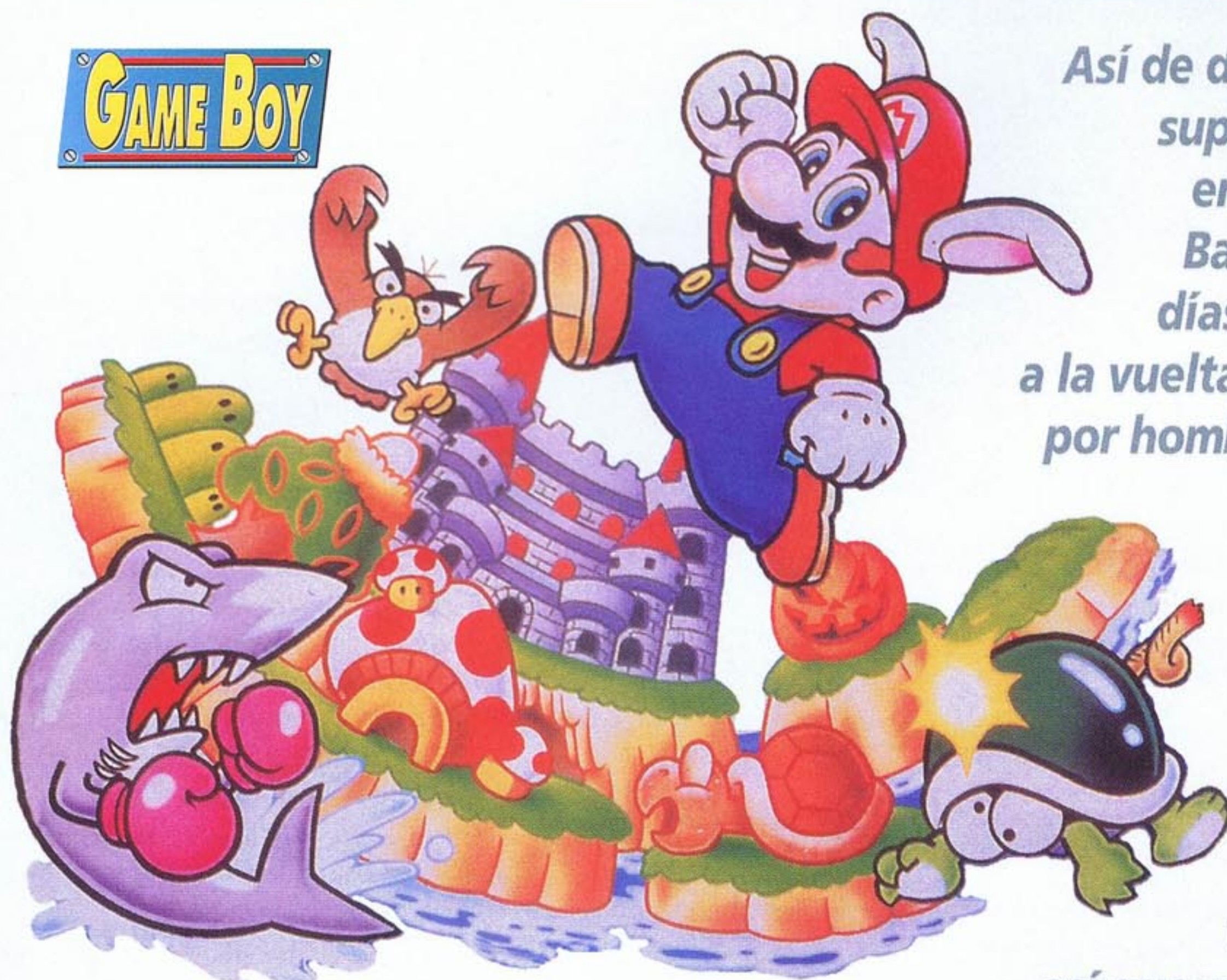


SUPER MARIO LAND 2

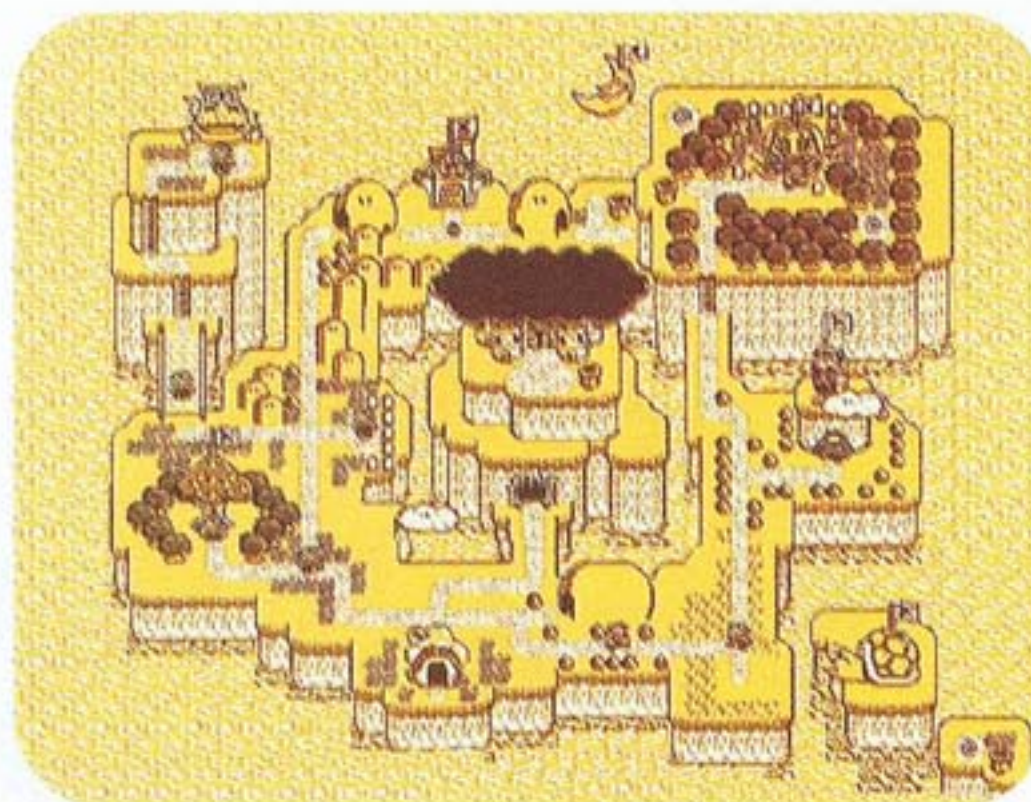
GAME BOY



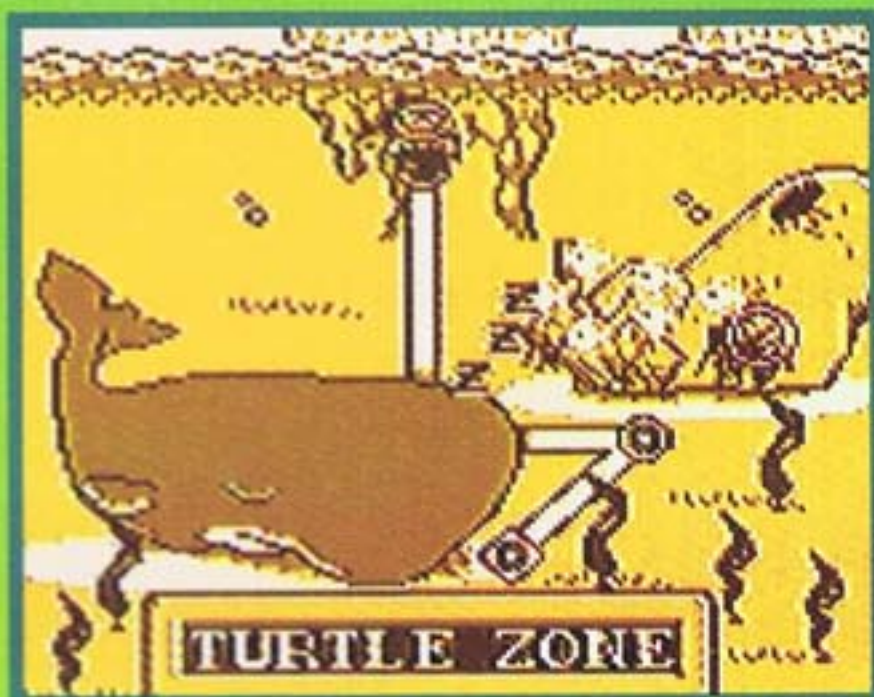
por Max Coyote

Así de duro es el oficio de superhéroe. Todo son envidias y rencores. Basta que faltes dos días de casa para que a la vuelta todo esté manga por hombro: enemigos por todas partes, tu país hecho un asco y en tu castillo, instalado tu otro yo en versión perversa. Hay mucho trabajo que hacer, así que «marios» a la obra.

El malvado Wario, que te guarda rencor por una pelea infantil, se ha propuesto amargarte la vida y se ha encerrado en tu castillo repartiendo a sus secuaces por más de **ocho zonas** grandes y alguna otra más pequeña. Para poder entrar en el castillo y derrotarle, necesitarás **recorrer seis mundos** distintos, **derrotar a los enemigos finales** y **conseguir las monedas** que estos te



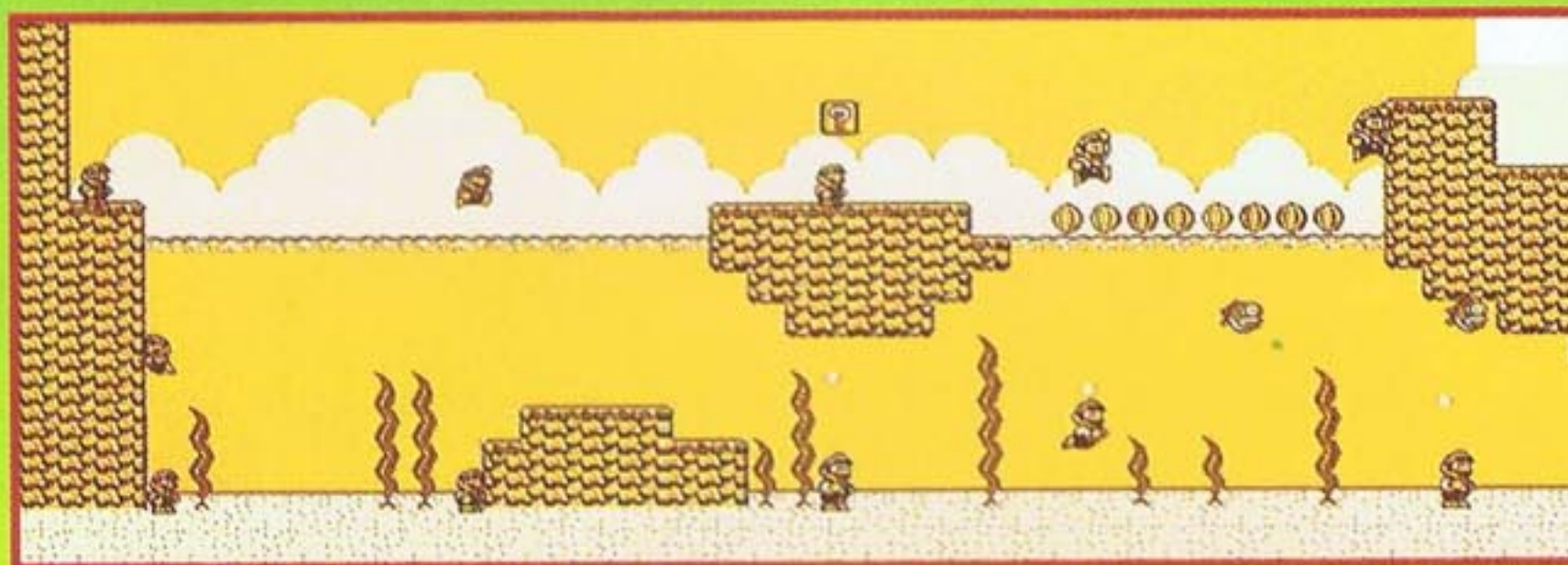
entregarán. Esta es la parte fea. La bonita es que para ayudarte hay un **montón de regalos** repartidos por ahí: setas de superpoderes, flores de fuego, zanahorias de vuelo, y muchas monedas. Cuando recolectes un buen número de éstas, podrás ir a la máquina tragaperras y probar fortuna: Con suerte te harás hasta con **99 vidas**. Dicho esto, vamos a dar un paseo por el mundo de Mario.



ZONA DE LA TORTUGA

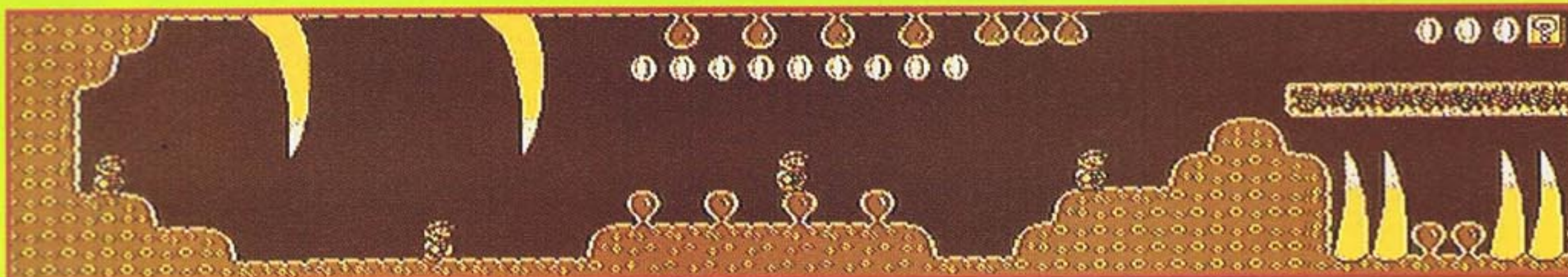
Si entramos por la boca de la ballena, apareceremos en una bella zona submarina en la que esperan tres pintorescos parajes.

El primero es una **fase marina** en la que todavía podremos ver el cielo azul y salir de vez en cuando a **recopilar moneditas o descubrir regalos ocultos**. Nuestros principales enemigos serán los miembros de la fauna típica de los mares: distintos tipos de **peces** y los temibles **tiburones**, que en cuanto nos descuidemos, hincarán el diente.



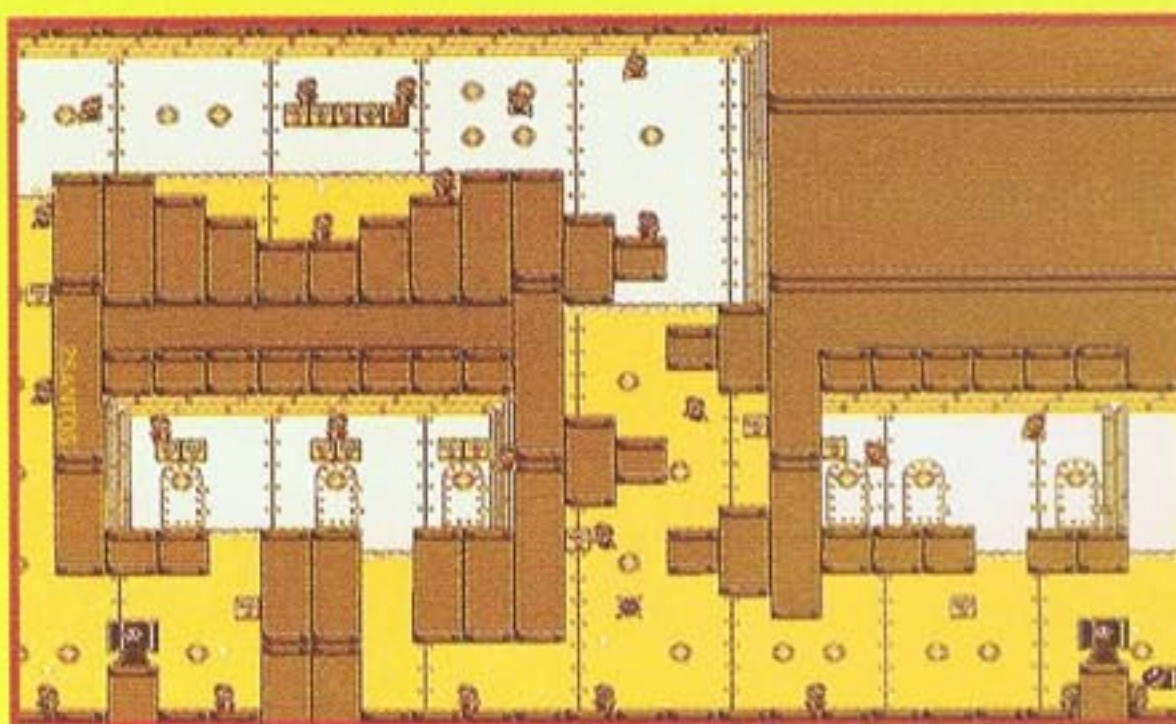
La mar salada

El vientre de la ballena



Deseoso por conocer las maravillas del mundo animal, decides dar un **paseo** aprovechando que la ballena duerme. Dentro, además de algún buzo despistado y otros seres marinos, te enfrentarás a los **afilados dientes** del cetáceo. Pronto encontrarás una «**Mario zanahoria**», una **flor de fuego** y una «**Mario bolsa**» oculta entre dos de los **colmillos superiores**.

Entre los restos del naufragio



Entre **los camarotes del barco hundido** encontrarás **monedas y regalitos**. Después, tras tocar la **campana de la mitad de la fase**, te enfrentarás a un complejo **entramado de tuberías**. Fíjate bien por donde has ido y **visita todas las habitaciones**. Te espera una «**Mario bolsa**» con **monedas**.

El Calamar Baltasar

El enemigo final de esta submarina fase es un peligroso energúmeno cuya táctica de ataque es sumamente original. Toma nota: aquí el amigo va **liberando a sus crías de**

calamarcito y lanzándolas contra ti. Procura **esquivarlas** y haz lo posible por mantenerte con la **cabeza fuera del agua** y **por caer encima** del calamar cada vez que intente ascender.



ZONA DE LA CALABAZA

Armado de valor, Mario se acerca a la casa del terror. Con los pelos de punta, el fontanero tendrá que atravesar cuatro fases distintas.

Las mazmorras

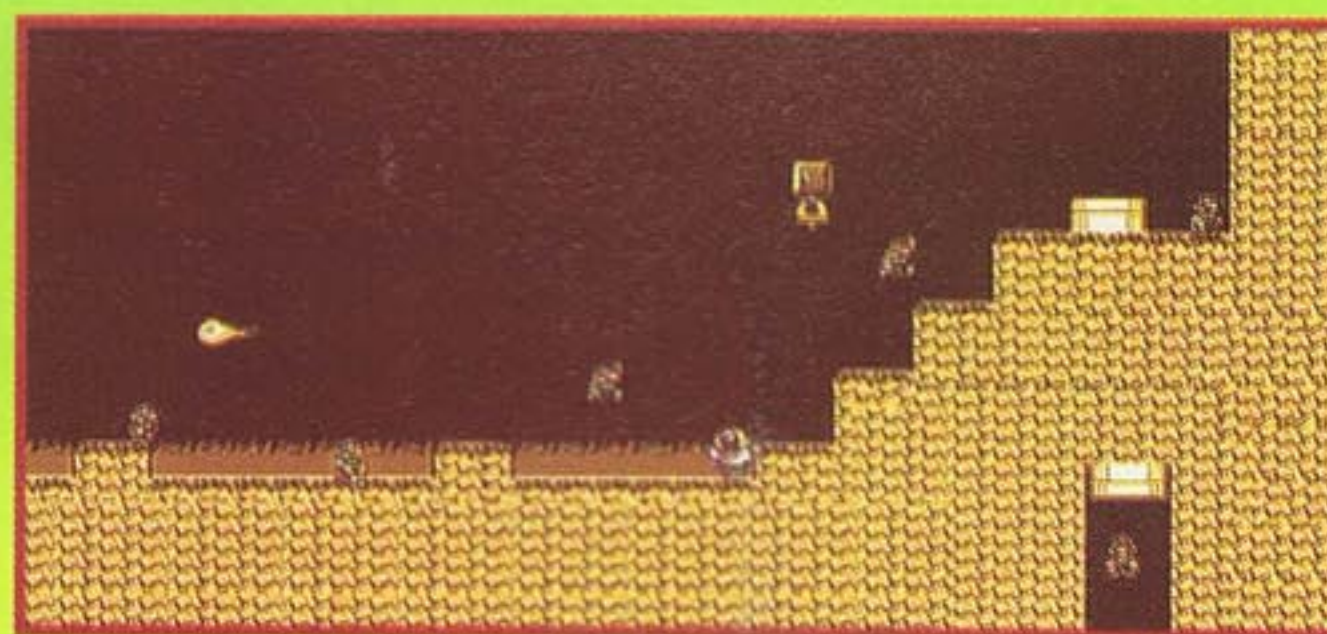
Tras recorrer unas estancias plagadas de cadenas y bolas de pinchos, accederemos, a través de un tubo, a una

habitación secreta con plataformas que aparecen y desaparecen. Atento: En ella se esconde una vida.



El cementerio

Lo primero que encontrarás en este nivel es un pequeño laberinto custodiado por dos almas en pena, con una vida y un regalito. Y después, un montón de monedas y otra vida encerradas entre bloques. Pero ahí no acaba todo, porque luego encontrarás una estrella de poder y, si caminas por el techo, podrás acabar con varios enemigos y conseguir vidas. Vuelve sobre tus pasos y baja a los estanques, un pasillo te conducirá a una fase especial con una «Mario zanahoria» y monedas. A tu regreso, volverás a recorrer parte de la fase.



La casa encantada

Atención a los tubos sorpresa: Sólo puedes entrar por el tercero. Ya sabes. A la salida encontrarás una

«Mario zanahoria». Después recorrerás los viejos cimientos de madera: en el tercero te espera una flor de fuego, a los demás no te molestes en bajar. A continuación, unos bloques de esos que desaparecen, esconden un regalito.



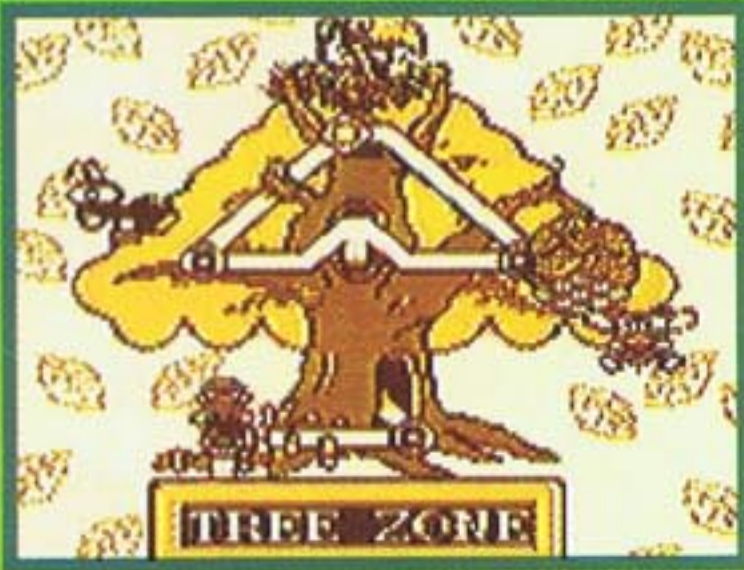
La colección de monstruos

Si bajas por el primer tubo, descubrirás muchos regalos y monedas. Después te espera un laberinto de tubos. Entra por el primero y sal por el último: Una bolsa Mario y una flor de fuego.



La bruja piruja

Cuidado con la bruja. Lanza sus hechizos para aplastarte con las tapas de los pucheros. Un consejo: Sitúate en el del centro de la pantalla y salta encima de la bruja cuando se encuentre tanto a la izquierda como a la derecha. Y con la escoba, a barrer.



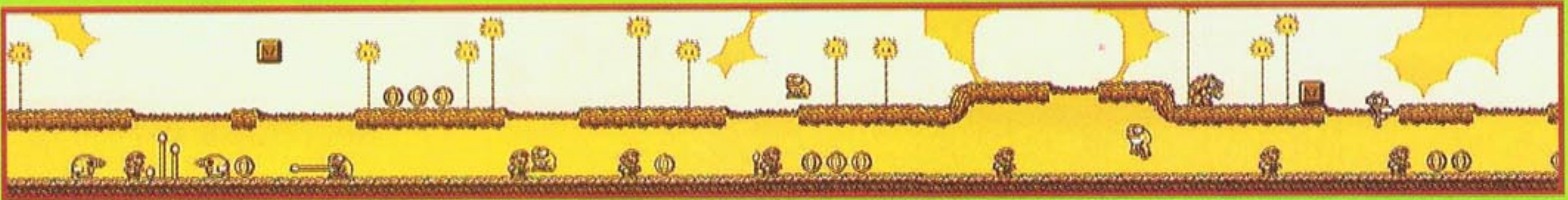
ZONA DEL ÁRBOL

En esta zona haremos un bonito recorrido por los secretos de la naturaleza. Con pájaros, abejas y cuervos incluidos.

Las raíces

Plagadas de topos y ranas, las raíces esconden monedas y otros secretos. Salta hacia la derecha en la plataforma después del tercer agujero, aparecerá un bloque. Si sigues

saltando formarás una escalera que te conducirá hasta una vida. En el séptimo agujero ocurrirá lo mismo. Por fin, otras escaleras ocultas te llevarán hacia un alijo de monedas.



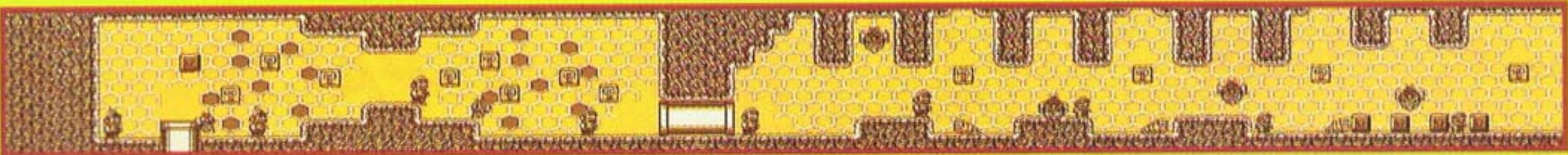
El tronco

Dentro del árbol podrás transportarte por medio de la savia, una sustancia gelatinosa a la que podrás agarrarte para avanzar. Encontrarás vidas, regalos, monedas y algún que otro reducto secreto. Cuidado con las tortugas bomba.



La colmena

El camino de la derecha lleva a la colmena, el hogar de las abejas asesinas. Hay un laberinto de tubos que, entrando por el del centro, te obsequiará con regalos.



Las ramas



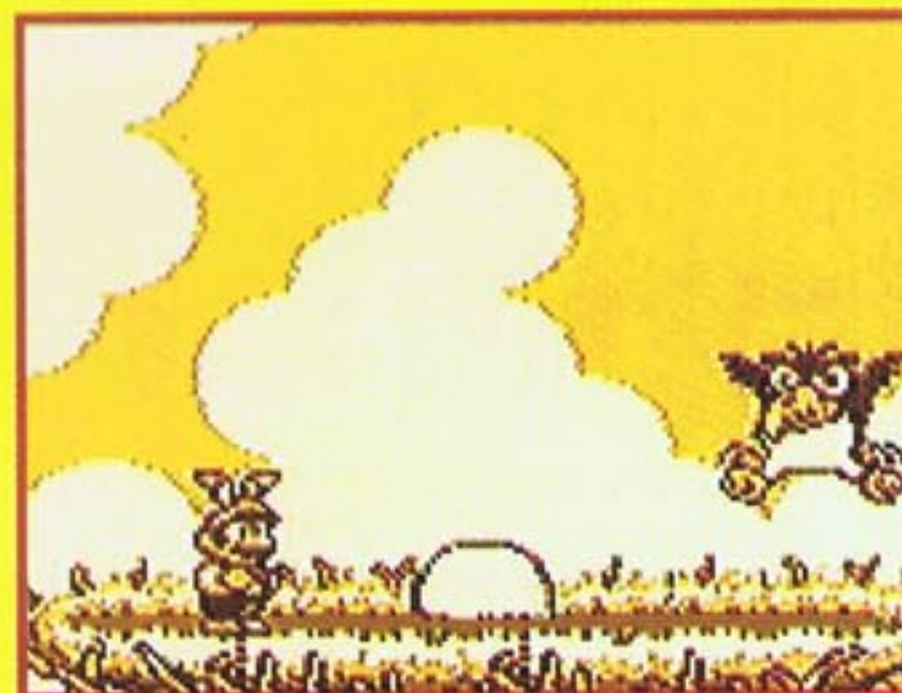
Y el camino de la izquierda te llevará a las ramas del árbol, donde te esperan una caja sorpresa y, si saltas hacia arriba, una vida extra.

La copa del árbol

Los búhos te guiarán de plataforma en plataforma. Al final encontrarás un laberinto de regalos con estrella de poder. Y saltando entre las nubes llegarás a la guarida del próximo enemigo.



Cuervo loco



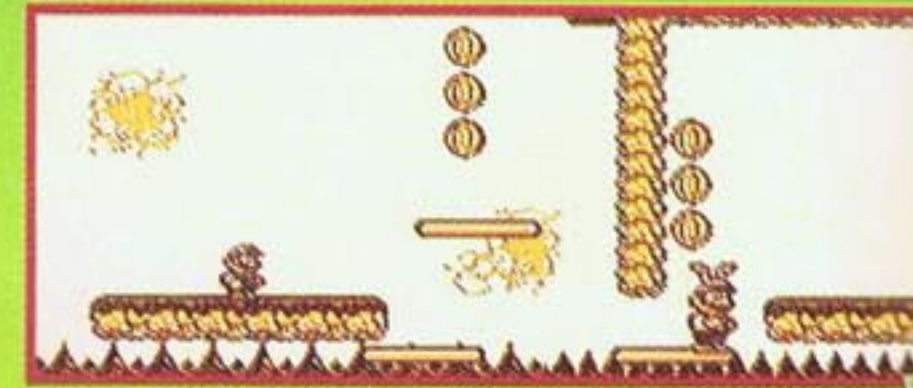
Sítuate en el huevo del nido y deja que este pájaro de mal agüero haga sus vuelos rasantes. Sólo tendrás que saltar a un lado u otro cuando el bicho se encuentre a tiro. O mejor dicho, a huevo.

ZONA DE LA CASA

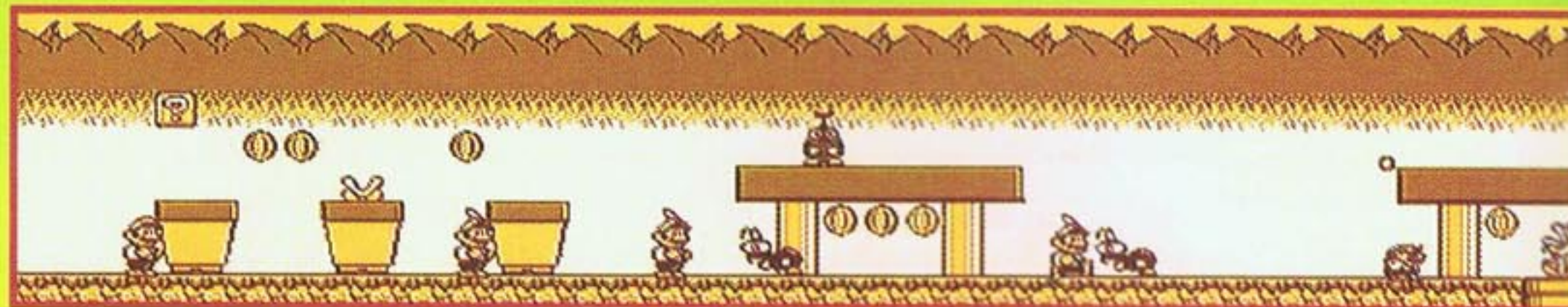
Vamos a ver si ponemos un poquito de orden en esta casa. Para ello tendremos que recorrer 4 fases repletas de voraces enemigos y misterios insondables.



El hormiguero



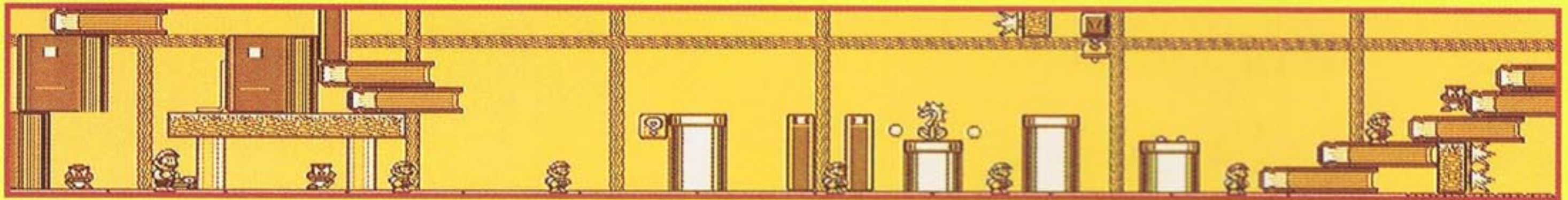
El jardín



La biblioteca

Este es un lugar realmente lleno de libros y totalmente infestado de enemigos. Muy cerca de la **Mariozanahoria**

encontrarás una **Mario bolsa de monedas**. Y muy cerca de allí, el final de la zona. ¡Fases más difíciles hemos pasado!



ZONA ESPACIAL

Para llegar al espacio debes tomar una burbuja en la zona del hipopótamo, volar hasta el extremo derecho, llegar hasta las dos puertas y entrar por la de arriba.

La luna

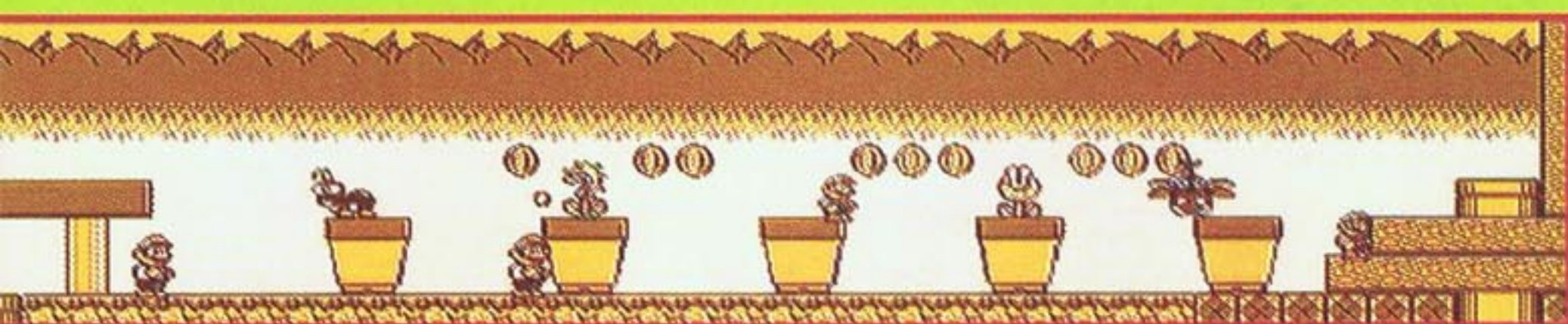


En esta fase no hay gravedad y por ello **te moverás más lentamente**, pero tus saltos te cundirán mucho más. La segunda caja sorpresa **tiene otra encima**. Sube en ella y salta tan lejos como

puedas, llegarás a una oportuna **vida extra**. Otro gran salto te servirá para llegar hasta **un alijo de monedas**. Cuando encuentres la campanita de la mitad del nivel **sube hacia arriba** y busca una

Visitaremos las **galerías** creadas por estos animalillos tan trabajadores y lucharemos contra varios tipos de hormigas: **soldado, minero y pinchona**. Después de recorrer varias

galerías, en la parte superior, unos bloques ocultos te conducirán a un tubo. A través de él, llegarás a una fase extra **llena de regalos** que, además, te servirá de atajo hasta **la biblioteca**.



Si no quieres tomar el atajo que lleva a casita directamente, tendrás que recorrer **el jardín**. Aquí te esperan **macetas, plantas carnívoras y disparadoras**. Y una **zona de aguas subterráneas** con **estrellas de poder** escondidas en distintos reductos.

Los sótanos

En los **cimientos de la casa** se esconden algunas **sorpresas sabrosas**. ¿A qué esperas para descubrirlas?

Al final, necesitarás una **súper «Mariozanahoria» para alcanzar el piso de arriba volando**. Pero, ¿Cómo llegar hasta ella? Piensa, piensa que seguro que con un poco de astucia, te sale.

¡Maldito roedor!

Una casa tan nueva y ya tiene ratones! Y qué ratones, amigos. Un roedor del tamaño de un obús intentará amargarte la vida.

Siempre sale por el mismo tubo -por el que entra-, así que sólo tienes que esperar su salida. Sobre todo **no te quedes en el centro** o te caerá encima.



Las estrellas

Esta es una de las fases **más difíciles** de todo el juego. En ella, un scroll de pantalla te obligará a esquivar adelante todo lo deprisa que puedas y esquivando las estrellas. Intenta hacerte

con **los regalos** sobre la marcha y aprovecha **los pasillos** que te dejan las estrellas. **Tocar la campanita** de la mitad del nivel te será de gran utilidad para no hacerlo todo de un tirón.



escalera oculta. Arriba te espera un botín de **moneditas**. Al llegar a una pila de plataformas con la cara de la luna, sabrás que estás llegando **al final**.

El marciano Mariano

Montado en su aeronave este extraterrestre con malas pulgas, te disparará **dos tipos de proyectiles**. La solución: **aléjate del centro de la pantalla**. Aprovechate de tu ingravidez y mantente en lo más alto. De esta forma podrás **caerle encima**. No es la mejor forma de entablar relaciones con los seres de otro mundo, pero ¿quién empezó?



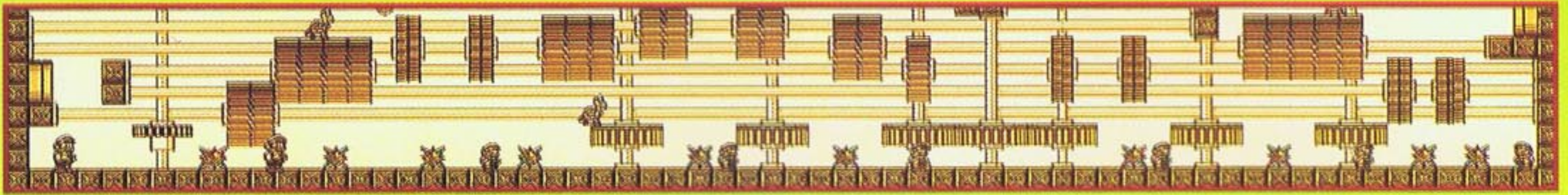
ZONA DE MARIO

Un gran robot con la forma de nuestro bigotudo héroe nos invita a dar un paseo por su interior. Vamos allá y descubramos cómo es exactamente nuestro queridísimo héroe por dentro.

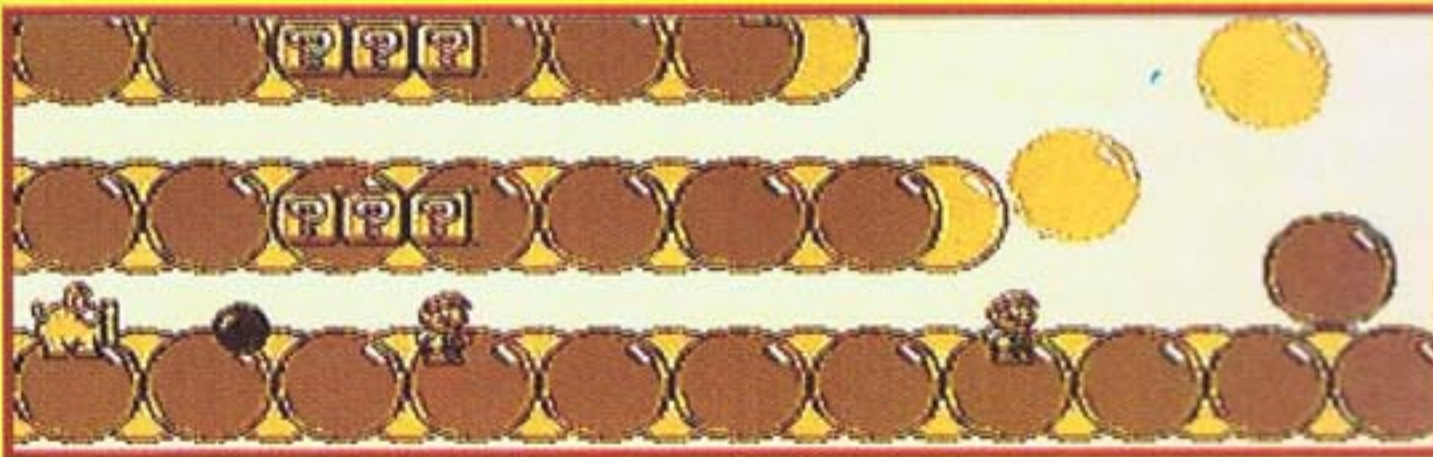
El pié

Tuercas y ruedas dentadas son el paisaje interior de esta fase en la que hay que **subir hacia arriba**. Encontrarás **alguna vida**

escondida y, **si llevas el disparo en la última subida**, podrás conseguir también **un buen número de monedas**.



La barriga



Nos moveremos por unas esferas. Camina **sólo por las oscuras** y evita los pinchos. Pronto encontrarás una vida a la que **no puedes acceder**. Sigue caminando hasta que llegues a **dos tubos**, entra por el segundo, camina hasta la izquierda y sube. **La vida es tuya**. Después cogerás un **taxibalón** que te conducirá a unos rodillos. El primero conduce a **una seta**, el segundo a **un enemigo**, el tercero a **una flory** el cuarto a una **Mariozanahoria**.

ZONA DEL HIPOPÓTAMO

Esta es una zona fundamental para acabar el juego, ya que en ella encontrarás energías para poder continuar con tu aventura.

Si te matan antes de acabar la partida, **las monedas de oro** que hayas recopilado para abrir la puerta del castillo, **desaparecerán**. Cuando empieces la misma partida **sólo tendrás que enfrentarte a los enemigos finales y volverás a recuperar las monedas**.

Pues bien, antes de enfrentarte al terrible castillo de Wario, te aconsejamos que te des una vuelta por esta zona, **recolectes 999 monedas** y vayas a probar suerte a **la máquina tragaperras**.

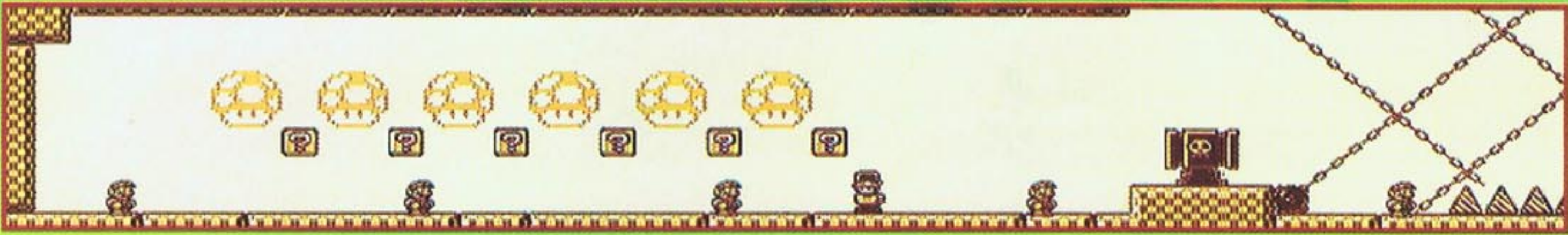
Además de todas las monedas repartidas por la zona, he aquí



unos truquillos que te ayudarán:

- **Coge la primera burbuja y sube a la izquierda.** Encontrarás **una vida**.
- **Déjate caer al mar.** A la izquierda hay un pasillo y al final del mismo, **una Mariobolsa con 50 monedas**.
- Muy cerca de allí hay **un pasadizo submarino**. Consigue una flor de fuego y introdúctete por él. Dispara a los dos bloques

La boca



Esta fase empieza con varias cajas sorpresa. En la última de ellas la sorpresa es un **enemigo** escondido. Te verás las caras con los famosos **cañones calavera** y para escapar tendrás que subirte a unas pequeñas **plataformas móviles**, que te conducirán a una

cinta transportadora con habitaciones ocultas incluidas.

A la salida **unas pinzas te trasladarán de un sitio a otro** (a ver si encuentras por aquí **una vida escondida**).

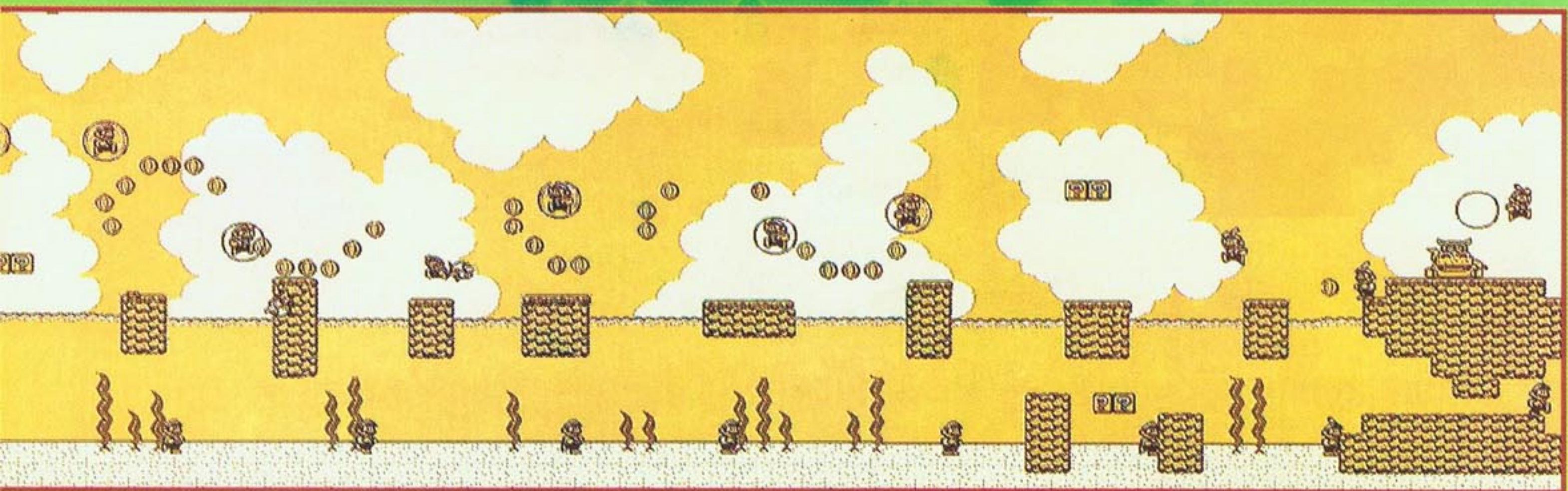
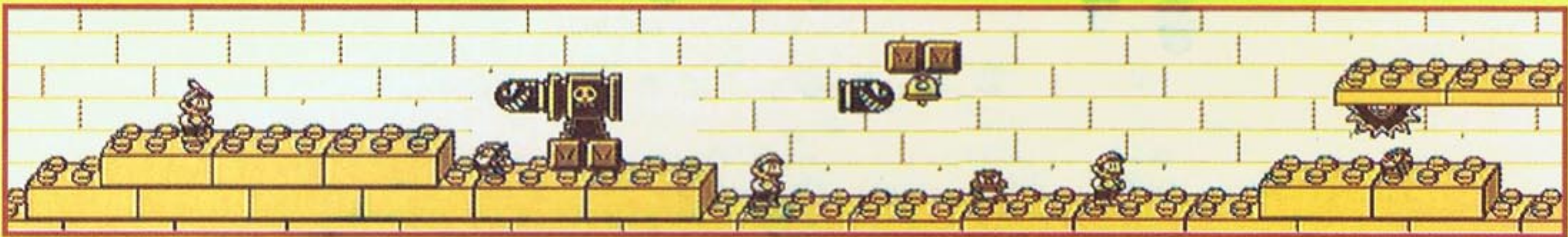
¡Ah y acuérdate de saltar a tiempo!

La gorra

Si pasas por debajo de **las primeras escaleras**, topará con una habitación llena de **monedas** y **una curiosa firma** en la pared. Después unas sierras giratorias te harán sudar un poco. Al lado de una de ellas, una **Mariobolsa de monedas**.

Los tres cerdazos

Tres enemigos mortíferos. Aprende el movimiento de cada uno. Un consejo: Quédate **en un extremo** de la pantalla y salta hacia arriba cuando los tengas a tiro.



que tapan el camino. Vuelve a la superficie y choca con algún enemigo para volver a tu tamaño de Mario pequeño. Ahora cabrás por el hueco de la cueva submarina y dentro hay **dos vidas** esperándote.

• En **la cuarta plataforma** que sobresale del agua, salta en **dirección de una estrella mortífera** que hay sobre tu cabeza. Aparecerá un bloque oculto y de él saldrá **una vida**.

• **Móntate en una burbuja y recorre la zona hacia la derecha.** Después de un rato encontrarás una nube con forma de flecha orientada hacia arriba. Síguela y aparecerá una **Mariobolsa con 50 monedas**.

Como al final de la zona te dan la posibilidad de volver a empezar si lo deseas, puedes hacer este camino siempre que quieras conseguir **monedas y vidas extra**.

EL CASTILLO DE WARIO

Date un par de vueltas por la tragaperras porque necesitarás unas cuantas vidas para enfrentarte a la

durísima prueba final. Una fase difícil de verdad y sin campanitas, ni vidas, ni nada de nada. A pelo.

Nada más entrar en el castillo te encontrarás unas molestas **bolas con pinchos y un batallón de plantas** que lanzan proyectiles de fuego. Pero piensa que aunque te lleve algún tiempo dominarlo, esto es sólo un aperitivo.

Después de un tramo de escaleras sin apenas peligro. Te encontrarás en una **delicada zona de agua y unas plataformas realmente complicadas de dominar.**

Más tarde atravesarás un lugar donde aparecen **unos puños que intentan aplastarte contra el suelo.** Es posible pasarlos sin sufrir daño, pero lo más seguro es no activarlos. Para ello, límitate a **no pisar la segunda baldosa de cada tramo** (esa que se ilumina cuando la pisas).

Una vez superados los puños, tendrás que saltar sobre unas plataformas en forma de calavera que se deshacen cuando caes sobre ellas. Si sobrevives te espera **un regalito** en las escaleras.

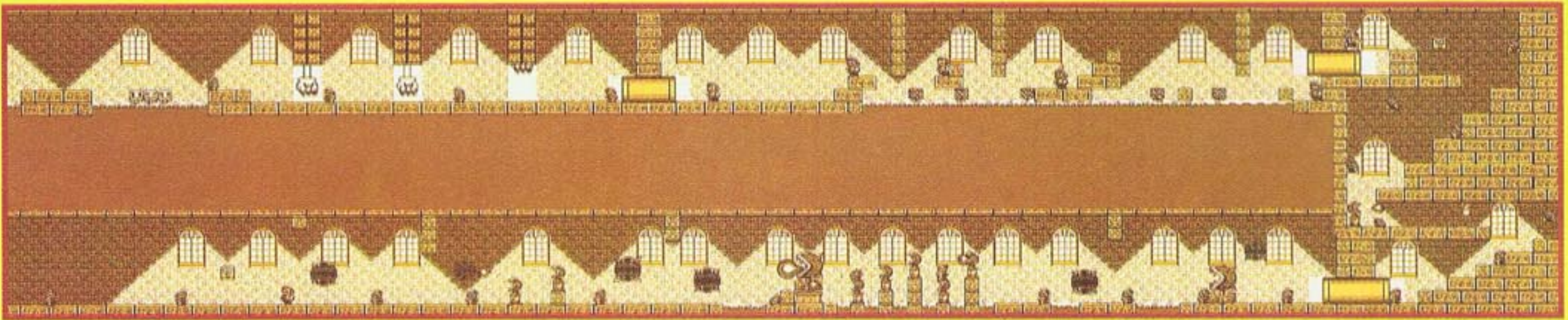
El próximo peligro son **unas plataformas en forma de raspa de pescado** que cuando subes a ellas intentan llevarte hacia arriba y después caen al vacío. Es sólo una cuestión de ritmo, basta con cogerle el truquillo. Después, encontrarás unos rodillos con pinchos que caen hacia ti: no te precipites. Cuando los sobrepases, entrarás en una sala con una especie

de **luna asesina** que intenta venirse encima. Necesitarás saltar dos veces sobre ella para enviarla al purgatorio. Lo peor es que todavía te faltan dos salas más y, no con una luna, sino con dos. Paciencia, ya queda menos.

Si aún sigues vivo, habrá llegado el momento decisivo. Wario te recibe en la **sala del trono** y empieza el combate: Tendrás que saltar tres veces sobre su cabeza y, al mismo tiempo, tener cuidado con las bolas de cristal con las que intenta atacarte. **Si te mantienes sobre el trono, no te tocará** y tu podrás aprovechar para cogerle desprevenido.

Pero Wario es más duro de lo que pensabas y te espera en la siguiente habitación. Ambos tenéis orejas en la

gorra y podéis volar. **Ayúdate de tu propia estatua** para saltar más alto que él y pisarle la cabeza. Y más vale que hayas conservado tus orejas porque **ahora viene lo más difícil.** Wario ha conseguido un potente arma y te lanza bolas de fuego. La única solución es mantenerse arriba y caer sobre él cuando menos lo espere. Si así lo haces, acabarás con él para siempre. En ese momento todo cambiará. El castillo se llenará de luz y las cosas volverán a ser como antes. Hasta la W de Wario será cambiada por una flamante M de Mario, el Rey.



POR LO QUE PUEDA PASAR, RECUERDA QUE:

- Al coger una estrella de inmunidad tendrás 15 segundos para acabar con tantos enemigos como puedas: Después del cuarto, cada enemigo supondrá una vida extra para ti.
- Si no quieres perder las monedas de la puerta que lleves recolectadas, no dejes que acabe la partida.
- Cuando te queden pocas vidas, sal de donde estés y

recorre la zona del hipopótamo o alguna de las zonas rápidas. Después, con las monedas conseguidas haz una visita a la tragaperras.

- Presta mucha atención a todos los escenarios. Muchas veces hay escaleras ocultas o rincones a los que sólo puedes acceder si tienes la facultad de volar o disparar, e incluso si eres pequeño.