

# Mario Kart Super Circuit Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Mar 28, 2003

Guía de Mario Kart Super Circuit.

Autor: TurokJr (Juno64)

E-mail: fragojr@yahoo.com

Página original de la guía: SectorN.net(www.sectorn.net/ayudas/guias.htm)

Para uso de: GameFaqs (www.gamefaqs.com) y SectorN (www.sectorn.net).

Nombre: Jorge Isaac Frago

Versión 1.00

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net (www.sectorn.net) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs (www.gamefaqs.com): la mejor página de FAQs, trucos, etc. en el Mundo!!!

Tabla de Contenido:

1. Introducción
2. Como usar la guía
3. Historial
4. Básicos
5. Consejos Importantes
6. Guía de Ítems
7. Preguntas más frecuentes.
8. Copas y Rangos
9. Copyrights

+++++

1. Introducción:

+++++

Nintendo y su compañía Intelligent Vision, genios tras el éxito Fire Emblem y Paper Mario son encargados de traernos emociones en este extraordinario juego tipo kart, quizá el mejor de todos los tiempos hasta ahora y para la consola Game Boy Advace.

Mario Kart Super Circuit es un festival de jugabilidad, acción, diversión y mucha velocidad con las mascotas de Nintendo en la afamada serie de juegos tipo kart de Mario y compañía. Con Mario Kart no solo tienes un juego de este género que esta misma serie inicio, sino que además posees un paquete completo de modos de juego todos entretenidos y es seguro uno de los juegos con mayor cantidad de replay value hoy por hoy. Y no hablo del Multiplayer, con el Single Player basta y sobra para quitarte 50 o más horas de juego.

El problema con las guías de juegos de carrera es que, a diferencia de otros géneros, aquí no solo basta con decir tips y todo lo demás porque a veces los enemigos se hacen muy complicados y además porque más que ningún otro género, este tipo de juegos depende 100% de ti. Pero la guía proporciona tips, ayudas y consejos generales de cada uno de los detalles que he percibido más complicados dentro del juego.

++++  
2.           Cómo usar la Guía  
++++

Básicos: aquí está la explicación del control del juego, además de los ítems dentro del juego. Básicamente es el manual que viene con el juego en español. Además hay muchos buenos tips de control y que necesitas saber. Muchos términos usados en la guía son derivados del control y si en algún momento ves que existe algo que no entiendes, entonces este es el mejor lugar para empezar.

Circuitos: es el modo principal de la guía. Aquí te damos los consejos para que venzas los circuitos con el mínimo pedido por ellos. Lo importante aquí es llegar de primero, no importan los rangos.

Secretos: cómo consigo las pistas de SNES?, qué son los rangos? hay atajos?, dónde están si los hay?. Si estas son tus interrogantes, visita esta sección.

Rangos: aquí te damos los consejos para obtener los rangos de triple estrella para todas las pistas del juego.

++++  
3.           Historial  
++++

Versión 0.25:  
Primero solo coloqué todo aquello que no tenía que ver con nada que fueran las pistas del juego. En general, los consejos importantes, controles, básicos, etc.

Versión 1.00:  
De momento no tengo interés de actualizar la guía y colocarle más cosas. Lo importante o lo que quería transmitir ya está hecho. De todos modos cualquiera sugerencia estaría aceptada ya que la guía aún no posee un listado de Personajes, datos del Time Trial, etc. Además, esta guía NO incluye las pistas de SNES en cuanto a detalles, igual en la versión de HTML. Dicha versión en GameFaqs.com y su versión HTML en [www.sectorn.net/ayudas/guias.htm](http://www.sectorn.net/ayudas/guias.htm) poseen mínimas diferencias y ambas poseen la misma información básica. La sección Copyrights y la del Historial han sido colocadas en la versión GameFaqs.

++++

#### 4. Básicos

+++++

Para ser el mejor debes perfeccionarte y nada mejor como primero aprender lo básico en Mario Kart. Quienes ya jugaron las anteriores versiones tendrán una buena noción de este departamento, quienes no lo han hecho o aún tienen dudas este es un buen lugar para aprender.

El Control:

Jugar Mario Kart Super Circuit requiere de un control muy bueno. Al principio es bueno usar las tácticas de principiante que pongo aquí. Ya cuando hayas avanzado al modo 100cc. se recomienda que ya sepas todos los atributos del control en forma normal y sepas como deslizarte, cuando conviene saltar y cuando no debes deslizarte.

Principiantes:

Cuando inicies el modo 50cc es bueno que empieces con estos consejos. Mario Kart Super Circuit fue mi primer Mario Kart jugado así por mucho tiempo y a un nivel avanzado y si sigues estos pasos, los mismos que seguí yo, pienso que tendrás éxito. Esta guía es para jugar el modo 50cc si aún tienes problemas para deslizarte. Recomiendo que de vez en cuando te hagas una deslizada por las curvas pero mejor a lo básico.

El botón A es para acelerar. Si tienes un buen timing verás que antes de que salga la última luz (de GO!) si presionas A podrás salir en turbo. Esta versión y la de N64 tienen un timing muy diferente así que aquellos veteranos de Mario Kart 64 verán en este juego una variación a la hora del turbo.

El B es para frenar. Solo cuando eres principiante puedes usarlo. Si quieres ganar en los modos más difíciles olvídate de este botón a menos que sea un caso ya irremediable.

El pad direccional sirve para la dirección y es conjugado. Esto quiere decir que puedes presionar dos botones a la vez y el kart responde. Si presionas a la derecha el auto responderá más a la derecha pero si presionas a la derecha y arriba el auto irá en dirección noreste dando una curva menos cerrada.

Botón R: si eres principiante, este botón lo debes usar de vez en cuando, más recomendable por ahora para curvas muy abiertas. Ya si eres avanzado no se que estás haciendo leyendo aquí :p.

Botón L: es el botón de los ítems. Cuando tengas un ítem verás su dibujo en la parte superior. Usa L para lanzarlo o usarlo. Algunos ítems pueden ser retenidos y tomar otros al mismo tiempo. Checa la sección ítems para más detalle.

Una técnica muy buena para el modo 50cc es que cuando hayan curvas puedes soltar el botón A y esto permitirá una curva muy buena. Sin embargo esto solo para curvas cerradas en este modo porque si lo haces en curvas abiertas perderás mucha velocidad. Cuando venga una curva cerrada sueltas el botón A, haces la curva con el pad y luego ya cuando estés alineado en el camino presiona A nuevamente.

Normal:

Mantenemos los mismos consejos que los principiantes aunque debemos profundizar más en el botón R y quitar el tip de dar curvas soltando A. A partir del modo 100 cc se recomienda ya usar este tipo de control si no estás buscando rangos..

El botón R es más exacto que la versión de N64 porque permite un mejor control en el deslizamiento. Primero notarás que tus deslizamientos los

harás un poco abiertos y a veces preferirás ir saltando, técnica buena si lo que quieres es solo ganar sin rangos pero solo funciona bien para pistas amplias sin agujeros o curvas consecutivas. La mejor técnica es claro la más complicada y es la curva cerrada deslizada.

++++  
5. Consejos Importantes:  
++++

#### Curva cerrada deslizada

Estos son los pasos que más o menos he notado para realizar esta curva. Cabe destacar que no siempre se debe usar porque algunas curvas son muy abiertas y otras muy cerradas. No se recomienda para curvas de 90° ya que este tipo de movimiento tiende a cerrar el recorrido. o sea, te pegas más a límite del camino.

- a). Debes aprenderte la pista. Es muy importante saber cuando hay curvas de 90°, cuando consecutivas.
- b) No la uses en curvas de 90° porque darás una vuelta y perderás la esquina y dirección.
- c) Sólo úsala a 90° cuando hayan dos consecutivas que formen 180° (que problema, esto es peor que una clase de geometría). Para que sepas de que tipo de curva hablo ubícate en el nivel Bowser Castle 1. Cuando inicias la carrera hay una curva de 90° a la izquierda, una pequeña recta y luego otra curva de 90° a la izquierda. Este es el tipo de curva a la que me refiero ya que das un giro a 180°. Entra más cercanas estén las curvas mejor.
- d). Para giros a 180°, de hecho cualquier tipo de giro a 180° es el mejor pretexto para usar este tipo de movimiento.

#### Curvas de 360°

Los giros completos o curvas de 360° son comunes en el juego y terminan todos con un salto pasando por encima de la entrada a la curva en si. Son peligrosas porque si en el salto te chocas con un enemigo caes a la calle original y debes tomarla otra vez. Peor aún si te pegan antes de la curva o si tomas mal la vuelta deberás tomarla de nuevo y fácilmente saltas del primero al octavo lugar. Aquí es donde ocurren los derrapes a causa de velocidad y uso des deslizamiento (checa más abajo para saber qué es esto). Para tomarla debes tratar de colocarte entre el centro y el límite de la dirección de la curva (o sea, si la curva gira a la izquierda, debes estar entre el centro y la parte izquierda de la calle). Toma el deslizamiento como normalmente lo haces tratando de quedar en esa misma posición hasta que tomes al final la recta.

#### No te enamores del límite del camino:

Cuando hayan curvas cerradas (muy cerradas) y luego aparece otra curva en dirección contraria (o sea, cuando primero vas a la derecha y la siguiente curva te obliga a ir a la izquierda) pero también cerrada la mejor opción es realizar el movimiento deslizante cerrado como te

mencioné. Primero te pegas al límite o línea del camino hacia donde va la curva (si la curva va a la derecha te pegas al lado derecho del camino) y realizas el movimiento solo que trata de no pegarte mucho al límite porque cuando llegue la otra curva te abrirás mucho. Lo mejor es tomar la primera curva cerrada y quedar en el centro o a 1/4 de distancia del límite del camino de manera que te de tiempo de pegarte al otro límite del camino y no te abrirás mucho al realizar el segundo movimiento. Se aplica si hay 3 o más curvas consecutivas de dirección contraria. Sin embargo existe una mejor técnica que solo funciona bien para curvas muy cerradas. Cuando hagas el primer movimiento de la curva esta será tan cerrada que te será más fácil pegarte la lado contrario y así ya estarás en posición para tomar la otra curva. En la pista Luigi's Circuit se ve este tipo de ejemplo cuando antes de la meta hay un grupo de 3 curvas muy cerradas. Debes tratar de no presionar el Pad mucho hacia el lado contrario y dejarte llevar hasta el otro lado del camino, cuando se esté acercando trata de controlar con el Pad para que el kart se mantenga allí, luego aparece la otra curva, haz lo mismo y sigue. Es más fácil decirlo que hacerlo pero se puede hacer. Esta técnica es muy importante para los rangos pero necesitas conocer la pista.

#### Derrapes:

A veces cuando das una vuelta muy cerrada usando la R y el Pad, el kart tiende a rotar sobre su eje vertical produciendo un derrape. Para evitar esto debemos tener en cuenta un pequeño detalle. De una forma u otra, luego que te derrapas varias veces, el jugador más o menos sabe cuando puede ocurrir el derrape. Cuando notes que das una curva por mucho tiempo y muy cerrada debes soltar el botón R pero seguir con el pad presionando hacia la dirección. Soltar la R permite eliminar el deslizamiento y tendrás más control aunque bajarás solo un poco la velocidad (no es tanto) y quizá el control responda diferente. Pero es mucho mejor a perder la curva por un derrape de estos. Pruébalo, es una técnica eficiente.

#### Salidas Turbo y Malas Salidas:

Cuando empiezas la carrera antes de salir la luz verde notarás que si presionas A justo después de la segunda luz roja podrás salir en turbo. Ok, lo mismo funciona cuando caigas a un abismo o en el agua. Cuando Lakitu venga a rescatarte exactamente antes de que las llantas toquen el suelo presiona el botón A para salir en turbo. Lo malo es que si ya estás en el suelo la salida será mala porque el auto empezará a quemar llantas. Mucho cuidado con esto y trata de no presionar el botón A de una vez porque empezarás a "rabear".

#### Terrenos:

Una de las mejores detalles del juego tiene que ver con el terreno de las pistas. Notarás que existen diferentes tipos y que la fricción o agarre de las llantas con el terreno difiere mucho y puede permitirte cambiar la forma de realizar curvas deslizadas. Estos son los diferentes tipos de terreno:

**Pavimento:** es el terreno asfaltado como el del primer nivel. Es el terreno por defecto y no existen cambios sustanciales. La pista arcoiris posee las mismas cualidades que las de pavimento.

**Tierra:** similar al anterior solo que las curvas deslizadas poseen mejor agarre.

**Pasto/Nieve:** es un terreno muy turbo y sirve como obstáculo. Evítalo en velocidad normal. Solo pasa por él cuando tengas estrellas u hongos.

**Ladrillos:** es el terreno de mejor agarre y aparece en los niveles de Bowser. Puedes realizar las curvas muy bien a veces sin deslizarte. El control es superior aquí. La pista Sky Garden posee el mismo tipo de terreno pero con mucho mejor agarre. Ganar aquí no exige mucho control de

curvas y tienden a ser pistas muy rápidas.

Hielo: resbala si, pero no tanto. Se desliza uno muy fácil aunque puede tener cierta similitud con las pistas de pavimento.

Madera: quizá hasta deslicen tanto como las de hielo o más ya que aquí las velocidades son mayores. Puedes perder el control fácil. Todas las pistas de fantasmas son de este tipo.

+++++

6. Guía de Ítems

+++++

Cuando tengas problemas nada mejor que unos ítems. Los ítems los consigues pasando por entre unos cubos de colores con el signo de "?". Aquí la lista de ellos, para que sirven y cuando es mejor usarlo. Antes debes saber que puedes usarlos cuando quieras, yo solo pongo cuando es lo más recomendado si tienes la oportunidad de hacerlo. Para usar un ítem debes presionar el botón L de tu control. Solo puedes obtener uno a la vez aunque hay algunos ítems que puedes mantener y tomar otros. Debes saber que los ítems aparecen según probabilidades. Si estás en la primera posición es más probable que salga un caparazón verde, uana banana o un hongo en ese orden. Si estás en el último lugar es muy probable que aparezca un caparazón con espinas, estrellas, rayos o caparazones rojos. En las posiciones medias aparecen más los hongos, rayos, estrellas y caparazones rojos.

Hongos: permiten que el kart tenga un turbo pequeño. Excelente para rectas y muy en especial para curvas cuando quieras pasar por encima del pasto y evitar la curva, siempre y cuando no sean curvas que no tengan obstáculos. Son lo mejor para los atajos.

Banana: permite que el enemigo derrape o se deslice y pierda el control. Si dejas presionado el botón L la puedes tener en la parte trasera de tu auto como medida de defensa. Si quieres lanzarla lo mejor es antes de las curvas o en zonas cortas de curvas, en caminos muy angostos y entre los cubos de ítems.

Caparazones verdes: el caparazón normal lo puedes lanzar a tus enemigos usando el botón L. Según la dirección que lleves así mismo saldrá disparado. Si mantienes presionado la L el caparazón se mantendrá detrás del kart como defensa. Cuando sueltes el botón saldrá disparado. Mucho cuidado ya que puede rebotar, algo de tener muy en cuenta en especial en los niveles de Bowser. Puedes lanzarlos hacia atrás usando el pad hacia abajo + B.

Caparazones rojos: similar al sistema de los verdes solo que automáticos. Cuando disparas le pegará automáticamente al enemigo inmediatamente enfrente aunque no siempre funciona porque puede ser esquivado pasando por encima de agua o agujeros, lava, etc. Este tipo de caparazón no rebota y puede lanzarse hacia atrás usando el Pad hacia abajo + B. El caparazón se quedará dando vueltas estacionado y cuando pase un kart se activará y lo perseguirá. Cuando tienes los 3 caparazones tendrás una excelente arma defensiva. Pégate a los enemigos y lánzalos sin misericordia.

Caparazones con Espinas: es otro caparazón automático pero que no puede usarse como medio defensivo. Lánzalo y se dirigirá automáticamente hacia quien esté en la delantera. A este caparazón no le importan los obstáculos como agujeros o pozos de lava así que puede fallar por estas razones. Además quien encuentre en su camino será su presa y no desaparecerá a menos que caiga a un abismo o elimine al primer enemigo. Puede tomar cualquier tipo de curvas.

Estrellas: este ítem aumenta tu velocidad por un periodo de tiempo además eres inmune a ataques de los enemigos, obstáculos en el camino como palmeras, árboles, estanques no profundos, pastos, etc. No salva de caídas a abismos o pozos de lava. Si tocas a los enemigos le darás un golpe. En fin eres algo invencible. Toma atajos por los pastizales o zonas de terrenos turbos para tomar ventaja. Cuidado con bloques y obstáculos duros.

Rayo: hace que todos los enemigos sean más pequeños y reduce su velocidad enormemente. Cuando estén de este tamaño los puedes golpear pasándoles por encima. Su periodo es más corto que la estrella pero suficiente.

Monedas: sirven para ganar velocidad. Entre más monedas más velocidad ganas. Además permite tomar fuerza ya que si quedas con 0 monedas, el mínimo choque con un enemigo y te derrapas. Además permiten abrir las pistas de Super Nintendo. Solo puedes tomar hasta un máximo de 50 por circuito.

\*??: No sabes como abrir las pistas de SNES??, lee más abajo en esta misma sección \*??\*

Cómo evitar los Ataques:

No solo usarlos es un arte, también lo es evitarlos, los que se puedan:

Banana: hay veces en que las bananas producen un daño instantáneo, esto casi siempre a velocidades más bajas que el promedio para el tipo de motor (por eso se recomienda en muchas curvas), pero en otras ocasiones notarás que el kart empieza a tambalear como si te avisará que va a derrapar. Es cuando te da tiempo a usar el botón B. Cuando veas que el kart empieza a oscilar de un lado a otro espera a que de un ciclo completo (o sea, un movimiento hacia la izquierda y otro a la derecha) presiona B. Si lo haces bien notarás que aparece un signo musical sobre la cabeza del personaje y evitarás el derrape. Es importante que domines la técnica. Hay enemigos como los Mecha Koopas en el nivel Bowser Castle 4.

Caparazones Verdes: trata de usar una banana u otro caparazón verde como protección en la parte de atrás del kart, esto lo haces manteniendo el botón L. A diferencia del caparazón rojo, el verde pega directamente y no avisa pero no es automático lo que da ventajas.

Caparazón rojo: es automático pero avisará su presencia. Cuando llegue uno de estos notarás que se pondrá exactamente detrás del kart siguiéndote. El mínimo bajón de velocidad y serás presa del poder de la Koopa Shell roja por lo que debes tener muy claro los deslizamientos. Pero si hay formas de evitarlos. La forma más fácil es esperar a que llegue otro grupo de ítems y que aparezca una banana o caparazón verde (o si ya los tienes mejor) pero esto implica que debes tener un buen control. Cuando aparezcan estos ítems deja presionada L y desaparecerá el caparazón. Pero si la pista posee agujeros o pozos de lava/agua como la

pista de los fantamas, la de Bowser o el nivel Lakeside Park podrás esperar uno de estos agujeros (que puedas pasar de un salto) y justo antes de llegar lo saltas y verás que el caparazón cae. Es muy importante que domines el control y tengas al tanto esta técnica para cuando quieras los rangos.

Estrella: bueno, no existe una técnica especial para este ataque porque sea como sea, si te tocan te derrapan así que solo sigue el camino normalmente. Mala suerte si te tocan :p.

Rayo: ver arriba.

++++  
7. Preguntas más frecuentes  
++++

Cómo obtengo las pistas de la versión de Super Nintendo?

Una de las más gratas sorpresas de este juego es que posee además de las 20 pistas normales, las 20 pistas del juego original de Mario Kart que apareció en el SNES hayá por 1993 cuando el Modo 7 adquiere moda. Para obtenerla debes escoger un prix o copa y ganar la copa tomando un total de 100 monedas o más entre los 4 circuitos. Por ejemplo, si en la Copa Hongo obtienes 100 monedas o más y quedas de primer lugar podrás acceder a la Copa Hongo de la versión de SNES (debes presionar R en la pantalla de selección de copas). Aquí difiere todo porque ahora las pistas constan de 5 vueltas y no 3 y tienden a ser más veloces y muchas son hasta más complicadas de ganar. Sus 5 vueltas son debido a que son muy cortas. Ahora, debes ganar todas las copas con más de 100 monedas en cada dificultad ya que, si abres la Copa Hongo de la versión SNES en modo 50cc. no significa que tendrás la Copa Hongo en los 100 o 150cc.

Qué son los rangos y cuántos hay??

El rango es la calificación que te dan al final de una copa dependiendo de los siguientes factores:

1. Tiempo
2. Posición en cada circuito
3. Tiempo total que mantienes el primer lugar.
4. Número de ítems que usas.
5. Continues usados.

El rango E es el menor y el rango Triple Estrella el mejor. Los rangos son: E, D, C, B, A, \*, \*\*, \*\*\*.

¿Cómo obtengo el rango Triple Estrella?

Este es el pedazo que más tiempo te tomará en el juego y fácilmente puedes quedarte con él por meses solo jugando este extraordinario reto. La idea de tener los rangos \*\*\* es de las mejores y ojala la versión del Gamecube la tenga. Para obtener este rango he notado que debes realizar lo siguiente:

1- Obtener el mejor tiempo posible. No significa que no te puedas caer,



chocar o ser golpeado. Tienes un nivel de error permitido y puedes sufrir serios golpes y aún así terminar bien. Eso si, si tienes más de 3 derrapes, caídas o lo que sea que te quite la velocidad hasta llevarla a 0 (cero) será muy difícil obtener el mejor punto de tiempo. Ya más de 5 es casi imposible.

2- Debes llegar de primero en todos los circuitos.

3- Tratar de mantener el primer lugar lo más posible. Esto no tanto porque te ayuda en la calificación sino que evitas que los enemigos te golpeen y te saquen de curso, además tendrás menos probabilidades de ser golpeado.

4- Toma monedas, las que puedas. Además de tener un poco de más velocidad, evitas cualquier golpe enemigo que te quite toda la velocidad.

5- No uses ítems. Esto ayuda mucho a obtener el rango \*\*\*. Una carrera limpia de ítems te da más calificación y profesionalismo en los difíciles circuitos de Mushroom Kingdome.

6- Puedes usar Continues, pero si lo usas deberás ser mejor en las otras pistas por lo que estos consejos se hacen más estrictos. Puedes usar 1 o 2 Continues y con un buen control y buena carrera podrás obtener el rango. Olvidate de usar los 3 Continues por favor.

7- Toma los turbos de la pista, no todos son un requisito pero ayudan mucho en su gran mayoría.

Es más fácil decirlos (en mi caso, escribirlos :D) que hacerlos por lo que a practicar y jugar. Todos los rangos se obtienen en cada dificultad, para cada copa de las versiones de GBA y SNES.

+++++

8. Copas y Rangos \*\*\*

+++++

Mario Kart Super Circuito comprende un total de 5 copas, cada copa con 4 pistas. Más 5 copas especiales de la versión de SNES lo que da un total de 40 pistas solo en copas.

IMPORTANTE:

Aquí te damos los mejores consejos para cada pista y los consejos más importantes para tener los mejores tiempos para tomar los rangos \*\*\*. Para obtener los rangos debes seguir los consejos del final al lado de donde dice Rango \*\*\*: además de los consejos anteriormente expuestos para el modo normal. Los consejos son enfocados para el modo 150cc por lo que notarás que uso muchos deslizamientos y tácticas avanzadas pero igualmente se pueden amoldar para todas las otras dificultades sin ningún problema.

-----> Para saber los requisitos de cómo obtener el Rango de las tres



pero si tienes estrellas u hongo puedes doblarte hacia la izquierda y verás una isla con muchas monedas que además es un buen atajo. Luego hay más sistemas de islas con dos grupos de ítems, doblas el camino hacia una recta hasta el último grupo de ítems. Aquí hay dos caminos y normalmente tomas el de la derecha porque lo ves primero pero el de la izquierda es más rápido ya que acorta la curva pero es más riesgoso ya que es más angosto. Por Dios, cuidado con los cangrejos y mucho cuidado con tomar camino hacia la arena turba o el agua profunda que es más azul que la llana.

Rango\*\*\*: las curvas no son ningún problema en esta pista pero si debes tomar dos buenas decisiones. En la primera Y toma el camino izquierdo que te da turbos, pero asegúrate en tomarlos porque sino demoras más (por lo menos toma uno). Recuerda no usar ítems y en la Y final, antes de la meta trata de tomar la izquierda. Sin embargo si quiero decirte que estos dos consejos no son tan necesarios. Obtuve los rangos de 50cc y 100cc de la forma normal y pienso que el de 150cc se puede hacer así ya que no tuve problemas con este tampoco. Ahh claro, recuerda dominar el movimiento para evitar los derrapes ya que esta pista tiene muchas trampas en el camino. Lo más frustrante sin embargo es que aquí te atacarán muy seguido si no tomas la delantera rápido y es algo que debes hacer urgentemente porque vas a quedar frito si se te acercan los contendientes. Ahh claro, esos cangrejos son un dolor de cabeza y peor aún puedes caer al agua fácilmente, si te pasa esto en 150cc dile adiós a cualquiera posibilidad de triunfo.

Riverside Park:

////////////////////////////////////

Ya aquí empiezan los abusos menores (conste que no dije abuso a menores, no me demanden XD). Primero un buen recibimiento con una vuelta a 180° pero sin mucho problema. Luego hay un pequeño salto hasta una curva corta y cerrada (que son las peligrosas del juego) que te lleva a otra curva menos cerrada para luego llegar a una curva doble, cada una de 90°. Lo importante aquí es que cuando te deslices quedes en posición para el siguiente deslizamiento. Debido a que las curvas se alternan (una a la derecha y otra a la izquierda) esta pista es un excelente medio para aprender a realizar deslizamientos consecutivos. Pero la última sorpresa ocurre cuando das la primera vuelta completa en 360°. Mucho cuidado con derraparte debido a la velocidad que llevas en esta curva y recuerda, no te enamores del botón R si vas muy rápido. Evita el uso de cualquier tipo de ítems aquí, concéntrate en la curva. Sigue los consejos que ya expuse en la sección Consejos Importantes para saber como tomar esta curva. Luego del salto hay una recta que te lleva a tres líneas de monedas, un puente de madera y la meta. Hay tres grupos de ítems, uno al inicio antes de la primera curva, después del primer salto y en el sistema de curvas dobles de 90°, mucho antes de la curva de giro completo.

Rango\*\*\*: ya las curvas no deben tomar mucho tiempo así que a cerrar ese desllizamiento. Luego del primer salto hay una curva y luego otra curva, en esta última puedes saltar en el corte para evitar deslizarte pero esto no es necesario y puede ser riesgoso. Mucho cuidado con los derrapes en la curva de 360° y recuerda que si eres goleado en el salto al final del giro y empiezas el movimiento nuevamente mejor es empezar la carrera si tienes más de 1 Continue. Para evitar los derrapes debes ir soltando y presionando poco a poco el botón R. O sea, de un momento a otro debes soltar la R y dejar solo el dedo en el Pad porque sino.... bye.



de la pista y tenemos Boos por doquier, da miedo esta vaina pero no te preocupes, tiene sus detalles. Lo primero que tienes es una curva sencilla de 90° y luego dos saltos consecutivos usando boost y nuestro primer problema: si no tienes el impulso necesario no saltarás y aunque casi siempre lo tienes es también probable que cuando decidas tomar el salto seas golpeado por un caparazón rojo, verde, que te choques con otros y una banana aquí sería fatal. Si te fijas, en la segunda plataforma y tercera hay dos boost más fuera de los de impulso pero solo puedes tomar uno de los dos. Depende de tu gusto pero yo escogería el segundo. Luego viene una curva endemoniada, lo malo es que vienes con mucha velocidad del salto y existe una forma de tomar una buena curva aquí ya que el terreno es resbaladizo: debes tratar de que en el momento que toques suelo ya tengas la R y el Pad a la derecha presionado, notarás que cuando toques el suelo ya estás deslizándote pero cuidado con los derrapes así que ya sabes, ve soltando el botón R aquí y allá para evitar problemas. Si pasaste Riverside Park debes saber este concepto ya. Luego viene un camino en Y, toma el que gustes y toma las monedas, claro, evita el camino del centro porque caes en un abismo. Viene luego una curva de casi 230° (más de vuelta y media para los que odian los ángulos). Tómala cerrada en lo más posible. Sigue una recta con una sección de camino angosta que te lleva a la sección más importante: puedes tomar el camino seguro que es de más distancia yendo recto o tomando el puente de la izquierda con mucho cuidado. Aquí puede resultar de mucha ayuda soltar el acelerador para tomar bien el puente y seguir luego a un grupo de dos curvas más y la meta. Los bordes de estas pistas son inseguros ya que una vez los toques se rompen revelando un agujero al momento, además que bajan demasiado la velocidad. Si no prestas atención caes fácilmente.

Rango \*\*\*: ruega a Dios que nadie te toque o te haga perder velocidad antes del impulso porque de por sí ya iríamos mal. En el camino en Y casi siempre se escoge el camino de tu mano, si eres derecho tomas la derecha, si eres zurdo la zurda. Lo demás es cuestión de buenas curvas y debes tomar el puente del final de la pista para ganar posiciones. Aquí es sencillo llenarse de monedas así que no escatimes esfuerzos. Sigue los pasos generales que ya presenté y tendrás éxito. La última recta debe ser aprovechada, los boost son importantes. No uses ítems.

Cheese Land:

////////////////////

Ubicada en Dry Dry Desert, este lugar puede resultar un campo de guerra en Mario Kart. La cosa inicia con una cueva cerrada de 180° y luego un grupo de curvas escalonadas. Aprovecha y toma las monedas de aquí. Luego viene una sección tranquila para llegar a una recta con muchas monedas en la parte central. Toma ahora la curva en 360° y mucho cuidado con el derrape, recuerda ir soltando la R cuando sientas que abusas de la curva mucho (checa básicos para saber a que me refiero). Luego del salto debes aplicar la técnica de Boo Lake cuando saltabas y deslizabas aunque en este nivel es más sencillo. Ya en el aire antes de tener contacto con el suelo debes tener presionada la R y el Pad a la dirección correcta. Las siguientes secciones de curvas son sencillas pero mucho cuidado con los nómadas que estorban mucho (similar a los cangrejos de Shy Guy Beach). Recuerda que puedes salvarte a sus golpes (checa básicos). Terminas y ya. Rango \*\*\*: en si todo es cuestión de control, no existe una técnica muy especializada aquí como en los otros niveles. Solo debes saber como tomar las primeras curvas cortas de manera de ganar distancia y evitar derrape en la curva de 360°. Mucho cuidado con perder el impulso en el salto porque de un primer lugar saltas a un 8vo en menos de un segundo. Lo



aprovechar al máximo los bordes ya que en rectas es poco lo que puedes ahorrar. Ahh y mucho cuidado porque los charcos quitan velocidad y pueden derrapar. Para la penúltima curva puedes usar hongos o estrellas para saltarte el corte.

Rango \*\*\*: muy importante ya saber como dar las curvas muy cerradas con saltos para evitar derrapes. Y mucho mejor es aprenderte la pista, de manera que ya sabes a que borde debes pegarte. Cada vez los enemigos te lanzan más ítems así que cuando tengas detrás de ti una Koopa Shell roja tendrás que pasar una sección de alrededor de 20 segundos sin cometer el mínimo error. No uses ítems y debes saberte el terreno. El saber como dar vueltas consecutivas es muy importante y como siempre, trata de salir de primero para evitar choques y además toma cuanta moneda puedas. Hay un punto a destacar y es que, en mi caso, en la 2da vuelta te lanzan caparazones rojos contra ti pero unas curvas después si aún no te ha pegado notarás que hay otro caparazón rojo estático y si llegas allí este caparazón eliminará a otro (esto solo ocurre en el primer lugar). Si por alguna razón vas de segundo o menos otro recibirá un golpe con el caparazón estático pero cuando lo pases lo más probable es que te ataquen con un Boo. Mi consejo es tratar de ir de primero porque así te lanzan el caparazón y en unos 7 segundos te lo quita el otro y no te molestan más. Es más riesgoso pero vamos, ya eres experto. Es más fácil decirlo que hacerlo pero la técnica aquí no se basa en ningún consejo realmente importante, depende mucho del jugador. Recuerda no usar ítems.

Sky Garden

////////////////////

La gran ventaja de esta pista es que, si te has fijado bien, el terreno posee un agarre excelente y las curvas se hacen mucho más fáciles y rápidas lo que habilita un menor rango de error. Eso si, debido a que la pista es muy rápida lo primero que hay que evitar es caer, algo que puede resultar bastante fácil aquí. A excepción de dos curvas, la pista no presenta un reto de control muy fuerte como Luigi's Circuit. Notarás que cuando hayas tomado la segunda curva de 90° aparece una curva super cerrada de 180° pero que tiene un cubo de ítems en el corte. Lo que debes hacer es tomar el salto y así tomas el ítem pero eso no es lo más importante: lo más importante es que antes de caer ya debes tener la R presionada y el botón hacia la dirección derecha porque la pista es muy rápida y te puedes ir al vacío o perder el borde siguiente para la curva que viene. Esta curva se puede tomar de un salto corto y un deslizamiento corto. Luego viene un doble conjunto de curvas de 180° de las cuales la primera es la más complicada. Usa bananas en todas las curvas de 180°. En la recta final hay un conjunto de saltos donde puedes tomar monedas.

Rango \*\*\*: Tomar monedas aquí es importante y si tienes un buen inicio la notarás que puedes mantenerte sin problemas en el primer lugar. Aprovecha el salto de la primera curva cerrada de 180° y el salto del final para evitar cualquiera Koopa Shell. Muy importante mantenerse de primero para evitar el alboroto de los contrincantes de atrás y mantén la velocidad. Aquí la técnica está pero lo más importante es que, por ser una pista muy rápida, debes aprovechar y realizar bien las curvas y no perder velocidad. Trata de tomar siempre el minisalto del final porque te tirarán caparazones rojos directos a ti sin merced y así los evitas, solo por si acaso. Sigue los consejos para dar el salto en la curva de 180° que ya mencioné en el párrafo anterior y claro, no uses ítems aquí y en ningún momento si quieres el rango \*\*\*.

## Cheep Cheep Island:

////////////////////////////////////

Esta isla posee los cangrelos infernales de Shy Guy Beach pero no es tan serio al problema aquí con los crustáceos. En este nivel existen caminos que se dividen en varios otros separados por grama que bajan la velocidad. La primera curva es simple, solo procura no tocar el pasto. Cuando llegues a la segunda curva de 90° toma camino lo más pegado a la izquierda porque si te vas por la derecha pierdes mucho tiempo al abrirte. Además es importante porque si nos vamos por aquí encontraremos dos conjuntos de pads de turbos que nos servirán mucho. Esta curva debe tomarse muy cerrada para poder llegar bien a los pads. Cuando cruces el primer conjunto de pads sigue recto hasta el segundo por la misma izquierda. Luego viene un puente por la derecha. Debido a que tienes mucha velocidad a causa de los Pads y vienes por la izquierda, lo más probable es que no entres al puente en línea recta sino en diagonal así que comúnmente debes saltar un poco el agua para caer en el puente de madera y seguir. Vienen 3 curvas más de 90° y debes tratar de ir por el camino más cómodo, no es necesario tomar la curva más pegada al borde para ir bien, además es riesgoso. El siguiente camino es sobre puentes de madera y es muy peligroso. Lo primero que notas es una Y. Al salir quizá sea algo complicado dar la curva para unirte al camino original por lo que quizá hasta tengas que saltar. Luego vienen dos curvas cerradas de 90° ampliamente separadas que debes tomar evitando a toda costa el tocar los bordes porque entonces puedes caer al agua o perder mucha velocidad. Sigue hasta el final en la recta.

Rango \*\*\*: depende de que tanto evitas a los cangrejos (es más fácil aquí) y que tanto evitas caer al agua. Hay dos secciones muy importantes. La primera es cuando debes procurar tomar todos los pads de turbos que veas y que están en el camino izquierdo luego de la segunda curva y al mismo tiempo dominar ese posible pequeño salto que debas hacer en el puente que le sigue a los turbos esos. La otra sección de importancia que debes dominar es cuando llegas a la sección de camino de madera. Debes tomar la Y sin abrirte mucho y tratando al mismo tiempo evitar ese borde y cuando estés en medio camino ya debes ir dando vuelta hacia el camino original porque es madera y es un poco más difícil de controlar el kart. Además, en la sección del final debes evitar tocar los bordes y eso lo haces tomando las curvas pegado al borde izquierdo del camino de madera y lo mismo para la última curva en la sección de madera de 90°. Lo demás es cuestión de manejar bien y ya.

## Sunset Wilds:

////////////////////////////////////

Este nivel ofrece muchos retos y es bastante complicado. Lo primero que notas es que el terreno tiene un agarre medio por lo que podemos realizar las curvas como siempre lo hemos hecho. Primero hay una curva a 180° y luego otra para llegar a una zona con ítems. Cuando pases esa zona notarás que en el camino hay pads de turbo colocados en dos filas de dos boost cada una; pero si entras recto el kart saltará y pasará encima del turbo. Lo que debes hacer es usar ese salto para llegar a la otra fila de turbos. Lo más recomendable es ir por la derecha y al saltar debes apuntar a la izquierda porque así tomas este turbo que te permite al mismo tiempo estar en posición para la curva. Mucho cuidado porque puede ser riesgoso si no eres bueno en el control aún. Luego hay unos turbos en una especie de fango y si notas las flechas apuntan inclinadas a la derecha, pero debes tratar de no ir mucho a la derecha o te estrellas.





#### Ribbon Road:

////////////////////

Uno de los niveles de mayor reto de todo el juego. El terreno es bastante complicado debido a que hay curvas muy cerradas y lo peor de todo es que la velocidad en esta pista comúnmente está por encima del promedio. Hay varias cajas de ítems que debes aprovechar. Mucho cuidado porque hay dos saltos precedidos de curvas de 180° por lo que debes tener mucho cuidado. Existen muchos boost y el tener éxito en esta pista depende de tomar por lo menos un 30% de estos usando ítems. Aquí además debes tratar de ir saltando algunas veces para tomar bien las curvas porque la velocidad es muy alta.

Rango \*\*\*: lo primero que tengo que decirte es que de las 4 pistas de esta copa, está es la más difícil. No solo eso, a mi gusto, esta es la más complicada de todo el juego para obtener el rango \*\*\*. Lo primero que debes saber es que tu enemigo más cercano (el que debería estar en 2do lugar) tomará en una de las vueltas TODOS los boost del nivel (o por lo menos eso es lo que comúnmente pasa). Es importante que en una vuelta tomes los boost dejando como mínimo dos. En las otras vueltas debes tomar por lo menos la mitad del total. Al iniciar toma la curva y luego al tomar la curva cerrada de 180° debes tratar de pegarte al lado derecho porque cuando termines la curva hay un boost. Si lo tomas trata de ir en línea recta al boost y cuando saltes notarás que hay otro boost que tomarás bien si hiciste el salto correctamente. Cuando tomes este boost trata de dar vuelta rápida porque puedes salirte muy fácilmente, el truco es ir dando curva antes de que aparezca la curva. Luego hay otra curva cerrada y otro salto para llegar a la parte más delicada de la pista. Debes tomar todos los boost de esta zona si quieres tener mejores posibilidades. No te preocupes si los dejas pero es más recomendable tomarlos. La clave es tomar el primero y tratar de ir en diagonal con la pista. Si tomas el primero es MUY probable que tomes dos o tres más. Debes aprenderte la localización de cada uno. Luego hay una curva y pegado al lado derecho hay un boost casi al final. Debes saber que este nivel tiene una particularidad que noté. Antes los enemigos te lanzaban caparazones rojos y podías tener la posibilidad de esquivarlos corriendo bien. Bueno, aquí tenemos la no grata sorpresa del caparazón con espinas (Spike Shell). Si vas de primer lugar te seguirá y aunque seas muy bueno te pega (a menos que hagas el salto). Normalmente esto ocurre al final de la primera o segunda vuelta. Como extra debes tener mucho cuidado con los regalos de los laterales.

#### Yoshi's Desert:

////////////////////

Este nivel es bastante complicado también. Hay muchas curvas consecutivas y además en los alrededores hay arenas movedizas que te succionan y luego una Planta Piraña te expulsa haciéndote perder mucho tiempo. Trata de tomar muchas monedas porque en este nivel las cosas se ponen violentas. Ni se te ocurra tomar atajos por el oasis.

Rango\*\*\*: en si no existe una técnica que te salve aquí. La clave es dominar las curvas cerradas consecutivas. Esto exige de nosotros el uso de curvas en slide y en otros casos saltos para ir dando curva. Además debes tratar de tomar por lo menos 1 boost por vuelta (hay 2 o 3, con uno es



bolas de fuego en esta zona, recuerda el truco de presionar B para evitar esto. Trata de tomar dos de las siguientes tres filas de monedas de las cuevas. Luego hay un salto pero antes una curva de 180°. Debes tomarla abierta porque debes tratar de pegarte al lado derecho para tomar el boost. En modo 50cc y 100cc se realiza sin problemas el slide para quedar en línea con el boost pero en modo 150cc a veces se pasa (e inclusive nos podemos saltar la barda y todo acaba allí, si esto pasa haz Quit Game y repite). En modo 150cc es mejor frenar para tomar este boost. El boost de esta zona antes del salto es muy importante porque permite dar un gran salto que nos evita dar una curva cerrada y nos da la posición para la siguiente. Cuando saltes toma (en el aire) camino por la izquierda en dirección a la palmera que está en el lado izquierdo del camino. El salto es tan alto que te vuelas la palmera y quedas recto en el camino para dar dos curvas. Las otras dos curvas se toman sin mucho problema solo que en 150cc. quizá te puedas saltar la barda. Si eres bueno puedes dar el slide y tomar el boost del lado derecho antes de la meta pero aquí no frenes porque no es tan importante como el boost anterior. Además al salir mucho cuidado con la palmera. El final es tuyo. Como dato quiero avisarte que cada vez que des una vuelta el volcán se activa más y habrán más bolas de lava en el camino, pero es en la misma zona.

Broken Pier:

////////////////////

Otra pista fantasma pero sorpresivamente fácil. Hay muchos puentes fantasmas y un atajo bastante complicado (lo notas porque un grupo de monedas forma una flecha). No te pegues a los fantasmas del camino porque estos atacan. Hay muchas monedas así que aprovecha. Muchos agujeros, muchos pads en el suelo para saltitos así que cuando te ataquen los enemigos puedes usarlos.

Rango \*\*\*:Este nivel es muy fácil de pasar y ya a estas alturas no debes tener problema. Si te escapas de tue enemigos desde temprano podrás evitar lo más peligroso de esta pista: los enemigos. Sin embargo, aquí fácilmente tomas una ventaja muy abierta si te sales rápido del caos porque entre ellos se matan a lo lejos y tu sigues. Las curvas y los saltos son básicos ya para la experiencia que debes tener a estas alturas. El nivel solo se complica si estás muy cerca del segundo lugar y los demás (te lanzarán cosas sin merced) o si de por si cometes un error. Si te lanzan caparazones rojos usa los saltos del camino con mucho cuidado, lastimosamente aquí es un poco complicado esquivar los ítems enemigos. A excepción del último puente, no tomes ningún otro atajo ya que es riesgoso para una pista que se puede ganar cómodamente. Cuando tomes el último puente quizá tengas que disminuir la velocidad a la salida (en 150cc) porque vas a mucha velocidad y realizar un slide aquí requiere agallas y ya que la pista es muy fácil no nos mata nada dejar el botón A suelto un momento. El frenar rápido, tomar la curva al instante y apretar el botón A de nuevo también ayuda. Tomar monedas aquí no es algo complicado así que trata de llegar por encima de las 25.

Bowser Castle 4:

////////////////////

La más larga de las pistas. Después de Lakeside Park, esta es la más complicada de todas. Tiene todos los retos de la historia: saltos, curvas cerradas, saltos con boost, cortes de 90° para choques infernales, Whomps y lo peor: los Mechakoopas del camino al final del nivel. Toma las

monedas que puedas porque esto es violento aquí.

Rango \*\*\*: luego de las primeras curvas llegas a una zona con muchos lagos de lava pequeños. Trata de ir por la izquierda (no pegado al límite sino a la izquierda del centro). Allí encontrarás una hilera de monedas que debes tomar saltando la piscina de lava (ya sabes, cuando te lancen caparazones rojos usa estos lagos). Luego hay unas curvas y viene otro tremendo problema: los Whomps. LO que debes hacer es olvidarte de ellos porque, primero, se mueven por donde sea y segundo, tenemos que dedicarnos a la difícil curva. No hay nada peor que un grupo de Whomps aleatorios en dos curvas consecutivas, mi consejo es dar la curva cerrada como lo haríamos normalmente solo que tratando de ir por el centro y tomar las monedas como guía porque los Whomps no se acercan a ellas. Luego hay una zona con dos caminos, uno con boost y otros sin boost. Toma el que no tiene Boost si vas de primero porque es muy probable que te choques y demores lo mismo que si no lo tomarás por lo que mejor es evitarnos más riesgos. Luego hay una curva hasta unos saltos, toma el derecho para evitar una mini curva del otro camino de plataformas. Luego hay un boost pequeño. Si por alguna razón te chocan o te chocas a las laderas es muy probable que ni realices el salto porque estos boost son muy pobres y caes exacto al otro lado, así que ya sabes, mucho cuidado con los enemigos aquí. Toma las monedas y ahora tenemos un problema aún peor: un trío de Mechakoopas. Si vas de segundo serían tu penúltima esperanza pero si vas de primero puedes caer en sus garras. Evita a toda costa realizar slides o deslizamientos, es como si te suicidaras aquí. Estos bichos se mueven de lado a lado y un slide aumenta las probabilidades de un choque. Para esquivarlos debes primero trazarte un camino y tomar una decisión rápida, para más exactitud debes soltar el acelerador ya que ayuda mucho si ves a un Mechakoopa que está a punto de chocarte. Si te chocan puedes salvarte pero sino te chocas con el final del camino y pierdes mucho pero mucho tiempo. Luego hay más curvas y otro grupo de Whomps aleatorios y debes hacer lo mismo de antes: tomar la curva por el centro del camino y rezar por que no nos toquen. Esta pista tiene muchos cortes de 90° y es probable que te quedes atascado y pierdes mucho tiempo, mucho cuidado con chocar con ellos y con uns cubículos con piscinas de lava que no pueden saltarse. Suerte ;).

Rainbow Road:

////////////////////

La experiencia psicodélica de Nintendo sigue en pie. Una pista llena de retos, caminos extras y saltos. Hay unas nubes con rayos que te hacen enano y presa de los demás. No te preocupes mucho por los ítems, aquí el control es lo que vale.

Rango \*\*\*: Esta pista aunque compleja puede dominarse si se conocen todos los conceptos del arte de Mario Kart. Lo primero es preocuparse por monedas. Toma las curvas lo más cerradas posible cuidando mucho el evitar el derrape. Cuando hagas la primera curva notarás que hay una recta y al final una curva super cerrada, sin embargo no es necesario tomarla, debes tratar de ir por la izquierda y cuando veas el camino salta y sigue. Si estás en modo 50cc debes dar el salto cerca de la curva, en 100cc un poco antes y en 150cc como vas a más velocidad la debes tomar mucho antes (trata de practicar antes para que por medio de ensayo y error te des cuenta ya que si tomas el salto muy tarde te saltas incluso el otro camino y adios!!!!!!!). Si das el salto bien debes quedar en el centro del camino y viene la parte más complicada de toda la pista. Hay muchas curvas cerradas consecutivas y puedes derraparte, no solo eso, además puedes saltarte los caminos y esto es muy crítico porque pierdes el control. Peor aún, hay unas nubes que te lanzan rayos y puedes ser

víctima de ellas. Luego hay una zona de dos caminos, toma el derecho porque hay 4 boost. Trata de tomarlos todos y si te fijas puedes seguir recto y dar un salto. Debes tomar una decisión: el salto es muy riesgoso pero se puede hacer o si quieres tomas la curva. Lo que yo hago es tomar los boost pero no me voy recto, trato de doblar un poco y luego realizar el salto. Esto lo hago porque de esa forma pierdo más velocidad y me ayuda a prepararme para el siguiente salto, sin embargo si lo tomas recto quizá ni llegues o hasta te pasas porque caes perpendicular al camino, o sea, tu vas de derecha a izquierda del camino original y tendrías que frenar (en 150cc). Luego hay dos saltos, el primero es sencillo pero el otro tiene 3 boost y cuando caes a la siguiente zona notarás que casi llegas al límite del camino pero hay una forma de evitar la caída inevitable. Primero, debes tomar los 3 boost del salto y cuando saltes notarás que vas muy pero muy rápido y quizá pienses que te vas de largo pero no, antes de caer (casi al instante antes) deja presionado R y hacia la derecha para que desde que toques el camino ya hagas el slide y puedas seguir. Aunque hay una hilera de boost al final yo la verdad no los recomiendo a menos que sea para ganar posición.

++++  
9. Copyrights  
++++

La siguiente guía está protegida por los derechos de autor y se prohíbe su reproducción total o parcial a menos que se tenga el permiso del autor. Se les pide a aquellos interesados en la guía, por favor comunicarle al autor. Es casi 100% seguro que la preste pero antes deben mandarme un email.

La guía puede ser copiada y guardada en tu disco duro. Incluso puede ser impresa mas no distribuida de cualquiera forma. Puedes mandarla a otro amigo que necesite ayuda pero para uso personal.

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Todos los derechos reservados.

Copyright TurokJr; Marzo 2003.