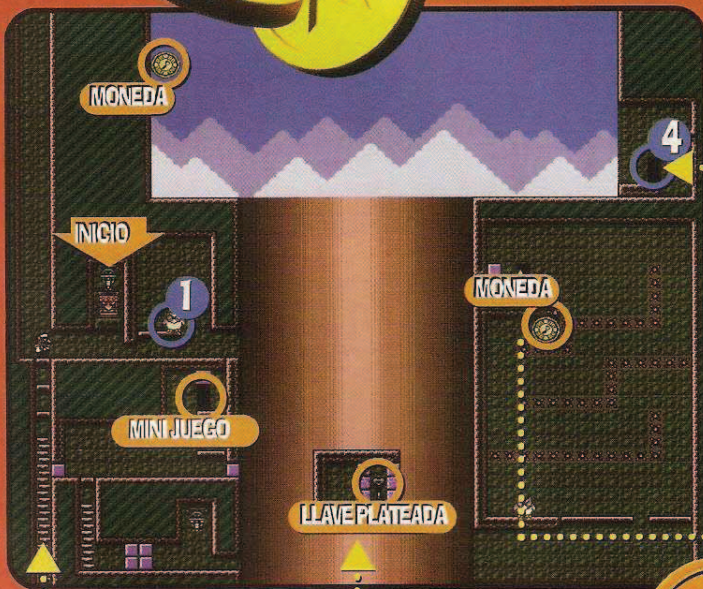
**#67 OJO AZUL (DERECHO)**  
Abre la puerta 'cara' en la Torre de la Resucitación  
COMBINA CON: #66  
AFECTA A: S3

**#41 FUELLES**  
Hace que los tubos de gas floten  
AFECTA A: N4, W3

**#8 BOTAS VOLADORAS**  
Reforzador Súper Salto  
AFECTA A: S1, E1, S5

**#92 TREN**

- 1 Los Búhos sólo son accesibles de día.
- 2 Un hábil uso de los Pneumos permite a Wario alcanzar las llaves y monedas más difíciles de conseguir.
- 3 Wario necesita el Reforzador Súper Carga (tesoro ROJO de S3) para pasar por aquí.
- 4 Una barrera bloquea esta puerta y sólo el tesoro PLATEADO de W5 (tesoro #47) puede desbloquearla.
- 5 Usa las Serpientes para encaramarte a lo más alto y Wario alcanzará el Cofre y la Llave Azules.
- 6 Usa el Sol para chamuscar los pantalones de Wario y eliminar los bloques de fuego que protegen el Cofre y la Llave Verdes.
- 7 Arroja un cabeza de lanza a través de la plataforma central para conseguir la Llave Roja.



### ¿TE VA LA NOCHE?

Tanto el Cofre como la Llave Verdes sólo pueden recogerse durante el día. Sin embargo, no se hará de día hasta que Wario consiga el tesoro VERDE de N6 (#69) y el tesoro AZUL de W1 (#70).



## E5: UMBRAL VACIO

### TESOROS DISPONIBLES

**#57 MANIVELA DE RUEDA**  
Eleva la tubería en el Bosque del Miedo  
AFECTA A: E7

**#95 LÁPIZ MOSTAZA**  
Colorea los árboles en la pantalla de Juego  
COMBINA CON: #94, #96, #97, #98, #99, #100  
AFECTA A: Mini juego Golf

**#58 BOTELLA DE SANGRE**  
Llama a los Zombis en el Bosque del Miedo  
AFECTA A: E7

**#83 GEMA CORAZÓN ROJO**

**1** Deja que esta plataforma caiga hasta la mitad de su recorrido antes de saltar dentro del agujero.

**2** Debes utilizar a Wario Gordo para destruir este bloque. De este modo Wario Plano podrá acceder a la puerta de la derecha.

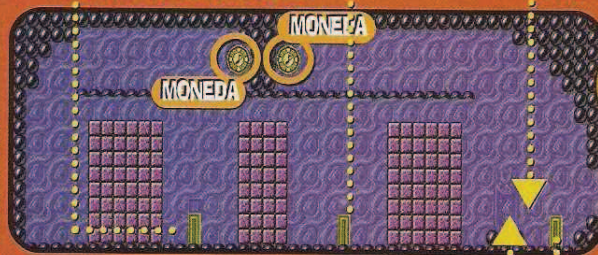
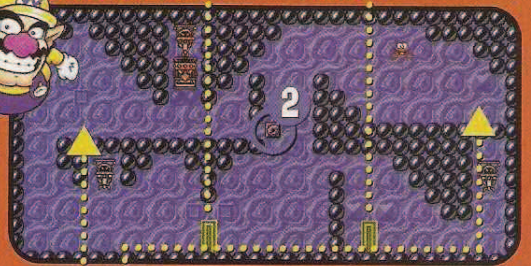
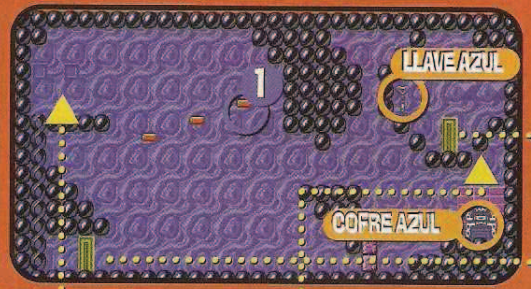
**3** Este Para-Goom no quedará libre hasta que Wario tenga en su poder los tesoros ROJO y AZUL de E7 (Tesoros #51 y #52).

**4** Podrás apartar los extraños círculos que bloquean el paso cuando Wario recoja el tesoro VERDE de E7 (#50).

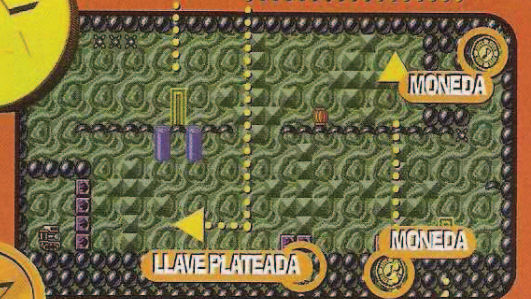
**5** Para hacerte con esta moneda tan sumamente oculta, entra en el sector con Wario Plano y planea hasta ella.

**6** Utiliza el barril para destruir los bloques de la izquierda (salta cuando el Sumo descienda para que no caiga).

**7** Utiliza este barril para destruir los bloques de la derecha (vuelve a saltar para que Sumo tampoco caiga esta vez). Fácil, ¿no?



**¿TE VA LA NOCHE?**  
Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres tanto de Noche como de Día. No hay muchas diferencias entre ambos modos pero, para ser sincero, el nivel ya es de por sí lo bastante complicado como para tener que hacer frente a más sorpresas.





# CINCO. LA COSA SE PONE SERIA

## E6: EL CRÁTER ESTE

### TESOROS DISPONIBLES



**#9 GUANTE AMARILLO**  
Reforzador Súper Lanzamiento  
W4, E3



**#84 GEMA DIAMANTE AZUL**



**#43 PRISMÁTICOS**  
Muestran la puerta escondida en Rocas Tortuga  
N6

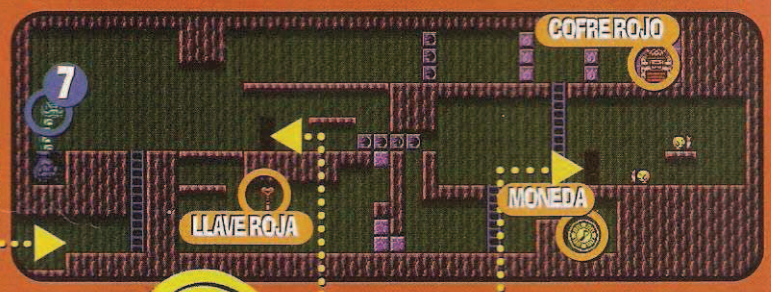
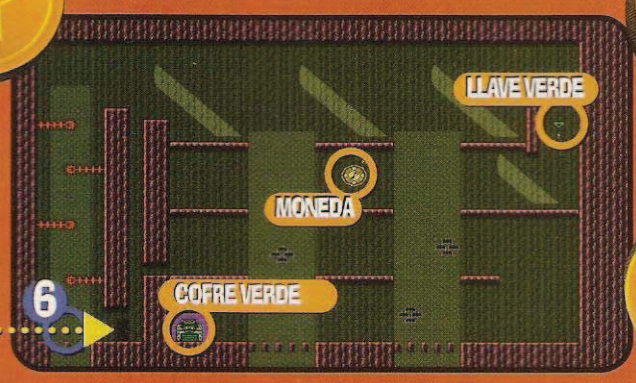
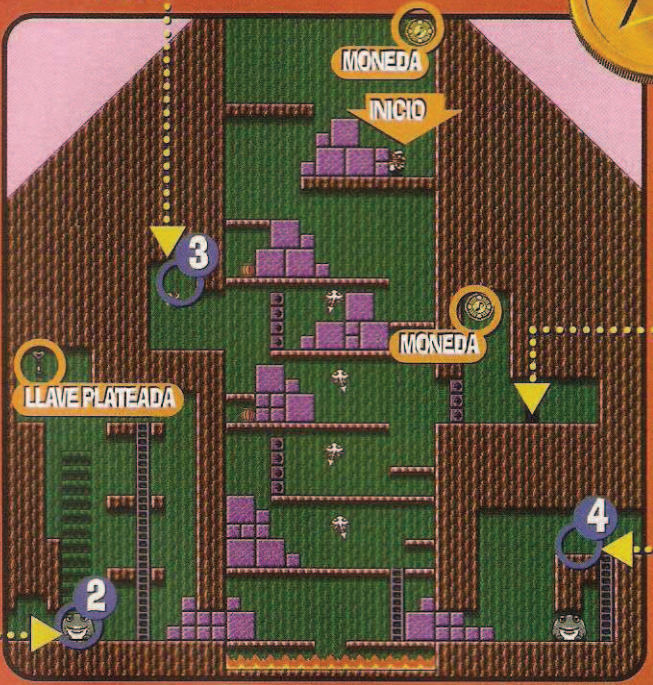
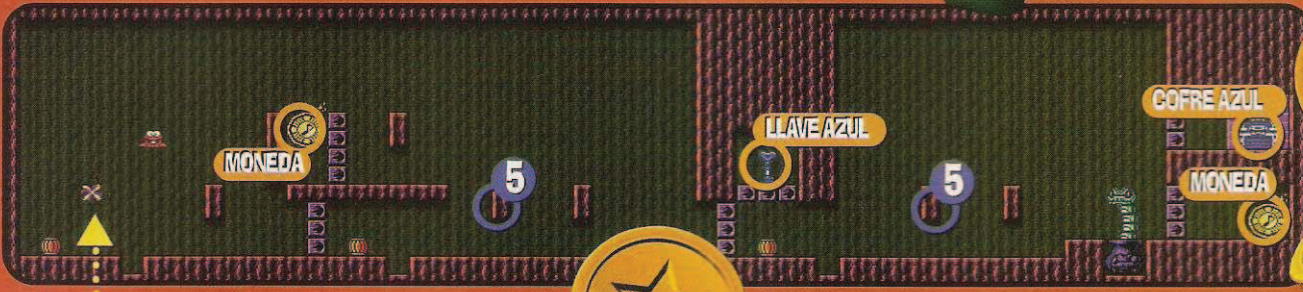


**#85 ALUBIA AMARILLA**

- 1 Tan sólo un Wario en llamas puede acabar con esta Rana Grande.
- 2 Utiliza el culetazo para poner patas arriba a esta Rana Grande y, a continuación, súbete a su chepa para conseguir la Llave de Plata.
- 3 Wario necesita el tesoro AZUL de S6 (#54) para abrir este extraño portal.
- 4 No podrás cruzar las llamas hasta que Wario se haga con el tesoro ROJO de S6 (Tesoro #93).
- 5 Wario debe lanzar el barril sobre estas plataformas y, a continuación, recogerlo en el otro lado. ¡Te hará falta un poco de práctica!
- 6 Esta ráfaga de aire pasará cuando Wario consiga el tesoro VERDE de S6 (Tesoro #53).
- 7 Utiliza a la Serpiente para que arda el trasero de Wario y, a continuación, salta y destruye los bloques de fuego.

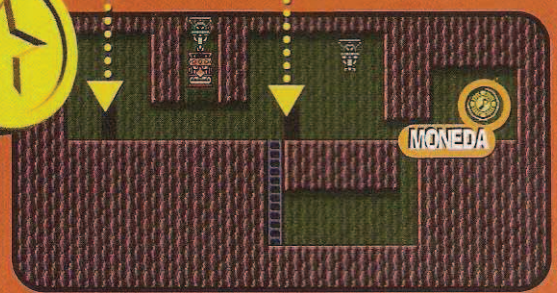


¿Dónde puse yo la llave?



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y los Cofres tanto de noche como de día. ¿Qué esperabas? A lo mejor pensabas que en el interior de un volcán iba a notarse la diferencia entre día y noche. ¡Si es que hay que decirlo todo!



## E7: EL BOSQUE DEL MIEDO

### TESOROS DISPONIBLES

**#20 POLVERA**  
El reflejo te mostrará el Umbral Vacío  
AFECTA A: E5

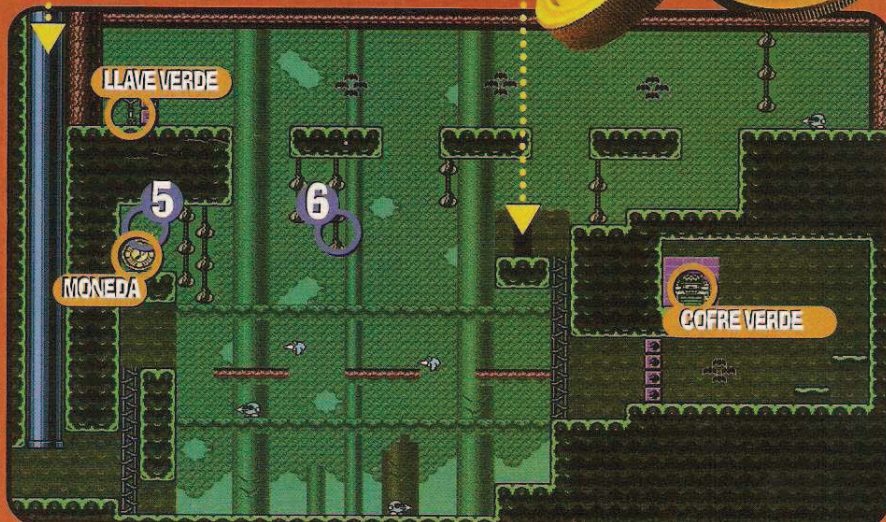
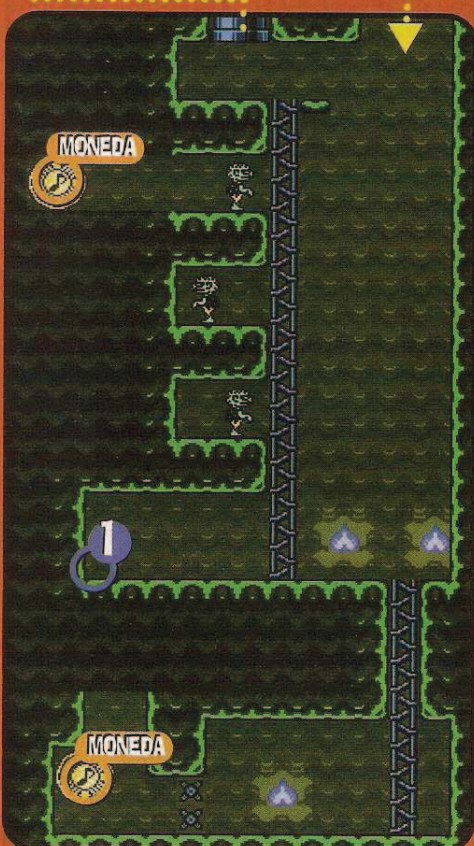
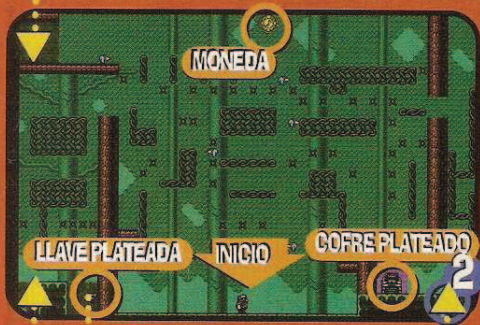
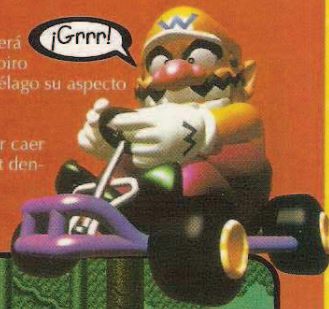
**#51 LLAVE-TARJETA ROJA**  
Libera al Para-Goom del Umbral Vacío  
COMBINA CON: #52  
AFECTA A: E5

**#50 CONTROL REMOTO**  
Quita los círculos umbral del Umbral Vacío  
AFECTA A: E5

**#52 LLAVE TARJETA AZUL**  
Libera al Para-Goom del Umbral Vacío  
COMBINA CON: #51  
AFECTA A: E5

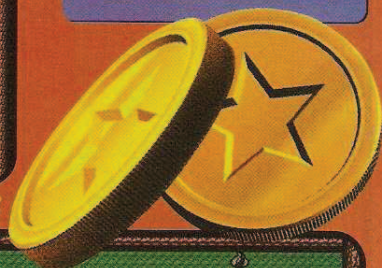
- 1 Valiéndote de Wario Zombi, salta hasta aquí para descender como por arte de magia hasta la moneda que hay debajo. Sé silencioso.
- 2 Esta tubería no se abrirá hasta que Wario disponga del tesoro de PLATA de E5 (Tesoro #57).
- 3 Los zombis no aparecen aquí hasta que Wario recoge el tesoro VERDE de E5 (Tesoro #58).
- 4 Sólo Wario Zombi puede avanzar por los pinchos que custodian la Llave Azul. ¡Baja con precaución!

- 5 Avanza a saltos por la cuerda floja para llegar a esta moneda.
- 6 El ajo devolverá a Wario Vampiro o Wario Murciélagos su aspecto normal.
- 7 Deberás dejar caer el Martillo Bot dentro de la posición adecuada para alcanzar la puerta.



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y todos los Cofres tanto de Día como de Noche. Si dejamos aparte a los enemigos que dormitan, apenas hay diferencias entre ambos modos. Creo que esto sentará precedente.

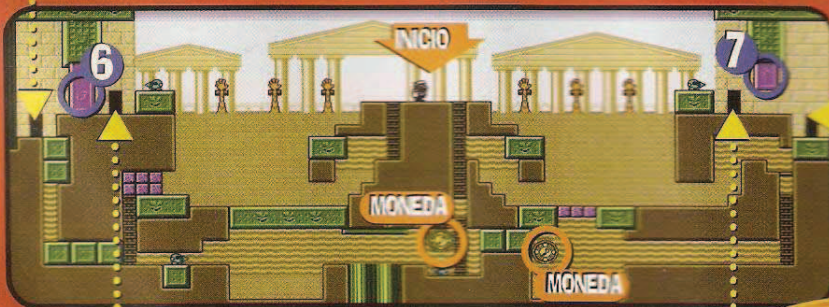


# WARIO... ¡HAS LLEGADO AL BOSQUE DEL MIEDO!

## W: RUINAS DEL DESIERTO

### TESOROS DISPONIBLES

- #34 PERGAMINO (ARRIBA)**  
Aparta el tornado del Oeste  
COMBINA CON: #35  
AFECTA A: W2
- #35 PERGAMINO (ABAJO)**  
Aparta el tornado del Oeste  
COMBINA CON: #34  
AFECTA A: W2
- #100 LÁPIZ ROSA**  
Colorea los ladrillos de la pantalla de Juego  
COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #99  
AFECTA A: Mini juego Golf
- #70 LLAMAMIENTO**  
Aparta el tornado del Oeste  
COMBINA CON: #69  
AFECTA A: E4, E2, E3



- 1 No podrás mover el bloque hasta que Wario recoja el tesoro de PLATA de E2 (Tesoro #14).
- 2 En realidad, esto es un Bloque Cuerda escondido, así que utiliza la Cuerda para que Wario se deshaga de él.
- 3 Lanza a un Para-Goom a través de estas columnas para llegar a la Moneda.
- 4 Wario no puede abrirse camino hasta esa puerta escondida sin el tesoro de PLATA de E3 (#13).
- 5 Este interruptor conmuta las plataformas del tramo anterior, y te permite acceder al jefe Salchicha.
- 6 Este Bloque de Luna está ARRIBA de Noche, pero ABAJO de día.
- 7 Este bloque de Sol está DEBAJO de noche pero ARRIBA de día.
- 8 Lanza al pobre Robot Lanza a través de la pared para conseguir esa moneda.



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder tanto a las Llaves como a los Cofres de día y de noche, excepto al Cofre Rojo (Noche) y al Cofre de Plata (Día). Esto es así porque Wario no puede irrumpir de entrada a través de los bloques de Sol y de Luna.



### JEFE: SALCHICHA HINCHABLE

- 1 Cuando Wario cae por primera vez en la zona, corre a la derecha para evitar el primer latigazo de Mr. Banger.
- 2 Si la Salchicha golpea a Wario o logra acertarle con las flechas que dispara, nuestro héroe se convertirá en Wario Inflado y empezará a flotar como un globo.
- 3 Cuando se tire en picado, salta por encima y ejecuta un culetazo sobre su cabeza. Volará hasta lo más alto de la pantalla y dejará caer un fuele.

- 4 Primero esquiva sus flechas letales, luego salta sobre la Salchicha y, a continuación, sobre el Fuele para anotarte el primer tanto.
- 5 Empezará a tirarse en picado, así que repite la táctica de antes, y ejecuta también un culetazo sobre el fuele que deje a su paso para anotarte el segundo tanto.
- 6 Caerá en picado una vez más. Machácalo, después al fuele por tercera vez, y el pobre diablo saldrá escaldado.
- 7 Cuando haya desaparecido, desaparecerá también el bloque rojo que hay al fondo de la pantalla. De este modo Wario podrá recoger el Cofre que hay debajo.



### W2 BASE DEL VOLCAN

#### TESOROS DISPONIBLES



**#12 MONO AZUL**  
Reforzador de Culetazo  
AFECTA A: N1, N3



**#80 ANILLO AZUL**



**#76 CORONA**  
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán.

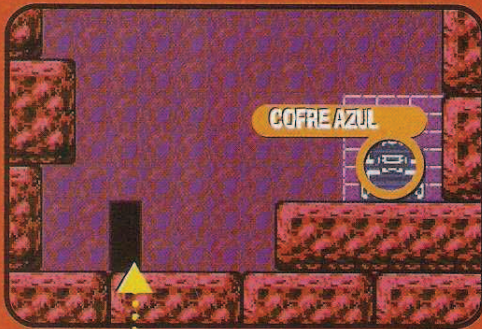


**#36 COLMILLO**  
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán.  
COMBINA CON: #37, #38  
AFECTA A: W6, E4

¡Soy tan malo que me hurgó la nariz y nadie se atreve a llamarme la atención!

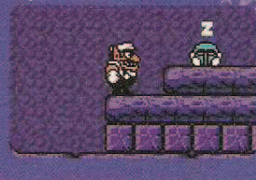


- 1 No podrás acceder a esta zona hasta que Wario recoja el tesoro ROJO de N5 (Tesoro #63).
- 2 Utiliza esta rampa para acceder a la Llave de Plata, al sector del Jefe, y a esa Moneda que tanto cuesta conseguir.
- 3 Sólo Wario equipado con el reforzador del Súper Culetazo puede avanzar hasta esta Moneda.
- 4 Para conducir esta vagoneta, Wario debe recoger primero el tesoro ROJO de 51 (Tesoro #61).
- 5 Wario sólo puede volver a la salida por mediación de esta vagoneta, así que móntalo y ¡adelante!
- 6 La Serpiente aparece cuando Wario recoge el tesoro de Plata de E1 (Tesoro #62).



#### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y a todos los Cofres tanto de día como de noche. Aparte de los cabezas de lanza dormidos, apenas hay diferencia en la hora del día que elijas para explorar el nivel.



### JEFE: MUÑECA MARTILLO

- 1 Cuando Wario caiga por vez primera en la zona, corre a toda pastilla hacia la parte izquierda de la pantalla.
- 2 Si Wario recibe el impacto de los martillos, se convertirá en Wario Saltarín y golpeará el techo.

- 3 Se trata de acabar con los tres barriles, así que cuando parpadee el de abajo, agáchate y efectúa una carga.
- 4 Los otros barriles y la muñeca caerán. Súbete a la tubería, espera a que parpadee el

barril de abajo y vuelve a repetir el movimiento de antes.

- 5 Ahora está a tu altura, así que esquiva los martillos que lanza y avanza para acabar con el último barril.
- 6 Empezará a moverse por toda la pantalla; métete en el pe-

queño hueco y salta para atontar al enemigo.

- 7 Ahora dispones de muy poco tiempo. Corre y carga contra él para deshacerte de semejante moscón.
- 8 Descenderá un martillo desde la parte alta de la pantalla y se abrirá la puerta que hay encima.



# DÍA JUEGAN CON COSAS MÁS RARAS.

## W3: EL ESTANQUE DE LLUVIA

### TESOROS DISPONIBLES



#### #18 ENGRANAJE

Permite operar el ascensor del norte

COMBINA CON: #19  
AFECTA A: S1



#### #29 ANILLO DE LA CALAVERA AZUL

Eleva la Torre del Resurgir en el Sur

COMBINA CON: #30  
AFECTA A: S3



#### #33 VENTILADOR

Aleja el viento del Sur

AFECTA A: E1



#### #96 LÁPIZ AMARILLO

Colorea la señal de la pantalla de Juego

COMBINA CON: #94, #95, #97, #98, #97, #100  
AFECTA A: Mini juego de Golf

**1** Esta puerta (y la enredadera) no aparecen hasta que Wario se hace con el tesoro de PLATA de S2 (Tesoro #72).

**2** Ejecuta un Culetazo sobre estos postes para hacer que suban y bajen los otros postes que hay al lado (deberás intentarlo muchas veces).

**3** Esto bloquea la puerta que hay debajo hasta que Wario birla el tesoro ROJO de E4 (Tesoro #41).

**4** Un poco de natación estratégica y unos cuantos cabezazos es lo único que necesitas para conseguir las monedas que hay por aquí.

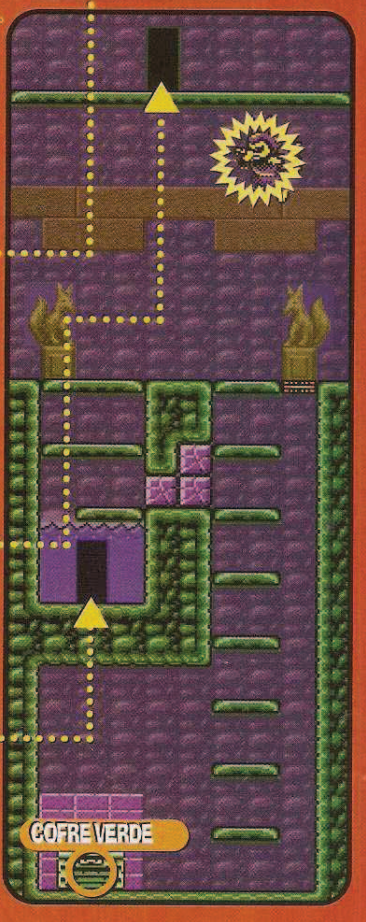
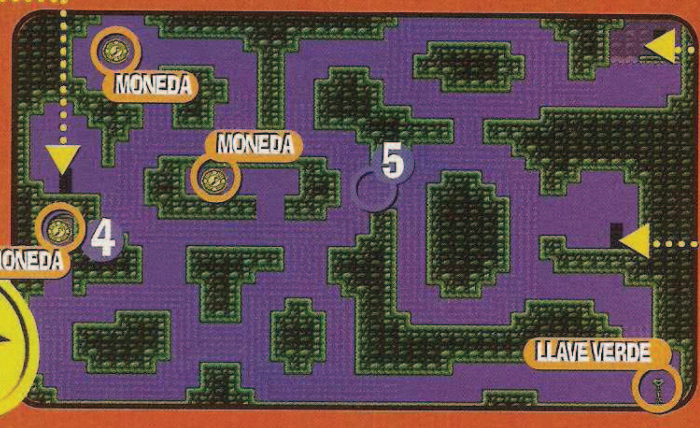
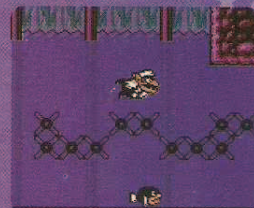
**5** Aunque al principio parecen una pesadilla, las corrientes de agua pueden superarse sin grandes problemas. Paciencia.

**6** Cuidado con los arbustos; aparte de ocultar a cabezas de lanza, esconden también pequeños agujeros en el suelo.

**7** Esquiva a esos Pneumos para que no tengas que andar retrocediendo todo el rato.

### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres de este nivel tanto de noche como de día. Aparte de la diferencia de gráficos, no notarás otros cambios.



### JEFE: MAGO ZORRO

**1** Cuando Wario entre por primera vez en la zona, procura colarte debajo del Zorro. Te resultará más fácil esquivar sus proyectiles.

**2** Si te pilla la onda de un hechizo, Wario quedará hipnotizado y flotará fuera de

la zona (deshaz lo andado para volver).

**3** Para esquivar sus hechizos, agáchate o salta por encima.

**4** A continuación lanzará una bola de pinchos (si la tocas

Wario se convertirá en Wario Hinchado) que le sale de los pies.

**5** Golpea a la criatura para que se caiga de la pared y vaya a parar donde está el Zorro (cuesta dar con la posición y el ángulo adecuados).

**6** Invocará dos hechizos más y luego soltará otra bola. Espe-

ra a que la criatura asome y vuelve a enviársela al Zorro.

**7** Invocará dos hechizos más y dejará ir otra bola de pinchos (esta bola), así que repite de nuevo el proceso.

**8** Cuando haya muerto, tendrás acceso al cofre que hay abajo.





## W4: CAOS EN LA CIUDAD

### TESOROS DISPONIBLES

- #19 RUEDA DENTADA**  
Hace funcionar el ascensor del Norte  
COMBINA CON: #18  
AFECTA A: S1
- #2 CAJA DE MÚSICA AZUL**  
Libera la figura escondida del Templo  
COMBINA CON: #1, #3, #4, #5  
AFECTA A: N4, N5
- #65 OJO DORADO**  
Abre la puerta "Serpiente" en la Torre del Resurgir  
COMBINA CON: #18  
AFECTA A: S3
- #42 COMIDA DE PULPO**  
Hace que Octopi irrumpa por las barreras  
AFECTA A: N4, W5

- Este interruptor elevará/bajará los relojes de la sala principal.
- Estos bloques los controlan los interruptores de los sectores adyacentes.
- Lánzate por esta polea para llegar al Cofre de Plata.
- Lanza un lanza-donuts contra la pared para recoger la Moneda que hay adentro.
- Si los bloques móviles están arriba, utiliza el Hornillo para salir por la ventana.
- Este interruptor acciona los ventiladores del tramo anterior.
- Este interruptor eleva/desciende los bloques móviles.
- Wario necesita el Reforzador Cabezazo (tesoro PLATA de E2) para machacar este bloque.
- Utiliza el hornillo si quieres cruzar por esta ventana.

**10** Los ventiladores no funcionarán hasta que Wario recoja el tesoro VERDE de N5 (Tesoro #44).

### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes recoger todas las Llaves y todos los Cofres tanto de día como de noche. Como sucede en otros niveles, la diferencia apenas se nota.



### JEFE: CONEJO FUTBOLISTA

**1** Aléjate del espacio que hay frente a la portería: justo ahí salta el Conejo la primera vez.

**2** Si Wario resulta aplastado, el Conejo lo chutará a portería y marcará gol. Si

consigue tres goles, serás expulsado.

**3** Espera a que el Conejo aterrice, salta sobre su cabeza para convertirlo en pelota y, mientras está en el aire, ve a por él para marcar gol.

**4** La forma más fácil de marcar consiste en acabar con el portero Tortuga. Para ello, realiza una carga.

**5** Repite el proceso para anotar tu segundo gol.

**6** La cosa se calienta, y cada vez es más difícil meter al

conejo en la red. Pero con paciencia, lograrás el tercer gol. Y eso es todo.

**7** Cuando el Conejo haya perdido el partido, la Tortuga se convertirá en una plataforma flotante y Wario podrá acceder al cofre que hay arriba. Es como ganar la Liga de Campeones.



# QUE WARIO ESTÁ AL FRENTE DE LA REVUELTA...

## W5: BAJO LAS OLAS

### TESOROS DISPONIBLES

**#47 DETONADOR**  
Afecta a: S5, E1, E4  
Acciona las bombas en algunos niveles

**#94 LÁPIZ ROJO**  
Afecta a: #95, #96, #97, #98, #99, #100  
Colorea la puerta en la pantalla de Juego Mini juego Golf

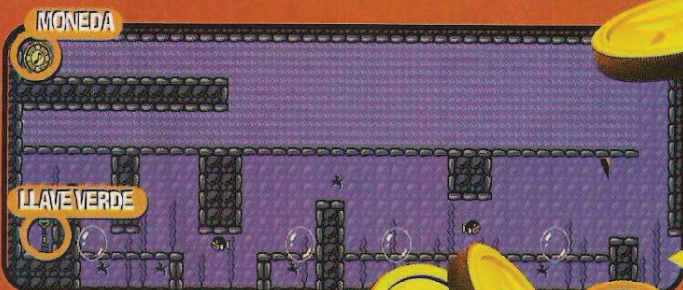
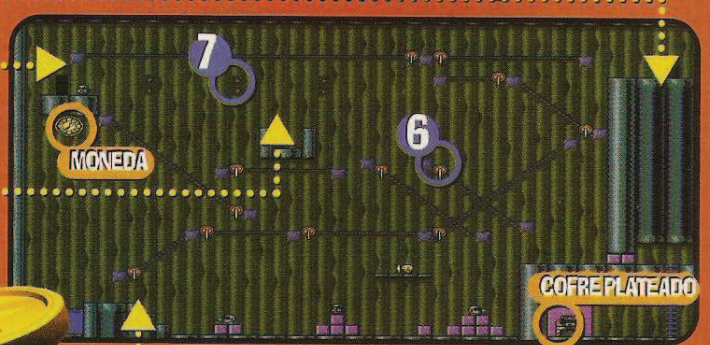
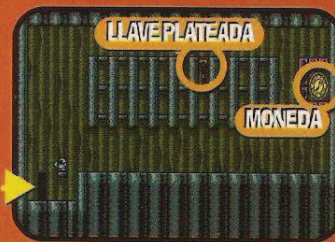
**#40 TUBO DE ENSAYO ROJO**  
Afecta a: #39  
Los bloques "51" se hundan

**#81 GEMA CLUB VERDE**

- 1 Para que el Octopi se haga mayor y quepa por aquí, Wario necesita el tesoro AZUL de W4 (Tesoro #42).
- 2 Wario no puede llegar aquí abajo sin el reforzador Súper Natación (tesoro VERDE de N1).
- 3 Estos bloques "51" bajarán cuando Wario recoja el tesoro VERDE de W5 (Tesoro #40) y el tesoro AZUL de S4 (Tesoro #39).
- 4 El túnel está escondido, pero lo hemos sombreado para que puedas seguir avanzando.
- 5 Tan sólo Wario Helado puede conseguir esta moneda (se desliza por los pinchos sin problemas, ya lo verás).

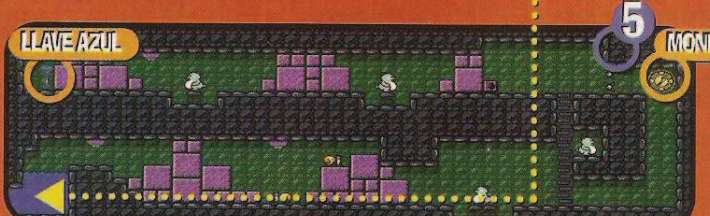
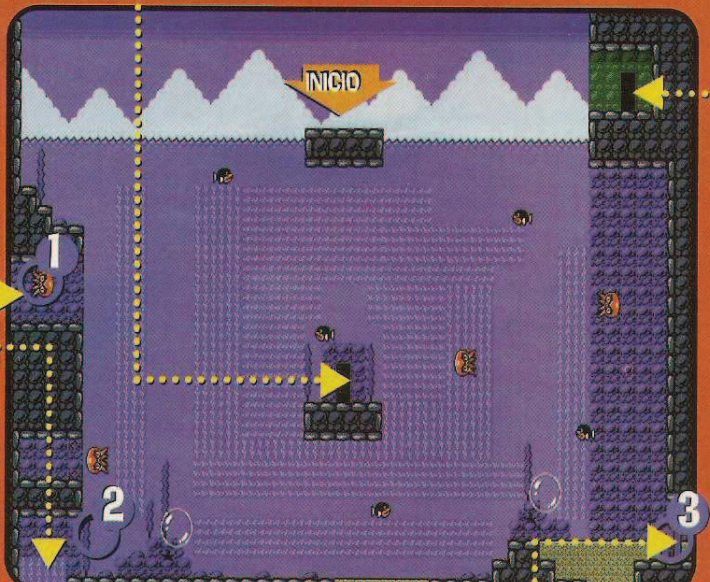
- 6 Utiliza esta polea para tirar del Cofre de Plata y hacerte con él de una vez por todas.
- 7 Te costará horrores superar estos pinchos. Por si las moscas, GUARDA antes la partida.
- 8 Deberás transformarte en Wario Estirado para atravesar esa pared.

¿Dónde están mis manguitos? Es que no sé nadar, ¿pasa algo?



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres tanto de día como de noche. Como ya habrás adivinado, es indiferente la hora del día que elijas para hacerte con el tesoro.



¡Ya está bien de tanto paseíto y tanta tontería! Ponte las pilas y acaba con el Jefe del Templo.



## W6: EL CRÁTER OESTE

### TESOROS DISPONIBLES

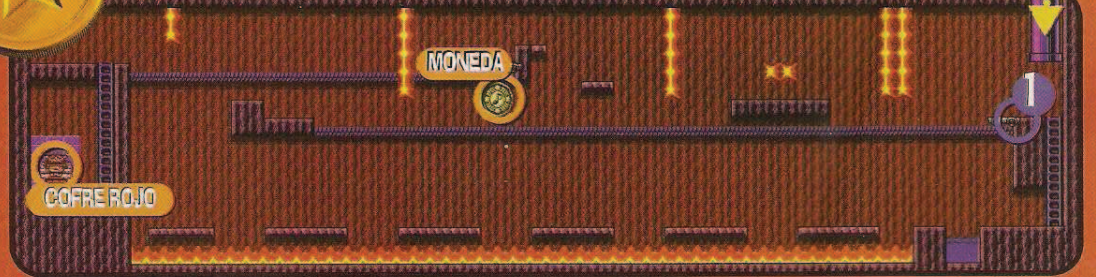
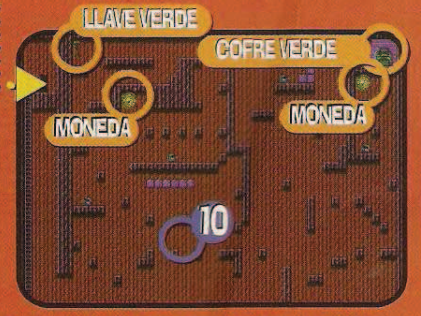
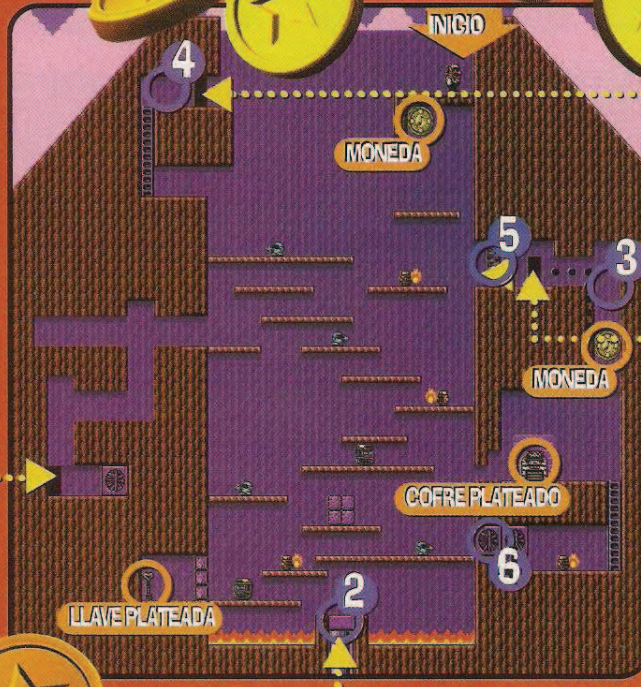
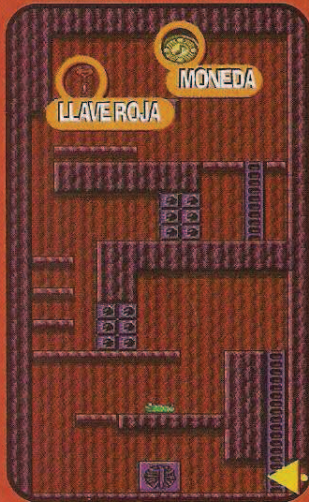
**#66 OJO AZUL (IZQUIERDA)**  
Abre la puerta frontal en la Torre del Resurgir  
COMBINA CON: #67  
AFECTA A: S3

**#86 ESPADA**

**#49 LADRILLO**  
Libera el globo por encima de las Nubes  
AFECTA A: S6

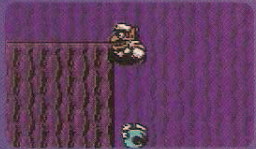
**#82 GEMA ESPACIAL AMARILLA**

- Sube a la vagoneta para viajar hasta el cofre Rojo (deberás saltar sobre la segunda vagoneta a mitad de camino).
- Necesitas el reforzador de Súper Culetazo (tesoro de PLATA de E3) para cruzar por aquí.
- Puedes lanzarte por aquí con un Culetazo para conseguir la moneda, pero no es la ruta correcta que conduce al Cofre de Plata.
- Las llamas se extinguirán cuando Wario disponga del tesoro ROJO de S6 (#93).
- La barrera se desintegrará cuando Wario recoja el tesoro AZUL de E3 (Tesoro #45).
- Para llegar hasta el Cofre Plateado, deberás utilizar a Wario Estirado y atravesar los bloques que hay de bajo.
- Agarra este barril y tíralo al nivel inferior para destrozar los bloques que rodean a la Llave Azul.
- Ejecuta varios Culetazos para bajar hasta aquí y acceder a la puerta del Mini juego de Golf.
- Procura acabar con TODOS estos bloques antes de utilizar a Wario Gordo para llegar hasta el cofre.
- Estos saltos son muy complicados; utiliza tu Salto de Pato y GUARDA el juego a menudo.



### ¿TE VA LA NOCHE?

Puedes recoger todas las Llaves y Cofres tanto de día como de noche. Sin embargo, es mejor decidirse por el día, ya que te ves obligado a saltar por encima de los jefes, algo que resulta mucho más difícil si están durmiendo.



## JEFE DEL TEMPLO: PAYASO GIGANTE

- Cuando Wario entre en la zona estará atrapado; quédate en el centro y prepárate para saltar.
- Si pilla a Wario con sus grandes manos, no habrá una segunda oportunidad. Se habrá acabado el juego.
- Después de intentar agarrarte, saltará su puño. Salta por encima y ejecuta un Culetazo para derribarlo sobre el suelo.
- Recoge el puño y lánzalo hacia arriba (o salta y lanza), hacia su nariz. Primer golpe.
- Ahora utilizará un sistema algo diferente al anterior; te resultará más fácil esquivarlo.
- Repite el proceso como antes, machaca su puño, recógelo y tíraselo a la nariz.
- Volverá a la carga con un nuevo ataque. ¡Ten cuidado!
- Como antes, salta sobre el puño, machácalo, recógelo y lánzase.
- Utiliza la misma técnica para conseguir el cuarto y último golpe. ¡Ya has completado el juego!

