

Mario's Time Machine FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Sigfrid_star

Updated to v1.05 on May 27, 2012

=====
TABLA DE CONTENIDOS
=====

- I. Cronología del documento
- II. Nota de autor
- III. Historia
- IV. Controles
- V. Guía
- VI. Final del juego
- VII. Preguntas y respuestas frecuentes
- VIII. Información de los periodos históricos
- IX. Contáctame
- X. Copyright

=====
I. CRONOLOGÍA DEL DOCUMENTO
=====

20/5/2012: v1.0

-Guía principal completa.

27/5/2012: v1.05

- Cambio en el copyright por incluir nuevo sitio web
- Corrección de errores gramaticales, redundancia y formato.
- Solucionado el ligero problema de encontrar el número de las secciones repetidas, lo que producía cierta discrepancia.
- Añadida nueva sección: Información de periodos históricos (provenientes dentro del propio juego).
- Agregadas tres preguntas más al cuestionario.

=====
II. NOTA DEL AUTOR
=====

Hola lector a mi primera guía. Mario's Time Machine para la NES es un juego educativo, por lo que se entiende que el nivel de dificultad sea bastante bajo. Lo sé, ¿entonces por qué hago una guía si casi no hace falta usarlo? Lo hago por diversión y, de acuerdo, para iniciarme este mundo. Me pareció bastante interesante el modo de aprendizaje del juego mediante fechas. Aunque no llega a ser superior a su hermana mayor que se encuentra en la Super Nintendo, garantiza una buena diversión. Dado que el juego es corto, demasiado diría, recomiendo acudir a libros que traten sobre cada periodo histórico que se cita.

Por último, esta guía puede encontrarse de momento en los siguientes sitios:

- Gamefaqs

=====
III. HISTORIA
=====

Bowser y su tropa de Koopas han construido el Gran Museo de la Historia, pero para hacerlo han tenido que robar los objetos más importantes proveniente del pasado. Yoshi, sospechando lo que ha ocurrido, fue a investigar (?) pero fue capturado por el archienemigo del fontanero. Antes de que Mario pueda rescatar a Yoshi, debe devolver los objetos a sus eras para que no se produzca efectos negativos en la historia.

=====
IV. CONTROLES
=====

El control es excesivamente simple, por lo que no tendrás problemas para dominarlo.

*Cruce de control: Desplaza a los personajes a la izquierda y derecha, con el botón de ABAJO puede agacharse (algo inútil) y recoger objetos. ARRIBA permite ver lo que hay en la parte superior.

*Select: Seleccionas un objeto de tu inventario.

*Start: Activa el objeto seleccionado.

*A: Salta. Si mantienes pulsado B harás un salto más largo. Interesamente puedes dar giros en el aire si antes de saltar mantienes pulsado ARRIBA lo que permite romper aquellos relojes de arena si saltas sobre ellos.

*B: Te permite correr.

=====
V. GUIA
=====

Empezamos dentro del museo. En cuanto explores un poco descubrirás que hay ocho puertas naranja, de las cuales solo la última está sellada, la cual se abrirá si completas cada una de las siete restantes. Dado que no hay un orden establecido, puedes finalizarlas de manera diferente a la que se propone en esta guía. No ostante, para que este documento sea una referencia para el desprevenido jugador, enumeraré cada una de las puertas según su orden de aparición durante el juego.

Por otra parte, cada puerta contiene dos objetos que deben recogerse, por lo que hay en total 16 cosas que debes llevar a sus respectivas épocas. Recuerda que no se abrirá la puerta final hasta que no completes toda tu misión.

Dicho esto, podemos comenzar con el juego :)

PUERTA 1

Al entrar te encontrarás con un minijuego proveniente del juego Mario Bros. Aquí tendrás que golpear los ladrillos por las que pasan las tortugas rojas para derribarlas y empujarlas. Cuando derrotes a la última te daran una antorcha. Ahora solo tienes que introducirte en la tubería y seleccionar la fecha correspondiente al objeto. Esto sucederá así en cada una de las puertas, por lo que tendrás que acostumbrarse.

Bien, tenemos una antorcha, ¿qué opción elegimos?

Así es, es el año 776 a.C, donde nos teletransportaremos a la Antigua Grecia para poder inaugurar el primer juego olímpico.

Puedes leer el bloque de información para aprender cosas interesantes sobre la cultura griega, a pesar de ciertas inexactitudes que en principio un niño no debería saber.

Sea como fuere sólo sigue hacia la derecha y sitúate en medio del pibetero blanco. Selecciona la antorcha y pulsa Start para superar esta fase. Ahora que la llama olímpica está encendida, ¡Sigamos con la aventura!

```
////////////////////  
/ PASSWORD: RGNC4L /  
////////////////////
```

2# Objeto que se obtiene: Bombilla

Vuelve a entrar en la primera puerta para obtener el segundo objeto que hay que devolver a su época: una bombilla eléctrica. Esto nos da una pista en el lugar donde debemos dirigirnos. ¿Cuándo se descubrió la bombilla? ¡Exactamente! Viajemos hasta 1879. Vayamos entonces al Siglo de la Luz, tal como refleja en un juego de palabras el bloque de información donde se afirma que con el se acaba la "era de oscuridad" en el sentido literal.

Como la anterior vez, dirígete hacia la derecha y utiliza la bombilla al lado del fonógrafo. ¡Enhorabuena!! Edison ha podido concluir su investigación!

```
////////////////////  
/ PASSWORD: R7NCCL /  
////////////////////
```

Con esto Mario enladrillará finalmente esta puerta y daremos este primer nivel como concluido. Justo a la derecha tenemos:

```
*****  
* PUERTA 2 *  
*****
```

3# Objeto que se obtiene: Manzana

Esta vez debemos dirigirnos hacia la vieja Inglaterra de Isaac Newton para que pueda producirse las tres leyes físicas de la Gravitación. Por lo tanto metámonos en la maquina del tiempo y viajemos al año 1687. Sitúate encima del arbol, a la derecha del escenario, para colocar la manzana en su lugar y pueda descubrirse la ley de atracción de los cuerpos.

////////////////////
/ PASSWORD: R55CF3 /
////////////////////

4# Objeto que se obtiene: Martillo neumático.

Quizás dicho martillo sea un tanto misterioso porque no puede asociarse con facilidad a un evento historico. La respuesta: 1989. Eso es, vamos a derribar el Muro de Berlín (o el Muro de la Vergüenza) y dar por acabado la division de bloques propios de la Guerra Fria. Simplemente lleva el martillo hasta la casa del guarda para dar por acabado este segundo nivel.

////////////////////
/ PASSWORD: R5CFB /
////////////////////

* PUERTA 3 *

5# Objeto que se obtiene: Huevo

No es complicado suponer que hay que hacer con ello. Exacto. Iremos en el tiempo hasta la fecha mas antigua, hasta el 80m B.C (80 millones de años), la prehistoria. Devuelve el huevo hasta la cueva de la derecha para "garantizar la supervivencia" de los dinosaurios.

////////////////////
/ PASSWORD: S5DDFB /
////////////////////

6# Objeto que se obtiene: Sombrero de copa alta

Ah...esta clase de sombreros característicos entre los que poseían una gran riqueza durante el siglo XIX. ¿Quién no recuerda esa imagen de Abraham Lincoln llevándolo? Asi es, la pista es esa. Metete en la maquina para ir a la Guerra de Secesión en 1862. Como refleja el cañón del escenario, nos encontramos ante un acontecimiento heroico en la naciente nación estadounidense.

Al contrario que en las anteriores fases debes llevar este sombrero hasta la mitad del nivel, en las puertas de Gettysburg.
Con ello habras devuelto la confianza a Abe para firmar el fin del conflicto.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: S1DD?B /  
////////////////////
```

```
*****  
* PUERTA 4 *  
*****
```

6# Objeto que se obtiene: Timón

Hay tantos eventos históricos donde los barcos han sido protagonistas que puede hacerte pensar un poco. Uno podría considerar que hace referencia al descubrimiento de América por Colón pero extrañamente se refiere a la primera vuelta al mundo (circunnavegación) que inició Magallanes y terminó Elcano tras la muerte del capitán en las Filipinas. Dicho esto, vamos a 1520.

Deja el timón al final del barco, hacia la derecha, para que pueda iniciarse esta desdichada navegación. Por si quereis documentaros un poco sobre el desenlace.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 91DX?B /  
////////////////////
```

7# Objeto que se obtiene: Bandera con el escudo de la India

Nuevamente es un poco difícil si no sabemos que la bandera es la de la India. Asi que tras un breve repaso a una enciclopedia, Mario decide que el periodo historico que puede corresponder con el objeto encontrado es...¡1947!
El año de la independencia india, conseguida con la defensa pasiva de Gandhi frente a los ingleses.
Sólo deja la bandera frente al palacio del Taj Mahal para dar por finalizado el nivel.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 91GX?9 /  
////////////////////
```

```
*****  
* PUERTA 5 *  
*****
```

8# Objeto que se obtiene: Pluma

No hay mucho que decir, simplemente hay que pensar en un escritor famoso que sea inglés para encontrar la respuesta a este enigma. Si has estado pensando en Shakespeare, has acertado. Así que pongamos nuestra máquina del tiempo para ir a la fecha isabelina de 1602.

Deja, como es habitual, la pluma en el escenario mientras se puede ver con cierta atención al bardo inglés siendo perseguido los soldados de Bowser.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 90GXB9 /  
////////////////////
```

9# Objeto que se obtiene: Bandera estadounidense

De acuerdo, el primer pensamiento que tuve fue con respecto a la bandera colocada en uno de los islotes japoneses durante la II Guerra Mundial. Pero la respuesta correcta es 1969, ¿qué acto simbólico representa ese año?, ¿el viaje lunar, dices?

Dado que no hay gravedad el juego te deja saltar ligeramente más alto ,por lo que puedes atravesar el nivel sin problemas. Deposita la bandera a los pies de la nave de alunizaje Apollo para cerrar para siempre esta puerta. ¡Y sólo quedan dos más!

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 90BXBD /  
////////////////////
```

```
*****  
* PUERTA 6 *  
*****
```

10# Objeto que se obtiene: Trono

No hay mucho que decir, el trono simboliza las luchas dinásticas para gobernar un país y sólo hay una fecha correcta. Este es el año 31 a.C. Cleopatra consigue hacerse con el poder tras la ayuda de Julio César y Marco Antonio, aunque pronto se convirtiera en provincia romana durante el reinado de Augusto. Deja el asiento real en la plataforma donde se encuentra la faraona para que pueda gobernar durante un breve periodo de tiempo.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: DOBSBD /  
////////////////////
```

11# Objeto que se obtiene: Hélice

Sabemos que es un invento moderno y que el juego te ofrece la posibilidad de elegir dos fechas del siglo XX que no hemos probado aún: ¿1903 o 1905?

Recuerda que el primer viaje en avión fue en 1903, así que elijámosla.
Lleva la hélice a la avioneta para terminar este nivel.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: DHBSVD /  
////////////////////
```

```
*****  
* PUERTA 7 *  
*****
```

La última puerta antes de nuestro enfrentamiento con el mago-tortuga más famoso de la historia de los videojuegos. Ya queda muy poco para terminar la aventura.

12# Objeto que se obtiene: Espada

Aunque el nombre indique lo contrario, lo que tienes entre manos es una katana. Una espada japonesa propia del periodo Shogun, sí como aquellas películas de samuráis y ninjas. Aclarado esto y ofrecida la pista, vamos al año de 1192.

Deja la espada/katana en el templo rojo para restaurar la historia y conseguir el último objeto del juego.

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 5HBJVD /  
////////////////////
```

13# Objeto que se obtiene: Ecuaciones físicas

Queda una fecha que no hemos ido y tenemos una teoría física que pone $E=MC^2$. ¿Qué puede significar? Exactamente, tenemos la teoría de la relatividad que no se formuló hasta 1905 por Albert Einstein. ¡Todo empieza a encajar!

Lleva la fórmula hasta la pizarra -¡No lo dejes en el escritorio!- para acabar este viaje temporal. ¿A que no era tan difícil?

```
////////////////////  
/ PASSWORD: 5H?JVC /  
////////////////////
```

```
*****  
* Cuestionario *  
*****
```

¿Uh?, ¿esto no ha acabado aún?, ¿tenemos que superar un breve examen para liberar a Yoshi? No hay de qué preocuparse, seguro que son fáciles :)

Solo te preguntaran tres cuestiones de las varias que hay. Al parecer las preguntas se elijen cada nuevo juego.

1#

Pregunta: ¿How many sonnets did shakespeare write?
(¿Cuántos sonetos escribió Shakespeare?)

Respuesta: "Over 150" (Alrededor de 150)

2#

Pregunta: Where does Abraham Lincoln's portrait appear?
(¿Dónde aparece el retrato de Abraham Lincoln?)

Respuesta: On a five dollar bill
(En el billete de cinco dólares)

3#

Pregunta: (The formula $E=mc^2$ is based on energy, mass, and the speed of)
(La fórmula $E=mc^2$ está compuesto de energía, masa y la velocidad de)

Respuesta: Light
(La luz)

4#

Pregunta: When was the Berlin Wall built?
(¿Cuándo fue construido el muro de Berlín?)

Respuesta: 1961

5#

Pregunta: What Roman ruler restored Cleopatra to the throne?
(¿Qué líder romano reaturó el trono a Cleopatra?)

Respuesta: Julius Caesar
(Julio César)

6#

Pregunta: Where did Magellan perish during his voyage?
(¿Dónde falleció Magallanes durante su viaje?)

Respuesta: The Philippines
(Las filipinas)

7#

Pregunta: What does the title "Mahatma" mean?
(¿Qué significa el título de Mahatma?)

Respuesta: Great Soul (El de gran espíritu)

8#

Pregunta: What was Thomas Edison known as?
(¿Cón que nombre era conocido Thomas Edison?)

Respuesta: Wizard of Menlo Park
(El mago de Menlo Park)

9#

Pregunta: What form of mathematics did Newton invent?
(¿Qué tipo de matemáticas inventó Newton?)

Respuesta: Calculus
(Cálculo infinitesimal)

En caso de no aparecer alguna pregunta listada, envíenme un email. Gracias.

=====

VI. FINAL DEL JUEGO

=====

Simplemente nos queda entrar en la gran puerta para enfrentarnos a Bowser. Para ello hay que saltar tres veces sobre su cabeza y evitar su ataque, consistente en esconderse en su concha y rodar hacia ti. Tras su derrota dejará una llave que abrirá la cerradura en la que se encuentra la jaula donde está encerrado Yoshi.

=====

VII. PREGUNTAS FRECUENTES

=====

- 1) P: ¿Me he equivocado de fecha! ¿Qué puedo hacer?
R: ¿Que no cunda el pánico! No puedes salir, por lo que tendrás que seleccionar Start y esperar a que cierto pájaro te quite el objeto. Así podrás recuperarlo nuevamente en el minijuego.
- 2) P: ¿Por qué hay ciertos bloques de información innaccesibles?
R: Es cierto que hay alguno difícil de conseguir, pero tienen su truco. Por ejemplo, hay relojes que se pueden romper, bloques ocultos y relojes que giran. Estos últimos te permiten saltar por encima de ellos.

=====

VIII. INFORMACIÓN DE LOS PERIODOS HISTÓRICOS

=====

Los siguientes datos son traducciones de los bloques de información que se encuentran dentro del juego e irán ordenados de mayor antigüedad hasta la actualidad. He elegido las que aportan datos interesante, en lugar de pistas para poner los objetos. Si hay algún error, avisenme para corregirlo.

* 80 m B.C: PERIODO JURÁSICO *

- La palabra dinosaurio proviene del griego, cuyo significado es: Temible Lagarto
- Aún a pesar de estar extintos, los dinosaurios permanecieron en la Tierra durante cien millones de años: ¡Cincuenta veces más que la humanidad!
- Hace ciento cincuenta millones de años, el cielo se llenó de Pterodactilos, cuyas alas tenían como longitud entre 7 centímetros y 7 metros. (!)

* 776 B.C: Antigua Grecia *

-Hay una importante razón por la cual los griegos contaran sus años de cuatro en cuatro. (Nota del autor: se refiere a la olimpiada, que es el periodo de tiempo de cuatro años existente entre cada evento deportivo. En realidad los griegos medían el tiempo según el periodo de gobierno de cada ciudad griega o bien a partir de un hecho histórico importante)

-Los griegos valoraban la excelencia en el deporte. El Pentathlon era una competición que incluía el lanzamiento de disco, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, pugilismo y carrera.

-Durante muchos años, este evento deportivo era para hombres, quienes eran los que participaban y observaban. (Nota de autor: salvo para la sacerdotisa de Démeter, que tenía asiento especial) No obstante, ¡A partir del 264 a.C, las mujeres habían ganado la carrera de cuadrigas!

-Los juegos olímpicos eran festividades en honor a Zeus, dirigente supremo de los dioses.

* 31 B.C: La última faraona *

-Cleopatra y su hermano fueron nombrados soberanos de Egipto, pero la envidia de ambos no permitieron que se compartiera el reino. Julio César vino desde Roma para coronarla reina tras vencer a su hermano, lo que provocó un romance entre los dos.

(N.A: aquí hay una laguna que el juego no te explica que sirva de enlace entre las dos explicaciones. A la muerte de Julio César en el 44 a.C volvió a Egipto junto con su hermano-esposo, a quien envenenó ante el temor que hubiera puesto al pueblo egipcio en su contra. En esos momentos se había declarado una guerra abierta entre Marco Antonio y Augusto por saber quién era el heredero legítimo de César. Marco Antonio pidió ayuda a Cleopatra, quien le ofreció oro y tropas para mantener la guerra.)

-Después de escuchar la falsa noticia de la muerte de la reina, Marco Antonio decidió poner fin a su vida. Justo después de la muerte de este, Cleopatra se suicidó al dejarse morder por una serpiente venenosa.

* 1192: El periodo Shogun *

-El periodo shogun abarca desde el siglo XII hasta el siglo XIX. Ante la creencia popular, el título no se refiere a la realeza sino al gobernador militar que tenía amplios poderes políticos. El nombre es una abreviación de "Gran General Apaciguador de los Bárbaros".

* 1520: La primera circunnavegación *

-El Estrecho de Magallanes era una importante ruta que se encontraba en el sur de América antes de que el Canal de Panamá fuera construido.

(N.A: Dicho de otro modo, era la ruta comercial que unía los territorios españoles del pacífico con los territorios americanos para embarcarse a su vez a Europa. Servía como ruta alternativa ante el dominio portugués en el Océano Pacífico)

-El navegante portugués Fernando de Magallanes fue el primero en navegar alrededor de la Tierra. Una vez completada la tripulación para esta misión, Magallanes se dirigió a Las Filipinas que le servía como puerto. El viaje no se llegó a completar.

* 1602: Shakespeare *

-William Shakespeare es recordado como el dramaturgo inglés que ha existido. Aunque su fama se extendió a la poesía por sus ciento cincuenta sonetos.

-Gran parte de sus obras (Julio César, Macbeth, Ricardo III) están basadas en hechos históricos.

* 1687: Isaac Newton *

-La más famosa ley de Newton dice que cada acción tiene a la vez la misma y la opuesta reacción.

-Cuando Newton descubrió su Teoría de la Gravedad, vio que una manzana caía del árbol al mismo tiempo que la luna era visible en el cielo.

-Newton demostró que el sol atrae a los planetas, de la misma forma que la Tierra atrae a la luna.

-Debido a que "inventó" el cálculo infinitesimal, quizás sea más conocido por esto entre los estudiantes universitarios.

-Newton contribuyó a entender los efectos de la gravedad, la luz y el movimiento.

-Newton descubrió que un cristal curvo funciona como una lente. El telescopio reflectante había nacido.

* 1862: La Guerra de Secesión *

-"Hace cuatro décadas y siete años..."dijo aquel gran hombre, "un gobierno hecho de personas, por personas y para personas...". Se ha cumplido.
(N.A: Se refiere al discurso de Gettysburg hecho por Lincoln para recordar a sus soldados que luchan por un sueño democrático donde todos tienen cabida)

-Durante la guerra, Abe liberó a los esclavos mediante la Proclama de emancipación.

* 1879: Edison *

-¡Cuando Thomas Edison había nacido el mundo estaba sumido en la época oscura!

(N.A: refiriéndose a la oscuridad literalmente, debido a la falta de luz.
La época de oscuridad en inglés también hace referencia a aquellas eras de ignorancia, como la Edad Media o el periodo post-micénico en Grecia)

-¿Puedes creer que se le han acreditado a Edison 1000 patentes?

-Edison dijo una vez: La genialidad se compone de un uno por ciento de inspiración y un noventa y nueve por ciento de intuición.

-El Mago de Menlo Park inventó el fonógrafo, la pila alcalina y el antecedente de la cámara cinematográfica.

* 1903: El primer vuelo *

-El primer vuelo duró doce segundos y cubrió una distancia de 3,6 metros. Pero no fue hasta que se hicieron los vuelos de 25 millas cuando se valoró la invención del aeroplano.

* 1905: Einstein *

-Se hizo especialmente famoso por la fórmula física basada en la energía, la masa y la velocidad de la luz. Justamente su teoría de la relatividad se debe a la intuición que los rayos lumínicos no son rectos si no curvos.

- Einstein no comprobó sus hipótesis pero lo aplicó en experimentos teóricos.

* 1947: La independencia de la India *

-Ante la crueldad de los gobernadores británicos en la India, Gandhi usó métodos como la Resistencia Pasiva como señal de desaprobación. Para ello pidió que se produjeran Boicotts y huelgas de hambre.

-Desafortunadamente esta Resistencia Pasiva, que encarnaban los valores de coraje, la no-violencia y la honestidad, no paró completamente la violencia británica. Gandhi fue asesinado en 1948, justo un año antes de la independencia india.

* 1969: La conquista del espacio *

-El programa Apollo era una de vuelos espaciales desarrollados por los Estados Unidos durante la década de 1960.

-Ya sabes que la Tierra tiene solo una luna. mientras Mercurio y Venus no tienen ninguna, mientras que Júpiter tiene 17 o más.

* 1989: La caída del muro de Berlín *

-El muro de Berlín fue construido en 1961 por el gobierno comunista de Alemania del Este para asegurar que nadie escapara a Berlín Oeste. Los berlineses, enfadados, lo llamaron el Muro de la Vergüenza. La caída del Muro simbolizó el colapso del comunismo en Europa.

=====
IX. CONTACTAME

=====

En caso de dudas, sugerencias quejas o si quieres publicar esta guía en tu foro, blog o página web, podéis contactarme en eleusino@gmail.com. Recordad poner en el asunto el nombre del juego. Prometo contestar.

=====
X. COPYRIGHT

=====

Esta guía no puede ser copiada ni reproducida total o parcialmente bajo ninguna circunstancia, excepto con el permiso expreso del autor. Si se llegara a encontrar en otro sitio que no sea www.gamefaqs.com, www.neoseeker.com o un lugar autorizado por mí. Por favor, avisenme por correo electrónico. Este documento está protegido por las Leyes Internacionales de Copyright.

El personaje de Mario, Bowser, Yoshi y demás aspectos técnicos del juego son marcas registradas por Nintendo.

Copyright 2012 Sigfrid_star (eleusino@gmail.com)

This document is copyright Sigfrid_star and hosted by VGM with permission.