

WARIO'S WOODS™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello oficial garantiza que Nintendo ha comprobado que este producto coincide con su exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca este sello cuando compres juegos y accesorios.



Gracias por adquirir el cartucho WARIO'S WOODS para tu Nintendo Entertainment System ®.

Lee atentamente este manual de instrucciones y sigue los procedimientos correctamente. Guarda este manual para futuras consultas.

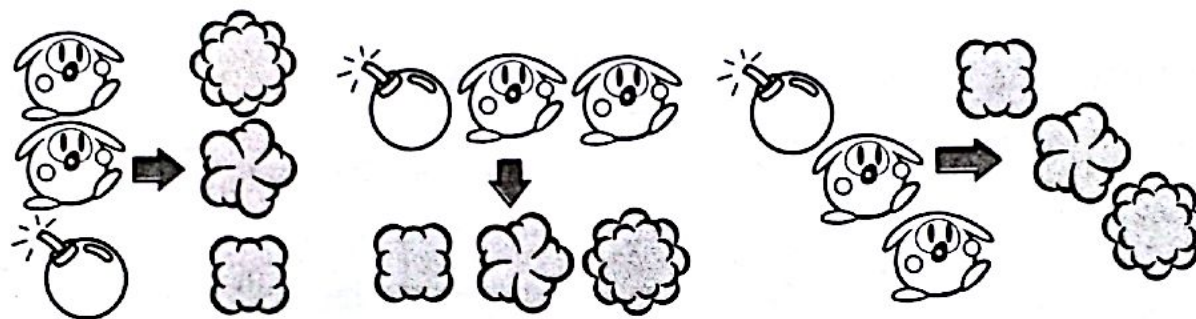
INDICE

LAS REGLAS DEL JUEGO	4
COMO HACER QUE DESAPAREZCAN LOS MONSTRUOS ..	7
FUNCIONES DEL CONTROL	8
COMO SELECCIONAR JUEGO	17
JUEGO EN NIVELES	17
CARRERA CONTRA RELOJ	20
MODO VS (OPCION DE 2 JUGADORES)	21
LECCIONES	26
OPCIONES	27

LAS REGLAS DEL JUEGO

1 - Cómo hacer que desaparezcan los monstruos

El objetivo de Toad es librar al bosque de monstruos. Puedes ayudarlo colocando tres o más monstruos y bombas del mismo color formando una línea vertical, horizontal o diagonal. Las bombas que estén en la línea explotarán y se llevarán a los monstruos con ellas.



- 1.-Coloca tres monstruos y bombas en vertical
- 2.-Coloca tres monstruos y bombas en horizontal
- 3.-Coloca tres monstruos y bombas en diagonal

2 - Selección de nivel

Cuando todos los monstruos de la pantalla hayan desaparecido, habrás completado el nivel y podrás pasar al siguiente.

3 - Fin del juego

Si la pantalla está completamente llena de monstruos y bombas, sin espacio para moverte, el juego habrá terminado.

4 - La fuga de Toad

Cuando Toad se encuentre rodeado de monstruos, podrá moverse hacia arriba pulsando el brazo superior del bloque de control o pulsando simultáneamente los botones A y B.

5 - Criaturas de los bosques

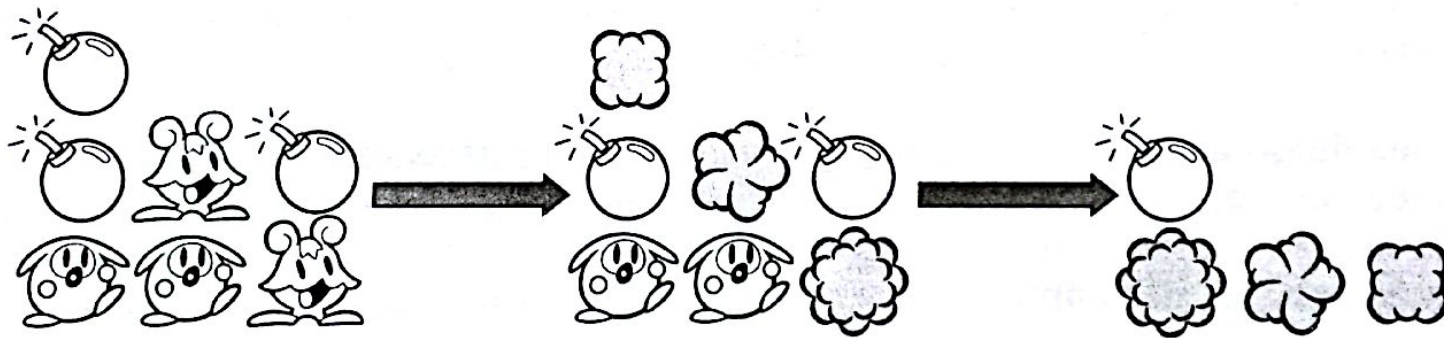
El duende lanza bombas a la pantalla para ayudar a Toad. El murciélago negro lanza más monstruos a la pantalla. Wario sacude los árboles y hace que descienda el límite superior de la pantalla.

Tiempo para las bombas: El duende escupe bombas y la parte superior de la pantalla permanece arriba.

Tiempo para los monstruos: El murciélago negro escupe monstruos. Wario hace que la parte superior de la pantalla baje.

6 - Reacción en cadena

Si la desaparición de una fila de bombas y monstruos produce otra fila al caer las piezas que quedan, la reacción hará que la velocidad de caída de las bombas aumente y la de los monstruos disminuya.

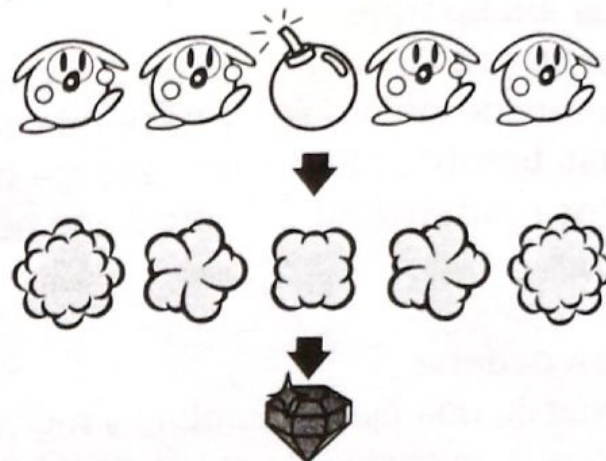


La barra de velocidad de bombas aumentará, así como su velocidad en pantalla. La parte superior de la pantalla subirá un nivel por línea conseguida más uno.

7 - Cómo conseguir diamantes

Cuando hagas una línea con cinco o más monstruos y/o bombas (con al menos una bomba en la línea), aparecerá un diamante. Si haces una línea incluyendo ese diamante harás que desaparezcan de la pantalla todos los monstruos que sean del mismo color que el diamante. El color del diamante se elige al azar, y no puedes moverlo.

Ejemplo de cómo cinco monstruos o más en una sola línea desaparecen. Los diamantes pueden aparecer en diferentes colores escogidos al azar.



8 - Cómo hacer que suba la parte superior

Cuando aparece, Wario empuja hacia abajo el borde superior. Aquí tienes algunas técnicas que puedes utilizar para empujar la parte superior de la pantalla de juego hacia arriba:

Haz una línea diagonal de tres elementos: El borde superior ascenderá una línea

Haz una línea vertical, horizontal o diagonal de 4 elementos: El borde superior ascenderá 2 líneas

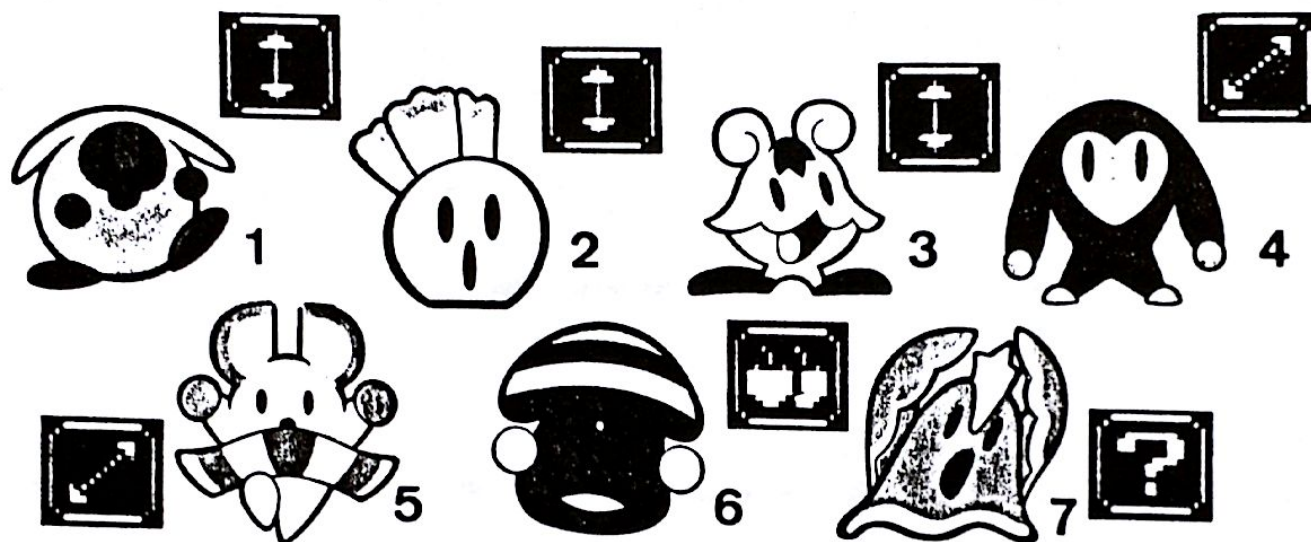
Haz una línea vertical, horizontal o diagonal de 6 elementos: El borde superior ascenderá 3 líneas

Haz una línea vertical, horizontal o diagonal de 5 elementos: El borde superior ascenderá 4 líneas

* También puedes hacer que suba haciendo líneas con diamantes.

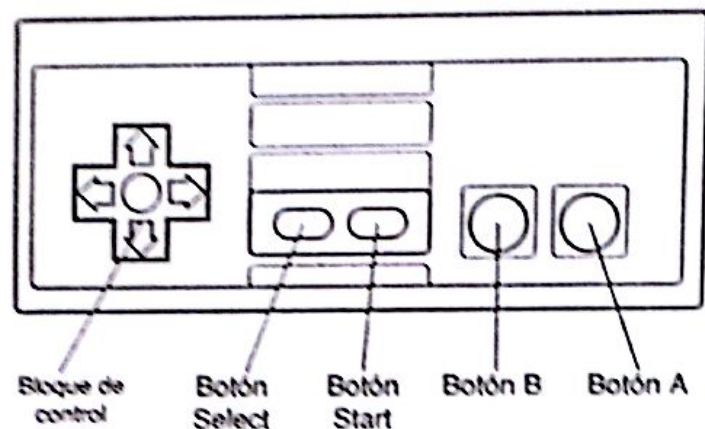
COMO HACER QUE DESAPAREZCAN LOS MONSTRUOS

Si se dan las siguientes condiciones, y si tienes una o más bombas en la línea, desaparecerán los siguientes monstruos:



- 1.-Fuzz: Coloca tres o más unidades en una línea vertical, horizontal o diagonal.
- 2.-Spud: Coloca tres o más unidades en una línea vertical, horizontal o diagonal.
- 3.-Squeak: Coloca tres o más unidades en una línea vertical, horizontal o diagonal.
- 4.-Beaker: Estos monstruos sólo desaparecen con líneas diagonales.
- 5.-Scram: Estos monstruos sólo desaparecen con líneas diagonales.
- 6.-Spook: Haz una línea para que este monstruo empiece a parpadear. Cuando el enemigo esté parpadeando, haz otra línea y desaparecerá.
- 7.-Dovo: Haz una línea para que cambie su color. Si haces otra línea desaparecerá.

FUNCIONES DEL CONTROL

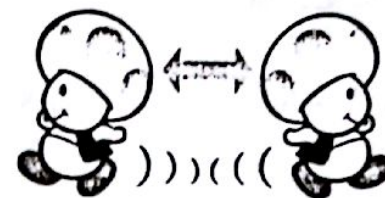


- 1.- Bloque de control arriba: Sube
- 2.- Bloque de control izquierda/derecha: Camina a derecha o izquierda. Si chocas contra un muro o un montón de piezas subirás por ellas
- 3.- Bloque de control + botones A o B: Da patadas
- 4.- Bloque de control abajo: Haz que las piezas caigan más rápidamente
- 5.- Botón START: Comienza el juego / Detiene el juego
- 6.- Botón A: Coge una fila de piezas / Deja una fila de piezas
- 7.- Botón B: Coge una sola pieza / Deja una sola pieza
- 9.- Botón SELECT: Se mueve por las opciones en el menú de opciones del juego

* Puedes subir pulsando el brazo superior del bloque de control o pulsando simultáneamente los botones A y B.

•Avanzar

- Toad puede avanzar mientras transporta una pila de piezas.
- Pulsa izquierda o derecha para que Toad avance a izquierda o derecha.



•Subir

- Mantén pulsados los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para que Toad choque contra un muro o una pila y siga corriendo hacia arriba. También lo hará si mantienes pulsado el brazo superior del bloque de control. Pero Toad no podrá subir si lleva algo.



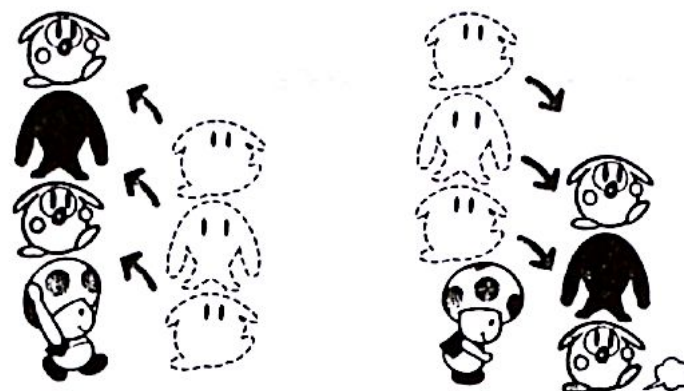
•Caer

- Toad caerá si deja de subir o si se cae desde una pila.

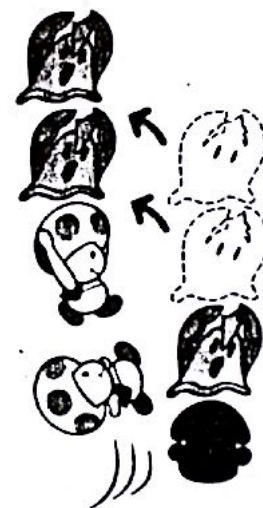


·Cómo utilizar el botón A

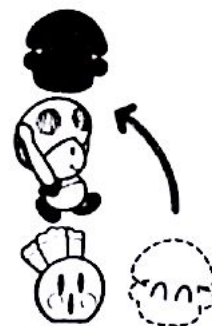
Puedes coger o dejar una pila de piezas.



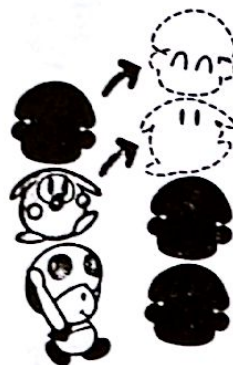
Si pulsas el botón A mientras sube, Toad cogerá la pieza que esté más cerca de él junto con todas las que haya encima.



Si Toad no está mirando hacia un monstruo o una bomba, podrás hacer que coja la pieza que está delante y debajo de él en la dirección hacia la que mire pulsando los botones A o B.

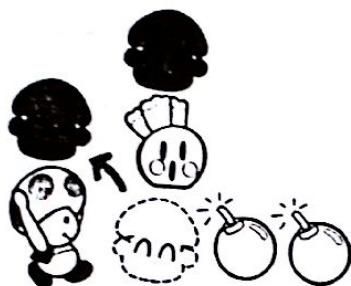


Coge una pila entera de piezas pulsando el botón A. Coge una sola pieza de una pila pulsando el botón B.

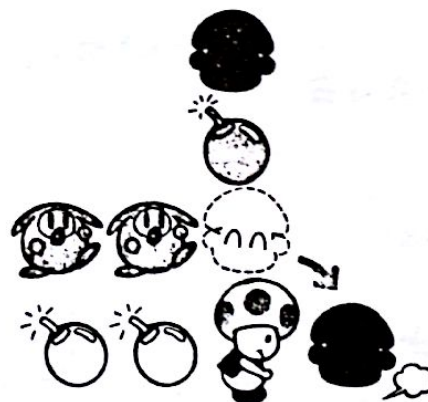


•Cómo utilizar el botón B

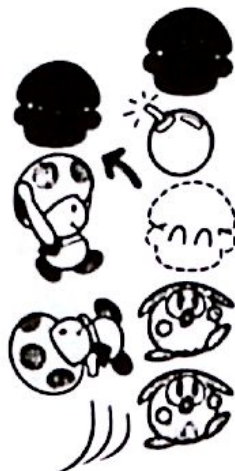
Coge una sola pieza.



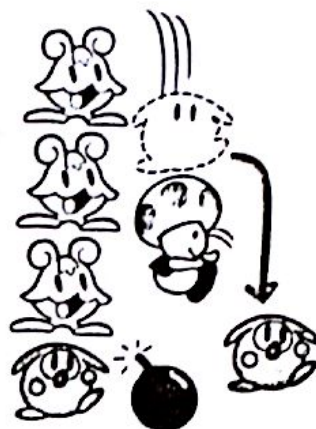
Si pulsas el botón B mientras tienes una fila entera de piezas, podrás dejar en el suelo la que esté justo encima de la cabeza de Toad.



Si pulsas el botón B cuando Toad esté subiendo, sacará de la fila al monstruo o bomba que esté más cerca.

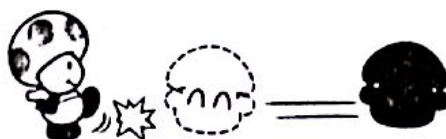


Toad podrá lanzar un monstruo o una bomba a la vez que cae si pulsas los botones A o B.



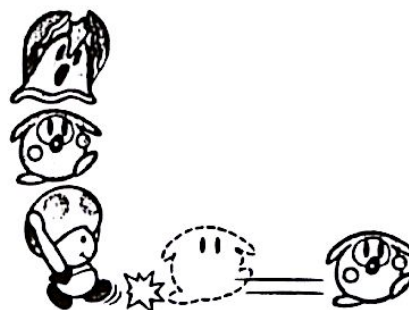
•Bloque de control + botones A o B:

Si pulsas simultáneamente el brazo inferior del bloque de control y el botón A, Toad le dará una patada a la pieza que tenga delante.



Con esta maniobra podrás mover piezas por toda la pantalla dándoles patadas. Toad sólo podrá mover de este modo una pieza cada vez.

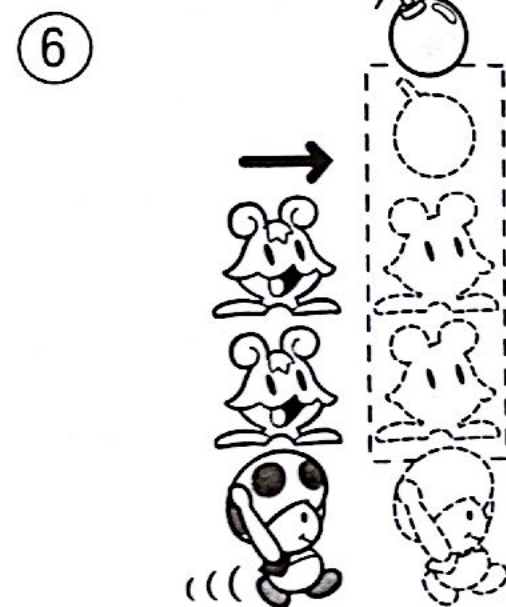
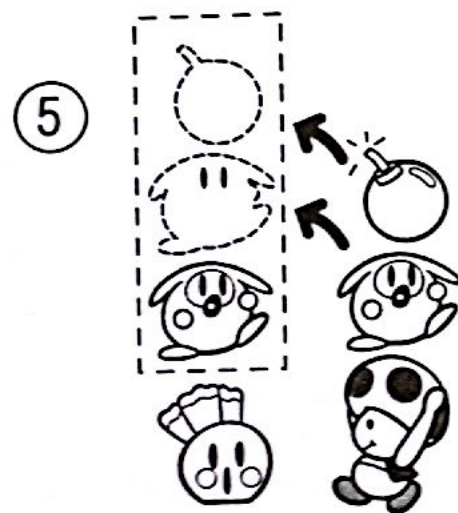
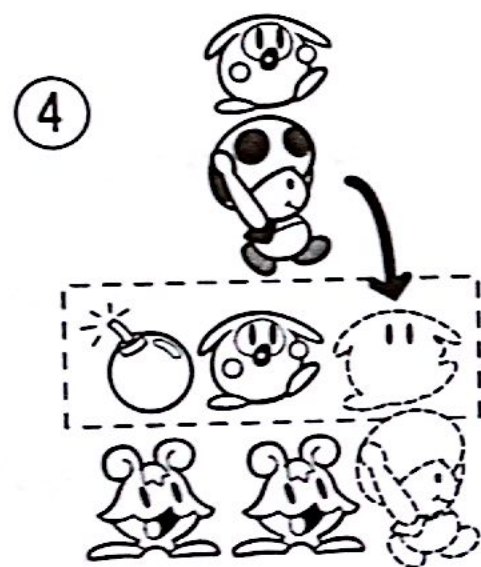
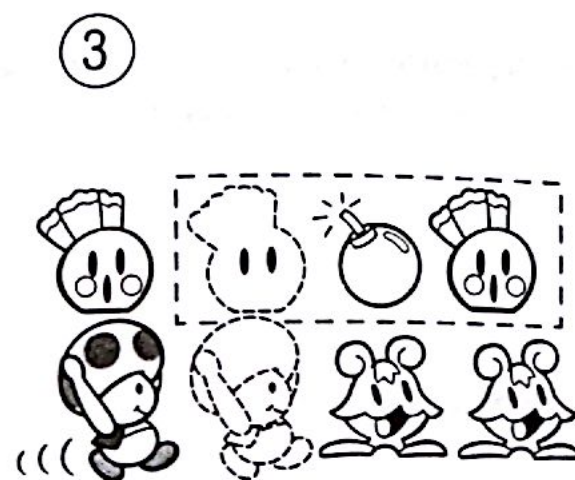
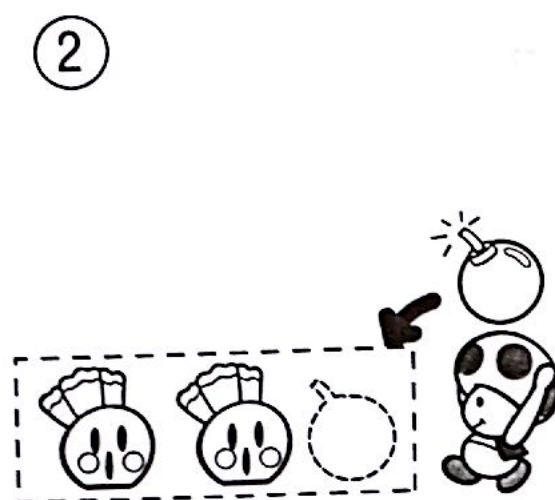
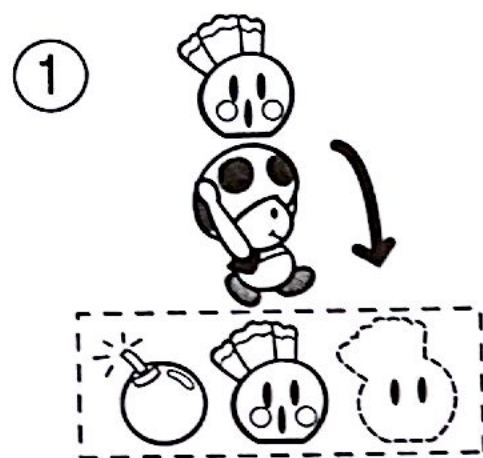
Toad podrá dar una patada a un monstruo o una bomba aunque en ese momento lleve una pieza diferente.



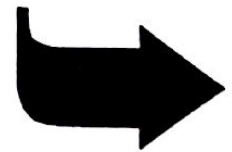
•Algunos ejemplos de combinaciones

- 1 - Pulsando una vez el botón A Toad arroja un Spud, que forma una línea con otro Spud del mismo color y una bomba.
- 2 - Se forma otra línea cuando Toad lanza una bomba con el botón A.
- 3 - Caminando hacia la derecha mientras lleva un monstruo, Toad hará una línea con una bomba y otro monstruo.
- 4 - Salta abajo a la derecha mientras Toad lleve un Fuzz.
- 5 - Toad forma una línea colocando un Fuzz y una bomba encima de otro Fuzz pulsando el botón A.
- 6 - Toad avanza a la derecha mientras lleva una línea de monstruos y espera a que caiga una bomba.

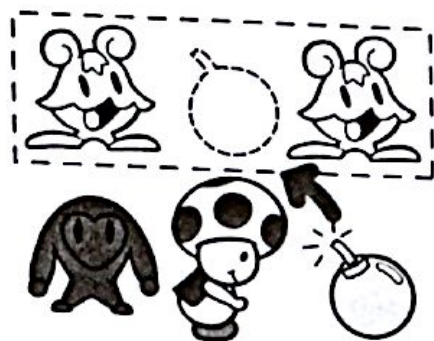




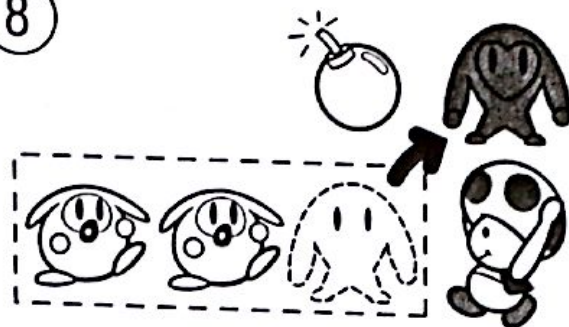
- 7 - Si coge una bomba pulsando el botón B, Toad hará una línea.
- 8 - Si coges una figura pulsando el botón B dejarás un hueco para que al caer una bomba forme línea con un par de monstruos.
- 9 - Toad coge un Spook con el botón B para que, al caer, Beaker haga una línea diagonal.
- 10 - Cogiendo el Squeak que está a la derecha, Toad podrá formar una línea en diagonal con una bomba y otro Squeak.
- 11 - Toad mueve de una patada a un Spud y hace que se coloque a la derecha. Una vez que el Spud caiga, formará una línea con otro Spud y una bomba del mismo color.
- 12 - Dando una patada a un Fuzz, Toad podrá formar una línea con dos Fuzz y una bomba.



7



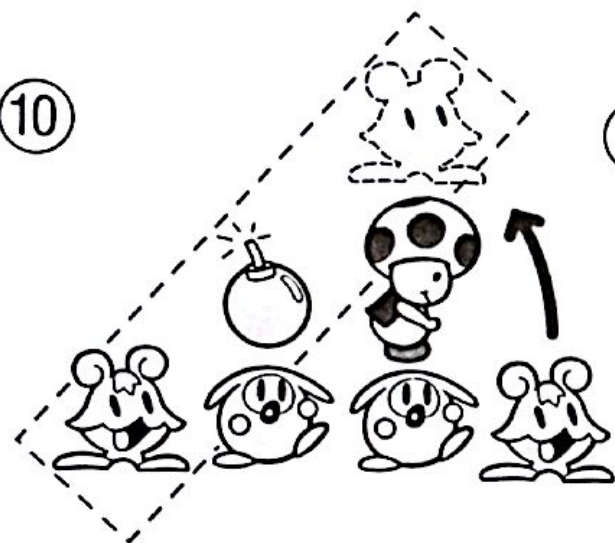
8



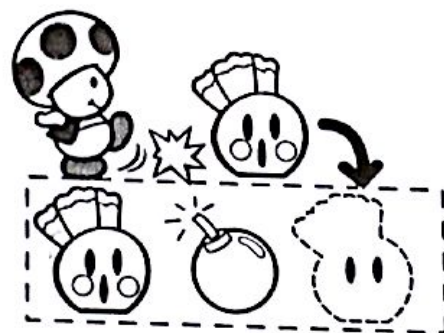
9



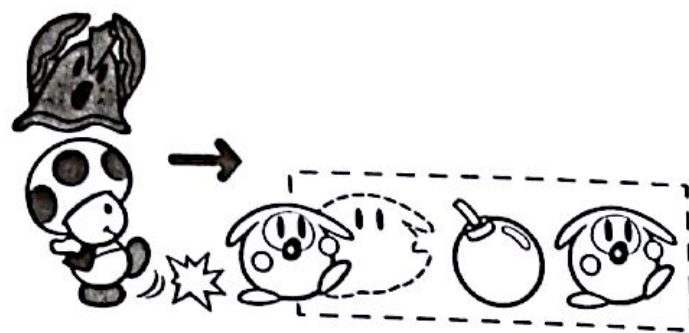
10



11



12



COMO SELECCIONAR JUEGO

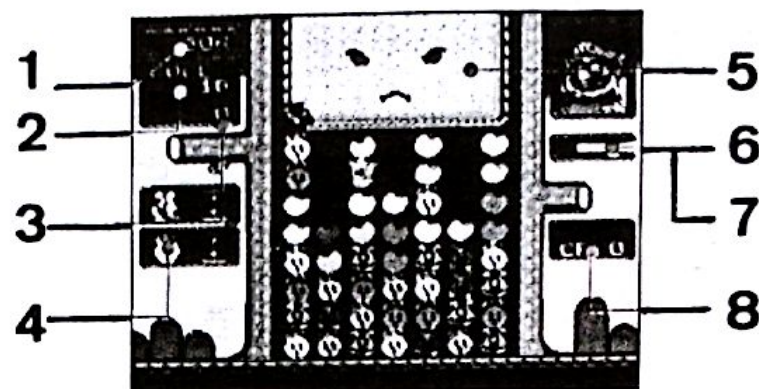
Mueve el cursor pulsando el botón Select o el brazo correspondiente del bloque de control, y entonces pulsa A para comenzar a jugar cuando el cursor esté situado junto al tipo de juego que quieras. Podrás anular la selección pulsando el botón B.

HISTORIA: Hace tiempo, el Bosque Pacífico era el hogar de duendes y otras amables criaturas. Sin embargo, desde la invasión de Wario y su banda de monstruos esta tranquila comunidad está totalmente alterada. Ahora el lugar se llama el Bosque de Wario, y las pacíficas criaturas no son bienvenidas en él. Toad, el héroe del Reino del Champiñón, se encamina hacia el Bosque de Wario para expulsar a la siniestra banda y devolver el lugar a los duendes. Estos pueden crear bombas, que Toad tendrá que encargarse de alinear con los enemigos del bosque para derrotarlos. Si Toad limpia de enemigos una parte lo suficientemente grande del bosque, tendrá que enfrentarse al mismísimo Wario.

JUEGO EN NIVELES

1 - Pantalla de juego

- 1.- Nivel
- 2.- Cantidad de monedas que se pueden coger
- 3.- Cantidad de monedas cogidas
- 4.- Monstruos
- 5.- Techo
- 6.- Velocidad de caída de bombas (barra verde)
- 7.- Velocidad de caída de monstruos (barra rosa)
- 8.- Créditos



2 - Cómo seleccionar nivel

1. Seleccionar juego A o B y pulsa el botón A.

Juego A: Sólo niveles con monstruos menores

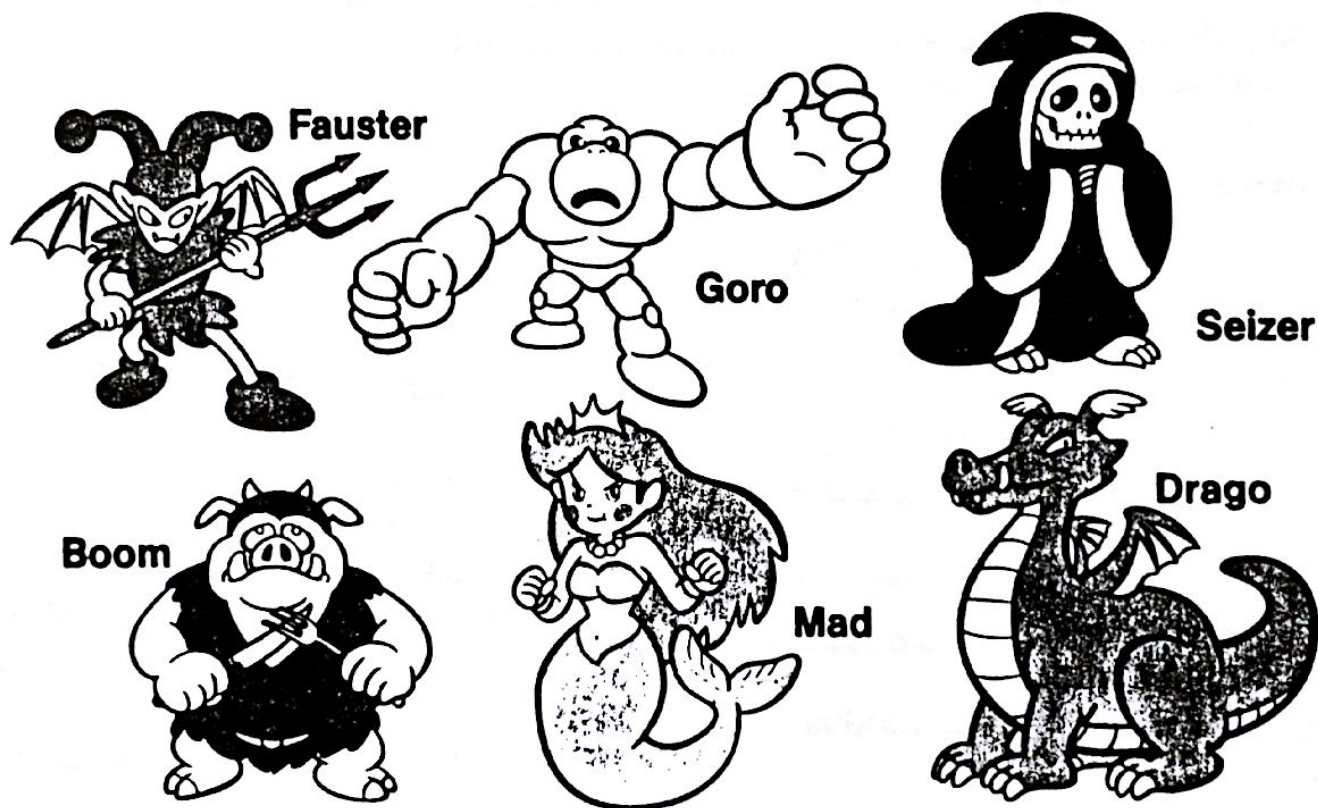
Juego B: Enfrentamiento con un jefe cada 10 niveles

2. Selecciona el nivel en el que quieras empezar y pulsa el botón A. Tus progresos se salvarán después de cada cinco niveles. Cuando comiences a jugar podrás acceder a cualquier nivel que haya sido salvado. Una vez que completes un nivel podrás volver a otro nivel salvado previamente pulsando el botón Select.

3. Fin del juego y continuación: conseguirás un crédito por cada 30 monedas que cojas. Los créditos te permiten continuar en el último nivel en que jugabas cuando Toad fue derrotado. La cantidad de monedas que caigan al final de un nivel dependerán de tu actuación en dicho nivel. La cantidad máxima de créditos (continuaciones) que puedes conseguir es 9.

4. Enfrentamientos con jefes

Tendrás que enfrentarte a un jefe enemigo cada 10 niveles en el juego B. Podrás dañarle formando líneas que le encierren. Cada vez que le golpees harás que desaparezca un corazón del indicador de vida del jefe enemigo. Cuando desaparezcan todos los corazones, el enemigo será historia.



CARRERA CONTRA RELOJ

1. Selecciona un nivel de competición

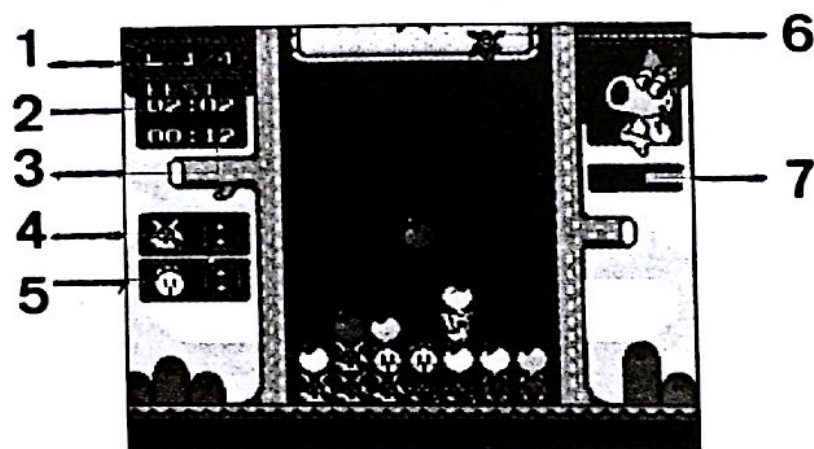
Selecciona uno de los tres niveles de dificultad: fácil (EAS), normal (NORMAL) o difícil (HARD). Después selecciona la cantidad de rondas que tienes que completar. Si completas una ronda en un tiempo récord, este nuevo tiempo se salvará en memoria.

*Selecciona nivel pulsando a derecha o izquierda en el bloque de control.

*Selecciona ronda pulsando arriba o abajo en el bloque de control.

*Después pulsa el botón A para comenzar a jugar.

2. Pantalla de juego



1.- Nivel de competición y cantidad de rondas

2.- Mejor tiempo

3.- Tiempo de juego

4.- Monstruos

- 5.- Techo
- 6.- Velocidad de caída de bombas
- 7.- Velocidad de caída de monstruos

MODO VS (OPCION DE 2 JUGADORES)

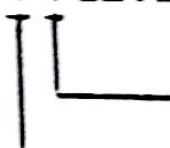
En esta opción el vencedor es el que gane 2 de 3 partidas. Ganará el que antes acabe con todos los monstruos de su pantalla o el que llene la pantalla del adversario de bombas y monstruos.

1.- Selección de juego

- Selecciona los dos tipos de monstruos que aparecerán en el juego.
- Elige un nivel para cada jugador. Los jugadores pueden seleccionar niveles diferentes.
- Puedes crear una dificultad añadida introduciendo niveles diferentes para cada jugador.

Selecciona el nivel de cada jugador con el bloque de control

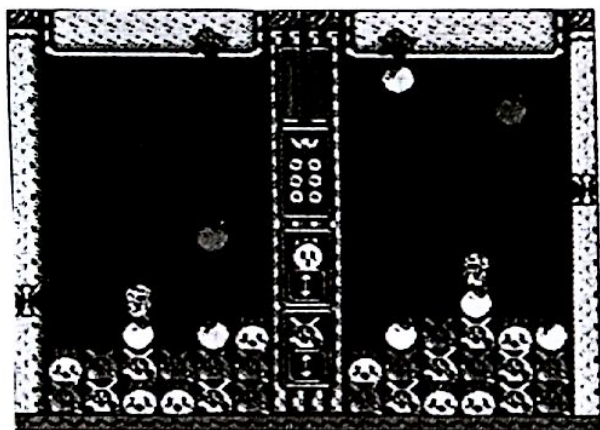
1-1 LEVEL


 Un número más alto aquí hace que caigan más monstruos en pantalla
 Un número más alto aquí hace que aparezcan más monstruos al comienzo de la ronda

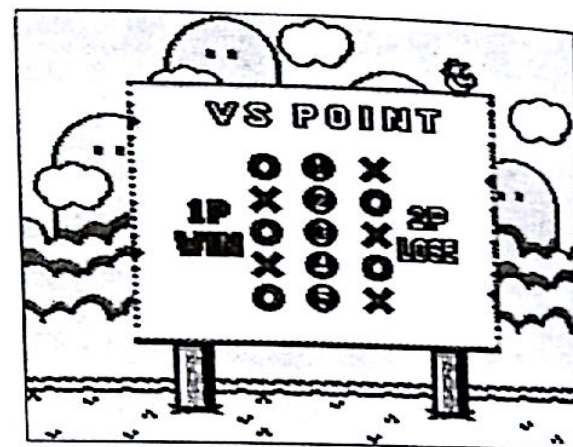
- Introduce tu selección pulsando el botón A. Puedes volver a la opción anterior pulsando el botón B.

2.- Pantallas de juego y de resultados en la opción de 2 jugadores

Pantalla para dos jugadores

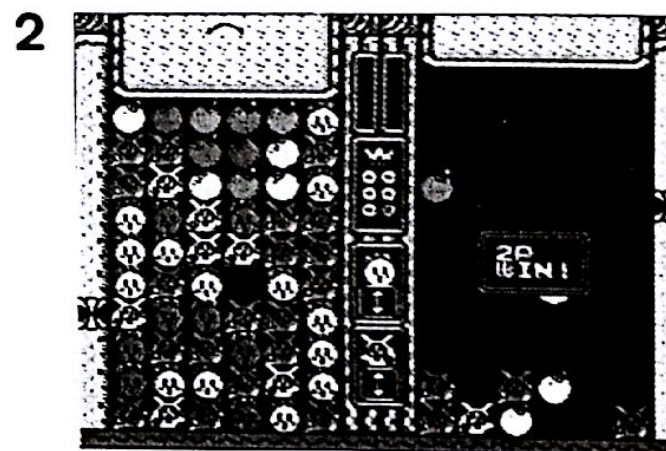
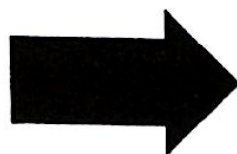
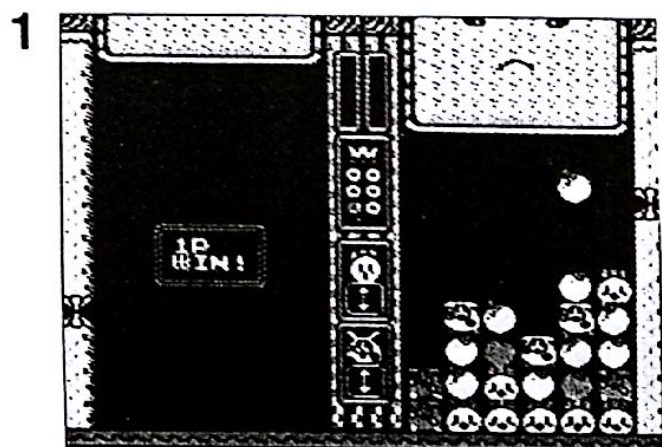


Pantalla de resultados



3.- Dos modos de ganar en una competición de 2 jugadores

1. Acaba con todos los monstruos de tu parcela de pantalla antes de que tu adversario lo haga en la suya.
2. Juega hasta que la parcela de pantalla de tu adversario se llene de monstruos y bombas.



4.- Tres modos de atacar a tu adversario

1. Ataque por reacción en cadena:

- (1) Con algunas reacciones en cadena, se reducirá la velocidad de caída de bombas del adversario.
- (2) Con algunas reacciones en cadena, tu línea de monstruos aparecerá en la parcela de pantalla de tu adversario.
- (3) Con algunas reacciones en cadena, el techo de tu parcela de pantalla se levantará un nivel por línea más uno.

2. Ataque desde el techo:

Si haces que desaparezcan más de cuatro piezas a la vez, el techo de la parcela de pantalla de tu adversario bajará.

Haz desaparecer cuatro piezas en línea vertical, horizontal o diagonal:

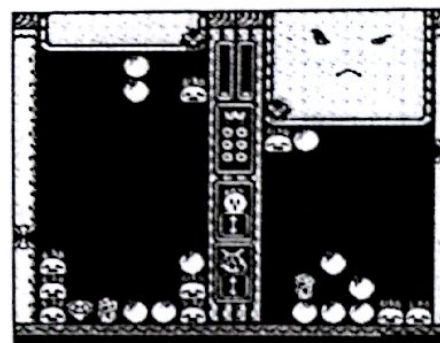
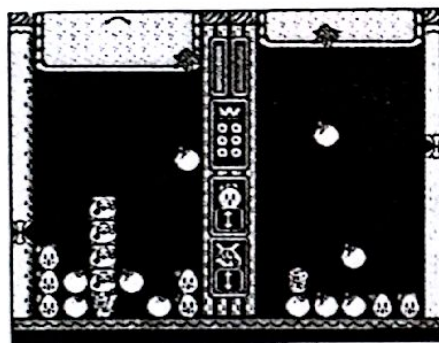
El techo de tu adversario baja una fila

Haz desaparecer cinco piezas en línea vertical, horizontal o diagonal:

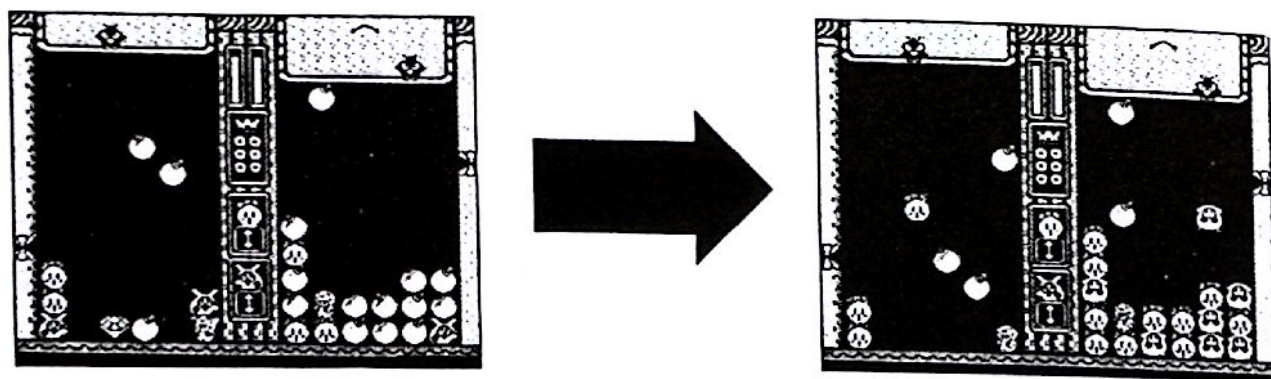
El techo de tu adversario baja dos filas

Haz desaparecer seis piezas en línea vertical, horizontal o diagonal:

El techo de tu adversario baja tres filas



3. Ataque con diamantes: Si haces desaparecer un diamante, todas las bombas que se encuentren en la parcela de pantalla de tu adversario se convertirán en monstruos.



LECCIONES

1.- Operaciones: En la pantalla de menú de práctica podrás seleccionar la técnica que quieras perfeccionar. Al jugar, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para acabar con los monstruos mediante la técnica seleccionada. Pulsa Start para pasar a la siguiente ronda, o Select para volver a comenzar otra vez la misma ronda. Pasa a la siguiente pantalla pulsando el botón START.

2.- Juego fácil: Puedes practicar varias técnicas en esta versión simplificada del juego. Sólo habrá tres bombas de cada color a la vez a lo largo del juego.* Cada juego tiene 12 rondas * Pulsa el botón A para comenzar a jugar

OPCIONES

1.- NAME: Registra tu nombre

- Botón A: Introduce la letra elegida
- Botón B: Vuelve a la pantalla de menú
- Bloque de control: Mueve el cursor

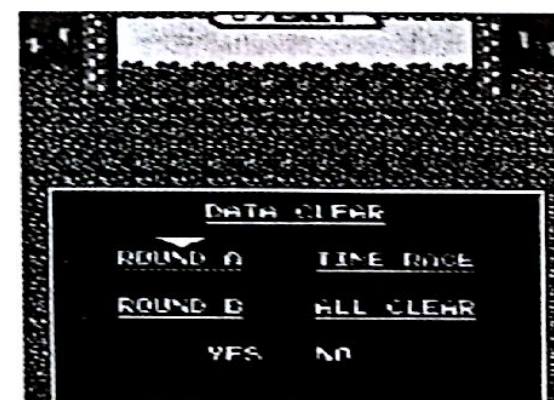


2.- RANKINGS: Echa una mirada a los tiempos récord

PLAYER RECORDS			
	-R- ---		
	EASY	NORMAL	HARD
2R	---	---	---
3R	---	---	---
4R	---	---	---
5R	---	---	---
TOTAL	---	---	---

3.- DATA CLEAR: Borra los datos registrados

- Botón A: Confirma tu elección
- Botón B: Vuelve a la pantalla de menú
- Bloque de control: Efectúa una selección
- Bloque de control: Sí o No





SPACO. S. A.

Distribuidor Exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8

28760 TRES CANTOS

MADRID • ESPAÑA

TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

