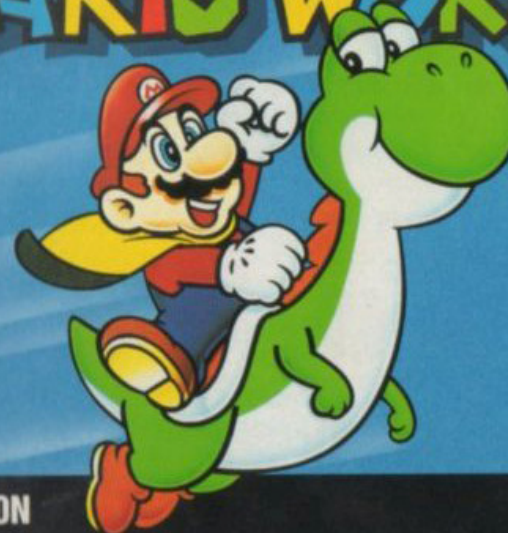




SUPER MARIO WORLD™



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por escoger el Videojuego Super Mario World™ para tu Sistema de Videojuegos Super Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

INDICE DE CONTENIDOS

LA HISTORIA.....	2
FUNCIONAMIENTO DEL MANDO DE CONTROL.....	3
COMO JUGAR.....	5
MODALIDAD DE DOS JUGADORES.....	9
COMO SALVAR TU PROGRESO.....	10
CONTROLES ESPECIALES DE MARIO.....	11
LA ISLA DE YOSHI.....	19
OBJETOS ESPECIALES.....	22
LOS PERSONAJES EN EL PAIS DE LOS DINOSAURIOS.....	23

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1992 Nintendo Co., Ltd.

LA HISTORIA

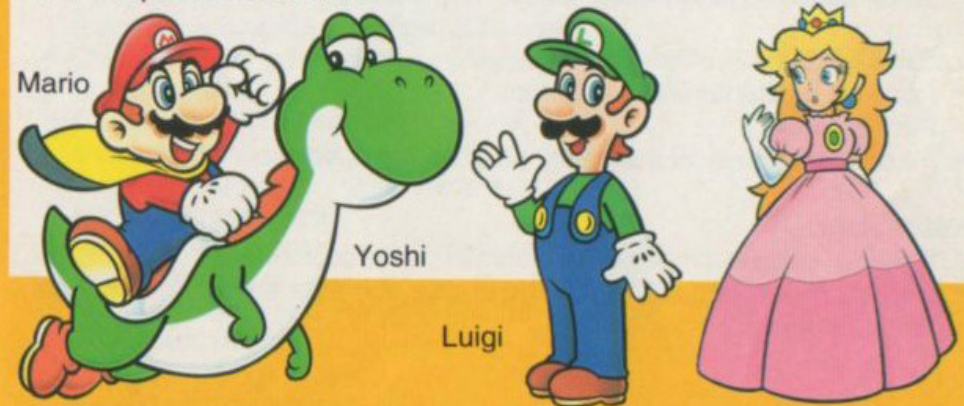
Después de salvar al Reino de los Champiñones del poder de Bowser y del resto de los Koopas en Super Mario 3, Mario y Luigi tuvieron que recuperarse de sus aventuras. Juntos acordaron que el mejor sitio para las vacaciones era un lugar mágico llamado Dinosaur land (el país de los Dinosaurios).

Pero mientras Mario y Luigi se tumbaban en la playa para echarse una relajante siesta, la Princesa Toadstool desapareció, aparentemente apoderada por fuerzas malvadas. Después de buscar a su desaparecida amiga durante varias horas, Mario y Luigi toparon con un enorme huevo en el bosque.

De repente, el huevo se rompió y salió de sopetón un joven dinosaurio llamado YOSHI, quien procedió a contar a Mario y a Luigi un triste cuento que trataba de cómo sus amigos dinosaurios fueron encerrados en huevos parecidos por un grupo de monstruosas tortugas.

"¡Tortugas monstruosas!", exclamó Luigi. "¡Bowser y su grupo han vuelto!" Lentamente, Mario asintió con la cabeza y, junto con Luigi y Yoshi, inició el camino a través de Dinosaur Land con el fin de encontrar a la Princesa y de liberar a los amigos de Yoshi. Al emprender su viaje, YOSHI entregó a Mario un preciosa capa. "Esto puede ayudarte", dijo. "Algunos dicen que tiene poderes mágicos".

Con un poco de suerte (y la ayuda de una capa mágica), nuestros amigos podrán acabar con los siete mundos de los Bichos Alocados de Bowser. Muchos lugares están muy bien escondidos, así que explora por todas partes y prueba con todo. Para rescatar a los dinosaurios y para salvar a la Princesa Toadstool, no todos los lugares tienen por qué ser explorados, pero hay muchos tesoros "estrellados" por encontrarse en lugares que están lejos de tu alcance. Tendrás que registrar todas las zonas para descubrir qué tesoro hay en... Super Mario World.



Mario

Yoshi

Luigi

Princesa Toadstool

FUNCIONAMIENTO DEL MANDO DE CONTROL



+ Panel de Control

Pantalla del Mapa

- Mueve a Mario por la pantalla del mapa.
- Después de pulsar START en la pantalla del mapa, puedes mover el panorama del mapa.
- Mueve el cursor.

Pantalla de la Acción

- Mueve a Mario (Ver el capítulo de la acción para detalles).

Botón START

- Pone en funcionamiento el juego.
- Para el juego.
- Introduce las selecciones en la pantalla de selección.

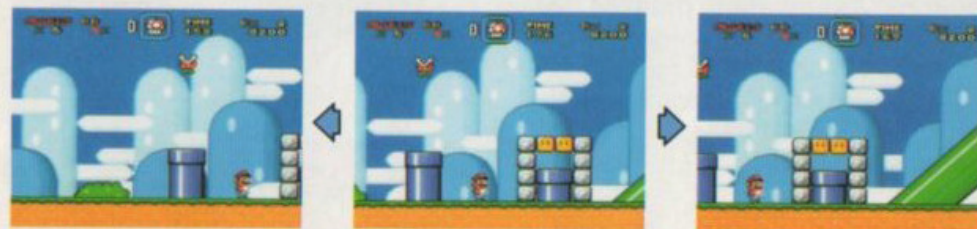
Botón SELECT

- Cambia las selecciones en la pantalla de selección.
- Deja caer el objeto de reserva de la caja que está en la parte superior de la pantalla.

Botón L

Botón R

- Cuando te encuentras en una escena de acción, los Botones R y L se pueden usar para mover, ligeramente, la pantalla hacia adelante o hacia atrás. Esto se puede usar para ver más lejos hacia adelante o hacia atrás, si es necesario. Esta función NO sirve en todas las zonas.



Botón A

- Hace que Mario salte haciéndolo girar.
- Hace que Mario baje del lomo de Yoshi.

Botón B

- Hace que Mario salte. (Cuando Mario está subido en el lomo de Yoshi, ambos saltan.)
- Hace que Mario con la Capa flote cayendo lentamente.
- Hace que Mario nade.
- Introduce las selecciones en la pantalla de selección.
- Hace que Yoshi vuele cuando lo pulsas repetidamente. (Siempre que Yoshi tenga la habilidad de volar).



Botón X

- Hace que Mario acelere.
- Al pulsar este botón Mario puede coger algunos objetos.
- Permite que Mario aseste un puñetazo a objetos al otro lado de la alambrada cuando está agarrado a ella.
- Cuando Mario con la Capa corre con la suficiente rapidez y salta, puede volar.
- Cuando está presionado hace que Yoshi se coma a los enemigos al apresarlos; y cuando no se oprime le hace escupir a los que no le gustan.
- Te permite cancelar en la pantalla de selección.
- Hace que Mario de Fuego lance bolas incandescentes.

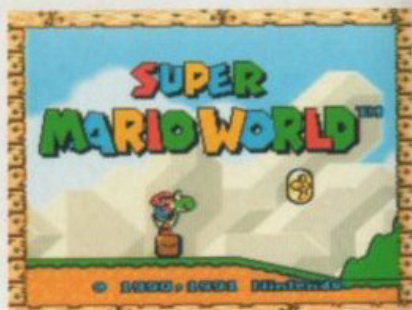


Botón Y

- Lo mismo que el Botón X.

COMO JUGAR

Introduce el Videojuego en el Sistema de Videojuegos Super Nintendo Entertainment System™ y ponlo en marcha. Aparecerá la pantalla de muestra que presentamos a la derecha. Pulsa el Botón START (o el Botón B, o el Y) y aparecerán Puestos Salvados para Mario A, Mario B y Mario C. (Ver página 11 para detalles.)



Usa el \oplus panel de control o el Botón SELECT para seleccionar uno de los puestos, y también si es la modalidad de 1 jugador o la de 2 jugadores. A continuación pulsa START para comenzar el juego. El juego consta de pantallas de mapas y pantallas de acción.

• PANTALLA DEL MAPA



El juego comienza en la casa de Yoshi. Mueve a Mario (o a Luigi) usando el \oplus Panel de Control. Al principio, Mario solo puede ir hacia la derecha o hacia la izquierda desde la casa de Yoshi. Sin embargo, una vez que Mario ha despejado alguna de las zonas, podrá moverse más lejos hacia el frente. Ahora, ¡A por él!

Si quieres ver el resto del mapa, pulsa el botón START y usa el \oplus Panel de Control para mover la pantalla. Vuelve a pulsar el Botón START para regresar a donde te encontrabas. (Aviso: esto no se puede hacer en el Mundo 1, pero se puede hacer en los mundos siguientes).

Algunos puntos del mapa son rojos. Estas zonas tienen un objetivo normal y un objetivo especial (o un ojo de la cerradura secreto). Si encuentras el objetivo especial, un nuevo camino aparecerá en el mapa. Muchos de estos caminos se pueden usar como atajos.

• PANTALLA DE ACCION



Pulsa el Botón B o el Y cuando estás en el mapa, para entrar en una zona determinada. Si consigues que Mario alcance su objetivo a salvo, la zona se despejará. Una vez que se ha despejado un área, puedes volver a la zona tantas veces como quieras (excepto para los castillos y los fuertes, los cuales sólo puedes terminar una vez.) Si te metes en un área que ya ha sido despejada, puedes volver a la pantalla del mapa pulsando START y a continuación SELECT.

PERDIENDO MARIOS

Cuando pierdes todos tus Marios, tu juego ha terminado.

Pierdes un Mario:

- Cuando a un Mario pequeño le toca o le muerde un enemigo.
- Cuando Mario se cae dentro de un agujero.
- Cuando Mario no alcanza el objetivo antes de que el cronómetro llegue a cero.
- Cuando Mario es empujado fuera de la pantalla (en las zonas de movimiento automático).

Si eres Mario de Fuego, Mario con Capa o Super Mario, al ser tocado o mordido por un enemigo, te volverás a convertir en un Mario pequeño.

LAS MONEDAS



Reúne 100 monedas normales y ganarás un Mario extra.



Reúne 5 Monedas del Dragón en una pantalla y ganarás un Mario extra. Las Monedas del Dragón también cuentan como monedas normales.

ALMACENAMIENTO DE OBJETOS

A veces, cuando golpeas un bloque mientras viajas a través de una pantalla, aparecerán objetos que proporcionarán más poder a Mario. Si coges un objeto cuando Mario ya tiene poder extra, el objeto se almacenará en la parte superior de la pantalla, pero sólo puede mantenerse en existencia un objeto. Cuando Mario se está quedando sin potencia, el objeto almacenado bajará automáticamente. Tienes que pulsar el Botón SELECT para hacer que el objeto baje cuando tu lo desees.

Si Mario obtiene una Flor de Fuego o una Capa de Pluma, ganará más poder, y el Super Champiñón se añadirá al almacén. Cuando Mario de Fuego coge una Capa de pluma que está en el almacén o cuando Mario con Capa coge una Flor de Fuego que está almacenada, puedes canjear los objetos. El proceso para ganar más poder se explicará más tarde.



Super Champiñón



Flor de fuego



Capa de pluma

LA PORTERIA A MEDIO CAMINO Y EL OBJETIVO

Hay una portería en la mitad de la pantalla, igual que la que aparece en la pantalla de la derecha. Se la llama Portería a Medio Camino. Si rompes la cinta de esta portería, aunque pierdas una vida en el intento antes de alcanzar tu objetivo, puedes volver a empezar desde ella. Y si Mario pequeño rompe la cuerda, ¡se convertirá en Super Mario!



Una portería móvil gigante te espera en la meta. Calcúlalo de manera que rompas la cinta cuando está arriba en el aire y, de este modo, obtendrás Estrellas de Oro correspondientes a esa altura. Si recoges 100 Estrellas de Oro obtienes un juego extra como bonificación en el cual puedes obtener más Marios. Y si Mario alcanza su objetivo cuando está subido en el lomo de Yoshi, ambos empezarán la pantalla siguiente juntos.



JUEGO EXTRA COMO BONIFICACION (BONUS)

Golpea todos los bloques giratorios desde abajo. La idea es obtener una fila de bloques con el mismo dibujo para ganar un Champiñón extra. ¡Es igual que el tic-tac-toe!



Champiñón de Mario Extra

Obtienes un Mario extra por cada uno de estos que recibas.

MODALIDAD DE 2 JUGADORES

En la modalidad de 2 jugadores, el Jugador 1 (con el Mando 1) es Mario, y el Jugador 2 (con el Mando 2) es Luigi. El Jugador 1 y el Jugador 2 se turnan para despejar los paneles de la pantalla de acción. Cuando está conectado solamente un mando al Super NES, los dos jugadores pueden turnarse usando el Mando. Si ambos mandos están conectados al Super NES, entonces uno de los jugadores puede dirigir a Mario y el otro puede dirigir a Luigi.

Si un jugador no consigue despejar una pantalla, es el turno del otro jugador. Cuando un jugador entra en la pantalla en la que el otro jugador había alcanzado la Portería a Medio Camino, ese jugador también empieza la pantalla desde un punto cercano a la Portería a Medio Camino. (Ver "Portería a Medio Camino" en la página 8.)

COMO TRANSFERIR VIDAS EXTRA



Si pulsas el Botón R o el L en la pantalla del mapa, aparecerá la pantalla de la derecha. Esta pantalla también aparece si uno de los jugadores finaliza el juego. Cuando aparece, puedes dar algunos de tus Marios (o Luigis) al otro jugador.

Cuando estás usando sólo un mando, pulsa el Botón B para dar una de las vidas de Luigi a Mario; pulsa el Botón A para dar una de las vidas de Mario a Luigi.

Cuando estás utilizando dos mandos, el jugador 2 (con el Mando 2) puede pulsar el Botón B para dar una de las vidas de Luigi a Mario y el Botón Y para dar una de las vidas de Mario a Luigi. Pulsa el Botón START para volver a la pantalla original.

COMO SALVAR TUS PROGRESOS

Cuando terminas áreas como un castillo, un fuerte o una casa encantada, en la pantalla del mapa aparecerán las opciones siguientes:

- Continue and Save (Continuar y Salvar)
- Continue Without Save (Continuar Sin Salvar)

Si eliges continuar y salvar, todo lo recorrido hasta ese punto se salvará en el Puesto Salvado que seleccionaste en la Pantalla de Título. Una vez que tu selección se ha salvado, no pasa nada si APAGAS el interruptor, puesto que está salvado en el Videojuego. Si quieres finalizar el juego en el mismo estado en el que empezaste a jugar, selecciona CONTINUE WITHOUT SAVE y entonces continúa con el juego. (Tus Marios extra no se salvarán.)

Cuando se acaba el juego, aparecerán en la pantalla del mapa las opciones siguientes:

- Continue (Continuar)
- End (Finalizar)

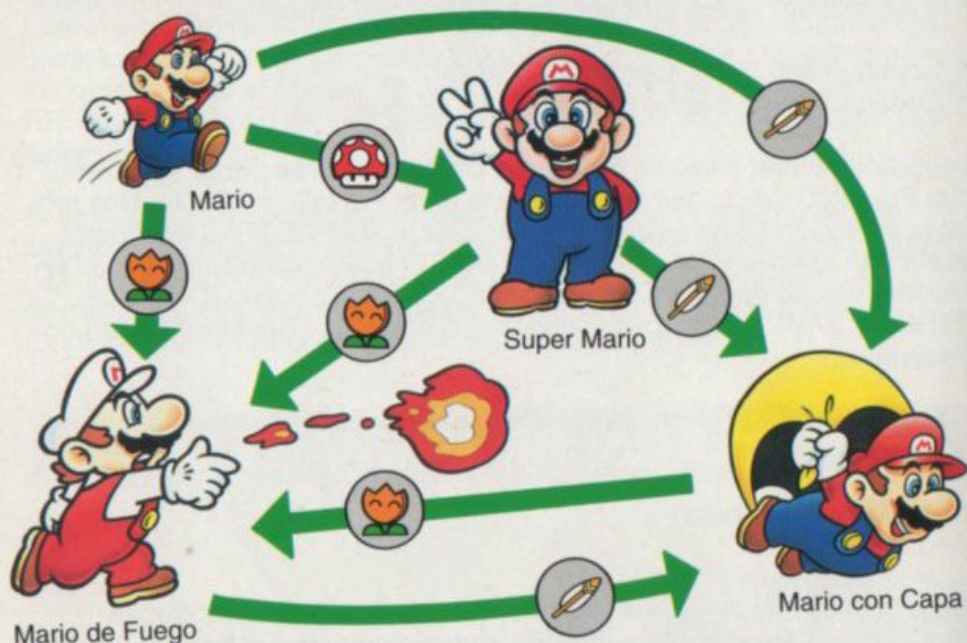
Si seleccionas "End" volverás a la Pantalla de Título. Si seleccionas "Continue", empezarás en la pantalla inmediatamente posterior al último punto salvado.

Cuando los tres puestos para salvar han sido utilizados, puedes suprimir los datos de uno de los puestos seleccionando "Delete Saved Route" (Suprimir el Camino Salvado) en la Pantalla de Título. Y después de seleccionar y reanudar un puesto salvado, puedes escoger jugar en la modalidad de 1 jugador o en la modalidad de 2 jugadores. (El número que aparece representado en el puesto salvado, es el número de áreas que has descubierto hasta el momento en el que salvaste.)

Este videojuego tiene una función de reserva a pilas para grabar el transcurso del juego. ADVERTENCIA: Si se ENCIENDE y APAGA la máquina repetidamente, puede que se borren los contenidos acumulados. Además, evita APAGAR el interruptor innecesariamente (antes de salvar el juego) o los datos se perderán.

CONTROLES ESPECIALES DE MARIO

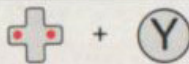
Para aumentar el Poder de Mario



Esto es diferente a los anteriores Videojuegos de Super Mario Bros. Mario puede transformarse, de repente, en Mario de Fuego o en Mario con Capa. (Si eres Super Mario, no pierdes una vida si te toca un enemigo, simplemente te convertirás en el Mario pequeño.

Movimientos Básicos de Mario

Corriendo (Aceleración)



Puedes dirigir a Mario por encima del hueco de un bloque.



Salto



Mario saltará alto si mantienes pulsado el Botón B. Mario también saltará un largo trecho si mantienes pulsado el Botón B cuando esté pisoteando a un enemigo.



En cunclillas



Salto giratorio



No puedes saltar tan alto como en un salto normal. Sin embargo, puedes derrotar a la mayoría de los enemigos con un soplo, y además, acabar con alguno de los enemigos realmente DUROS que no pueden ser golpeados de ninguna otra manera. Y cuando Mario se convierte en Super Mario puedes destruir bloques.



Lanzando un objeto

Cuando tengas un objeto, pulsa el \oplus Panel de Control en la dirección que tu quieras lanzarlo y, a continuación suelta el Botón Y.

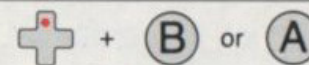


Cogiendo un objeto

Para coger un objeto, tócalo mientras pulsas el Botón Y.

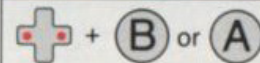


Saltando fuera del agua



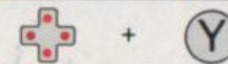
Pulsa hacia arriba en el \oplus Panel de control y el Botón B o el A.

Nadando



Pulsar B o A repetidamente.

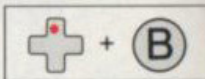
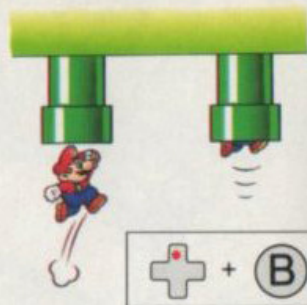
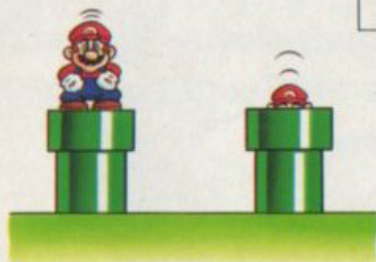
Cogiendo un objeto y nadando



Mantén pulsado el Botón Y.

Cómo Entrar En Las Tuberías

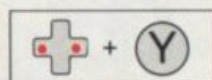
Tuberías en el suelo.



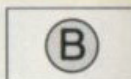
Cómo Entrar en Tuberías Colocadas AL Revés.

Tubería Con Un Bloque Triangular

Mario puede usar esto para subir corriendo por el lateral de la tubería. Pulsa el Panel de Control (en la dirección que quieras tomar) y el Botón Y.



Saltando con Yoshi.



Mantén pulsado el Botón B para saltar alto.

En Verjas y Cuerdas

Primero, salta hacia la verja usando el Botón B y a continuación pulsa el Panel de Control hacia Arriba para agarrarte a ella.



Puñetazo



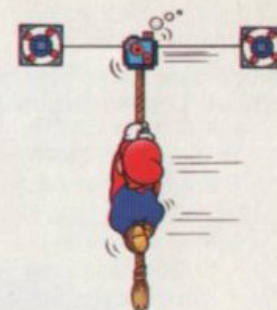
Si te encuentras con un Koopa en la verja, puedes derribarlo.

Puerta giratoria



Si Tienes Una Cuerda

Salta utilizando el Botón B y pulsa el Panel de Control hacia Arriba para agarrarte a la cuerda. Mientras estés sujeto a la cuerda, pulsa Arriba o Abajo para escalar hacia arriba o hacia abajo.



Usando la Puerta

Pulsa el Botón Y para hacer girar la puerta.



Deslizándote Por Una Pendiente

Pulsa hacia Abajo en el Panel de Control para deslizarte por una pendiente. (Te chocarás con un enemigo si es que está cerca de la pendiente.)

Modos Básicos de Acabar Con El Enemigo

Pisoteando A Un Enemigo. (Algunos enemigos, los realmente Duros, no se pueden pisotear.)

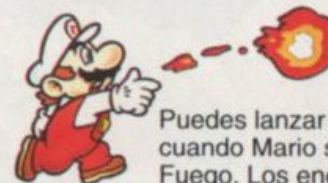


Golpear Un Bloque Desde Abajo

Bola Incandescente



Puedes lanzar bolas incandescentes cuando Mario se convierte en Mario de Fuego. Los enemigos que son golpeados por el fuego se convierten en monedas. Sin embargo, hay algunos enemigos que no se destruyen con el fuego.

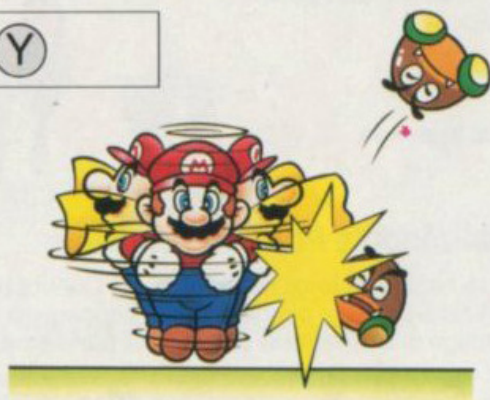
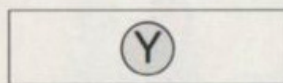


Tira un caparazón y dale una patada para destruir una línea de enemigos.

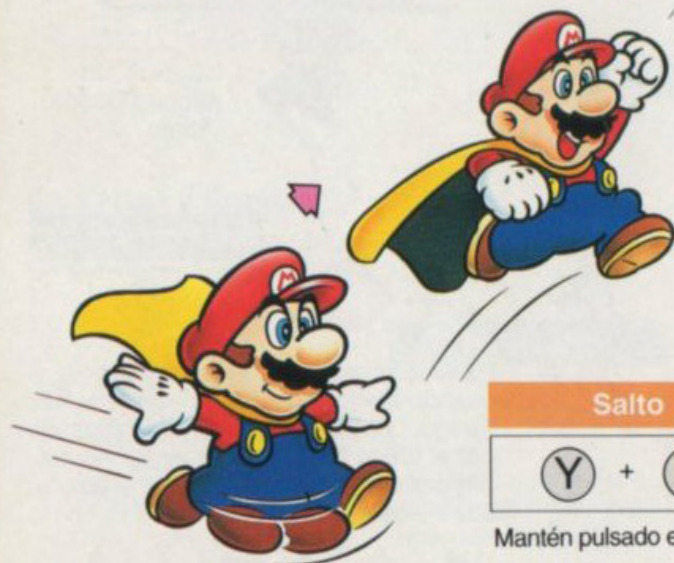


Mario con Capa

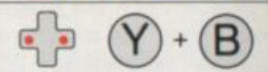
Se usa para hacer girar la capa de Mario y destruir enemigos. También puedes golpear bloques lateralmente.



Volando en el Aire

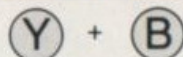


Despegue rápido



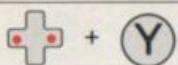
Mantén pulsados los botones Y y B, y utiliza el + panel de control para cambiar de dirección.

Salto



Mantén pulsado el Botón Y.

Aceleración



Corre con los brazos despegados hacia fuera



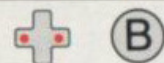
Abriendo la capa



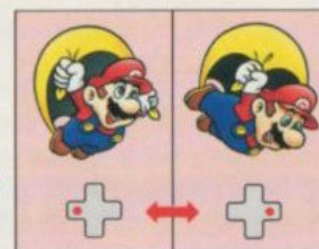
La capa se abrirá cuando sueltes el Botón B o cuando Mario con Capa haya alcanzado el punto más alto. Si Mario con Capa golpea a un enemigo mientras tiene la capa abierta, caerá al suelo pero no perderá poder.

Suelta el Botón Y para flotar a ras del suelo.

Aterrizaje lento



Cuando presiones solamente el botón B, aterrizarás lentamente.



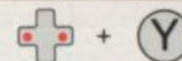
Controla bien tu cronometraje y en realidad ¡podrás subir mucho más alto que cuando empezaste!

Presión corporal



Mantén pulsado el Botón Y para acabar con el enemigo saltando sobre él.

Descenso en picado rápido



Mantén pulsado el Botón Y y el + Panel de Control (en la dirección en la que te estás dirigiendo) para realizar un descenso en picado rápido.

Puedes acabar con varios enemigos cercanos haciendo que el suelo tiemble estampándote en el mismo con un descenso en picado rápido.

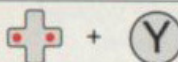


Tu Amigo Yoshi

Primero salta para subir en el lomo de Yoshi. Mientras estés montado en Yoshi, las maniobras básicas son las mismas que cuando manejas a Mario.



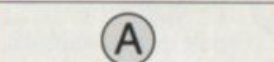
Aceleración



Salto



Desmontar a Mario



Cuando Mario con Capa está montando a Yoshi, puedes volar por el aire acelerando y luego saltando. La capa de Mario no se abrirá cuando mantengas pulsados los Botones Y y B, pero él planeará. Si mantienes pulsado sólo el Botón B, podrás realizar un aterrizaje lento.

Comiendo



Si pulsas el Botón Y, la lengua de Yoshi saldrá disparada para comer



bayas y enemigos. (Situaté en la posición de la baya con la boca de Yoshi, y él automáticamente se la comerá.)

Escupiendo



Para Yoshi es difícil comer objetos duros como los caparazones de tortuga. Así



que cuando Yoshi tiene en su boca un objeto duro como un caparazón, pulsa el Botón Y y lo escupirá. Si come caparazones rojos, escupirá un montón de bolas incandescentes, ¡lo que puede ser muy útil contra un grupo de enemigos!

Si Yoshi se come un caparazón amarillo, fabricará una nube de arena cuando rebote en el suelo. Si un enemigo resulta golpeado por esta nube de arena, será destruido.

Además, Yoshi puede escupir el caparazón contra sus enemigos.



Cuando Yoshi come caparazones azules, podrá volar si aprietas el Botón B.



Volando por el aire



Pulsa el Botón B repetidamente.

- Si los caparazones se dejan en la boca de Yoshi durante mucho tiempo, Yoshi se los tragará después de un rato. Si esto ocurre, Yoshi no podrá hacer de nuevo las cosas que podía cuando los mantenía en la boca.
- Si un enemigo golpea a Yoshi cuando Mario está en su lomo, no perderás a Mario ni ningún poder; sin embargo, Yoshi se irá corriendo. Si esto ocurre, lo mejor es que vayas a buscarle en todo lo posible, puesto que si Yoshi se cae por un acantilado o dentro de un agujero, le habrás perdido para siempre.

La Leyenda De Los Yoshis De Colores

En algún lugar del país de los dragones, hay tres Yoshis de diferente color escondidos. Al principio son niños pequeños. Así que debes alimentarlos con algo para que crezcan. Si les alimentas con cinco enemigos, se convertirán en un Yoshi grande.



Alimenta al pequeño Yoshi con cinco enemigos ¡y mira lo que ocurre!



Yoshi Rojo

El Yoshi Rojo siempre escupe cinco bolas, cualquiera que sea el color del caparazón que tiene en la boca.



Yoshi Azul

El Yoshi Azul puede volar durante un período de tiempo determinado, cualquiera que sea el color del caparazón que tiene en la boca.



Yoshi Amarillo

El Yoshi Amarillo lanza nubes de arena durante un periodo de tiempo determinado cuando salta, cualquiera que sea el color del caparazón que tiene en la boca.

Las especialidades del pequeño Yoshi son distintas de las del Yoshi grande.



LA ISLA DE YOSHI

Fuertes

Hay dinosaurios llamados Reznor esperando en los cuatro fuertes. Sin duda han sido hechizados por Koopa. Harán lo que sea por él, así que ¡ten cuidado!

La Casa Encantada

El interior de esta vieja casa de madera es oscuro, pavoroso y está invadido por fantasmas y espíritus. Y lo que es más, la puerta es casi imposible de encontrar. Así que vas a necesitar tus gorras para pensar y escapar de aquí.

La casa de Yoshi

Este es el punto de partida del juego, pero la casa está vacía. Parece como si el esquivo Yoshi se hubiera ido. ¡Lo mejor es que le busques y rápido! Por cierto, Yoshi fue descubierto por primera vez en la Isla de Yoshi, así es como obtuvo su nombre.

Los castillos

Dentro de siete castillos, cada uno de los Koopa Kids tiene a uno de los amigos de Yoshi cautivos dentro de un huevo. Hay un montón de trampas esperándote cuando intentes entrar en las habitaciones de los niños. Lo que es peor, los niños vendrán a por ti con distintas formas de ataque. ¡Explorar estos fuertes es suficiente para volverte loco!



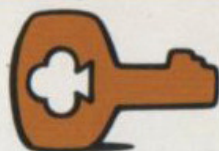
El misterioso barco hundido

Hay un barco hundido con un aspecto extraño. ¿No lo has visto en otro sitio antes? Estás en lo cierto, en Super Mario Bros. 3, Koopa y sus niños usaban un barco volador para hacerle la vida imposible a Mario. No sería sorprendente que Bowser estuviera oculto en algún lugar cercano.



OJOS DE CERRADURAS

Los Ojos de cerraduras secretos se mencionaron en la página 8. Desde los Donut Plains en adelante, muchos puntos de la pantalla son rojos. En estos puntos de la pantalla están escondidos diferentes objetivos y ojos de cerraduras, como se muestra aquí. Las llaves NORMALMENTE están cerca de los ojos de cerraduras. Si Mario coge una llave y se dirige hacia el ojo de la cerradura, puede salir de la pantalla hacia otra área. Si Mario está sobre Yoshi cuando encuentra la llave, se pueden dirigir hacia el ojo de la cerradura, llevando Yoshi la llave en su boca.



Llave

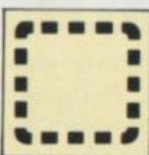
CARRETERA DE LA ESTRELLA

¡GUAU! ¿Qué es este sitio? Encuentra esta estrella en la pantalla del mapa y ¡habrás llegado a un sitio extraño! Pero no te preocupes, si puedes resolver este puzzle, seguramente pase algo bueno.



Palacio del Interruptor

Salta sobre el gran interruptor aquí y los bloques amarillos con líneas de puntos que están en el medio de la pantalla, se convertirán en bloques de admiración. Esto hace más fácil despejar la pantalla. Los palacios del interruptor aparecen en tres colores distintos; definitivamente vas a encontrarlos.



Bloque de líneas de puntos



Signos de admiración

OBJETOS ESPECIALES Y BLOQUES

(Advertencia: ¡Hay muchas sorpresas más que no aparecen en esta lista!)



Super Estrella

Hacen a Mario invencible.



Huevo

¡Siempre hay algo divertido dentro de uno de estos!



Luna 3-Up

Este le dará a Mario tres vidas extra.



Berry

Ganarás un Mario extra si alimentas a Yoshi con suficientes bayas.



Plataforma de salto

Calcúlalo bien y podrás hacer un super salto.



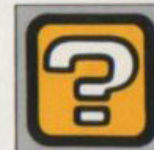
Globo de poder

El cuerpo de Mario se hinchará cuando tiene uno de estos, lo que le permitirá lanzarse por el aire durante un periodo de tiempo limitado.



Alas de Yoshi

Yoshi puede volar si coges uno de estos cuando Mario está sobre Yoshi.



Bloque de premios

Golpéalo desde abajo para obtener una moneda o un objeto.



Bloque de salto

Este bloque rebota y a veces, lanza objetos.



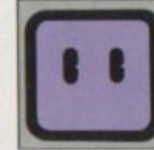
Bloque giratorio

Golpea este bloque y se pondrá a girar durante un periodo de tiempo limitado.



Bloque convertidor

Este bloque convierte ciertos objetos en monedas y viceversa.



Grab Block

Puedes coger o lanzar este bloque.



Bloque mensajero

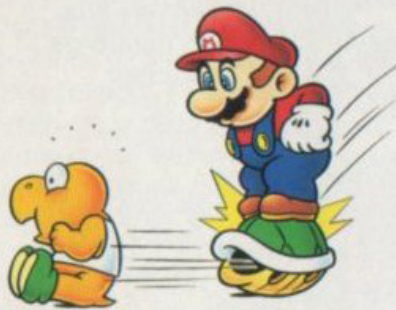
Este te da pistas y consejos durante el juego.



Bloque de bonificación

Si consigues 30 monedas en una pantalla, el bloque de bonificación te dará un campeón de Mario extra.

LOS PERSONAJES EN EL PAIS DE LOS DINOSAURIOS

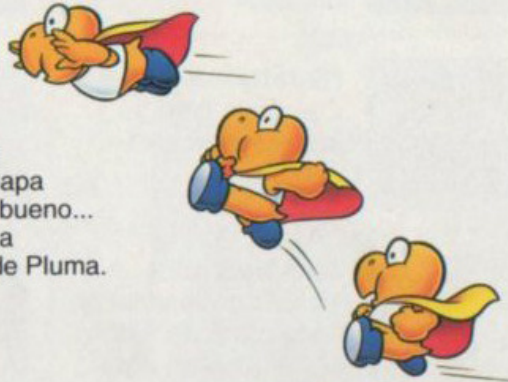


Koopa

Los mismos Koopas de siempre vuelven otra vez. ¡Todo parece poco prometedor cuando aparecen estos personajes!. Si saltas sobre un Koopa en este juego, sale de su caparazón. Y lo que es peor, si un Koopa sin caparazón encontra por casualidad su caparazón vacío, se meterá en él para empezar todo de nuevo. ¡TEN CUIDADO!. ¡Si un Koopa se mete en un caparazón amarillo, se hará invencible!

Super Koopa

Un Koopa puede volar una vez que se ha puesto la capa mágica. Parece como si este tipo diera a Mario con Capa un combate aéreo. Pero mira el lado bueno... si saltas sobre uno que lleve una capa intermitente, conseguirás una Capa de Pluma.



Planta Piraña Saltarina

¡Estas son una versión tropical de la Planta Volcano! Ten cuidado; aparecen rotando maliciosamente saliendo de las tuberías y pueden ser muy duras.



Goomba

Salta sobre él para hacerle rodar. También puedes cogerlo o lanzarlo.

Monty Mole

Es un topo que revienta el suelo. Hay incluso algunos más grandes bajo tierra.



Boo Buddies



El gran Boo

Debes recordar a los Boo Buddies de Super Mario Bros. 3. ¡Esta vez hay multitud de ellos!. Y entre ellos, hay un enorme fantasma llamado EL Gran Boo. Pero no te preocupes, si los miras, se vuelven tímidos y se dan la vuelta. Son graciosos, ¿verdad?. Pero vigílalos ... ¡son peligrosos!



Eeries

Es un dinosaurio-fantasma que vaga por la casa encantada. Va hacia ti con su cara pálida y ohhhh, ¡qué horroroso es!



Rip Van Fish

Este pequeño tipo siempre se está echando la siesta, pero cuando Mario aparece, se despierta y le persigue. Hagas lo que hagas, no dejes que Rip toque a Mario.



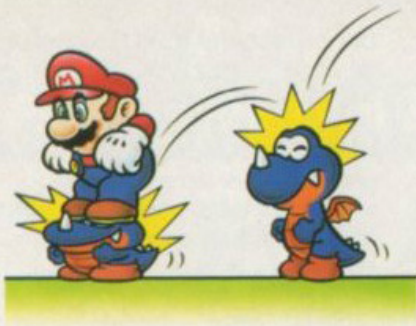
Urchin

Es un erizo gigante sumergido en el agua. No se mueve muy rápido, por lo que si nadas con cuidado, no debería haber ningún problema. Sin embargo, probablemente sea muy doloroso si te pica.



Delfín

No te preocupes, estos chicos no son enemigos; ayudan a Mario a pasar por el agua. ¡Una multitud de delfines de gran utilidad!



Rex

Como es de suponer, sólo encontrarás a este tipo de enemigo en el país de los dinosaurios y también hay un montón de ellos. Tienes que saltar sobre ellos dos veces para derrotarlos. Rex tiene alas pero no creo que pueda volar.

Mini-Rhino



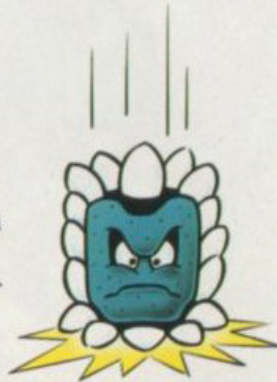
Dino-Rhino



Estos son dragones de la Isla de Chocolate. Salta sobre Dino Rhino y se convertirá en Mini-Rhino. Ten cuidado, respiran fuego.

Bob-omb

Estos explotan y esparcen estrellas después de un tiempo fijo. Alguno de los Bob-ombs usan paracaídas para saltar desde el aire. Estos pequeños tipos provocan verdaderas explosiones.



Thwomp

Es un asqueroso fantasma de piedra que guarda los castillos y los fuertes para los Koopas. Si mario se pone cerca, Thwomp tratará de aplastarle. El problema es que si no los pasas no puedes seguir.

Wiggler

Es una oruga que vive en el bosque. Normalmente Wiggler es muy tranquila, pero cuando has saltado sobre ella, Wiggler se vuelve roja y se enfada demasiado. Si es posible, trata a Wiggler con respeto.



Magikoopa

Es uno de los hechiceros tortuga. Los extraños rayos de luz que salen de su varita mágica son capaces de convertir bloques en enemigos. Además de esto, Magikoopa puede aparecer y desaparecer en un instante. ¡Un tipo difícil de tratar!



Sumo Brother

Cuando este tipo pequeño y extraño estampa el pie, provoca rayos y convierte todo lo que golpea en un mar de llamas. ¡TEN CUIDADO! ¡Sumo Brother puede incluso atacarte con un golpe de karate!



Chargin' Chuck

Estos super-campeones siempre parecen interceptar el camino de Mario justo cuando está cerca de la meta. Usan gran variedad de ataques impetuosos, así que realmente pasarás un mal rato deteniendo a Chargin' Chuck.



MEMORANDUM