

Mario Party 5 FAQ (Spanish)

by Palen92

Updated to v2.0 on Feb 20, 2018

Información Básica

Información Legal

Esta guía es propiedad de Manel Palenzuela (Palen92/EX Palen). Por tanto, queda prohibida su reproducción parcial o total sin mi consentimiento. Se puede solicitar mi autorización para usar esta guía, pero debo ser citado como su autor original y BAJO NINGÚN CONCEPTO puede ser usada con fines lucrativos ni recibir ningún cambio en su formato y/o texto.

Historial de versiones

v2.0 (Febrero 2018): Actualización debida al nuevo editor. Esta sección inicial fue creada para albergar toda la información ajena a la guía en sí. Además, toda la guía fue debidamente revisada y pulida.

v1.0 (Febrero 2017): La primera versión publicada en Gamefaqs. Además de ser traducida al castellano, fue adaptada al nuevo formato y a la normativa más estricta. El uso de colores fue simplificado, dado que ya no era necesario delimitar secciones con ellos.

v0 (Mayo 2015): La versión original. Fue publicada en inglés en otra web, y como la normativa era mucho menos estricta era bastante primitiva. Las secciones iban delimitadas por colores, que imitaban los del juego, para facilitar la lectura y navegación.

Créditos/Agradecimientos

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leerla

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

Contacto

Ahora mismo la mejor manera de contactar conmigo es a través de un mensaje privado, ya que estaré por aquí bastante a menudo. Modificaré esta sección en el futuro si hubiera algún cambio.

Sobre esta guía

Esta guía va dedicada al principal foco de este juego: los minijuegos. Presentes en dos modos exclusivos (Minijuegos y Zona Extra) además de jugar un papel importante en otros dos (Fiesta e Historia), es crucial saber jugarlos todos para conseguir no solo buenos resultados sino también encaminar una partida.

Mario Party 5 incorpora un total de 77 minijuegos, distribuidos en 9 categorías dependiendo de cómo se jueguen en los distintos modos o cuántos personajes participen. Las categorías son las siguientes:

4 Jugadores: la categoría más básica engloba un total de 23 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí para obtener la victoria. Se obtienen al final de cada ronda del modo Fiesta mediante una ruleta que escoge uno de entre cuatro minijuegos al azar.

1vs3 Jugadores: esta categoría engloba 12 minijuegos. En ella, un jugador luchará contra un grupo de tres jugadores por la victoria. En ciertas ocasiones el jugador individual se ve beneficiado y en otras es al revés, aunque todo depende del nivel de los jugadores y sus habilidades en según qué situaciones. Se obtienen al final de cada ronda del modo Fiesta y durante el modo Historia en determinadas circunstancias mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

2vs2 Jugadores: esta categoría engloba 12 minijuegos. En ella, dos parejas de jugadores trabajarán en equipo para obtener la victoria. Se obtienen al final de cada ronda del modo Fiesta y durante el modo Historia en determinadas circunstancias mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

Batalla: esta categoría engloba 6 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí, aunque esta vez es importante el orden en que queden los jugadores para repartir el bote. Se obtienen en el modo Fiesta; en alguna ocasión se anunciará una batalla cuando toque un minijuego de 4 Jugadores, se recogerá el bote y los jugadores seleccionarán por votación de entre tres minijuegos. La votación puede tener los siguientes resultados: un ganador con tres votos, un ganador con dos votos si los dos restantes reciben uno, y un ganador con cero votos en caso de que dos minijuegos empaten a dos votos cada uno.

Duelo: esta categoría engloba 15 minijuegos. En ella, dos jugadores se enfrentan cara a cara por la victoria en minijuegos que se desarrollan en tres posibles ambientes: el Laboratorio, el Lejano Oeste y el Cielo. Pueden obtenerse en el modo Fiesta pero especialmente en el modo Historia, mediante una ruleta que escoge uno de entre cuatro minijuegos al azar.

Bowser: esta categoría engloba 3 minijuegos. En ella, lo importante es no ser el perdedor, ya que el malogrado jugador será reducido a cenizas con una severa punición. Se obtienen cuando un jugador cae en la casilla de Bowser en el modo Fiesta y éste decide jugar a uno de sus minijuegos mediante una ruleta.

DK: esta categoría engloba 3 minijuegos. En ella, los plátanos que recojamos se convertirán en monedas que ganaremos en base a un multiplicador escogido con anterioridad. Como en el caso anterior, DK decidirá jugar a uno de sus minijuegos como uno de los posibles efectos de caer en su casilla en una partida del modo Fiesta, también mediante una ruleta.

Historia: esta categoría presenta un único minijuego exclusivo al modo Historia. Representa la batalla final, como de costumbre, por lo que es un minijuego individual, con medidor de vida y distintas fases a completar.

Table of Contents

1. Información Básica
2. Sobre esta guía
3. 4 Jugadores
4. 1vs3 Jugadores
5. 2vs2 Jugadores
6. Batalla
7. Duelo
8. Bowser
9. DK
10. Historia
11. Zona Extra

Zona Extra: esta zona constituye un modo aparte. Los tres minijuegos de esta zona están disponibles desde el principio y presentan mayores ajustes que los minijuegos normales, así como también una mayor duración en general. Uno de los minijuegos es una modificación de los tableros del modo Fiesta, por lo que no será analizado.

Otros detalles importantes a tener en cuenta son los minijuegos de bonificación y los récords personales. Los primeros son minijuegos cuyo objetivo no es la victoria parcial, si no conseguir el mayor número posible de monedas. Irán escritos en dorado para diferenciarlos del resto. Los récords están disponibles en algunos minijuegos y sirven para medir nuestras habilidades. Dado que los récords iniciales son algo bajos, apuntaré mis propios récords como referencia.

4 Jugadores

Atrapa el helado

Controles: Control Stick para moverse

Una imitación de la estatua de la libertad con Mario como protagonista y sujetando un cucurucho en vez de una antorcha es el terreno de juego, concretamente el cucurucho. Durante 30 segundos, varias bolas de helado caerán del cielo y los jugadores deberán cazarlas al vuelo con sus cucuruchos. Aquí no hay contadores de puntos, por lo que hay que tener siempre en cuenta cuantas bolas de helado tiene cada jugador, o cuán alto es su cucurucho. Para cazar las bolas podemos guiarnos por las sombras del suelo, que denotan donde caerán y cuanto tardarán en estrellarse contra el suelo. Al agotarse el tiempo, el jugador que haya cazado más bolas de helado, es decir, el del cucurucho más alto, será el ganador.

El atasco

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Un atasco tremendo atora las cloacas, por lo que los jugadores se encargarán de solucionarlo. Al entrar en las cloacas los jugadores se encuentran con una serie de bloques que tendrán que destruir. Hay tres series de bloques, cada uno con tres columnas, y deberemos escoger una columna para atravesarla cayendo con fuerza hasta desatascar por completo las cloacas. Es imposible cambiar de columna una vez hemos empezado una sección, por lo que hay que escoger con cuidado. La primera sección, con bloques amarillos, presenta bloques poco sólidos que pueden llegar a romperse de tres en tres si caemos con fuerza desde bien alto. Esta sección es posible que presente algún bloque rocoso más sólido, que necesitará tres golpes para romperse. La segunda sección, de tinte anaranjado, presentará algún bloque rocoso más que la anterior; pero la tercera, la de color rojo violáceo, presentará varios bloques rocosos en su recorrido, además de entre dos y cuatro seguidos en la zona final antes de llegar al fondo del atasco. No hay tiempo límite, por lo que podemos tomarnos el tiempo que necesitemos, pero aún y así hay que llegar al fondo en primer lugar para ganar el minijuego.

¡Dichosos monos!

Controles: Control Stick para moverse, A para agarrar/soltar a los bebés

En la parte elevada de la jungla se extiende una especie de red, actuando de plataforma para este minijuego. Cuatro Troncuí, de colores rojo, azul, marrón y gris, han desperdigado a sus crías por la plataforma, y los jugadores deberán retornarlas a la esquina de su correspondiente color. Por supuesto, las crías correrán de un lado a otro, por lo que cogerlas no será tan sencillo. Durante el juego los Troncuí adultos pueden ponerse a gritar, lo que provoca que sus crías dejen de moverse y ofrece una oportunidad perfecta para cogerlos. En una ocasión única un Troncuí dorado aparecerá de la nada, que podemos coger y retornar a cualquier Troncuí adulto, pero es más rápido que el resto y por supuesto no parará de moverse por nada. Cada cría retornada a su progenitor otorga un punto, pero el Troncuí dorado supone tres puntos de golpe. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que haya cosechado más puntos será el vencedor.

Paseando a Chomp

Controles: Control Stick para moverse, A para usar el silbato

Cada jugador se ocupa de llevar a Chomp Cadenas de un extremo del parque al otro, equipados con un silbato que lo atrae. No es un camino sencillo por los obstáculos que presenta, por lo que habrá que dar un buen rodeo antes de llegar al otro extremo. Chomp se moverá a toda velocidad en la dirección que haya oído el silbato, así que el propio personaje será el cebo que nos diga dónde parará Chomp, pero deberá apartarse una vez haya tocado el silbato porque si no Chomp se lo llevará por delante, dejándolo aturrido unos momentos. Hablando de aturdir, Chomp se moverá hasta que tropiece con un obstáculo sólido, quedando aturrido por el golpe. No hay tiempo límite, por lo que podemos pensar nuestros movimientos tanto como queramos, y el primero que consiga llevar a Chomp al otro extremo, ganará.

¡Desbandada!

Controles: Control Stick para moverse

En una plataforma helada rodeada de agua, los jugadores deberán evitar que la desbandada de pingüinos les arrastre al mar. Para ello, deberán encontrar huecos entre la multitud y moverse constantemente para no ser arrastrados. De vez en cuando, también puede aparecer un pingüino gigante que es más difícil de esquivar. Por supuesto, los jugadores también deberán evitar caerse al agua por cualquier extremo de la plataforma. El último jugador que quede en pie ganará, o en su defecto, todos los que queden en pie cuando se agoten los 30 segundos de tiempo límite.

La planta

Controles: Control Stick para cambiar la dirección, A para saltar

Una habichuela produce un gigantesco árbol que crece por encima de los jugadores mostrando su primera hoja. A partir de aquí, conforme los jugadores vayan saltando el árbol crecerá y producirá más hojas que usar como plataformas. Si erramos en la dirección del salto nos puede esperar una buena caída ya que cada hoja supone un salto de tres metros, por lo que es recomendable pensárselo dos veces antes de saltar en la dirección que no toca. Al agotarse los 30 segundos de tiempo límite, el jugador que llegue más alto ganará.

Récord personal: 129 m

NOTA: La hoja que marca la distancia récord aparecerá de un naranja brillante, por lo que si la superamos tenemos asegurado un nuevo récord.

Deslumbra a Chomp

Controles: A para enfocarlo con la linterna

En plena noche, un Chomp Cadenas se mueve en dirección al jugador, que le da la espalda, a través de un callejón. El objetivo de los jugadores es detener a Chomp, usando una linterna para cegarlo y dejarlo inmóvil. A medida que avance irá tirando ciertos obstáculos debido a la estrechez del callejón, por lo que son la referencia perfecta para saber cuando está lo suficientemente cerca. Si un jugador no logra deslumbrarlo a tiempo será eliminado. El jugador que consiga deslumbrarlo a una menor distancia será el ganador.

Operación Piraña

Controles: B/A/X/Y/R para elegir una Planta Piraña

Cinco Plantas Piraña se pondrán a bailar al son de la música. Una de ellas, sin embargo, lo hará de forma distinta al resto. El objetivo de los jugadores es averiguar cual es. Las Plantas Piraña mostrarán su coreografía durante 5 segundos, por lo que hay que ver pequeños detalles muy rápido. La opción de cada jugador queda oculta hasta que la ronda acaba, para evitar que nadie copie a nadie. Cuando se agote el tiempo, o cuando todos los jugadores hayan hecho su elección, se mostrará la opción correcta, y los jugadores que la seleccionaron reciben un punto. El proceso se repetirá dos rondas más, y al término de la última, el jugador con más puntos ganará.

Corto-circuito

Controles: Control Stick para moverse

Cada jugador se posiciona en una esquina de un laberinto rectangular. El objetivo es ser el primero en alcanzar la plataforma central, marcada con una estrella. El truco de este laberinto consiste en que su forma no es permanente: sus muros son corrientes eléctricas que aparecen y desaparecen entre dos puntos cualesquiera cada pocos segundos. Cualquier jugador que toque esos muros eléctricos quedará paralizado unos instantes. El jugador que consiga sortear todos los muros y llegar a la plataforma central dentro de los 45 segundos de tiempo, ganará.

Dale al bate

Controles:A para batear

Hora de una partidita de béisbol. Los jugadores forman una línea justo enfrente de sendas máquinas que arrojarán las bolas. Las pueden lanzar a diferente velocidad y también con trayectorias algo distintas, pero podemos anticiparnos por la velocidad del brazo lanzador: si va muy rápido, la bola irá alta y lenta, pero si va muy lento lanzará un pepinazo casi imperceptible. Al terminar los 30 segundos de tiempo, el jugador que haya golpeado más bolas será el ganador.

Récord personal: 27

NOTA: Este récord es bastante inútil puesto que hay un límite de bolas que la máquina puede arrojar, situado en 30 bolas. No es fácil hacerlo perfecto, pero tampoco es del todo imposible.

Carrera de lanchas

Controles: Control Stick para la dirección, A para avanzar, B para frenar

Al volante de sendas lanchas, los jugadores deberán completar un circuito dentro de una zona delimitada y salir por el otro extremo. El circuito consiste en pasar por cinco puntos de control, que se muestran como estrellas numeradas, y una flecha nos indicará la dirección a seguir. Debemos ser cuidadosos con las cajas flotantes, impactar contra ellas nos hará perder tiempo y velocidad. El que cruce la meta en primera posición, gana.

Récord personal: 40"82

Patinaje sobre hielo

Controles: Control Stick para la dirección, A mantener pulsado para avanzar

Volvemos a una plataforma helada, pero esta vez es un circuito oval y los jugadores van equipados con cuchillas. El objetivo es completar cinco vueltas en el menor tiempo posible. Para ello, hay que evitar los bordes exterior e interior, que nos harán perder tiempo, y mantener una línea uniforme y pegada al centro para cubrir la menor distancia posible. El primer jugador que complete la distancia establecida, ganará.

Récord personal: 30"56

Fuerza mental

Controles: A pulsar repetidamente para animar al girasol

Los jugadores deberán usar sus poderes psíquicos para reanimar al girasol marchitado. A medida que el girasol recibe la energía del jugador irá reviviendo poco a poco, irguiéndose y volviendo a extender sus hojas hasta recuperarse por completo. El jugador que consiga devolver su girasol a la vida, ganará. El récord aquí está bastante alto para ser de inicio, por lo que habrá que machacar ese botón si queremos rebajar tal marca.

Récord personal: 14"46

Triple salto

Controles: A o B pulsar repetidamente para saltar

Tal y como el nombre indica, los jugadores participarán en esta disciplina olímpica, por supuesto con algún pequeño retoque. Aquí, el jugador toma impulso para empezar, realiza el primer salto pulsando A repetidamente para prolongar el vuelo, realiza el segundo salto nada más aterrizar del primero pulsando B repetidamente para prolongarlo, y al aterrizar repite el proceso del primer salto. Una vez ponga los pies en el suelo después del tercer salto, su marca quedará registrada, y cuando hayan saltado todos los jugadores, el que haya llegado más lejos ganará.

Récord personal: 33.48 m

Hotel Goomba

Controles: Control Stick para moverse, B para dar un puñetazo, Y para volver a empezar un nivel

Unos cuantos Goomba se interponen en nuestro camino hacia nuestra suite. Para quitarlos de en medio, debemos golpearlos y dejarlos fuera del camino. A veces vislumbrar dicho camino no es fácil, razón por la cual disponemos de un comando de reinicio para poder empezar de nuevo. Hay tres habitaciones que cruzar hasta llegar a nuestra suite, y cada planta será más complicada de resolver que la anterior. Tenemos tiempo de sobra para pensar, hacer y rehacer, porque no hay tiempo límite. El primero en llegar al balcón de la suite será el ganador.

De plataformas

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

En este minijuego de bonificación encontramos tres líneas de Bloques Ladrillo, un clásico en el mundo de Mario. Durante 30 segundos, tendremos que golpear tantos de estos bloques como podamos e intentar obtener cuantas monedas podamos. Hay tres tipos de bloques: normales, que se rompen al golpearlos y no contienen nada; bloques de una moneda, que se vuelven usados al golpearlos una vez, y bloques con muchas monedas, que pueden ser golpeados repetidamente antes de volverse usados. Podemos usar los huecos de cada línea para ascender a la superior y tener acceso a más bloques. Además, las líneas de bloques se mueven de un lado a otro, y a veces se paran un rato antes de ponerse en marcha en sentido opuesto.

Máquina de la suerte

Controles: Control Stick para girar la manivela

Minijuego puramente de azar. Giramos la manivela de la máquina para ver que bola nos toca: un Roca Picuda que nos aplasta, una moneda, diez monedas o veinte monedas. Tenemos 5 segundos de tiempo límite para hacer girar la manivela y obtener nuestra cápsula. Tocaremos el cielo o nos juntarán el cuello con los tobillos?

El ramo de la novia

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Después de una boda, los jugadores esperan en el jardín exterior a que las flores del ramo caigan del cielo. Una vez empiecen a caer dará comienzo el minijuego, y los jugadores deberán apresurarse a recoger tantas flores como puedan. Las flores no están para siempre en el suelo, desaparecen al cabo de unos segundos, así que hay que ser rápido y eficiente. Un jugador puede saltar encima de otro para encogerlo y ralentizarlo por un tiempo, y también hay que tener en cuenta que un jugador que camine por las zonas de agua avanzará bastante más lento de lo normal. Por último, tenemos las flores doradas que caen en rara ocasión y que otorgan tres puntos, en comparación con las más abundantes flores normales que otorgan un punto. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más puntos será el vencedor.

Lanza los Bob-omb

Controles: Control Stick para moverse, A para recoger/lanzar

Normalmente jugamos a evitar los Bob-omb, pero en esta ocasión los usaremos para atacar. Rodeados de diez almacenes de estas bombas, los jugadores intentarán cogerlas y lanzarlas para que exploten a los pies de sus adversarios y los pongan en órbita. Por supuesto, no podemos olvidarnos de esquivar las Bob-omb que caminan tranquilamente por la zona, ya que en un momento dado se pondrán rojas y estallarán por su cuenta, lo que también puede eliminarnos. El límite de tiempo es de 60 segundos, pero no va a ser de gran utilidad. El último jugador en pie, gana.

Isla Cheep Cheep

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, B para dar un puñetazo, A-B para dar una patada

Una isla en forma de estrella acoge la siguiente batalla, esta vez en sentido literal. Durante 60 segundos, los jugadores lanzarán puñetazos y patadas a sus rivales en un intento de echarlos fuera de la isla, aunque también pueden saltarles encima y ralentizar sus movimientos. Un jugador golpeado es inmune durante unos segundos, y en el caso de la patada queda ligeramente aturdido. Mientras se desarrolla la batalla, algunos Cheep Cheep saltarán sobre la isla, lo que provocará que se derrumbe la zona que golpean y a veces los bloques que se quedan sin conexión con la isla, además de aturdir ligeramente a todo personaje al que golpeen directamente. El jugador que logre sobrevivir sobre la isla, gana.

Destapacubos

Controles: Control Stick para moverse, A para levantar el cubo

Situados encima de un cubo gigante del revés, los jugadores se quedan mirando un cubo en el centro. El cubo emitirá una vibración característica, o mostrará un signo de exclamación característico si la vibración está desactivada. Estos patrones son los que los jugadores deberán buscar en los cubos esparcidos por la zona, y destapar los que consideren correctos para liberar a los Helicoguy que están debajo. Si se equivocan, otro personaje les atacará y les dejará aturdidos unos momentos. Si aciertan, el Helicoguy liberado les acompañará flotando sobre su cabeza. El primer jugador que consiga destapar tres Helicoguy será el ganador.

Cristales de hielo

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza, B para dar un puñetazo, A-B para dar una patada

Hora de otra batalla campal. En una especie de cueva helada, cinco cristales de colores característicos se ubican en puntos estratégicos. El objetivo de los jugadores es cogerlos y lograr mantenerlos en su posesión. Pueden perderlos al ser golpeados por otro jugador, ya sea por saltarles encima, darles un puñetazo o, peor aún, una patada. También pueden perderlos si tocan un carámbano de los cuatro que caerán al suelo (y se quedarán ahí) mientras dura la batalla. Al agotarse los 45 segundos de tiempo, el jugador en posesión de más cristales es el vencedor.

¡Han picado!

Controles: Control Stick para moverse, A para tirar del sedal

Un montón de cañas de pescar se han lanzado al fondo de una piscina circular. En un momento dado, las cañas se inclinarán, señal de que algo ha picado. Los jugadores deberán darse prisa y tirar del sedal para cobrarse la pieza o escapará. La pieza puede ser un Cheep Cheep, que otorga un punto, o un Cheep Cheep dorado, que otorga dos puntos. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más puntos ganará.

1vs3 Jugadores

Rodabola

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse

El jugador individual hace rodar una bola gigante con sus pies, y el grupo huye en un intento de no ser aplastado. Controlar la bola no es sencillo, sobre todo en cambios de dirección, y ahí recae la ventaja del grupo. La ventaja del jugador individual es que algún Topo Monty puede aparecer de improviso y hacer tropezar a los miembros del grupo. Los Monty se hundirán en la tierra otra vez si la bola se les acerca, de modo que es mejor dejarlos estar para que sea el grupo el que lidie con ellos. El jugador individual ganará si logra aplastar a los tres miembros del grupo, pero si alguno resiste los 45 segundos de tiempo la victoria será para el grupo.

Acoso al cubo

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse

Cada miembro del grupo controla un cubo gigante en tres de las esquinas de un cuadrilátero, mientras el jugador individual maneja un cubo mucho más pequeño en la esquina restante. El jugador individual deberá evitar ser aplastado por los miembros del grupo. Los cubos gigantes son muy toscos y torpes, el grupo necesitará coordinación para compensar sus lentos movimientos y poder atrapar al rápido y ágil cubo del jugador individual. Si el jugador individual resiste 30 segundos habrá ganado, pero si es aplastado el grupo será el vencedor.

Batalla naval

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para disparar rayos, B para lanzar ondas

Grupo: Control Stick para moverse, A para lanzar rayos, B mantener pulsado para acelerar

Cada miembro del grupo maneja una pequeña nave mientras el jugador individual maneja una poderosa y robusta nave. Durante 60 segundos, en cualquiera de los tres entornos disponibles, el grupo tratará de derrotar al jugador individual y viceversa. El grupo maneja naves pequeñas y rápidas que les permite estar en constante movimiento pero tienen poca potencia de fuego, sólo una ráfaga de rayos que no infligen mucho daño. El jugador individual apenas puede moverse, pero a cambio posee un potente arsenal: una ráfaga de rayos que puede cargarse para ser un único y potente rayo y una onda de energía para atacar a cualquier rival que se acerque demasiado, que también puede ser cargada. Antes de agotarse el tiempo límite debe caer uno de los bandos, por lo que si el jugador individual no elimina a todos los miembros del grupo o el grupo no logra derrotar al jugador individual el juego quedará en empate. Esta circunstancia es bastante común por la complejidad de este minijuego, llegar a completarlo puede requerir varios intentos.

Círculo vulcano

Jugador individual: A-A para crear olas de lava, L para rotar en el sentido de las agujas del reloj, R para rotar en dirección contraria

Grupo: Control Stick para moverse, A para saltar, AÁ para caer con fuerza

En una plataforma circular rodeada de lava, el jugador individual maneja una extraña máquina en el centro mientras los miembros del grupo van a pie por la plataforma. La máquina del jugador individual emite tres chorros de fuego, además de poder crear olas de lava cuando el suelo de debajo empiece a brillar. Al rotar la máquina también rotan los chorros de fuego, por lo que el grupo deberá estar en movimiento constante para evitar ser quemado. Si el jugador individual elimina al grupo habrá ganado, pero el grupo logrará vencer si alguno de sus miembros resiste el envite durante 30 segundos.

Golpe de calor

Jugador individual: A para golpear con el martillo, B para engañar

Grupo: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Seguimos con fuego, pero esta vez nos vamos a la superficie de una estrella. El grupo está sobre una serie de plataformas, y el jugador individual flota con unos globos enfrente suyo, armado con un martillo. El jugador individual deberá golpear las plataformas en un intento de echar a los miembros del grupo. Para ello, puede fingir el golpeo para pillarlos desprevenidos y aprovecharse de los Podoboo que caen y se instalan en las plataformas, que eliminarán a cualquier jugador que los toque. Si el jugador individual elimina al grupo habrá ganado, pero si se agotan los 30 segundos antes de que eso ocurra o algún miembro del grupo logra llegar a la última plataforma, la victoria será del grupo.

¡Abducción!

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse, A para lanzar rayo

Cada miembro del grupo maneja un ovni mientras el jugador individual va a pie por la zona campestre delimitada por dólmenes. El jugador individual deberá evitar ser abducido por algún miembro del grupo. Los ovnis son bastante rápidos pero eso también puede hacerlos difíciles de controlar, pues las colisiones entre miembros del grupo son bastante frecuentes y los dejan inmóviles un segundo vital para que el jugador individual se escape. Si el jugador individual resiste 30 segundos habrá ganado, pero ganará el grupo si alguno de sus miembros logra abducirlo.

En la cuerda floja

Jugador individual: A para soltar pelotas, B para tirarlas hacia arriba

Grupo: Control Stick para moverse (hacia los lados), A para saltar

Dentro de la carpa de un circo, los miembros del grupo hacen equilibrios sobre una cuerda mientras el jugador individual se columpia sobre ellos armado con un arsenal de pelotas. El jugador individual arrojará pelotas a los miembros del grupo en un intento de desequilibrarlos y que caigan de la cuerda, lo que los elimina del juego. El grupo no lo tiene fácil, pues moverse no es sencillo y menos con todos los miembros ocupando el poco espacio que ofrece la cuerda. Saltar tampoco es una opción, porque al aterrizar perderán la movilidad unos momentos mientras recuperan el equilibrio y quedarán expuestos a ser golpeados. Si el jugador individual elimina al grupo habrá ganado, pero la victoria será del grupo si alguno de sus miembros logra resistir 30 segundos.

Sigue la flecha

Jugador individual: A para parar el rodillo

Grupo: A para parar el rodillo

En cada extremo de una recta se ubica una máquina con la apariencia de un Goomba, que deberá ser llevada al centro de la recta. Para mover la máquina hay unos rodillos que muestran las posibles direcciones que puede tomar la máquina: una flecha amarilla indicando al frente, una flecha roja indicando a la izquierda y una flecha azul indicando a la derecha. El jugador individual tiene el control completo de su máquina pero también se mueve de casilla en casilla, lo que puede lastrarle en ciertas circunstancias. La máquina del grupo dispone de tres rodillos, uno para cada miembro, y la máquina se moverá de acuerdo a las direcciones obtenidas empezando por el rodillo de la izquierda. Esto requiere gran coordinación en el grupo, además de planificación de la ruta para no errar en la dirección y malgastar un movimiento. No hay tiempo límite, así que la primera máquina que llegue al centro de la plataforma se alzará con la victoria.

Caparapinchos

Jugador individual: Control Stick para moverse (hacia los lados), A para acelerar, B para frenar

Grupo: Control Stick para moverse (hacia los lados), A para acelerar, B para frenar

Los jugadores descenderán por una montaña nevada, los miembros del grupo en flotadores ligeros y el jugador individual en una robusta máquina equipada con un cinturón giratorio de pinchos. El objetivo del grupo es llegar a la base de la montaña. Durante la bajada habrán saltos y también obstáculos que frenarán al grupo, pero el jugador individual los destrozará con su potencia. Los flotadores del grupo son muy manejables, por lo que deberán intentar esquivar al jugador individual con movimientos ágiles y cambios de velocidad constantes. Si algún miembro del equipo llega a la base habrán ganado, pero si el jugador individual logra pinchar todos sus flotadores se hará con la victoria.

Las cuentas claras

Jugador individual: Control Stick para moverse (hacia los lados), A para golpear un dado

Grupo: A para saltar

En un plató televisivo, los jugadores echarán unos dados para formar una simple ecuación matemática que mostrará las monedas que obtienen. El jugador individual va primero y tiene 10 segundos para golpear los tres dados, mientras que cada miembro del grupo estará a cargo de un dado con el mismo tiempo límite para formar la ecuación. El del centro establece el signo matemático, que puede ser de suma, resta o multiplicación, y los dados de los lados tienen números del 1 al 6. Con estas variables, es probable obtener cero monedas, lo que sería un auténtico chasco, o también se pueden obtener un máximo de 36 monedas.

Lucha de símbolos

Jugador individual: A para mostrar la pancarta de puñetazo, B para mostrar la de bofetada, X para mostrar la de patada

Grupo: A para mostrar la pancarta de puñetazo, B para mostrar la de bofetada, X para mostrar la de patada

A un lado del ring está el jugador individual, y al otro los miembros del equipo en formación. No será una batalla campal, sino una especie de piedra-papel-tijera convertido en bofetada-puñetazo-patada y con unas reglas algo distintas. Cada ronda, los jugadores tendrán tres segundos para escoger una de sus pancartas, que no será mostrada hasta que acabe la ronda. Si algún miembro del grupo muestra la misma pancarta que el jugador individual será eliminado. El jugador individual tiene cinco rondas para intentar eliminar a todos los miembros del grupo. Si lo consigue, habrá ganado, pero si algún miembro del grupo logra resistir los cinco asaltos la victoria será suya.

¡Ojo con las curvas!

Jugador individual: Control Stick para moverse (hacia los lados)

Grupo: Control Stick para moverse (hacia los lados)

Los jugadores deberán atravesar un sinuoso trazado, el jugador individual con su vagoneta y el grupo con sus tres vagonetas conectadas. Como sería muy sencillo para el jugador individual, su trazado es más resbaladizo para que tenga ciertos problemas de manejo y le iguale al tosco manejo del grupo. Golpearse contra los quitamiedos en los laterales frenará la vagoneta, en el caso del grupo todos se frenarán unos instantes, por lo que hay que ser cuidadoso en el angosto trazado. No hay tiempo límite, así que quien cruce primero la línea de meta será el vencedor.

2vs2 Jugadores

Sincronización

Controles: Control Stick para mover las manecillas, A para saltar

Cada pareja está a cargo de un enorme reloj. Un reloj más pequeño en el centro marcará una hora determinada, y cada pareja debe intentar que su reloj marce la misma hora. Para ello, deberán empujar las manecillas hasta que se encuentren en el punto exacto, momento en el que producirán un sonido característico. Hay 15 segundos de tiempo límite, pero sobrarán bastante para poner las manecillas en posición. La pareja que consiga marcar la hora fijada primero obtendrá un punto, y la pareja que consiga tres puntos será la ganadora.

A toda mecha

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Ambas parejas están a cargo de tres mechas que llevan hasta la bomba reina. Las mechas se prenden por la explosión de una Bob-omb, y los jugadores deberán apagarlas momentáneamente cayendo con fuerza sobre las llamas. Hay algunos cruces en el camino, lo que permite apagar las llamas de varias mechas a la vez. No hay límite de tiempo porque las llamas seguirán avanzando inexorablemente, y la primera pareja que no pueda evitar que la reina explote perderá.

OVNI identificado

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

En una garita de control, cada pareja observa una ventana. En ella aparecerán dos ovnis, y la pareja deberá localizarlos en los paneles del suelo cayendo con fuerza sobre ellos. Hay diez paneles en el suelo, dos para cada tipo de ovni que pueda aparecer, y el juego se desarrolla en cinco rondas. Si un jugador cae sobre el panel correcto se iluminará, facilitando la búsqueda, pero sólo cuando los dos miembros de la pareja caigan simultáneamente sobre los paneles correctos lograrán completar la ronda. Hay 60 segundos de tiempo para completar las cinco rondas, y la pareja que lo consiga será la vencedora.

¡Que lata de lata!

Controles: A para saltar, A-A para caer con fuerza

Cada pareja está a cargo de abrir una inmensa lata. Cada jugador estará a un lado de una especie de balanza acoplada a un abrelatas, el juego de pesos en la balanza hará que el abrelatas se mueva y, valga la redundancia, abra la lata. Para realizar el juego de pesos convendrá saltar y caer con fuerza, evidentemente por turnos, para una mayor amplitud de movimiento. No hay tiempo límite, por lo que no hay que precipitarse antes de encontrar el ritmo de avance. La pareja que consiga abrir su lata será la ganadora.

La mecacomba

Controles: A para saltar, L-R alternar para girar la manivela

Un miembro de cada pareja se encarga de girar la manivela para que la comba funcione, mientras el otro miembro se ocupa de saltar. Para el que maneje la manivela es clave encontrar un ritmo rápido y constante, sin pasarse de rápido para no hacer tropezar a su compañero y sin ser muy lento como para quedar rezagados. El que salta también debe ser hábil, pulsando el botón A brevemente para un salto corto que permita al de la manivela girar rápido. Si el saltador es golpeado por la comba quedará aturdido unos instantes, por lo que es vital que no ocurra si se busca una buena marca. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, la pareja que acumule más saltos será la ganadora.

Récord personal: 38

Robinfrut

Recogefruta: Control Stick para moverse

El del tirachinas: Control Stick para apuntar, A para lanzar

Otra vez, cada miembro de la pareja tiene un rol específico. Uno maneja un tirachinas, que usará para derribar fruta del árbol, y el otro cargará con un recogedor. El árbol producirá muchas frutas, pero en concreto tres tipos: normales, que otorgan un punto si el recogedor las reclama, doradas, que otorgan tres puntos si el recogedor las reclama, y negras con pinchos, que aturdirán al recogedor que las reclame. El recogedor debe permanecer atento al objetivo de su tirador para estar debajo en cuanto la fruta caiga y poder reclamarla. Cabe mencionar que la fruta que caiga no tiene dueño, por lo que un recogedor puede reclamar la fruta que haya derribado su rival. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, la pareja que acumule más puntos será la ganadora.

Dar cera, pulir cera

Controles: Control Stick para moverse

Cada pareja está en el techo de un autobús, que ha sido ensuciado con cera verde, con cada miembro en un extremo. El objetivo es pulir el techo para que quede limpio. El pulidor no es fácil de manejar, pero por suerte los 60 segundos de tiempo dan mucho margen para familiarizarse con su control y manejo. La primera pareja que logre pulir hasta el último centímetro cuadrado del techo será la ganadora.

A la esfera

Controles: A para recoger la esfera

Un miembro de cada pareja está encima de una especie de escenario mientras el otro espera abajo. El objetivo es una prueba de reflejos: al cabo de un tiempo, el mando vibrará, y en ese momento hay que pulsar el botón A para recoger la esfera que cae del techo. Cada ronda tiene una duración límite de 5 segundos, por lo que hay que reaccionar deprisa. Si la vibración está desactivada, un signo de exclamación aparecerá sobre la cabeza de los jugadores en el escenario. Si se reacciona antes de la vibración o que aparezca el signo de exclamación, la esfera irá automáticamente a la otra pareja. La primera pareja que recoja tres esferas será la ganadora.

El Cheepmarino

Conductor: L+R para avanzar, Y para cambiar de puesto

Copiloto: A para mover las aletas y encender las luces

Una vez más, cada miembro de la pareja con un rol específico, aunque esta vez no es tan literal. Uno de los miembros se encarga de conducir el submarino mientras el otro descansa admirando el paisaje. El objetivo es llegar a la meta en primera posición. En algún momento el conductor mostrará signos de cansancio, lo que indica que puede ser un buen momento para que cambie de puesto. Se puede completar la carrera entera sin cambiar de conductor, pero es recomendable hacer aunque sea un cambio para que el jugador descanse (por jugador quiero decir la persona física, los controles no son cómodos de accionar, y menos aún rápidamente para ganar una carrera). No hay tiempo límite, por lo que la primera pareja que cruce la línea de meta ganará.

El mazazo

Controles: A pulsar repetidamente para dar mazazos

Cada pareja tiene un interruptor delante suyo, que tendrán que golpear incesantemente con la maza. Hay 10 segundos de tiempo para que ambas parejas se dejen el dedo en el botón. Detrás de los jugadores habrá una maza gigante que apuntará a la pareja que lleve menos golpes acumulados. Es la única posible referencia, dado que los marcadores están ocultos y solo se mostrarán en el resultado final. Al agotarse el tiempo, la pareja que haya acumulado más golpes gana, y la que acumule menos será aplastada por la maza gigante. En caso de que ambas parejas vayan igualadas la maza gigante apuntará al centro, y si finalmente el marcador muestra un empate la maza se girará y caerá de lado para aplastar a las dos parejas.

Máquina de bolas

Controles: A para mover las aletas

Cada miembro de la pareja controla una de las aletas de esta máquina recreativa gigante. El objetivo es echar una partida de pinball y obtener la mayor puntuación posible. Esta mesa de pinball presenta una máquina tragaperras en medio, que se acciona golpeando al Goomba que camina por encima, ya sea golpeando por debajo el bloque en el que esté o golpeándolo directamente; también presenta tres bumpers en la parte superior y una cabeza de Bowser en el centro que puede ser golpeada por cualquier pareja. Esta cabeza es la encargada de expulsar las bolas al principio y cada vez que una pareja se quede sin. Sus ojos muestran una cuenta atrás que se reduce cada vez que es golpeada, y cuando llega a cero la pareja que dio el último golpe recibirá un puñado de bolas más al instante. Por último, una tubería conecta las mesas de las dos parejas, lo que puede provocar que una pareja se quede sin bola hasta que la otra mesa la devuelva o la pierda. Al terminar los 60 segundos de tiempo, la pareja que acumule el mayor bote de puntos se llevará la victoria.

Récord personal: 7760

Tinajalhaja

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Una tinaja flota sobre una pequeña plataforma que se inclina según el balance de peso de la pareja. El objetivo es golpear la tinaja para que expulse monedas o bolsas de monedas en cualquier dirección para que los jugadores puedan recogerlas. Si un jugador se cae, perderá unos segundos antes de ser devuelto a la plataforma. Es recomendable que haya reparto de roles, un miembro golpeando la tinaja y otro recogiendo monedas, para maximizar el rendimiento durante los 30 segundos que dura el juego.

Batalla

Cartomancia

Controles: Control Stick para moverse, A para confirmar

Los jugadores son representados por sellos a su imagen y semejanza, y se moverán a través de un tablero con muchos símbolos astrológicos. En el centro, una especie de pantalla mostrará uno de los símbolos, y los jugadores deberán encontrar el mismo símbolo por el tablero. La pantalla muestra el símbolo muy borroso, pero a medida que pasan los segundos se esclarece y muestra perfectamente el símbolo a encontrar. El jugador que lo encuentre debe pulsar el botón A para fijarse a él. Hay más jugadores que símbolos en la mesa, por lo que uno se quedará siempre fuera, y pueden acompañarlo aquellos que no encuentren el símbolo antes de los 10 segundos de tiempo límite. Si al menos dos jugadores se salvan, el proceso se repite hasta que quede solo un jugador, el ganador. Es posible que todos los jugadores restantes se eliminen en la misma ronda, por lo que los empates no son extraños en este minijuego.

Cañones giratorios

Controles: A para disparar

En cada esquina de la pantalla, cada jugador está al mando de un cañón que gira sobre sí mismo a una velocidad endiablada. Los jugadores deberán intentar disparar a sus rivales y eliminarlos del juego. Un jugador que esté disparando se quedará quieto unos instantes, y por tanto expuesto a recibir un disparo. Si un jugador es alcanzado su plataforma girará más despacio, permitiéndole apuntar con mayor precisión. Un jugador que es golpeado tres veces es eliminado del juego. Cabe notar que hay que darle al jugador que controla el cañón puesto que el tiro pasará de largo en caso contrario, lo que significa que los jugadores que giran más despacio también están más expuestos. No hay límite de tiempo, por lo que el último que quede en pie gana.

Tira y afloja

Controles: A pulsar repetidamente para tirar

Una versión ampliada del clásico juego. Aquí se usa una cuerda dividida en cuatro secciones, una para cada jugador. El objetivo es machacar el botón para tirar lo más fuerte que se pueda y arrastrar a los rivales a caer de sus plataformas. Puede ser una batalla reñida, por lo que hay 60 segundos de tiempo. Cuando se agote el tiempo, cualquier jugador que quede en pie ganará.

¡Fuera del vórtice!

Controles: Control Stick para moverse, A para golpear con el martillo

Armados con martillos, los jugadores están en una plataforma circular llena de flores que está siendo golpeada por un tornado. El objetivo es golpear con el martillo a los rivales para que sean absorbidos por el tornado. Cualquier jugador que sea golpeado quedará aturdido unos instantes, y también será invulnerable momentáneamente para evitar ensañamientos. Aunque no hay tiempo límite, el tornado irá poco a poco engulliendo la plataforma y haciendo más difícil resistir los golpes. El jugador que logre quedar en pie será el ganador.

Controles: A para parar los paneles

Otro juego de azar y máquinas tragaperras. En esta ocasión, cada jugador tiene su propia máquina y deberá parar los rodillos golpeando el bloque que tiene sobre su cabeza. El panel central es un comodín que conjunta la línea horizontal y vertical en la que se encuentra, además de las diagonales. Cualquier línea con tres símbolos iguales otorgará puntos, y el jugador que consiga más puntos ganará. Hay 10 segundos de tiempo límite para parar todos los paneles, y como no sirve de mucho pensárselo porque es imposible intentar sacar un panel determinado, lo normal es que sobren unos segundos para cuando todos los jugadores hayan completado el proceso.

En manos del azar

Controles: Control Stick para mover el cursor, A para confirmar

Siguiendo con los juegos de azar, éste se lleva la palma. Los cuatro jugadores, en orden aleatorio en el modo minijuegos pero en orden inverso a la clasificación cuando se juega en tablero, eligen una nave entre varias para una carrera. Las naves van acompañadas de ciertos mensajes orientativos de cara a sus prestaciones y/o posibilidades de ganar la carrera. Por norma general, un mensaje positivo da más opciones de ganar la carrera. Una vez los jugadores han elegido su nave, empieza la carrera. A partir de aquí, y por puro azar, tres jugadores serán eliminados, porque su nave tiene un fallo mecánico o son derribados por los Bill Bala que pasan por allí, y sólo un personaje cruzará la meta para llevarse la victoria.

Duelo

Arena electrizante

Controles: Control Stick para moverse

La plataforma octogonal del Laboratorio tiene un Sparky en cada vértice del polígono que extienden una red eléctrica que sirve como valla que delimita la arena. Dentro de ella están los jugadores y más Sparky con errantes trayectorias. Cada cierto tiempo, un Sparky de la arena se parará y establecerá una conexión con dos Sparky de la valla, creando un arco voltaico entre los tres. El objetivo es evitar tocar los Sparky o los arcos voltaicos que forman durante 60 segundos, el que no lo consiga será eliminado.

Nervios de acero

Controles: A para saltar, A-A para caer con fuerza

La plataforma octogonal del Laboratorio presenta esta vez dos globos, cada uno conectado a una fuente de alimentación con un cronómetro. El objetivo del juego es detener el cronómetro lo más cerca de 0 que se pueda, cayendo con fuerza en el momento que se considere oportuno. Cuenta atrás desde 10, por lo que hay tiempo de planificar. Si un jugador no logra detener el cronómetro antes de que llegue a 0 es una derrota automática, y el que se acerque más a 0 será el ganador.

Laberínroco

Controles: Control Stick para moverse

Un montón de Roco descansan bajo la plataforma octogonal del Laboratorio. Los jugadores deben cruzar dicha plataforma de lado a lado, pero los Roco no lo pondrán fácil. Forman una especie de laberinto, aunque estando bajo tierra no se puede saber qué trazado hay disponible. Los jugadores deberán avanzar con cautela y recordar dónde están ubicados los Roco para poder avanzar. Si un jugador choca contra un Roco se quedará aturdido unos momentos, por lo que no hay que precipitarse. El jugador que llegue primero al otro lado de la plataforma dentro de los 30 segundos de tiempo será el ganador.

Duelo de paneles

Controles: B/A/X/Y/L/R para escoger

En el Lejano Oeste ambos jugadores están preparados para un duelo de desenfunde rápido. Shy Guy mostrará un panel con un botón a pulsar, y el jugador que lo pulse antes logrará disparar sobre su rival y derrotarlo. No siempre los paneles serán verdaderos, por lo que es necesario pararse un segundo a comprobarlo antes de disparar a ciegas. Si un jugador pulsa un botón que Shy Guy no muestre habrá perdido. Obviamente, no hay límite de tiempo para este minijuego.

Machacabotones

Controles: B/A/X/Y/L/R pulsar repetidamente según aparezcan

En el Lejano Oeste ambos jugadores tendrán que soportar el peso de unas piedras. Dichas piedras vienen con el símbolo de un botón que hay que pulsar repetidamente para mantener el peso. Al principio es fácil con una piedra, pero al cabo de unos segundos se añadirá la segunda y los jugadores deberán pulsar repetidamente ambos botones. Si un jugador no lo logra, será aplastado por el peso y perderá. Si ambos jugadores aguantan irán cayendo más piedras hasta las seis que usen todos los botones posibles. No hay límite de tiempo, hasta que un jugador no sea aplastado el minijuego no acabará.

Cuerda sorpresa

Controles: Control Stick para elegir una cuerda, A para confirmar

Y seguimos con los juegos de azar. En el Lejano Oeste, los jugadores disponen de tres cuerdas a elegir y 10 segundos para hacer su elección. Cuando ambos jugadores hayan elegido, la cuerda restante se descarta y ambos jugadores tiran de sus respectivas cuerdas para ver qué contienen. Una contiene un pesado yunque que aplastará al jugador, otra soltará un poco de confetti y otra soltará mucho confetti. El jugador que consiga el mejor resultado será el ganador, el yunque pesado siendo la derrota segura y mucho confetti la victoria segura.

Salto de altura

Controles: A pulsar repetidamente para coger impulso

En el Lejano Oeste cada jugador está sobre un muelle. Durante 10 segundos deberán coger impulso a base de presionar hacia abajo el muelle y que les lance muy alto. Una vez despeguen, la cámara se queda fija en el suelo apuntando al cielo pero un Lakitu sigue a los personajes en su ascenso y nos ofrece una segunda cámara en la esquina inferior derecha. El jugador que haya cogido menos impulso caerá en picado y el ganador sacará un paracaídas.

Récord personal: 395 m

Bomba Bowser

Controles: A para restar 1 punto al contador, B para restar 2 puntos al contador

Último minijuego en el Lejano Oeste. Ambos jugadores se pasan una bomba Bowser mientras realizan la cuenta atrás para su explosión. El contador, reflejado en los "ojos" de la bomba, empieza en 9 y se vuelve un interrogante cuando se acerca a 5, haciendo muy difícil adivinar qué movimiento ha hecho el rival. Cada jugador tiene 5 segundos para modificar el contador, y el que lo reduzca a 0 será víctima de la explosión, impactando contra la pantalla.

Guerra de nubes

Controles: Control Stick para moverse, A para disparar el bazuca

Los jugadores están sobre una nube inmensa en el Cielo armados con bazucas ligeras. El objetivo es echar al rival de la nube, empujándolo con los disparos del bazuca. El disparo se puede cargar para que tenga más potencia, pero a medida que se carga el jugador pierde velocidad de movimientos. Si recibe un golpe, el jugador será inmune unos instantes para evitar ensañamiento. El jugador que consiga echar a su rival dentro de los 60 segundos de tiempo, ganará.

Pinchaglobos

Controles: A+B pulsar repetidamente para disparar

Ambos jugadores flotan en el Cielo gracias a 30 globos que cargan a sus espaldas. Armados con cerbatanas, el objetivo del minijuego es ser el primero en pinchar todos los globos del rival. No hay tiempo límite, por lo que hay que ser muy rápido para derribar al rival. El jugador eliminado caerá en picado, atravesando el mar de nubes inferior mientras el ganador se regocija.

¿Qué interruptor es?

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza, B para golpear

Volvemos a la plataforma octogonal del Laboratorio, ahora con doce interruptores ubicados como si fueran las horas de un reloj. Uno de esos interruptores concede la victoria, y los jugadores deberán averiguar cuál es antes de 60 segundos. Los incorrectos acarrearán ciertas desgracias que penalizarán al jugador que los active de diferentes maneras: un chorro de tinta y una descarga eléctrica paralizarán al jugador unos instantes, mientras que un muelle y un yunque pesado los aturdirán algo más de tiempo. Los jugadores también pueden golpearse entre sí para evitar que su rival active un interruptor, técnicamente el que el jugador crea que da la victoria. El jugador que active el interruptor correcto ganará.

Cúbico

Controles: Control Stick para mover la pinza, A para agarrar/soltar las piezas, L para girarlas a la izquierda, R para girarlas a la derecha

Última participación en el Laboratorio, esta vez dentro de la máquina que está detrás de la plataforma octogonal. Un montón de bloques de diferentes colores y en distintas formaciones pasarán por una cinta mecánica en medio del espacio destinado a cada jugador. Los colores son cuatro (azul, rojo, amarillo y verde) y las formaciones son en línea (de uno hasta cuatro bloques del mismo color) o en rectángulo (cuatro o seis bloques). El objetivo es conseguir llenar el espacio de bloques, lo que otorgará puntos, y una vez lleno los bloques desaparecerán, otorgando puntos dependiendo del tamaño del área que ocuparan los bloques de cada color y permitiendo que el jugador vuelva a llenar su espacio. Este proceso se repite hasta agotarse el tiempo límite, y el jugador que acumule más puntos ganará. Normalmente el tiempo límite es 1 minuto, pero en el modo Minijuegos se puede jugar también a 3 y 5 minutos.

Récords personales

1 minuto: 20400

3 minutos: 50021

5 minutos: 87205

Dando la nota...

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Los jugadores deberán merodear por la nube inmensa del Cielo otra vez, pero ahora deberán saltar y golpear los bloques musicales ocultos encima de ellos. En alguna ocasión se podrá ver como su silueta brilla por un instante, pero por lo general los jugadores van a ciegas. Además de bloques musicales también hay bloques normales que se romperán al golpearlos. Al agotarse los 15 segundos de tiempo, los bloques que cada jugador haya golpeado se amontonarán bajo sus pies y el que acumule un mayor número, el que llegue más alto, ganará.

A contra corriente

Controles: L-R alternar para mover el abanico

Es un día frío y ventoso en el Cielo, y Tornadino es el causante. Ambos personajes son perseguidos por Tornadino y deberán mover su abanico para mantener la distancia y no ser absorbidos. Los jugadores se desplazan a bordo de una nube amarilla que recuerda la usada por Goku en Dragon Ball. A medida que pasa el tiempo, aunque no haya límite en este juego, la fuerza de Tornadino aumentará y será necesario incrementar el ritmo para evitar ser absorbido. El jugador que no consiga mantener la distancia y sea absorbido, perderá.

Vuelo de obstáculos

Controles: Control Stick para moverse

Última participación en el Cielo, esta vez para una carrera muy especial. Cada jugador maneja una máquina voladora, y deberán atravesar el cielo plagado de obstáculos que destrozarán su nave si no logran evitarlos. Cada nave dispone de un medidor de vida en forma de corazón, y bastan unos cinco golpes para vaciarlo por completo. Los controles no son sencillos, pues arriba y abajo están invertidos: mover el Control Stick hacia arriba hace descender la nave y viceversa. Si un jugador agota su vida contra los obstáculos, su máquina caerá progresivamente y se perderá entre las nubes. Si ambos jugadores llegan al final ganará el que tenga más vida, y si tienen la misma, el juego resultará en empate.

Bowser

Lluvia ígnea

Controles: Control Stick para moverse

Los jugadores invaden abruptamente la azotea de la estatua de Bowser, al tiempo que éste prende fuego a un lanzador para que dispare un cohete. Dicho cohete producirá restos ardientes que caerán como granizo en dos oleadas seguidas. Los jugadores deben fijarse en las sombras del suelo para evitar ser tocados por los restos. Los que no puedan evitarlo quedarán calcinados y serán eliminados del juego.

La clave

Controles: B/A/X/Y/L/R pulsar en el orden que aparezcan

Justo delante del trono de Bowser, los jugadores están encerrados en jaulas individuales. Bowser se levanta de su trono y empieza a caminar en dirección a los jugadores. Para evitar ser calcinados por su aliento de fuego, cada jugador debe introducir correctamente la combinación de ocho botones que se mostrará en su celda. Bowser tardará unos 10 segundos en llegar a las jaulas y lanzar su aliento de fuego, que alcanzará a todo jugador que no haya escapado a tiempo y lo eliminará del juego.

¡A las calderas!

Controles: B/A/X para elegir caldera

Otro minijuego más de azar, y esta vez bastante puñetero por lo que cada jugador se juega, más incluso que en las Batallas. Los jugadores huyen de Bowser y acaban encerrados en una sala con tres calderos, debidamente coloreados para distinguir qué botón hay que pulsar para esconderse en ellos. Los jugadores tienen 5 segundos para escoger uno, si no lo hacen saltarán dentro de uno al azar. Con todos los jugadores escondidos, Bowser echa la puerta abajo y lanza su aliento de fuego sobre dos calderos al azar. Puede que en ocasiones finja lanzarlo, por lo que no hay tiempo de respirar hasta que el segundo caldero haya sido afectado. Cualquier jugador dentro de los calderos afectados será eliminado.

DK

Barriles de plátanos

Controles: Control Stick para moverse, B para golpear

En un cuadrilátero en medio de la jungla, los jugadores deberán reventar tantos barriles como puedan para obtener los plátanos que contengan. Los barriles pueden contener plátanos individuales o, en rara ocasión, pueden contener manojos. Al agotarse los 10 segundos de tiempo, o cuando todos los barriles hayan sido reventados, el juego terminará.

¡Hay que ser trepa!

Controles: A mantener pulsado para subir por la liana, B mantener pulsado para bajar, L cambiarse a la liana de la izquierda, R para cambiarse a la de la derecha

Los jugadores deben trepar por entre las nueve lianas para conseguir el mayor número de plátanos posible. Por el camino habrán arañas que dejarán aturcido por unos momentos al jugador que las toque. Dado que solo hay 10 segundos de tiempo, es vital evitarlas y centrarse en coger plátanos.

¡Ojo, resbala!

Controles: Control Stick para moverse

Similar al primer minijuego de esta categoría, pero ahora sin barriles. Los plátanos y los manojos de plátanos están dispersos por el suelo, y los jugadores deberán recoger tantos como puedan. El truco consiste en las pieles de plátano que también están por ahí, cualquier jugador que las pise resbalará y perderá un tiempo precioso. Una vez acaben los 10 segundos de tiempo o se hayan recogido todos los plátanos, el juego terminará.

Historia

Pesadilla

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, B para coger/lanzar

La aventura final comienza en un cuadrilátero. Como siempre, disponemos de una barra de vida que consta de 10 corazones. Perderlos todos significa perder el juego.

Una bandada de Mecakoopas es el primer enemigo. Algunos nos perseguirán y otros simplemente estarán por ahí, pero todos en un momento dado se vuelven rojos antes de echar fuego por la boca unos segundos. Debemos resistir el envite durante 60 segundos si los esquivamos, pero podemos saltar sobre ellos o cogerlos y lanzarlos para destruirlos y conseguir terminar antes. Después, tres anillos de fuego caerán del cielo y deberemos esquivarlos durante 30 segundos. Los anillos se juntarán, comprimirán, expandirán, rotarán y se moverán casi aleatoriamente en los compases finales, por lo que esta fase requiere mucha atención.

A partir de aquí empieza la batalla contra Bowser. El suelo del cuadrilátero es frágil, y el propio Bowser resquebrajará la casilla central al aterrizar ante nosotros. Nos perseguirá por el cuadrilátero, a veces exhalando fuego pero sobre todo intentando saltar sobre nosotros. Si conseguimos que aterrice tres veces sobre una misma casilla, todo el cuadrilátero se desfondará y nos llevará a la última fase. Se libra ya en terreno cerrado, con Bowser ingiriendo una poción que multiplica su tamaño pero quedando medio hundido en el suelo por el peso, pudiendo usar solo sus manos y su boca.

En esta última fase Bowser dispone de una barra de vida de cinco corazones. Primero nos atacará lanzando unas cuantas bolas de energía con su mano derecha, que dejan una especie de núcleo pesado residual en el suelo. Después nos lanzará su aliento de fuego, muy aumentado por la poción, y lo lanzará en base a donde nos ubiquemos, por lo que aquí no hay que quedarse quieto. Si el fuego alcanza los núcleos residuales de su ataque previo se convertirán en esferas de luz, nuestra única arma para atacarle. Poco después de arrojar su aliento lanzará una bola de energía eléctrica con su mano izquierda, que provocará una onda expansiva muy potente y eliminará los núcleos o las esferas de luz que estén por los suelos. Tendremos que coger una de las esferas, saltar por encima de la onda expansiva y tirarle la esfera a Bowser para quitarle un corazón de su medidor. Se repite el proceso hasta quitarle el último de sus corazones, y sólo entonces obtendremos la victoria.

Zona Extra

Voley playa

Controles: Control Stick para moverse, A para golpear/lanzarse en plancha, B para saltar, B-A para machacar

Regresa este veraniego minijuego con unos cuantos retoques. En esta ocasión sólo hay partidas individuales, se puede escoger la duración haciéndolo a 10, 15 o 20 puntos y también incluye dos pelotas especiales además de la estándar, una pelota dado que otorgará los puntos que se muestre (hasta un máximo de 6 cada vez) y una pelota bomba (cada golpe reducirá en 1 su contador, empieza en 10 y el equipo que lo reduzca a 0 perderá automáticamente el punto). Por lo demás, las normas son las estándar del voley playa convencional: tres toques como máximo por pareja, la pelota no puede tocar el suelo, los turnos de saque cada vez que una pareja gana el punto...

Hockey sobre hielo

Controles: Control Stick para moverse, A para pasar el disco/quitarlo al rival, B para tirar fuerte/embestir al rival, X para tirar suave

De una playa veraniega a una gélida pista de hielo. Dos parejas se enfrentarán en un partido a 1, 3 o 5 minutos. Dos Shy Guy serán los porteros mientras los jugadores se dedican a pasarse y quitarse el disco, placarse y tirar a portería. Básicamente engloba todas las reglas del hockey real con la excepción de las faltas, los penaltis y las expulsiones. Los tiros fuertes son más útiles a distancia, y aún más si se aprovechan las paredes para que el disco rebote y pille por sorpresa al portero. Cabe decir que los Shy Guy no son muy hábiles, por lo que tampoco se puede depender enteramente de ellos para la defensa de la portería propia.