

Nintendo

DMG-WJ-NEU6

GAME BOY™



**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI**

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Leggi attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal tuo nuovo gioco. Successivamente conservalo per consultazioni future.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Thank you for selecting the WARIO LAND™ SUPER MARIO LAND 3™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu WARIO LAND™ SUPER MARIO LAND 3™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy™.

C O N T E N T S / S O M M A I R E

ENGLISH	4
DEUTSCH	24
FRANÇAIS	44
NEDERLANDS	64
ESPAÑOL	84
ITALIANO	102

Contents

Story	5
Controller Functions	6
Starting the game	8
Saving your game	10
Powering up Wario	12
Items	15
Wario's advice	16
Map of Pirates' Island	17
Enemy Characters	18



Story

Remember Super Mario Land 2: Six Golden Coins? Wario tried to take over Mario's castle, but didn't have much luck. Wario, being the persistent guy he is, has not given up. Now, he wants a castle more than ever before.

One day, Wario was practicing being mean when he thought to himself, "Rumour has it that the pirates of Kitchen Island have stolen the giant golden statue of Princess Toadstool. Mario is looking for it but, if I find it first, I could cash it in for a princess' ransom. With that cash and the pirates' other treasures and coins, I could buy a palace that is way bigger than Mario's pathetic excuse for a castle. Ga, ha, ha, ha...! What am I waiting for!?"

Full of confidence, Wario took off. He didn't even stop to think of how tough the Brown Sugar Pirates were. Their leader, Captain Syrup was known the world over for being a really rotten and ruthless guy. Can Wario find the coins and treasures hidden on Kitchen Island?

What will his new palace look like? Will he keep being so mean and ugly? Let's find out!

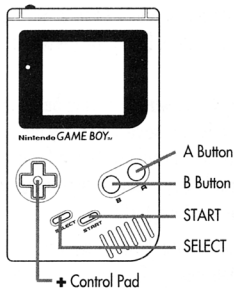
Controller Functions

+ Control Pad

-  Move left and right
-  Crouch or go down
-  + B Button If you have 10 or more coins, you will be able to take out the 10 Gold Coin.

A Button

- Jump
- If you jump while holding  on the + Control Pad, Wario will jump higher.
- Wario can jump up and break blocks. Some blocks take more than one hit.
- Underwater, Wario can swim up with the A Button. If you hold the A Button, Wario will continue to go up. While Wario is going up, pressing Left or Right on the + Control Pad will make him go left or right also.



B Button

- Use Wario's body slam. Wario can break blocks with this technique.
- Throw enemies and other things Wario has lifted up.

START

- Start the game
- Pause the game

SELECT

- Not used
- If Wario gets an item, he can Power Up and do special things.

If you press the A, B, START, and SELECT Buttons at the same time, the game will reset and return to the Title Screen.



Hint

After I stomp an enemy, I can pick them up and use the B Button to throw them.

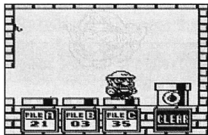
Starting the game

Correctly insert the Game Pak into the Game Boy unit and then turn the power switch to the "ON" position. You will see the "Nintendo" logo appear for a few seconds before the title screen appears. When the title screen appears, press the START to begin playing.



Title Screen

On the Title Screen, if you press the A Button or START, the Select Screen appears.

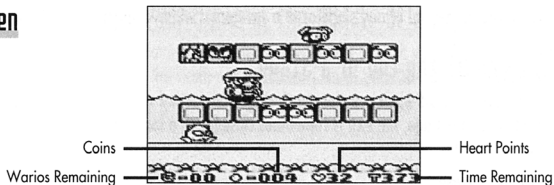


Select Screen

Pipes A through C are the three different saving positions available in this Game Pak. Select one FILE from A to C by using the + Control Pad. Stand on the pipe of the FILE which you wish to play and press down on the + Control Pad to begin the game.

The number of stages you have cleared is shown by each pipe on the Select Screen.

Game Play Screen



When you pause the action, the course number and your current coin total for all completed courses will be shown at the bottom of the screen.

If all of the Warios in reserve have been defeated, some of your accumulated coins and treasures will be taken away.

About coins

When Wario has more than 10 gold coins, Wario can produce a 10 Gold Coin, if you press the Up on the + Control Pad and the B Button at the same time. Pressing the B Button again will throw the coin which can be used as a weapon.



1 Gold Coin



10 Gold Coin

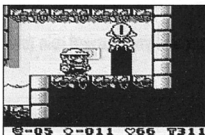
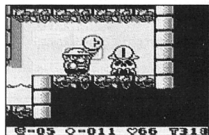
Saving your game

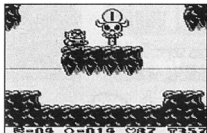
Your game can be saved at the end of any stage or at a save point within a stage.

Saving Your Game at the End of a Stage

Your game is automatically saved when you clear each stage.

When you are at the end of a stage, the exit is sometimes closed with a locked skull. Use a 10 Gold Coin to open it.



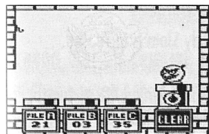


Saving Your Game in the Middle of a Stage

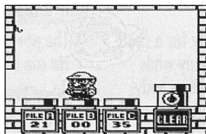
There is a save point hidden in the middle of each stage in the form of a skull. If you find the skull, use a 10 Gold Coin to activate it and save your game in the Game Pak's battery backed memory.

Deleting Saved Data

If Wario goes into the CLEAR pipe on the right side of the Select Screen he will turn into Bomb Wario. If you make Bomb Wario go into pipe A, B, or C, he will erase the data in that pipe.



Bomb Wario



Deleting Saved Data

Powering up Wario



Jet Wario

If Wario picks up a Jet Pot, he becomes JET WARIO.



Jet Wario's Special Techniques

- When you press the B Button, Wario can fly for a short period of time. If he hits a block or an enemy while flying, it has the same effect as if he is using a body slam.
- If you press the B Button again, Wario can stop flying.
- Jet Wario can jump higher and run faster!



Bull Wario

If Wario picks up a Bull Pot, he becomes BULL WARIO.



Bull Wario's Special Techniques

- The power of Wario's Body Slam is increased. He can break blocks with just one hit!
 - When jumping, if you press Down on the + Control Pad, you can make your enemies freeze for a short period of time by crashing into the ground.
- If you jump while holding Up on the + Control Pad, the horns of his hat can get stuck in the ceiling. Press Up on the + Control Pad, to get unstuck.



Dragon Wario

If Wario gets a Dragon Pot, he becomes DRAGON WARIO.



Dragon Wario's Special Technique

- When you press the B Button, fire will come out of the dragon's nose. This can be used to break blocks and defeat enemies.

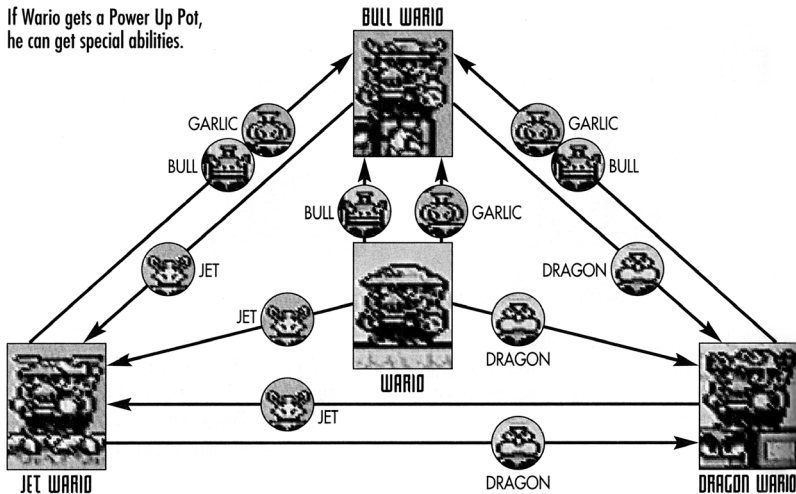
Small Wario



If I get hit when I'm my normal size, I'll shrink.

If I find a Pot, I'll go back to my normal size. Then, if I get a Bull Pot, Jet Pot or Dragon Pot, I can become even more powerful.

If Wario gets a Power Up Pot, he can get special abilities.



Items

There are plenty of other goodies that Wario can pick up.



Star

The Star makes Wario invincible for a short period of time. He also can run faster. While he is invincible, he can get hearts by defeating enemies.



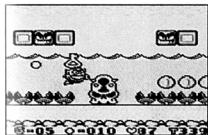
Heart

Wario gets a Heart Point for every enemy he defeats. If Wario picks up a Heart, his Heart Points go up by 10. When Wario reaches 100 heart points, you get an extra Wario. At the bottom of the screen, you can see the total number of Heart Points obtained.



Key

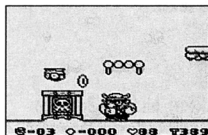
Keys open Treasure Rooms. When you find a Key, search for a Skeleton Door with a keyhole in the same course. Then toss the key and cash in. You can also toss keys at enemies and knock them for a loop.



Use a key to open the Skull door.

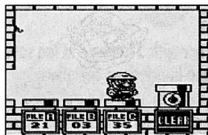
Wario's advice

Collect as many coins as possible and help me build my castle.
Here are the best ways to get coins for your pal, Wario.



Don't miss enemy characters' coins!

When I attack enemies, coins will appear. Don't forget to grab them.



Break the blocks!

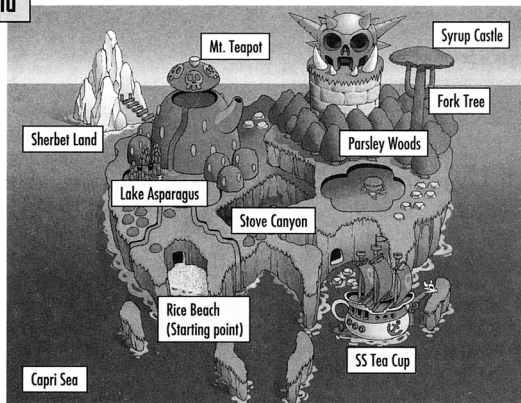
Pirates hide coins in many places on the island.
For example, a coin can be hidden in a block. Get the coins by breaking the blocks.

There are many treasures and coins hidden on the island. How many coins you can collect depends on your skill!

Map of Pirates' Island

Press the A Button when the map of the island is on the screen to zoom in to particular section, then press the B Button to zoom out to the island map. The maps of individual island sections display the island courses. If a course is marked with a ☉, that course has two exits.

Kitchen Island



Enemy characters

The Brown Sugar Pirates aren't the only creatures on Kitchen Island. Keep an eye open for these critters too.



Wanderin' Goom



This little guy is harmless, but Wario could shake it up for a Coin or two.



Pirate Goom



Watch out for his spear.



Pinwheel



This sea dragon spins into a blade when it spots enemies.



Dropper



Heads up! This character waits for Wario and falls from the ceiling with its spikes down.



Helmut



He swims up and down under the water. Watch out the spike on his head!



Pouncer



This sturdy creature drops down and pursues Wario.

Wario can get a lift on its flat top.



Penkoon



This pirate is part penguin and part racoon. Watch out for its spiked stomach ball.



D.D.



The Dangerous Duck is a boomerang-throwing baddie. When Wario sees the weapon coming, he should duck too.



Bucket Head



This cool customer spits icy crystals.

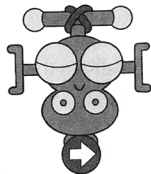


One of the Kitchen Island creatures will help Wario get around.

Floater



Wario can ride this creature in the air. The arrow on its ball shows the direction that it will float. A knock on the head will change its direction.





Call our 24 hour automated games counselling service for assistance on selected Nintendo software. The games on this line are being updated frequently.

To call the automated hotline,
dial

09067 53 50 40

(touch-tone phones only, please dial carefully).

Calls to the automated hotline currently cost 75 pence per minute (charge correct at time of printing – January 2002 – but is subject to change without prior notice).

A call to the automated hotline will cost no more than £3 and your call may be brought to an end automatically in order to ensure that this cost is not exceeded.

You must gain the permission of the person responsible for paying the telephone bill before phoning the automated hotline.

24 MONTHS WARRANTY

For a period of 24 months from the date of purchase within the European Economic Area Nintendo of Europe GmbH warrants to the purchaser that this product is free from defects in material and workmanship at the time of purchase and further

- Nintendo will, without charge to the purchaser, at its complete discretion either repair or replace the defective product;
- this warranty does not apply if the defect is caused by the purchaser's and/or any third party's negligence, unreasonable use, modification, inappropriate repair, use of the product otherwise than in conformity with Nintendo's instruction manual or as a result of accidental damage.

Note that this warranty is granted in addition to any statutory rights which the purchaser of consumer goods may have. The warranty granted hereunder by Nintendo does not affect those statutory rights.

In case of a defect covered by this warranty please contact:-

Nintendo Service Centre
Parham Drive, Boyatt Wood, Eastleigh, Southampton SO50 4NU.
Tel: 023 80 62 32 00

When sending the product to the Nintendo Service Centre please use, if possible, the original packaging, add a description of the defect and attach thereto a copy of your proof of purchase showing the date thereof.

If the 24 months period has already expired or if the defect is not covered by this warranty, Nintendo of Europe GmbH may still be prepared to repair or replace the product.
For further information about this and in particular the details of any charges for such services please contact:-

Nintendo Service Centre
Tel: 023 80 62 32 00

SVENSKA

[0199/SWE/GB]

club Nintendo®

Frågor om spelet? Som medlem i Club Nintendo får du spelsupport och mängder av förmåner och erbjudanden. För mer information om Club Nintendo, besök vår website www.nintendo-se.com eller ring på 0300-72100.

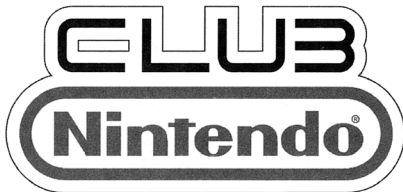
DANSK

[1199/DEN/GB]

CLUB NINTENDO

Har du brug for hjælp til spillet, så ring til Club Nintendos hotline på telefon **89 44 22 34** eller fax på **89 44 22 81** eller e-mail til **club@nintendo.dk**. Åben mandag til fredag kl. 16:00 til 19:00.

Se også Nintendos hjemmeside **www.nintendo.dk** med spændende nyheder, hjælp, tips og tricks til de hotteste spil.



Oletko jumissa pelissäsi? Nintendo Hotline auttaa Sinua kaikissa peliongelmissasi pelkän lähi-/kaukopuhelun hinnalla arkisin klo. 17 – 20.

Nintendo Hotlinen sähköpostiosoite on **nintendo@agerex.fi** ja puhelinnumero **(09) 5607 2666**.

Palauttamalla pelin mukana saamasi liittymiskupongin pääset lisäksi maksutta Club Nintendon jäseneksi ja saat Nintendo Newsin kotiisi neljästi vuodessa.

Inhalt

Warios Plan	25
Controller-Funktionen	26
Jetzt geht's los!	28
Spielstand speichern	30
Wario wird aufgewertet	32
Gegenstände	35
Warios Rat	36
Karte der Pirateninsel	37
Warios Widersacher	38



Warios Plan

Erinnerst Du Dich noch an „Super Mario Land 2: Six Golden Coins?“ Wario versuchte sich Marios Schloß unter den Nagel zu reißen, hatte dabei aber wenig Glück. Hartnäckig wie Wario nun einmal ist, denkt er gar nicht daran aufzugeben. Sein Verlangen nach einem Schloß ist größer als jemals zuvor.

Eines Tages, als Wario sich wieder einmal seiner Lieblingsbeschäftigung widmet, nämlich hinterhältige Pläne zu schmieden, kommt ihm das Gerücht zu Ohren, die Piraten der Pfeffer-Insel hätten die riesige Goldstatue der Prinzessin Toadstool gestohlen. Ein genialgemeiner Gedanke schießt Wario blitzschnell durch den Kopf: „Mario hat sich bereits auf die Suche gemacht, aber wenn ich den Schatz als erster finde, wird mir das ein königliches Vermögen bringen. Mit diesem Gold und den anderen Schätzen der Piraten kann ich mir einen Palast bauen, der Marios Schloß wie eine Hundehütte aussehen läßt.

Ga, ha, ha, ha...! Worauf warte ich eigentlich noch?“

Über jeden Selbstzweifel erhaben, macht sich Wario auf den Weg. Daß die Zuckerrohr-Piraten harte Nüsse sind, daran denkt er gar nicht. Ihr Anführer, Kapitän Sirop, ist weltweit für seine Gemeinheiten bekannt. Er ist eine besonders fiese Socke!

Wird Wario die Goldstücke und versteckten Schätze auf der Pfeffer-Insel finden?

Wie wird sein neuer Palast aussehen? Bleibt er so gemein und hinterhältig? Um das herauszufinden, gibt's nur eins!

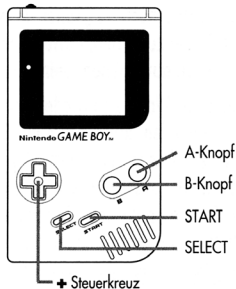
Controller-Funktionen

+ Steuerkreuz

- ◀▶ Bewegt Wario nach rechts und links.
- ▼ Wario duckt sich oder geht hinunter.
- ▲ + B-Knopf Wenn Du mehr als 10 Münzen hast, kannst Du daraus eine 10er Münze machen.

A-Knopf

- Springen.
- Wario springt höher, wenn Du dabei das + Steuerkreuz nach oben drückst.
- Wario kann springen, um Blöcke zu zertrümmern. Einige Blöcke müssen mehrmals getroffen werden.
- Unter Wasser schwimmt Wario mit Hilfe des A-Knopfes. Hältst Du den A-Knopf gedrückt, taucht Wario auf. Während er aufsteigt, kannst Du Wario mit rechts oder links auf dem + Steuerkreuz in die jeweilige Richtung schwimmen lassen.



B-Knopf

- Benutze Warios Rippentriller. Viele Blöcke können mit dieser Technik zertrümmert werden.
- Wirf mit Gegnern oder anderen Sachen, die Wario hochheben kann.

START

- Beginnt das Spiel.
- Unterbricht das Spiel (Pause).

SELECT

- Ohne Funktion
- Die Gegenstände geben Wario die Möglichkeit, sich zum Superhelden aufzupowern.

Wenn Du den A-, B-Knopf, START und SELECT gleichzeitig drückst, erscheint wieder das Titelbild und das Spiel startet erneut.



TIP

Ich kann einen K.O.-gegangenen Gegner hochheben und mit dem B-Knopf wegwerfen.

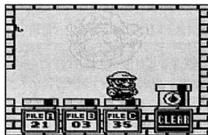
Jetzt geht's los!

Stecke die „WARIO LAND“ Spielkassette korrekt in Deinen Game Boy und schalte ihn ein. Nun erscheint „Nintendo®“ auf Deinem Bildschirm, gefolgt von dem „WARIO LAND“ Titelbild. Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu starten.



Titelbild

Wenn Du auf dem Titelbild den A-Knopf oder START drückst, erscheint der Select-Bildschirm.

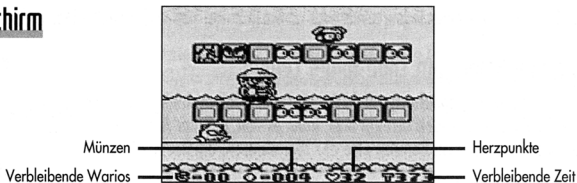


Select-Bildschirm

Befindest Du Dich im Select-Bildschirm, drücke rechts oder links auf dem **+** Steuerkreuz, um Dich auf die A-, B- oder C-Röhre zu stellen. Jede Röhre stellt Dir einen Speicherplatz zur Verfügung. Drückst Du das **+** Steuerkreuz nach unten, beginnt das Abenteuer.

Die Anzahl der durchgespielten Level wird im Select-Bildschirm unter jeder Röhre angezeigt.

Der Spielbildschirm



Wenn Du das Spiel unterbrichst, werden am unteren Bildschirmrand die Nummer der aktuellen Etappe und die Gesamtanzahl aller bereits gesammelten Münzen angezeigt.

Sind alle Warios verbraucht, wird Dir ein Teil der eingesammelten Münzen und Schätze wieder weggenommen.

Hier geht's ums Geld

Besitzt Wario mehr als 10 Goldmünzen, kann er daraus eine einzelne 10er Münze machen. Drücke dazu das **+** Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig den B-Knopf. Durch erneuten Druck des B-Knopfes kann die Münze geworfen und so auch als Waffe verwendet werden.



1 Goldmünze



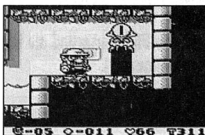
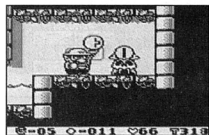
10er Goldmünze

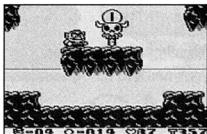
Spielstand speichern

Du kannst das Spiel am Ende eines jeden Levels oder an bestimmten Stellen innerhalb eines Levels speichern.

Speichern eines Spiels am Ende eines Levels

Dein Spiel wird automatisch gespeichert, sobald Du ein Level erfolgreich abgeschlossen hast. Wenn Du das Ende eines Levels erreicht hast, kann es sein, daß der Ausgang mit einem Totenkopf versperrt ist. Benutze eine der 10er Münzen, um ihn zu öffnen.



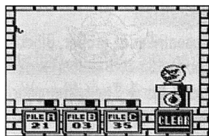


Speichern eines Spiels inmitten eines Levels

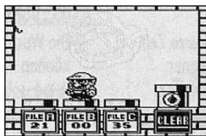
Ein Speichertotenkopf ist in der Mitte eines jeden Levels versteckt. Finde ihn, benutze eine 10er Goldmünze und sichere Dein Spiel in den batteriegestützten Speicher.

Löschen eines gespeicherten Spiels

Wenn Du Wario innerhalb des Select-Bildschirms unter das „CLEAR“-Zeichen springen läßt, verwandelt er sich in Bomben-Wario. Läßt Du nun Bomben-Wario in die A-, B- oder C-Röhre steigen, wird deren Inhalt gelöscht.



Bomben-Wario



Löschen des Inhalts

Wario wird aufgepowert



Jet-Wario

Wenn Wario einen Jet-Pott aufammelt, verwandelt er sich in Jet-Wario.



Jet-Warios Spezialtechniken

- Drücke den B-Knopf und Wario kann für kurze Zeit fliegen. Trifft er dabei einen Block oder Gegner, hat das den gleichen Effekt wie sein Rippentriller.
- Bei erneutem Druck des B-Knopfes, unterbricht Wario seinen Flug.
- Jet-Wario springt höher und läuft schneller!



Stier-Wario

Mit einem Stier-Pott wird aus Wario Stier-Wario.



Stier-Warios Spezialtechniken

- Die Wucht von Warios Rippentriller ist größer. Blöcke können mit einem einzigen Treffer zertrümmert werden!
- Drückst du mitten im Sprung das **+** Steuerkreuz nach unten, krachst Du auf den Boden nieder und betäubst so Deine Gegner für kurze Zeit.
- Wenn Du springst und gleichzeitig das **+** Steuerkreuz nach oben drückst, kann Wario mit seinen Hörnern in der Decke stecken bleiben. Drücke das **+** Steuerkreuz erneut nach oben, um wieder loszukommen.



Drachen-Wario

Der Drachen-Pott verwandelt Wario in Drachen-Wario.



Drachen-Warios-Spezialtechniken

- Wenn Du den B-Knopf drückst, kommt Feuer aus der Drachennase. Damit lassen sich Blöcke zerschmettern und nicht-feuerfeste Gegner versengen.

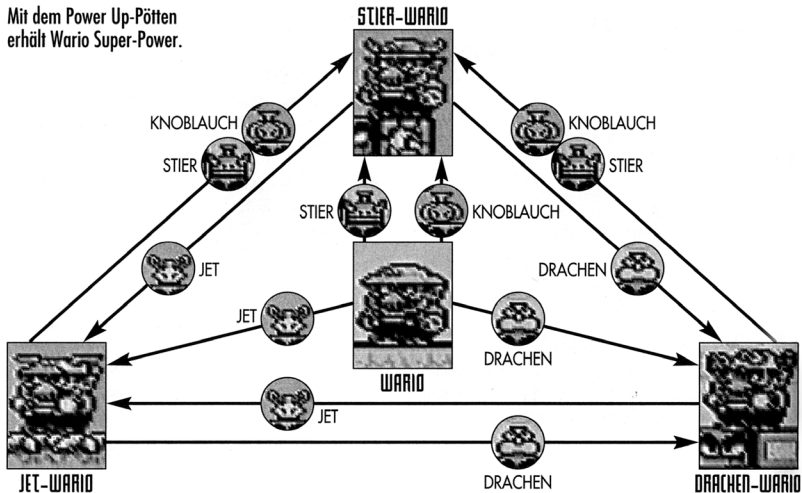
Klein-Wario



Werde ich in meiner normalen Größe getroffen, dann schrumpfe ich.

Finde ich einen Pott, erhalte ich meine normale Größe wieder.
Durch einen Stier-, Jet- oder Drachen-Pott, werde ich noch stärker!

Mit dem Power Up-Pöffen
erhält Wario Super-Power.



Gegenstände

Es gibt einen Haufen nützlicher Sachen, die Wario aufsammeln kann.



Stern

Mit diesem Stern wird Wario für kurze Zeit unverwundbar und läuft schneller. Das ist die Gelegenheit, Herzen besiegtter Gegner einzusammeln.



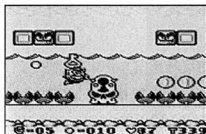
Herz

Für jeden ausgeschalteten Gegner erhält Wario Herzpunkte. Für jedes Herz erhöht sich die Herzpunktanzeige um 10. Erreicht Sie 100, bekommst Du einen Extra-Wario. Am unteren Bildschirmrand kannst Du die Gesamtsumme Deiner Herzpunkte sehen.



Schlüssel

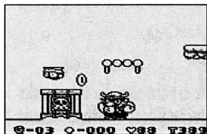
Die Schlüssel öffnen die Türen der Schatzkammern. Hast Du einen gefunden, suche nach einer Knochentür in der gleichen Etappe. Wirf den Schlüssel hinein und kassiere ab! Du kannst die Schlüssel auch auf Deine Widersacher schmeißen.



Verwende einen Schlüssel, um die Knochentür zu öffnen.

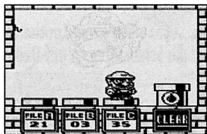
Warios Rat

Sammele soviele Münzen wie nur möglich, damit ich mir mein Schloß leisten kann.
Hier nun ein paar Tips, um an das nötige Kleingeld zu kommen.



Verpasse keine Münzen Deiner Gegner!

Bei meinen Angriffen auf Gegner erscheinen Münzen.
Versäume nicht, sie einzusammeln.



Zerschmettere die Blöcke!

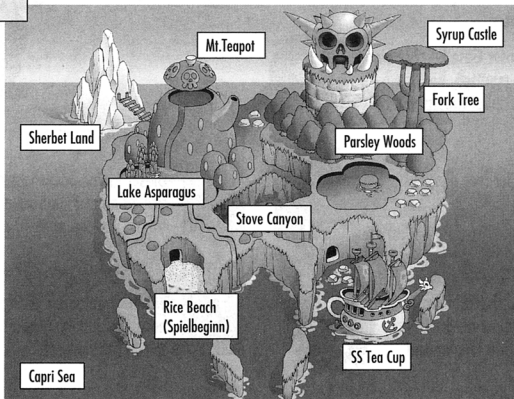
Die Piraten haben Münzen auf der ganzen Insel versteckt. Du findest sogar welche davon in Steinen. Schnapp' sie Dir, indem Du den Block zertrümmerst.

Auf der Pirateninsel sind viele Schätze und Münzen versteckt. Wieviele Du davon findest, hängt ganz von Deiner Spürnase ab!

Karte der Pirateninsel

Drücke den A-Knopf, um ein bestimmtes Gebiet eingehender zu studieren. Mit dem B-Knopf erhältst Du wieder die Gesamtübersicht. Auf den einzelnen Gebieten siehst du die Etappen. Ist eine Etappe mit einem © gekennzeichnet, existieren hier zwei Ausgänge.

Pfefferinsel



Warios Widersacher

Neben den Zuckerrohr-Piraten gibt es noch viele weitere Kreaturen auf der Pfeffer-Insel. Auf diese Wesen solltest Du ein besonders wachsames Auge werfen.



Wandernder Goom



Ein harmloser Geselle, aber wenn Wario ihn schüttelt, können 1 bis 2 Münzen dabei rausspringen.



Piraten Goom



Vorsicht! Der hier pieckst.



Pinwheel



Dieser kleine Seedrache rollt sich zu einer Klinge zusammen, sobald jemand naht.



Dropper



Kopf hoch! Dieses fiese Fallobst wartet an der Decke, um auf Wario zu plumsen.



Helmut



Er schwimmt unter Wasser hoch und runter. Achte auf seinen Stachelkopf.



Pouncer



Ein starker Bursche. Auf seinem flachen Kopf kann sich Wario mitnehmen lassen.



Penkoon



Ein verfressener Spießgeselle! Seine Wampe ist seine Waffe. Aufgepaßt!



D.D.



Das ist Dangerous Duck, die bumerangwerfende Ente. Wenn Wario ihn sieht, sollte er sich schnellstens ducken.

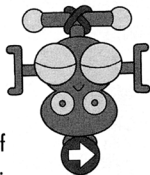


Wenigstens eine Kreatur, die Wario unter die Arme greift.

Floater



Mit ihm kann Wario in die Lüfte steigen. Der Pfeil an seinem Ball zeigt die Flugrichtung an. Ein kleiner Klopfer auf seinem Kopf und schon wechselt er die Richtung.



Bucket Head



Er hält sich für äußerst cool und spuckt deshalb auch Eiszapfen.



NINTENDO

MORE THAN WORDS

Das Magazin!

Bereits seit über zehn Jahren begleitet das CLUB NINTENDO-Magazin treue Nintendo-Fans ALLE ZWEI MONATE durch das unendliche Videospiel-Universum! In jeder Ausgabe werden neue Bereiche der virtuellen Welt erschlossen, neue Spiele vorgestellt und brandheiße News präsentiert. Zudem erwarten euch Tipps, Tricks, Verlosungen, Comics, Leserbriefe und vieles mehr! KOSTENLOS bei eurem Nintendo-Händler!

Das Abo!

Für nur 15,31 EURO kommt das Club Nintendo-Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause. Auf diese Weise entgeht euch keines der begehrten Hefte! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, ein exklusives Nintendo-Gimmick nur für Abonnenten!



VIRTUAL VISIONS

www.nintendo.de

in das Adressfeld des Browsers eingeben und das Portal zum Newscenter von Nintendo öffnen! Brandheiße News, ständig neue Spielvorstellungen und der kostenlose Newsletter halten euch über alle Entwicklungen des Nintendo-Universums auf dem Laufenden!

www.pokemon.de

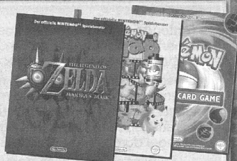
und ihr betretet den virtuellen Pokémon-Erlebnispark! Euch erwarten News, Online-Games, Verlosungen, Spielvorstellungen, Sounds, Videos und natürlich jede Menge Pokémon! Natürlich habt ihr auch hier die Möglichkeit, einen kostenlosen Newsletter zu abonnieren!



PLAYER SUPPORT

Die Nintendo Spieleberater

Die Ratgeber direkt von den Nintendo-Spieleprofis! Ob Pokémon, Donkey Kong 64 oder The Legend Of Zelda – diese Bücher verraten euch wichtige Tipps und Tricks zum Bestehen großartiger Abenteuer. Inklusive detaillierter Levelmaps, genauer Lösungsbeschreibungen und jeder Menge original Illustrationen.



Specials

Club Nintendo Specials informieren euch über jede neue Hardware-entwicklung und bieten euch einen umfangreichen Einblick in das Softwareangebot von Nintendo. Brandheiße Infos direkt aus erster Hand!

HOTLINE

Kompetente Hilfe bei allen Fragen rund um Nintendo –
die Profis von der Nintendo Hotline helfen weiter!

Bei Spielefragen: **0190 - 00 00 00** (Live-Operator)
(Jeder Anruf kostet nur 1,51 EURO!)

Die Spieleberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 17 Uhr!

Bei allgemeinen Fragen zum Thema Nintendo: **0180 - 5 00 58 06** (Live-Operator)
(Bundesweit 0,12 EURO pro Minute!)

Die Nintendo Konsumentenberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 17 Uhr!

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung greift nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung greift ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen.

Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung

Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

NOTIZEN

Leiste einen Beitrag zum Umweltschutz:

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.

Wirf verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. gib diese bei einer Sammelstelle ab.

Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert dich deine Gemeinde.

Table des matières

Histoire	45
Commandes	46
Préparatifs	48
Sauvegarde	50
Les multi facettes de Wario	52
Objets	55
Conseils de Wario	56
Carte de l'île	57
Les ennemis	58



Story

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, cela vous dit quelque chose? Wario voulait s'emparer du château de Mario et avait échoué! Comme il a de la suite dans les idées, il n'a pas abandonné! Aujourd'hui, ce château, il le veut plus que jamais.

Un jour, alors qu'il s'entraîne à être encore plus horrible, Wario se dit: "Il paraît que les pirates de l'île Cuisine (Kitchen Island) ont volé la statue géante en or de la Princesse Toadstool. Apparemment, Mario est parti à sa recherche, mais si je peux mettre la main dessus, j'en tirerai une rançon de roi... ou de princesse. Ceci ajouté aux divers trésors et pièces des pirates, je pourrai m'offrir un château bien plus grand que celui de Mario, lequel, soit dit en passant, n'est qu'un cabanon de jardinier. Hi hi hi, ha ha ha, voilà l'occasion rêvée!"

Plus que confiant, Wario part et ne s'inquiète même pas de savoir si les Pirates Cassonade sont des coriaces. Et pourtant, leur chef le Capitaine Sirop, est réputé pour être sans foi ni loi.

Wario saura-t-il trouver les pièces et les trésors cachés sur l'île Cuisine? A quoi ressemblera son nouveau palais? Wario sera-t-il toujours horrible et laid? Découvrons-le ensemble!

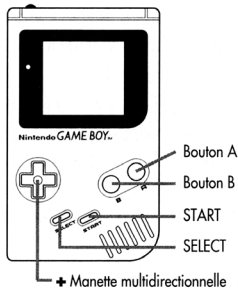
Commandes

+ Manette multidirectionnelle

- ◀▶ Se déplacer à gauche et à droite.
- ▼ Descendre ou s'accroupir.
- ▲ + Bouton B Si vous avez 10 pièces ou plus, vous pouvez obtenir la Pièce en Or.

Bouton A

- Sauter.
- Sautez et maintenez ▲ de la manette multidirectionnelle : Wario bondit encore plus haut.
- Wario peut sauter et briser des blocs. Plusieurs bonds sont nécessaires afin de briser certains blocs.
- Lorsque Wario est immergé, appuyez sur le bouton A pour qu'il nage vers le haut. En maintenant ce bouton enfoncé, Wario remonte à la surface. Appuyez aussi sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour le déplacer dans une de ces directions.



Bouton B

- Wario utilise sa projection au sol. Grâce à cette technique, il peut briser des blocs.
- Lancez les ennemis et objets que Wario a soulevés.

START

- Début de la partie.
- Pause.

SELECT

- Pas utilisé.
- Si Wario obtient un objet, il peut se transformer et faire des choses spéciales.

En appuyant simultanément sur les boutons A, B, START et SELECT, vous redémarrez et revenez à l'écran Titre.



Astuce

Après avoir aplati un ennemi, je le ramasse et j'utilise le bouton B pour le lancer.

Préparatifs

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre Game Boy et mettez celui-ci sous tension (ON).

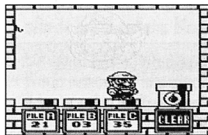
Le logo NINTENDO® apparaît juste avant l'écran Titre.

Dès que celui-ci est affiché, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.



Ecran Titre

A l'écran Titre, appuyez sur le bouton A ou START pour faire apparaître l'écran Select.



Ecran Select

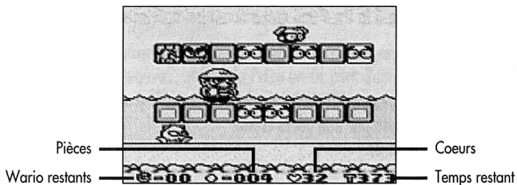
Les tuyaux A, B et C sont les trois fichiers de sauvegarde de cette cartouche de jeu. Choisissez un fichier (FILE) de A à C à l'aide de la manette multidirectionnelle.

Tenez-vous sur le tuyau du fichier que vous utiliserez pour votre partie.

Appuyez sur bas de la manette multidirectionnelle pour commencer à jouer.

Le nombre d'étapes achevées est indiqué sur chaque tuyau à l'écran Select.

Écran de jeu



Lorsque vous mettez le jeu sur Pause, l'étape actuelle et les pièces accumulées depuis le début du jeu sont chiffrées en bas de l'écran.

Si vous perdez tous les Wario que vous avez en réserve, une partie de vos pièces accumulées et trésors sera déduite.

Tout au sujet des pièces

Si Wario ramasse plus de dix pièces, il peut obtenir une Pièce en Or. Pour ce faire, appuyez simultanément sur Haut de la manette multidirectionnelle et sur le bouton B. Pour utiliser la Pièce en Or comme une arme, appuyez à nouveau sur le bouton B.



Pièce



Pièce en Or

Sauvegarde

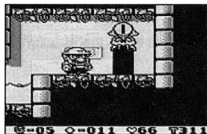
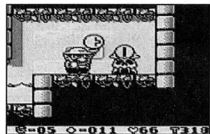
Vous pouvez sauvegarder votre jeu à la fin d'une étape ou au point de sauvegarde de l'étape.

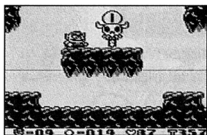
En fin d'étape

Votre jeu est automatiquement sauvegardé à la fin de chaque étape.

La fin d'une étape est parfois fermée par une porte Crâne.

Ouvrez-la au moyen de la Pièce en Or.



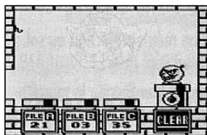


En milieu d'étape

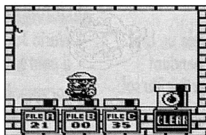
Un crâne d'animal représente le point de sauvegarde dissimulé en milieu d'étape. Si vous le trouvez, utilisez la Pièce en Or pour l'activer et sauvegarder votre partie dans la pile à lithium de votre cartouche de jeu.

Effacer des données enregistrées

Si Wario pénètre dans le tuyau CLEAR situé à droite de l'écran Select, il devient Wario Bombe. Lorsque Wario Bombe entre ensuite dans le tuyau A, B ou C, il efface les données enregistrées de ce tuyau.



Wario Bombe



Effacement des données enregistrées

Les multi facettes de Wario



Wario Avion

En ramassant une jarre avion, Wario devient un AVION.



Techniques spéciales de Wario Avion

- Appuyez sur le bouton B pour que Wario vole un bref instant. S'il percute un ennemi ou un bloc pendant son vol, le résultat est similaire à une projection au sol.
- Appuyez à nouveau sur le bouton B pour que Wario cesse de voler.
- Wario Avion saute plus haut et court plus vite.



Wario Taureau

Dès qu'il ramasse une jarre taureau, Wario devient un TAUREAU.



Techniques spéciales de Wario Taureau

- Wario Taureau exécute une méga projection au sol. Il peut briser des blocs en un seul coup!
- Lorsque Wario saute, appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle: les ennemis vont être momentanément immobilisés lorsque vous vous "écraserez" au sol.
- Maintenez Haut de la manette multidirectionnelle enfoncé lorsque vous sautez: Wario va s'accrocher au plafond grâce à ses cornes. Pour lui faire lâcher prise, appuyez à nouveau sur Haut.



Wario Dragon

En ramassant une jarre Dragon, Wario devient un DRAGON.



Techniques spéciales de Wario Dragon

- Appuyez sur le bouton B pour que les flammes sortent des naseaux du dragon. Vous pouvez ainsi briser des blocs et anéantir de ennemis.

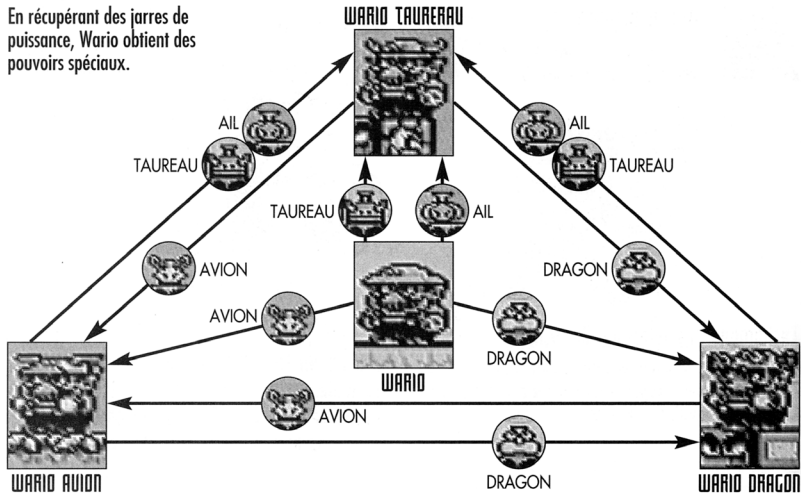
Wario Minus



Dès que je suis touché quand j'ai ma taille normale, je rétrécis!

Mais, en trouvant une jarre, je retrouve ma taille habituelle. Et, si je peux trouver une jarre de puissance (Taureau, Avion ou Dragon), je deviens horriblement puissant!

En récupérant des jarres de puissance, Wario obtient des pouvoirs spéciaux.



Objets

La liste n'est pas exhaustive; Wario peut récupérer d'autres objets.



Étoile

Elle permet à Wario d'être temporairement invincible. Il peut aussi courir plus vite. Lorsqu'il est invincible, il peut amasser des coeurs en anéantissant des ennemis.



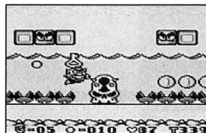
Cœur

Wario gagne un Point de Cœur pour chaque ennemi qu'il neutralise. S'il récupère un cœur, son compteur est crédité de 10 points. Au bout de 100 points, Wario obtient une vie supplémentaire. Le nombre total de points de cœur est comptabilisé en bas en l'écran.



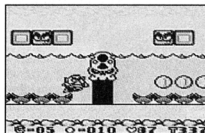
Clé

Les clés ouvrent les salles secrètes. Lorsque vous trouvez une clé recherchez – dans la même étape – un gros crâne avec une serrure, insérez la clé... et à vous le trésor! Vous pouvez aussi lancer les clés sur les ennemis pour les assommer.



Clé

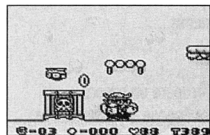
Crâne



Utilisez une clé sur le crâne

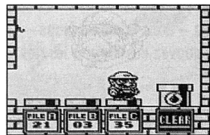
Conseils de Wario

Collectez le plus de pièces possible et aidez-moi à construire mon château.
Voici quelques façons radicales d'obtenir des pièces pour votre copain Wario.



Ne ratez pas les pièces des ennemis!

Lorsque j'attaque les ennemis, des pièces apparaissent.
N'hésitez pas à vous en emparer.



Cassez les blocs!

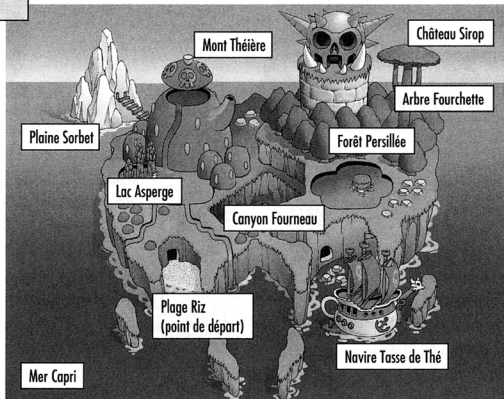
Les pirates ont dissimulé des pièces un peu partout sur l'île.
Par exemple, un bloc peut contenir une pièce.
Donc, récupérez les pièces en brisant ces blocs.

L'île renferme moult trésors et pièces. Le nombre de pièces que vous collectez est proportionnel à votre dextérité.

Carte de l'île

Lorsque la carte de l'île est à l'écran, appuyez sur le bouton A pour vous transporter à un endroit précis. Appuyez ensuite sur le bouton B pour sortir de la carte. Les plans des parties individuelles de l'île affichent les différentes étapes. Si une étape est représentée par un double cercle, c'est qu'elle possède deux sorties.

Île Cuisine



les ennemis

Les pirates Cassonade ne sont pas les seuls habitants de l'île Cuisine. Faites aussi attention aux créatures suivantes:

Goomy Baladeur



Ce petit personnage est inoffensif, mais Wario peut le secouer pour faire tomber une pièce ou deux.



Goomy Pirate



Attention à sa lance.



Tombeur



Relevez la tête! Cet ennemi attend que Wario passe et se laisse tomber du plafond, pointes en premier.



Roue Herissee



Cet hippocampe se transforme en roue à lames dès qu'il repère l'ennemi.



Casqueur



Cet animal sous-marin nage de haut en bas. Attention à la pointe sur sa tête!



Predateur



Cet animal robuste se laisse tomber et pourchasse Wario.

Cependant, Wario peut le chevaucher.



Pinkouin



Ce pirate est mi-pingouin mi-raton-laveur. Prenez garde au bouclier à pointe sur son estomac.



C. C.



Coin Coin est un ennemi lançant un boomerang.

Wario ferait bien de plonger au sol dès que l'arme arrive, pour éviter de se faire... canarder.

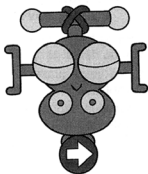


Une des créatures de l'île Cuisine aidera Wario à se diriger.

Flotteur



Wario peut chevaucher cette créature dans les airs. La flèche sur sa boule indique la direction vers laquelle il va flotter. Un bon coup sur la tête modifiera la direction.



Seau Froid



Pour être cool, il est cool: il crache des cristaux glacés.



FRANCE SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce(cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo • 24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr • tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08 92 68 77 55*

ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs – 1, Rue de la Croix des Maheux

95031 Cergy Pontoise CEDEX

* 0,34 EURO par minute

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch
Frankrijklei 31– 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03-2247683 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31– 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03-2247683 (entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO? APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

Inhoud

Het verhaal	65
De bedieningsknoppen	66
Het starten van het spel	68
Het save van het spel	70
Wario sterker maken	72
Voorwerpen	75
Wario's advies	76
Kaart van het pirateneiland	77
Vijanden	78



Het verhaal

Wat heeft zich ook alweer afgespeeld in Super Mario Land 2: Six Golden Coins? Wario probeerde daarin Mario's kasteel over te nemen, wat hem uiteindelijk niet is gelukt. Maar hij is van nature nogal vasthoudend, dus geeft hij niet op. Nu wil hij meer dan ooit een kasteel.

Op een dag, toen Wario bezig was zich te oefenen in gemene streken, dacht hij bij zichzelf: "Er wordt gefluisterd, dat de piraten van het Kitchen Island (Keukeneiland) het enorme gouden standbeeld van prinses Paddestoel hebben gestolen. Mario is daarnaar op zoek, maar als ik dat beeld het eerst weet te vinden, kan ik er een vorstelijke losprijs voor vragen. Met dat geld en de overige schatten en munten van de piraten kan ik vervolgens een kasteel kopen dat nog veel groter is dan dat aandoenlijke optrekje dat Mario "zijn kasteel" noemt. Hi, hi, hi...! Waar wacht ik nog op!?"

Vol vertrouwen ging Wario op pad. Het kwam zelfs niet in hem op zich te realiseren, hoe gemeen de Brown Sugar (Bruine Suiker) piraten waren. Hun leider, kapitein Syrup (Stroop), stond over de hele wereld bekend als een echt gemene en meedogenloze kerel.

Lukt het Wario de munten en schatten te vinden die op het Keukeneiland zijn verborgen? Hoe gaat zijn nieuwe paleis eruit zien? Blijft hij zo gemeen en zo lelijk? We zullen zien!

De bedieningsknoppen

+ Vierpuntsdruktoets



Verplaats Wario naar links en rechts.



Wario laten wegduiken of naar beneden laten gaan.

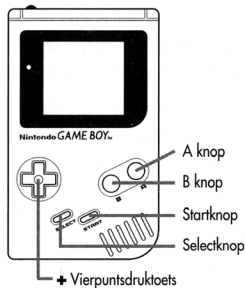


+ B Button

Als Wario 10 of meer munten heeft, kan hij de "10 Gold Coin" produceren.

A knop

- Springen.
- Als Wario springt terwijl de van de vierpuntsdruktoets ingedrukt wordt gehouden, springt hij hoger.
- Wario kan springen en blokken breken. Sommige blokken hebben meer dan één klap nodig.
- Wanneer Wario onder water is, zwemt hij omhoog als op de A knop wordt gedrukt. Als deze A knop ingedrukt wordt gehouden, blijft Wario omhoog zwemmen. Als hij daarmee bezig is, kan hij ook naar links of rechts worden verplaatst door op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets te drukken.



B knop

- Om Wario zijn lichaamsdreun te laten gebruiken. Met deze techniek kan hij blokken kapot slaan.
- Om Wario met vijanden of andere dingen die hij heeft opgeraapt te laten gooien.

Startknop

- Het spel starten.
- Tijdens het spel pauzeren.

Selectknop

- Wordt niet gebruikt
- Als Wario een voorwerp te pakken krijgt, wordt hij krachtiger en kan hij speciale dingen doen.

Als tegelijkertijd op de A, B, start- en selectknop wordt gedrukt, volgt er een reset waarna het spel weer terugkeert naar het titelscherm.



Tip

Als ik een vijand heb neergeslagen, kan ik hem oprapen en, als op de B knop wordt gedrukt, weggooien.

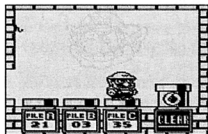
Het starten van het spel

Doe de cassette op de juiste manier in de Game Boy en zet deze aan. Daarna verschijnt enkele seconden lang het "Nintendo"-logo, gevolgd door het titelscherm. Druk dan op de startknop om met spelen te beginnen.



Titelscherm

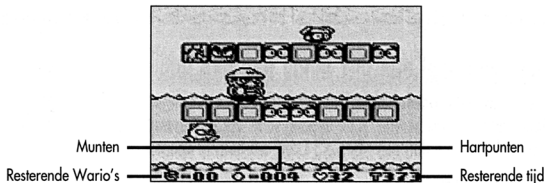
Als in het titelscherm op de A knop of de startknop wordt gedrukt, verschijnt het keuzescherm.



Keuzescherm

De buizen A t/m C zijn de drie verschillende saveposities van deze cassette. Gebruik de vierpuntsdruktoets om uit A, B of C een spelbestand te kiezen. Ga op de buis staan van het bestand (FILE) waarmee moet worden gespeeld en druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om met dat spel te beginnen. Het aantal levels dat al is doorlopen staat op elke buis in het keuzescherm.

Speelscherm



Als het spel wordt onderbroken voor een pauze, verschijnen onderaan het scherm het nummer van het parcours van dat moment en het totale aantal munten dat tijdens alle reeds doorlopen parcoursen is verzameld.

Als alle reserve-Wario's zijn verslagen, raakt hij een aantal verzamelde munten en schatten kwijt.

Over munten

Als Wario meer dan 10 gouden munten heeft, is het mogelijk hem een "10 Gold Coin" te laten produceren door tegelijkertijd op de bovenkant van de vierpunts-druktoets en op de B knop te drukken. Door daarna opnieuw op deze knop te drukken, gooit Wario met deze munt, die als wapen kan worden gebruikt.



1 "Gold Coin"
(gouden munt)



10 "Gold Coin"

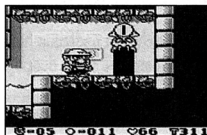
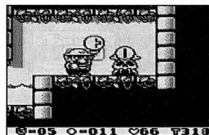
Het save van het spel

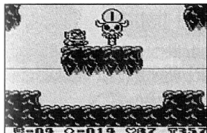
Het spel kan elke keer dat een level is uitgespeeld, of bij een save-positie in een level, worden opgeslagen.

Het save van een spel aan het einde van een level

Nadat een level is uitgespeeld, wordt het spel automatisch gesaved.

Als Wario het einde van een level bereikt, is de uitgang soms afgesloten met een afgesloten schedel. Gebruik dan een "10 Gold Coin" om hem te openen.



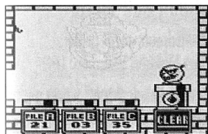


Het spel saveu in het midden van een level

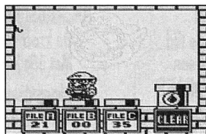
In het midden van elk level is een save-positie in de vorm van een schedel verborgen. Als Wario die vindt, moet hij een "10 Gold Coin" gebruiken om hem te activeren, om zo het spel in het batterijgeheugen van de cassette te saveu.

Opgeslagen gegevens wissen

Als Wario de CLEAR-buis aan de rechterkant van het keuzescherm ingaat, verandert hij in Bom-Wario. Als Bom-Wario buis A, B of C ingaat, wist hij de gegevens in die buis.



Bom-Wario



Wissen opgeslagen gegevens

Wario sterker maken



Jet Wario

Als Wario een jetpot weet te bemachtigen, wordt hij JET WARIO.



De speciale technieken van Jet Wario

- Als op de B knop wordt gedrukt, kan Wario korte tijd vliegen. Raakt hij tijdens zo'n vlucht een blok of een vijand, dan heeft dat hetzelfde effect als wanneer hij een lichaamsdreun uitdeelt.
- Door daarna opnieuw op de B knop te drukken, stopt Wario met vliegen.
- Jet Wario kan hoger springen en sneller rennen!



Bull Wario

Als Wario een stierenpot te pakken krijgt, wordt hij BULL WARIO (Stier-Wario).



De speciale technieken van Bull Wario

- De kracht van Wario's lichaamsdreun wordt groter. Met één klap kan hij daarmee blokken breken!
- Als op de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt wanneer Wario springt, kan hij zijn vijanden korte tijd laten bevriezen door zich daarna keihard op de grond te laten vallen.
- Als Wario springt tijdens het indrukken van de bovenkant van de vierpuntsdruktoets, komen de hoorns op zijn hoofd vast te zitten in het plafond. Druk in dat geval op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om hem weer los te krijgen.



Dragon Wario

Als Wario een drakenpot weet te bemachtigen, wordt hij **DRAGON WARIO** (Draak-Wario).



De speciale techniek van Dragon Wario

- Als op de B knop wordt gedrukt, komt er vuur uit de neus van de draak. Hiermee kunnen blokken worden gebroken en vijanden worden verslagen.

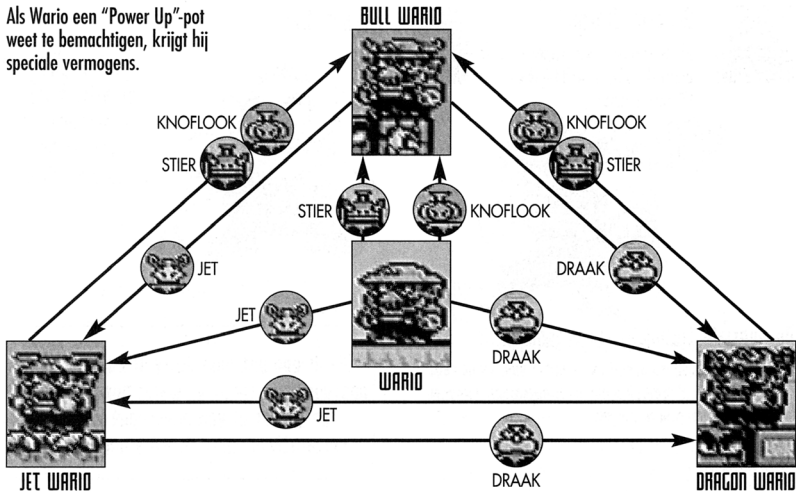
Kleine Wario



Als ik word geraakt terwijl ik normaal van formaat ben, word ik klein.

Als ik een pot vind, krijg ik mijn normale postuur weer terug. En als ik een stierenpot, een jetpot of een drakenpot weet te bemachtigen, word ik zelfs nog sterker.

Als Wario een "Power Up"-pot weet te bemachtigen, krijgt hij speciale vermogens.



Voorwerpen

Er zijn volop andere nuttige zaken die Wario kan meenemen.



Ster

De ster maakt Wario korte tijd onoverwinnelijk en hij kan ook sneller rennen. Terwijl hij onoverwinnelijk is, kan hij harten bemachtigen door vijanden te verslaan.



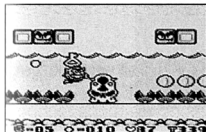
Hart

Voor elke vijand die Wario weet te verslaan, krijgt hij een hartpunt. Als Wario een hart weet te bemachtigen, loopt zijn aantal hartpunten met 10 op. Als Wario 100 hartpunten heeft, krijgt de speler de beschikking over een extra Wario. Onderaan het scherm is het totale aantal verzamelde hartpunten te zien.



Sleutel

Met sleutels worden schatkamers geopend. Als Wario een sleutel vindt, moet hij op zoek gaan naar een skeletdeur met een sleutelgat in datzelfde parcours. Daarna moet hij met de sleutel gooien en... kassa!!! Ook kan hij met sleutels vijanden overhoop gooien.



Sleutel

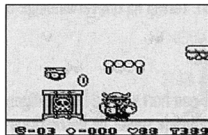
Schedeldeur



Gebruik een sleutel bij de deur

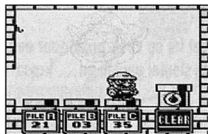
Wario's advies

Verzamel zoveel mogelijk munten en help mij mijn kasteel te bouwen.
Hier zijn de beste manieren om munten voor onze vriend Wario te bemachtigen.



Laat geen enkele vijandelijke munt schieten!

Als ik een vijand aanval, verschijnen er munten. Vergeet niet die te grijpen.



Breek de blokken!

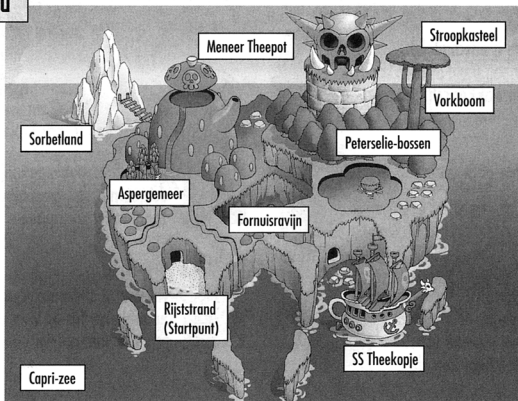
Op tal van plaatsen op het eiland hebben de piraten munten verstopt.
Zo'n munt kan bijvoorbeeld ook in een blok zijn verborgen.
Bemachtig die munten door blokken te breken.

Er zijn heel wat schatten en munten op het eiland verborgen. Het aantal munten dat Wario te pakken weet te krijgen, hangt af van de vaardigheid van de speler!

Kaart van het pirateneiland

Druk als de kaart van het eiland op het scherm staat op de A knop om op een bepaald gedeelte in te zoomen. Druk vervolgens op de B knop om weer uit te zoomen. Op de kaarten van de afzonderlijke delen van het eiland staan de eilandparcoursen. Als een parcours met een ① is gemerkt, heeft het twee uitgangen.

Keukeneiland



Uijanden

De Bruine-Suiker-Piraten zijn niet de enigen op het eiland.
Let ook op de volgende monstertjes.



Wanderin' Goom



Dit kereltje is onschadelijk,
maar voor een munt of twee kan
Wario hem wakker schudden.



Pirate Goom



Kijk uit voor deze speer.



Dropper



Kop op, Wario! Dit monster
wacht Wario op en laat zich
dan van het plafond vallen
met zijn scherpe punten naar beneden.



PinwHEEL



Als dit zeedraakje een vijand in
de gaten krijgt, gaat hij als een
zaagblad ronddraaien.



Helmut



Hij zwemt onder water omhoog
en omlaag. Pas op voor de
scherpe punt op zijn knop!



Pouncer



Dit stoere wezentje komt naar beneden vallen om Wario te achtervolgen. Wario kan een lift op zijn vlakke bovenkant krijgen.



Penkoon



Deze piraat is deels pinguin, deels wasbeer. Pas op voor de scherpe punt op de bal op zijn buik.



D.D.



De "Dangerous Duck" (Gevaarlijke Eend) is een boef die met boemerangs gooit. Als Wario zo'n wapen op zich af ziet komen, moet hij snel bukken.

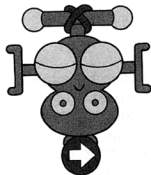


Eén van de wezens op Keukeneiland helpt Wario tijdens zijn speurtocht.

Floater



Wario kan dit wezen in de lucht berijden. De pijl op zijn bal geeft de richting aan waarin hij gaat zweven. Hij verandert van richting door een klap op zijn kop.



Bucket Head



Deze kouwe kikker spuwt met ijskristallen.



24-maanden-garantie

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper dat dit Nintendo product op het tijdstip van koop vrij zal zijn van gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging. Daarnaast geldt het volgende:

- Nintendo zal zonder kosten voor de koper naar vrije keuze het gebrekkige product repareren, dan wel vervangen. Nintendo accepteert voor het overige geen aansprakelijkheid, in het bijzonder niet voor schadevorderingen;
- Er wordt geen garantie verstrekt, indien het gebrek is veroorzaakt door nalatigheid van de koper en/of een derde partij, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen / aanpassingen, ondeugdelijke reparatie, gebruik van het product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte handleiding, of het gevolg is van bijkomende of gevolgschade.

Let op: deze garantie is verstrekt in toevoeging op de wettelijke garantierechten, die de consumentkoper kan doen gelden jegens zijn eindverkoper. De hierbij verstrekte garantie doet geen afbreuk aan die wettelijke garantierechten.

In geval van een gebrek onder deze garantie neemt u dan alstublieft contact op met:

Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
Telefoon: 030-60 97166 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

Indien het product aan Nintendo wordt toegestuurd, zorg er dan alstublieft voor dat u daarbij de originele verpakking gebruikt, een beschrijving van het gebrek geeft, alsmede bijvoegt een kopie van uw bewijs van aankoop, waaruit de datum van koop blijkt.

Indien uw bewijs van aankoop niet langer geldig is of als de periode van 24 maanden is verstreken, dan kan Nintendo Benelux B.V. er alsnog toe overgaan om het product te vervangen, dan wel te repareren. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor in rekening te brengen kosten, kunt u contact opnemen met:

Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
Telefoon: 030-60 97166 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

**Nederland:
0909-NINTENDO**

(0,45 Euro per min.)

of

0909-0490444

(0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.nl

24-maanden-garantie

Gedurende een periode van 24 maanden na de datum van koop binnen de Europese Economische Ruimte garandeert Nintendo Benelux B.V. de koper dat dit Nintendo product op het tijdstip van koop vrij zal zijn van gebreken zowel in het materiaal als in de vervaardiging. Daarnaast geldt het volgende:

- Nintendo zal zonder kosten voor de koper naar vrije keuze het gebrekkige product repareren, dan wel vervangen. Nintendo accepteert voor het overige geen aansprakelijkheid, in het bijzonder niet voor schadevorderingen;
- Er wordt geen garantie verstrekt, indien het gebrek is veroorzaakt door nalatigheid van de koper en/of een derde partij, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen / aanpassingen, ondeugdelijke reparatie, gebruik van het product dat niet in overeenstemming is met de door Nintendo verstrekte handleiding, of het gevolg is van bijkomende of gevolgschade.

Let op: deze garantie is verstrekt in toevoeging op de wettelijke garantierechten, die de consumentkoper kan doen gelden jegens zijn eindverkoper. De hierbij verstrekte garantie doet geen afbreuk aan die wettelijke garantierechten.

In geval van een gebrek onder deze garantie neemt u dan alstublieft contact op met:

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Antwerpen

Telefoon: 03 – 224 76 83 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

Indien het product aan Nintendo wordt toegestuurd, zorg er dan alstublieft voor dat u daarbij de originele verpakking gebruikt, een beschrijving van het gebrek geeft, alsmede bijvoegt een kopie van uw bewijs van aankoop, waaruit de datum van koop blijkt.

Indien uw bewijs van aankoop niet langer geldig is of als de periode van 24 maanden is verstreken, dan kan Nintendo Benelux B.V. er alsnog toe overgaan om het product te vervangen, dan wel te repareren. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor in rekening te brengen kosten, kunt u contact opnemen met:

Nintendo Benelux B.V.

Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Antwerpen

Telefoon: 03 – 224 76 83 (tussen 11.00 en 17.00 uur)

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af.
Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:
0900-10800 (0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer,
voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs
zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je on line:

www.nintendo.be

Contenido

Historia	85
Funciones de los mandos de control	86
Comienzo del juego	88
Guardar tus juegos	90
Aumentando el poder de Wario	92
Objetos	95
Consejos de Wario	96
Mapa de la isla de los piratas	97
Enemigos	98



¿Recuerdas Super Mario Land 2: Six Golden Coins? Wario intentaba apoderarse del Castillo de Mario, sin mucho éxito. Sin embargo Wario, fiel a su carácter persistente, no se rinde. Ahora quiere más que nunca tener su propio castillo.

Un buen día, cuando Wario estaba haciendo de las suyas, pensó: "Se rumorea que los piratas de la Isla Kitchen han robado la estatua de oro gigante de la Princesa Toadstool. Mario está buscándola, pero si yo la encuentro antes, podría pedir un rescate por ella. Con el dinero y con los tesoros y monedas de otros piratas, podría comprar un palacio mucho más grande que el castillo de Mario. ¡Ja, ja, ja, ja...! ¿A qué estoy esperando?"

Todo confiado, Wario se puso en marcha. Ni siquiera se paró a pensar en lo duros que eran los Piratas del Azúcar Moreno. Su Jefe, el Capitán Syrup, era conocido en el mundo entero por su carácter rudo y corrompido.

¿Podrá Wario encontrar las monedas y los tesoros escondidos en la Isla Kitchen? ¿Cómo será su nuevo palacio? ¿Dejará de ser tan insignificante y feo? ¡Vamos a averiguarlo!

Funciones de los mandos de control

+ Panel de Control

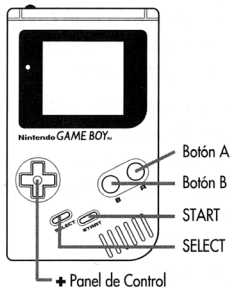
- ◀▶ Mover a izquierda y derecha.
- ▼ Aplastar o bajar.
- ▲ + Botón B Si tienes 10 monedas o más, podrás sacar la moneda de oro 10.

Botón A

- Salto.
- Si saltas pulsando ▲ en el + Panel de Control, Wario saltará más alto.
- Wario puede saltar y romper bloques. Algunos de ellos requieren más de un golpe para romperse.
- Bajo el agua, Wario nada ascendiendo a la superficie pulsando el botón A. Si lo mantienes pulsando, Wario seguirá subiendo. Si pulsas a la vez el + Panel de Control a derecha o izquierda, guiarás el ascenso.

Botón B

- Utiliza el Golpe Corporal de Wario. Podrás romper bloques con esta técnica.
- Lanza enemigos y otras cosas que Wario haya recogido.



START

- Da comienzo al juego.
- Interrumpe (pausa) el juego.

SELECT

- No se utiliza.
- Si Wario coge algo, puede aumentar su poder y hacer cosas especiales.

Si pulsas a la vez los botones A, B, START y SELECT, el juego dará comienzo de nuevo y volverás a la pantalla del título.



Truco

Tras pisotear a los enemigos, los puedo recoger y usar el botón B para arrojarlos.

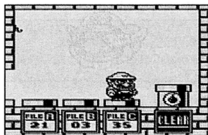
Comienzo del juego

Inserta el cartucho correctamente en tu Game Boy y pon el interruptor de encendido en la posición "ON". Verás aparecer el logotipo de "Nintendo®" durante unos segundos antes de la pantalla del título. Cuando ésta aparezca, pulsa START para empezar a jugar.



Pantalla del título

En la pantalla del título, si pulsas el botón A o START, aparecerá la pantalla de selección.

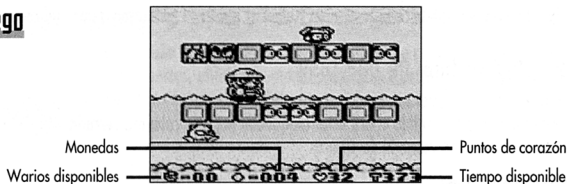


Pantalla de selección

Las chimeneas A, B y C corresponden a las tres posibles fases que puedes grabar en este juego. Selecciona aquella en la que quieras jugar situándote encima mediante el + Panel de Control. Una vez encima, pulsa el + Panel de Control hacia abajo para que el juego dé comienzo.

El número de fases que has superado se muestra sobre cada chimenea en la pantalla de selección.

Pantalla de juego



Cuando interrumpas el juego pulsando la pausa, podrás ver en la parte inferior de la pantalla el número de fase actual y el número total de monedas acumuladas por cada fase terminada.

Si todos los Wario de reserva han sido consumidos, perderás parte de los tesoros y monedas de que dispongas.

En cuanto a las monedas

Cuando Wario tenga más de 10 monedas de oro, podrás producir una sola moneda de 10oros pulsando a la vez el botón B y el **+** Panel de Control hacia arriba. Si pulsas de nuevo el botón B, podrás arrojar la moneda contra tus adversarios.



Moneda de oro



Moneda de 10oros

Guardando tus juegos

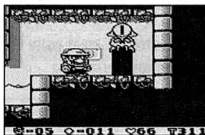
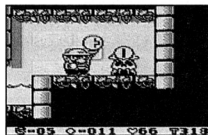
Podrás guardar el juego al final de cada fase, o en cualquier punto de grabación dentro de cada fase.

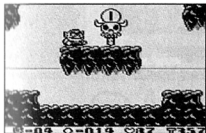
Guardar el juego al final de una fase

Tu juego se guarda automáticamente cuando superas cada fase.

Al final de cada una de ellas, la salida podrá estar bloqueada por una calavera cerrada.

Podrás abrirla arrojándole una moneda de 10 oros.



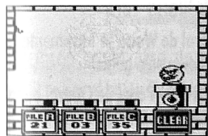


Guardar el juego en mitad de una fase

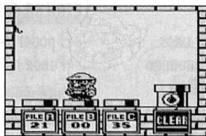
Hay un punto de grabación escondido a mitad de cada fase en forma de calavera. Si la encuentras, utiliza una moneda de 10 oros para activarla y guarda el juego en la memoria autónoma del cartucho.

Borrado de información guardada

Si Wario se mete en la chimenea CLEAR de la pantalla de selección, se convertirá en Wario Bomba. Si luego introduces a Wario Bomba en las chimeneas A, B o C, borrarás la información de la fase correspondiente.



Wario Bomba



Borrado de información guardada

Aumentando el poder de Wario



Wario Reactor

Si Wario recoge un puchero de Reactor, se convierte en **WARIO REACTOR**.



Técnicas especiales de Wario Reactor

- Cuando pulses el botón B, Wario volará por unos instantes. Si Wario golpea un bloque o un enemigo durante el vuelo, conseguirá el mismo resultado que con su Golpe Corporal.
- Si pulsas de nuevo el botón B, Wario dejará de volar.
- ¡Wario Reactor puede saltar más alto y correr más rápido!



Wario Toro

Si Wario recoge un puchero de Toro, se convierte en **WARIO TORO**.



Técnicas especiales de Wario Toro

- El poder del Golpe Corporal de Wario se incrementa. ¡Puede romper bloques de un sólo golpe!
- Durante el salto, si pulsas el **+** Panel de Control hacia abajo, podrás congelar a tus enemigos durante unos instantes incrustándote contra el suelo.
- Si saltas pulsando el **+** Panel de Control hacia arriba, los cuernos de su casco se podrán incrustar en el techo. Pulsa de nuevo el **+** Panel de Control hacia arriba para desincrustarte.



Wario Dragón

Si Wario recoge un puchero de Dragón, se convierte en WARIO DRAGÓN.



Técnicas especiales de Wario Dragón

- Si pulsas el botón B, saldrá fuego de la nariz del Dragón. Con la llama, podrás romper bloques y derrotar enemigos.

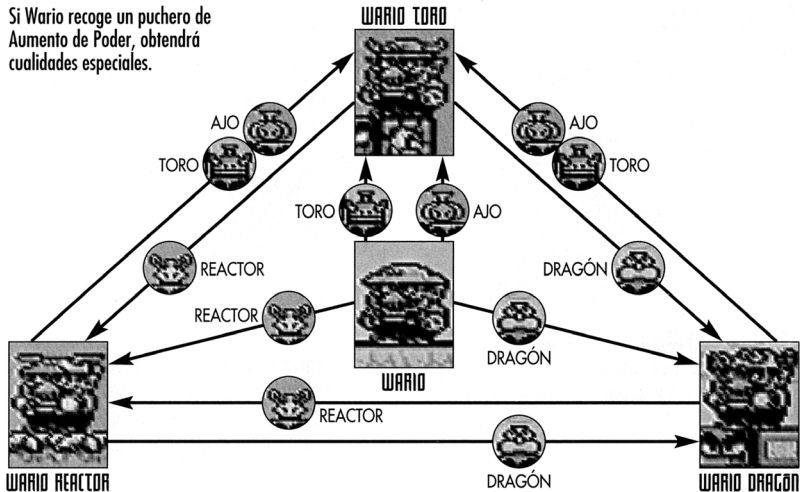
Wario pequeño



Si me golpean cuando esté a tamaño normal, encogeré.

Si encuentro un puchero, recuperaré mi tamaño normal, y luego, si consigo un puchero de Toro, de Dragón o de Reactor, me volveré mucho más poderoso.

Si Wario recoge un puchero de Aumento de Poder, obtendrá cualidades especiales.



Objetos

Hay muchos más objetos que Wario puede recoger.



Estrella

La estrella hace a Wario invencible por unos instantes. También le permite correr más rápido. Durante el intervalo en que es invencible, puede obtener corazones derrotando a sus enemigos.



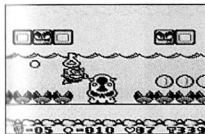
Corazón

Wario obtiene un punto de corazón por cada enemigo que derrota. Si Wario recoge un corazón, su medidor de corazón aumentará 10 puntos. Cuando el total de puntos llega a 100, tienes un Wario extra. En la parte inferior de la pantalla, puedes ver el número total de puntos de corazón obtenidos.



Llave

Las llaves sirven para abrir habitaciones con tesoros. Cuando encuentres una llave, busca una puerta de Esqueleto con cerradura en esa misma fase y tírale la llave. También puedes lanzarles llaves a tus enemigos para descomponerles.



Llave

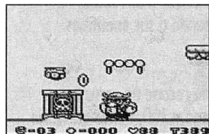
Puerta de Calavera



Utiliza una llave en la puerta

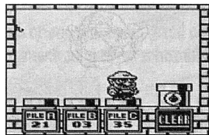
Consejos de Wario

Reúne el mayor número de monedas posible y ayúdame a construir mi castillo. Aquí tienes las mejores formas de recopilar monedas para tu compañero Wario.



¡Que no se te escapen las monedas de tus enemigos!

Cuando ataques a enemigos, aparecerán monedas. No te olvides de cogerlas.



¡Rompe los bloques!

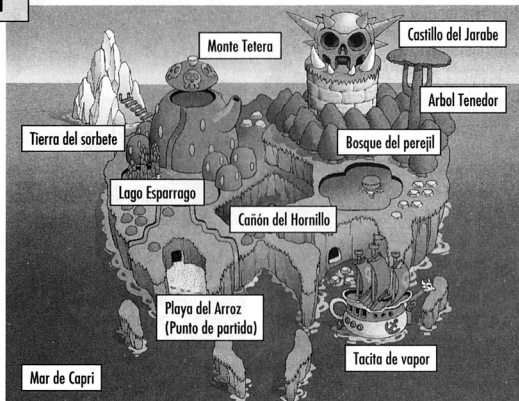
Los piratas esconden monedas en muchos lugares de la isla, como por ejemplo, en bloques. Consigue monedas rompiendo bloques.

Hay muchos tesoros y monedas escondidos en la isla. ¡El número de monedas que consigas dependerá de tu habilidad!

Mapa de la isla de los piratas

Cuando el mapa de la isla aparezca en pantalla, pulsa el botón A para ver con detalle una zona determinada. Luego pulsa el botón B para retroceder de nuevo al plano general de la isla. Los mapas detallados de secciones de la isla indican también las rutas. Si una ruta está marcada con un ①, tendrá dos salidas.

Isla Kitchen



Enemigos

Los Piratas del Azúcar Moreno no son las únicas criaturas de la Isla Kitchen. Ten cuidado también con estos otros bichos.



Molécula Deambulante



Este chaval es inofensivo, pero Wario le puede sacudir para obtener una o dos monedas.



Molécula Pirata



Ten cuidado con su lanza.



Colgante



¡Mira hacia arriba! Este personaje espera a Wario y se lanza sobre él desde el techo con sus púas hacia abajo.



Rueda de pinchos



Este dragón marino gira en forma de cuchilla cuando se enfrenta al enemigo.



Helmut



Nada hacia abajo y hacia arriba bajo.



Pouncer



Esta robusta criatura se deja caer y persigue a Wario. Wario puede subirse a su parte plana superior.



P.P.



El Pato Peligroso es un personaje que lanza boomerangs. Cuando Wario vea venir el arma, se tiene que agachar.



Cabeza-Cubo



Este individuo escupe cristales de hielo.



Penkoon



Este pirata es parte pingüino y parte mapache. ¡Ten cuidado con el pincho de su estómago!

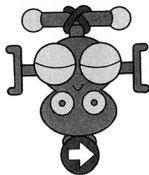


Una de las criaturas de la Isla Kitchen ayudará a Wario a desenvolverse.

Flotador



Wario puede montar sobre este tipo en el aire. La flecha de su bola indica la dirección en que flota. Un golpe en la cabeza le hará cambiar de dirección.



WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellenar un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS

Además de los servicios web gratuitos, existe un servicio telefónico especial de pago, exclusivo para mayores de 18 años, donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Éste es un servicio ininterrumpido durante 24 horas al día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

906 090 090

El coste de este servicio es de 0,33 euros por minuto en horario normal* y de 0,26 euros por minuto en horario reducido**, impuestos incluidos.

Estas tarifas podrán ser modificadas en virtud de la normativa aplicable en cada momento a este tipo de servicio por los operadores.

* Tarifa Normal: todos los días laborables (excepto sábados) de 8.00 a 20.00 horas.

** Tarifa reducida: durante los sábados, domingos y días festivos de ámbito nacional y los restantes días laborables de 20.00 a 8.00 horas del día siguiente.

GARANTÍA DE 24 MESES

Durante un plazo de 24 meses a partir de la fecha de compra en el Espacio Económico Europeo, Nintendo España, S.A. garantiza al comprador que, en el momento de la compra, este producto carece de defectos de material o de fabricación, y además:

- Nintendo España, S.A., discrecionalmente y sin cargo alguno para el comprador, reparará o sustituirá el producto defectuoso.
- Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o por cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto no conforme con las instrucciones del manual de Nintendo o como consecuencia de un daño accidental.

Tenga en cuenta que esta garantía se otorga adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al comprador de bienes de consumo frente al comerciante a quien compró el producto.

Esta garantía de Nintendo no afecta a estos derechos reconocidos por la ley.

En caso de defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.

Lanzarote, 11 – Nave 7

28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)

Teléfono: 902 11 70 45

Al enviar el producto a Nintendo España, S.A. le rogamos se asegure de usar el embalaje original, añadir una descripción del defecto y adjuntar una copia de su prueba de compra que acredite la fecha de la misma.

Si el plazo de 24 meses de garantía ya ha expirado o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo España, S.A. todavía podría estar dispuesta a reparar o sustituir el producto. Para mayor información sobre este servicio y su coste, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.

Teléfono: 902 11 70 45

Indice

La storia	103
Le funzioni dei comandi	104
Inizio del gioco	106
Salvataggio del gioco	108
Potenziamento di Wario	110
Articoli	113
I consigli di Wario	114
Mappa dell'isola dei pirati	115
I nemici	116



Ricordate Super Mario Land 2: Six Golden Coins? Wario ha cercato di impossessarsi del castello di Mario, ma non ha avuto molta fortuna in questo tentativo. Tuttavia, essendo un tipo piuttosto cocciuto, non si è ancora arreso: anzi, ora più che mai Wario desidera un castello tutto per sé!

Un giorno, mentre si stava allenando ad... essere cattivo, a Wario balenò improvvisamente un pensiero: "Corre voce che i pirati dell'Isola Cucinotta abbiano sottratto la gigantesca statua d'oro di Princess Toadstool. Mario la sta già cercando, ma, se riuscissi a metterci le mani sopra prima io, potrei barattarla in cambio di un bel riscatto... degno di una principessa! E poi, grazie al denaro del riscatto e alle monete e agli altri tesori dei pirati, potrei procurarmi un palazzo molto, molto più grande di quella patetica imitazione di castello che possiede Mario! Ah, ah, ah! Beh, ma cosa sto aspettando ancora?!"

Così, ottimista e decisamente baldanzoso, Wario partì, senza nemmeno soffermarsi un attimo a riflettere su quanto potessero essere infidi e pericolosi i Brown Sugar Pirates (Pirati dello Zucchero Greggio). Il loro Capo, Captain Syrup (Capitan Sciroppo), era infatti conosciuto in tutto il mondo come un tipo decisamente perfido e spietato!

Riuscirà Wario a trovare le monete ed i tesori nascosti sull'Isola Cucinotta? E come potrà mai essere il gigantesco palazzo che Wario intende procurarsi? E lui, continuerà forse ad essere così prepotente e malvagio? Scopriamo insieme tutte queste cose!

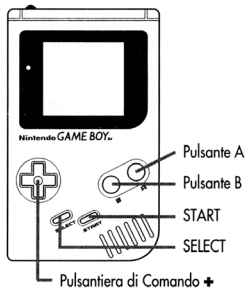
Le funzioni dei comandi

Pulsantiera di Comando +

- Premi ◀ o ▶ per spostarti verso Sinistra o verso Destra.
- Premi ▼ per Accovacciarti o scendere verso il Basso.
- Premi ▲ + Pulsante B se avrai 10 o più monete.
Potrai così ottenere la Moneta d'Oro da 10.

Pulsante A

- Premilo per Saltare.
- Se salterai tenendo premuto ▲ sulla Pulsantiera di Comando +, Wario salterà più in alto.
- Wario è in grado di saltare verso l'alto e rompere i blocchi.
Ma per rompere alcuni blocchi ci vorrà più di un colpo!
- Sott'acqua, Wario è in grado di nuotare verso l'alto grazie al Pulsante A. Finché terrai premuto il Pulsante A, Wario continuerà a salire verso l'alto. Mentre Wario sta salendo verso l'alto, potrai farlo spostare verso Sinistra o Destra premendo ◀ o ▶ sulla Pulsantiera di Comando +.



Pulsante B

- Premilo per utilizzare il colpo preferito di Wario, la potente "BODY SLAM" (SCHIACCIATA A TERRA). Grazie a questa particolare tecnica, Wario è in grado di rompere i blocchi.
- Premilo per scaraventare lontano i nemici e gli altri oggetti che Wario solleva.

START

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per effettuare una pausa di gioco.

SELECT

- Non ha alcuna funzione.
- Se Wario ottiene un articolo, può potenziarsi e fare cose decisamente speciali!

Se premerai contemporaneamente i Pulsanti A, B, START e SELECT il gioco verrà resettato e ritornerà allo schermo del titolo.



Consiglio

Dopo che aurò pestato ben bene un nemico, potrò sollevarlo e servirmi del Pulsante B per scagliarlo lontano!

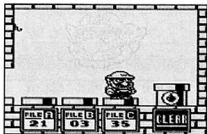
Inizio del gioco

Inserisci correttamente la cassetta nel tuo Game Boy ed accendilo spostando l'interruttore su ON. Vedrai apparire per alcuni secondi il logo "Nintendo", dopodiché comparirà lo schermo del titolo. Quando ciò accadrà, premi START ed inizia a giocare.



Schermo del Titolo

Sullo Schermo del Titolo, se premerai il Pulsante A o START, apparirà lo Schermo della Selezione.

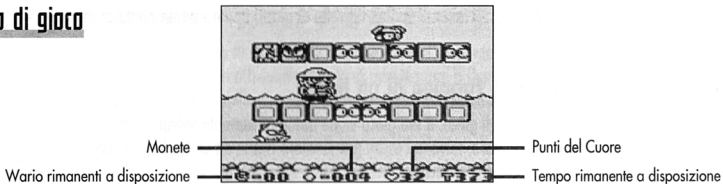


Schermo della Selezione

I condotti da A a C sono le tre diverse posizioni di salvataggio disponibili in questa cassetta. Scegli un FILE (Documento) da A a C servendoti della Pulsantiera di Comando **+**. Resta sul condotto del FILE che intendi utilizzare e premi sulla Pulsantiera di Comando **+** per dare inizio al gioco.

Il numero dei livelli di gioco che avrai completato verrà mostrato per ogni condotto sullo Schermo della Selezione.

Schermo di gioco



Quando effettuerai una pausa di gioco, sul fondo dello schermo appariranno il numero del percorso attuale ed il numero delle tue monete per tutti i percorsi da te completati.

Se tutti i Wario di scorta saranno stati sconfitti, perderai via un po' delle monete e dei tesori da te accumulati.

Monete

Quando Wario possiede più di 10 monete d'oro, potrà produrre una Moneta d'Oro da 10, se premerai  sulla Pulsantiera di Comando  e, contemporaneamente, il Pulsante B. Premendo nuovamente il Pulsante B verrà lanciata la moneta, che potrà essere utilizzata come arma.

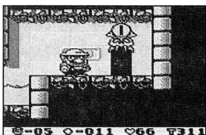
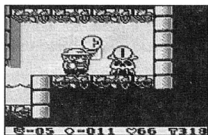


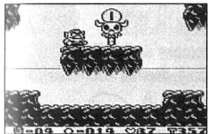
Salvataggio del gioco

Il tuo gioco potrà essere salvato al termine di qualsiasi livello di gioco, oppure ad un punto di salvataggio all'interno di un qualsiasi livello di gioco.

Come si salva il gioco al termine di un livello

Ogni volta che completi un livello di gioco, il tuo gioco viene automaticamente salvato. Quando ti trovi al termine di un livello, talvolta l'uscita può risultare chiusa da un teschio serrato. Per aprirla, serviti di una Moneta d'Oro da 10.



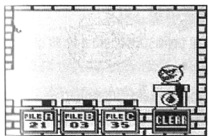


Come si salva il gioco nel mezzo di un livello

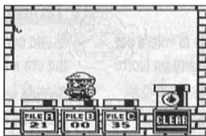
Nel mezzo di ogni livello di gioco si trova un punto di salvataggio in forma di teschio. Se riuscirai a trovarlo, serviti di una Moneta d'Oro da 10 per attivarlo e salvare così il tuo gioco nella memoria alimentata dalle pile.

Come si cancellano i dati salvati

Se Wario va nel condotto CLEAR posto sul lato destro dello Schermo della Selezione, si trasforma in Wario Bomba. Se farai entrare Wario Bomba nel condotto A, B o C, i dati contenuti in quel determinato condotto verranno cancellati.



Wario Bomba



Cancellazione dei dati salvati

Potenziamento di Wario



Wario Jet

Se Wario raccoglie un Jet Pot (Vaso del Jet), diventa WARIO JET.



Le tecniche speciali di Wario Jet

- Quando premi il Pulsante B, Wario sarà in grado di volare per un breve periodo di tempo. Se durante il volo colpirà un blocco od un nemico, si avrà il medesimo effetto che si avrebbe se egli stesse effettuando una schiacciata a terra.
- Se premerai nuovamente il Pulsante B, Wario smetterà di volare.
- Wario Jet è in grado di saltare più in alto e correre più velocemente!



Wario Toro

Se Wario raccoglie un Bull Pot (Vaso del Toro), diventa WARIO TORO.



Le tecniche speciali di Wario Toro

- Risulta aumentata la potenza della schiacciata a terra di Wario, che ora è in grado di rompere i blocchi con un solo colpo!
- Quando salterai, se premerai  sulla Pulsantiera di Comando , potrai far congelare i tuoi nemici per un breve periodo di tempo quando scenderai a terra.
- Se salterai tenendo premuto  sulla Pulsantiera di Comando , i corni del copricapo di Wario si conficcheranno nel soffitto. Per liberarti, premi sulla Pulsantiera di Comando .



Wario Dragone

Se Wario raccoglie un Dragon Pot (Vaso del Dragone), diventa WARIO DRAGONE.



Le tecniche speciali di Wario Dragone

- Quando premerai il Pulsante B, dal naso del Dragone uscirà il fuoco. Questa caratteristica potrà essere utilizzata per rompere i blocchi e sconfiggere i nemici.

Wario Piccolo



Se verrò colpito quando mi trovo nelle mie normali dimensioni, sarò rimpicciolito!

Se troverò un Vaso, ritornerò alle mie normali dimensioni. Poi, se otterrò un Bull Pot (Vaso del Toro), un Jet Pot (Vaso del Jet) o un Dragon Pot (Vaso del Dragone), diventerò ancora più potente!

Se Wario otterrà un Vaso del Potenziamento, potrà avvalersi di capacità molto speciali.



Vi sono tanti altri oggetti che Wario potrà raccogliere!



Stella

La Stella rende Wario invincibile per un breve periodo di tempo. Inoltre, fa correre Wario più velocemente. Mentre Wario è invincibile, può ottenere i cuori sconfiggendo i nemici.



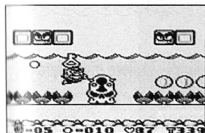
Cuore

Wario ottiene un Punto del Cuore per ogni nemico che riesce a sconfiggere. Se Wario raccoglie un Cuore, i suoi Punti del Cuore aumentano di 10. Quando Wario raggiunge 100 Punti del Cuore, tu ottieni un Wario supplementare. Sul fondo dello schermo di gioco, tu potrai vedere il numero totale dei Punti del Cuore da te ottenuti.



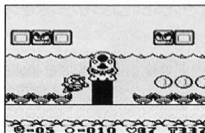
Chiave

Le Chiavi aprono le Stanze del Tesoro. Quando troverai una Chiave, dovrai cercare, nel medesimo percorso, una Porta-Scheletro provvista di serratura. A questo punto, butta la chiave e... passa ad incassare! Potrai inoltre lanciare le chiavi ai nemici e colpirli duramente con queste!



Chiave

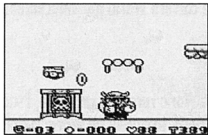
Porta-Teschio



Una volta giunto alla faticida porta, serviti della chiave

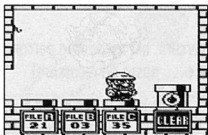
I consigli di Wario

Raccogli quante più monete ti sarà possibile ed aiutami a costruire il mio magnifico castello!
Ecco i modi migliori per raccogliere le monete che servono al tuo amico Wario:



Non perdere le monete dei nemici!

Quando io attacco i nemici, appaiono delle monete. Non dimenticare di afferrarle!



Rompi i blocchi!

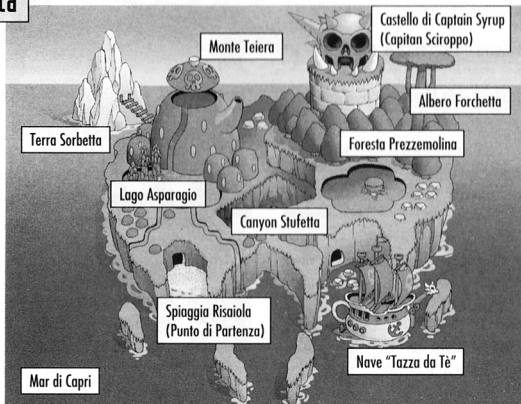
I Pirati nascondono le monete in molti posti sulla loro isola. Ad esempio, una moneta può trovarsi nascosta in un blocco. Rompendo tale blocco, potrai prendere la moneta che c'è dentro.

Nascosti sull'isola vi sono molti tesori e molte monete. La quantità di monete che riuscirai a raccogliere dipenderà soltanto dalla tua abilità!

Mappa dell'isola dei pirati

Quando la mappa dell'isola dei pirati si trova sullo schermo, premi il Pulsante A per catapultarti in una particolare sezione, e poi premi il Pulsante B per tornare sulla mappa dell'isola. Le mappe delle singole sezioni dell'isola mostrano i percorsi dell'isola. Se un particolare percorso è contrassegnato da ①, significa che ha 2 uscite.

Isola Cucinotta



GARANZIA DI 24 MESI

Per un periodo di 24 mesi a far data dall'acquisto effettuato all'interno della Area Economica Europea Nintendo of Europe GmbH garantisce all'acquirente, che il presente prodotto è esente da vizi inerenti al materiale usato o al processo di fabbricazione al momento dell'acquisto ed inoltre

- Nintendo provvederà, a propria discrezione e gratuitamente per l'acquirente, alla riparazione o alla sostituzione del prodotto difettoso. Nintendo non sarà in alcun altro modo responsabile ed in particolare non sarà tenuta al risarcimento degli eventuali danni.
- La presente garanzia non si applica qualora il vizio sia causato da negligenza, uso irragionevole, modifica, riparazione inadeguata o utilizzo del prodotto in modo non conforme a quanto indicato nel manuale di istruzioni di Nintendo da parte dell'acquirente e/o di terzi, o sia effetto di un danno accidentale.

La presente garanzia è concessa in aggiunta ai diritti che la legge conferisce all'acquirente di beni di consumo nei confronti del venditore da cui il prodotto è stato acquistato. La presente garanzia concessa da Nintendo non pregiudica tali diritti conferiti dalla legge.

In caso di vizi coperti dalla presente garanzia si prega di contattare

Saima Avandero S.p.A.

Via Dante, 134 – 20090 Limito di Pioltello (MI)

Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744

Nello spedire il prodotto a Saima Avandero S.p.A. si prega di utilizzare, se possibile, la confezione originale, di aggiungere una descrizione del vizio riscontrato e di allegare una copia del documento di acquisto che compri la data dello stesso.

Se il periodo di 24 mesi dalla data di acquisto è già decorso, ovvero se il vizio non è coperto da questa garanzia, Nintendo of Europe GmbH potrebbe essere comunque disposta a riparare o sostituire il prodotto. Per ulteriori informazioni a questo proposito, ed in particolare per quanto riguarda i dettagli dei costi di tale servizi, si prega di contattare

Saima Avandero S.p.A.

Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744

CENTRO ASSISTENZA

*PER QUALSIASI INFORMAZIONE,
CHIAMARE IL CENTRO ASSISTENZA AL NUMERO:*

199 191 199

INFORMAZIONI DI GIOCO – SERVIZIO AUTOMATICO

*UN ECCEZIONALE SERVIZIO TELEFONICO A PAGAMENTO,
OFFRE PREZIOSE INFORMAZIONI PER RIUSCIRE A FINIRE I GIOCHI.*

*IL SERVIZIO È DISPONIBILE 7 GIORNI SU 7,
24 ORE AL GIORNO E ACCESSIBILE SOLTANTO AI MAGGIORI DI 18 ANNI.*

IL NUMERO PER ACCEDERE A QUESTO SERVIZIO È:

166 619 019

IL SERVIZIO COSTA € 0,49 AL MINUTO, IVA ESCLUSA.

*LE TARIFFE POSSONO SUBIRE MODIFICHE DA PARTE DEGLI OPERATORI,
SECONDO IL VARIARE DELLA NORMATIVA VIGENTE.*

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:

Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K.

France:

Nintendo France SARL, 1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:

Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen, www.nintendo.be

España:

Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-El Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

Italia:

Nintendo Italia, Piazzale Biancamano 8, 20121 Milano

Sverige:

~~Bergala AB~~ Sweden

+46 (0) 300 50900, www.nintendo-se.com, Club Nintendo Sweden +46 (0) 300 72100

Danmark:

~~Bergala AB~~ Denmark

+45 70 21 11 06, www.nintendo.dk, Club Nintendo Denmark +45 70 25 60 80

Suomi:

Amo Oy, Valimotie 4, 00380 Helsinki, puh 09-5607 260, www.nintendo-fi.com
nintendo@amo.fi, Nintendo Hotline: 09-5607 2666

Norge:

UNSACO AS, Nedre Rommen 5, 0988 Oslo, Norway, www.nintendo.no, mail: post@nintendo.no



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE