

Nintendo

DMG-WJ-NEU6

GAME BOY™

WARIO LAND™

SUPER MARIO LAND 3™



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

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
Mapa dell'isola dei pirati	115
I nemici	116



La storia

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!

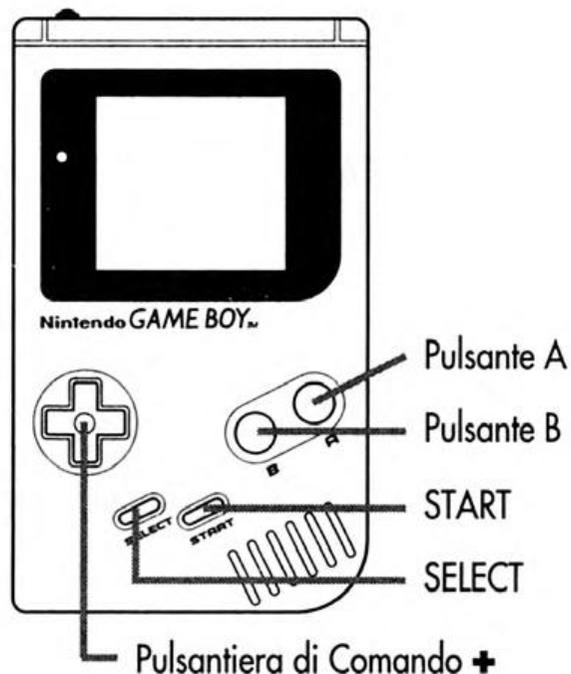
Le funzioni dei comandi

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

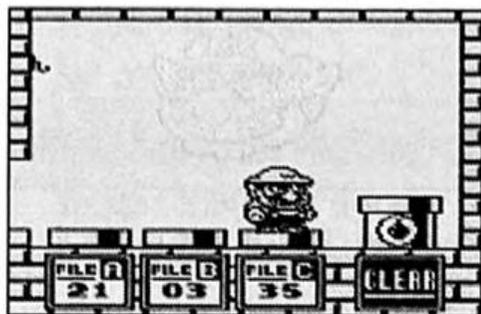
Inizio del gioco

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.

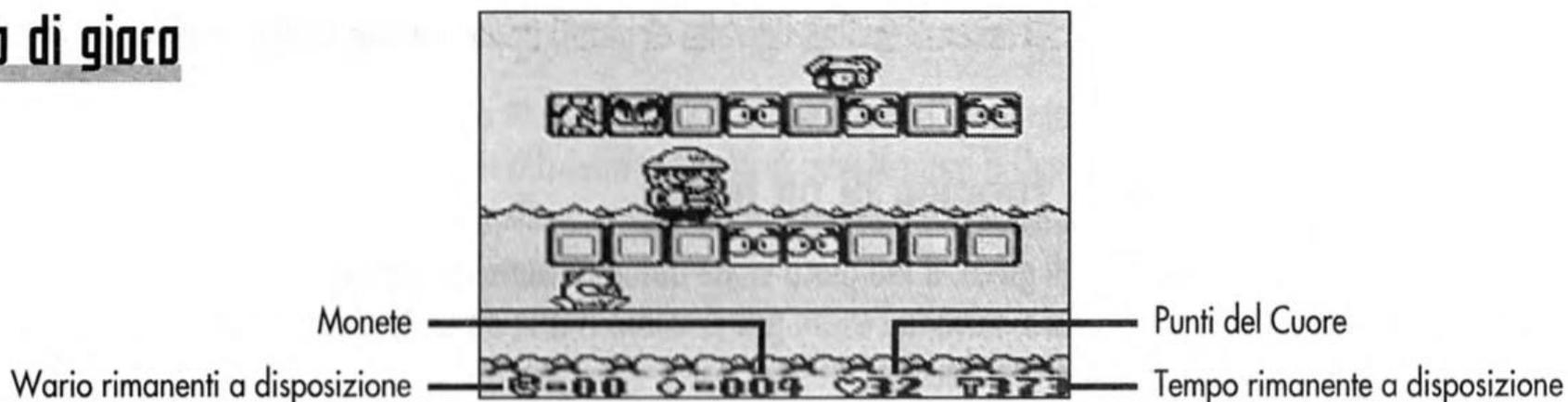


Schermo della Selezione

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.



1 Moneta
d'Oro



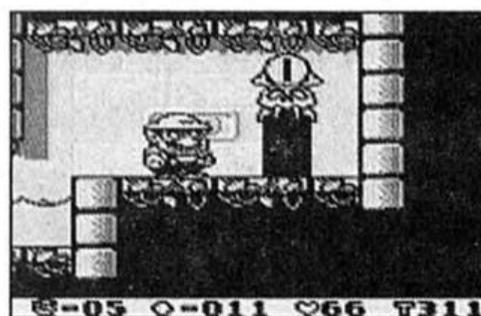
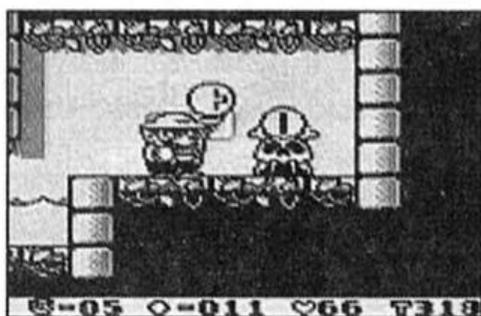
Moneta
d'Oro da 10

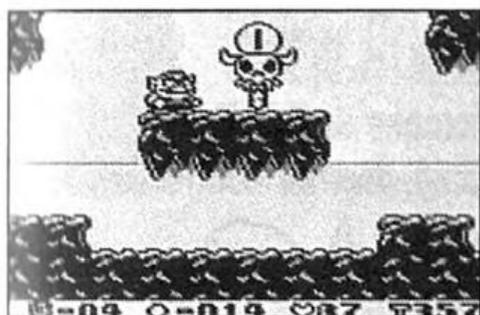
Salvataggio del gioco

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.



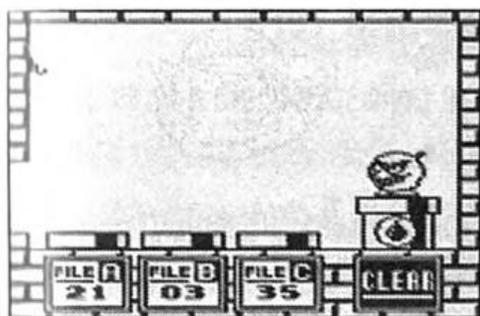


Come si salva il gioco nel mezzo di un livello

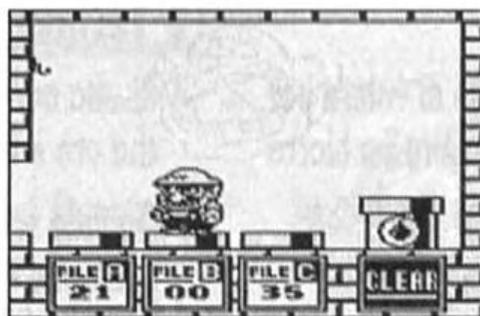
Nel mezzo di ogni livello di gioco si trova un punto di salvataggio in forma di teschio. Se riuscirai a trovarlo, serviti di una Moneta d'Oro da 10 per attivarlo e salvare così il tuo gioco nella memoria alimentata dalle pile.

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



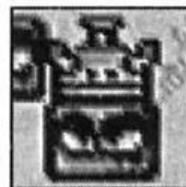
Wario Jet

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.

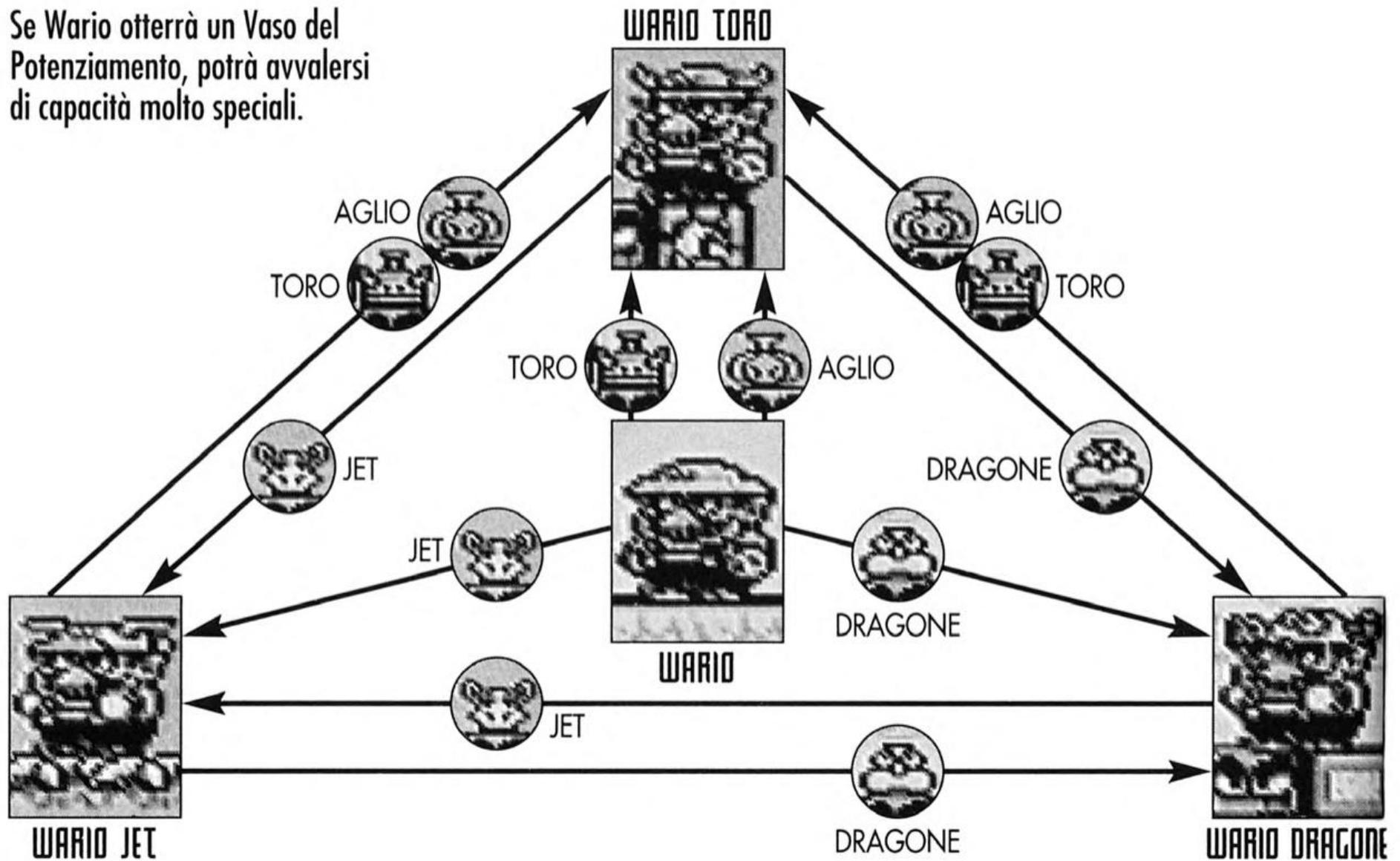
Wario Piccolo



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.



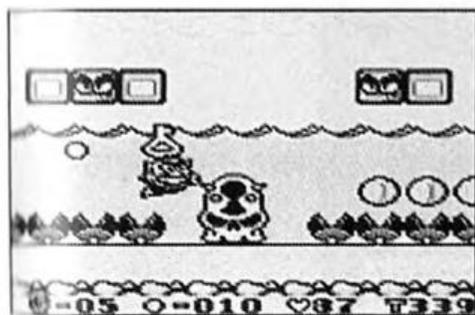
Cuore

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

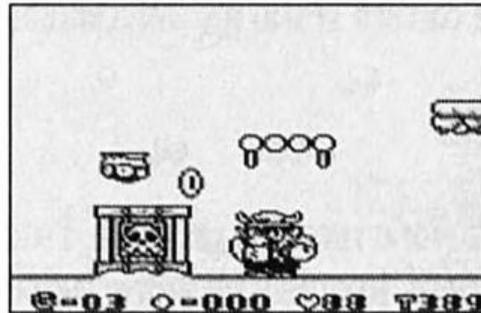
Porta-Teschio



Una volta giunto alla fatidica porta, serviti della chiave

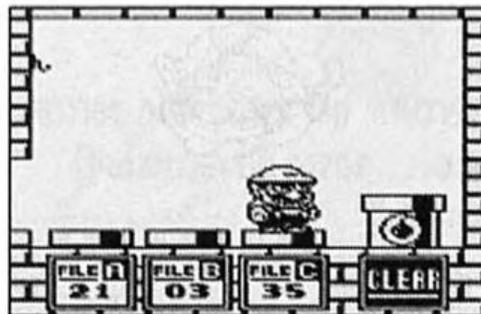
I consigli di Wario

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!

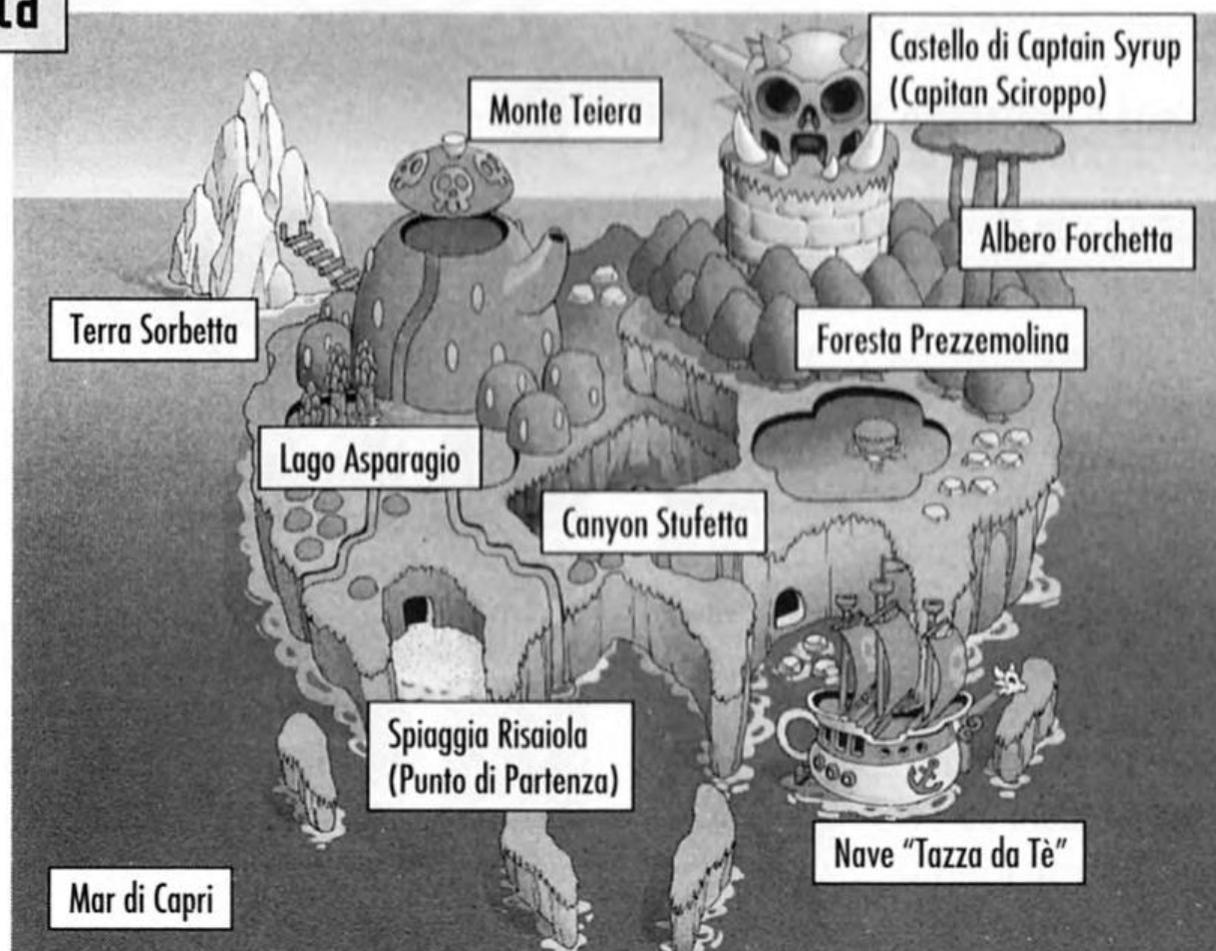
I Pirati nascondono le monete in molti posti sulla loro isola. Ad esempio, una moneta può trovarsi nascosta in un blocco. Rompendo tale blocco, potrai prendere la moneta che c'è dentro.

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

Mapa 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 \odot , significa che ha 2 uscite.

Isola Cucinotta



I nemici

I Brown Sugar Pirates (Pirati dello Zucchero Greggio) non sono le sole creature che popolano l'Isola Cucinotta. Tieni d'occhio anche tutti questi altri strani esseri!



Goom Uagante



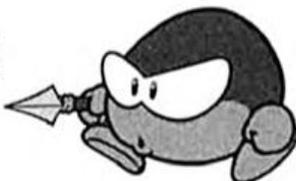
Questo piccoletto è inoffensivo, ma Wario potrà sempre scuoterlo un po' per vedere se c'è da ricavare una Moneta o due!



Goom Pirata



Stai attento alla sua lancia!



Girandola



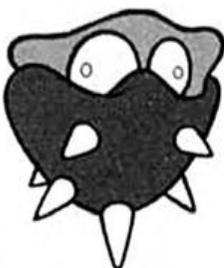
Questo drago marino si trasforma in una lama rotante non appena avvista i nemici.



Dropper - Cascatore



Occhio alla testa! Questo bel tipo aspetta Wario e, quando lo vede, si lascia cadere dal soffitto con le sue punte rivolte verso il basso!



Helmut - Elmetto



Nuota su e giù sott'acqua. Sta attento alla punta che fuoriesce dalla sua testa!



Pouncer - Assalitore Improvviso



Questa robusta creatura piomba giù e dà la caccia a Wario.

Ma Wario può farsi dare un passaggio salendo sopra alla sua sommità piatta!



D.D. Dangerous Duck - Papero Pericoloso



Il Papero Pericoloso è un cattivello che si diverte tanto a lanciare il suo boomerang. Quando

Wario vedrà avvicinarsi quest'arma, dovrà abbassarsi rapidamente!



Bucket Head - Testa a secchio



Questo furbacchione sputa cristalli di ghiaccio!



Penkoon - Pinguone



Questo pirata è in parte pinguino ed in parte procione. Sta attento al suo stomaco prominente ed appuntito!

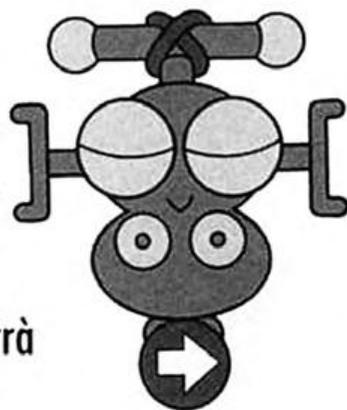


C'è però una delle creature che popolano l'Isola Cucinotta che aiuterà Wario nelle sue ricerche. Eccola:

Floater - Galleggiante



Wario potrà cavalcare questa creatura in aria. La freccia che compare sulla sua palla indica la direzione verso la quale si sposterà. Gli si potrà far cambiare tale direzione dando a questa creatura un colpo sulla testa.



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 comprovi 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