

Mario Power Tennis FAQ (Spanish)

by Palen92

Updated to v2.0 on Mar 7, 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 (Marzo 2018): Modificación necesaria al actualizar Gamefaqs su editor. Esta sección se creó para albergar toda la información ajena a la guía en sí, y se reagruparon algunas secciones para facilitar la navegación. Se mantiene el uso de colores, si bien con algunos cambios por los ajustes en las secciones ya mencionados. Por último, fue revisada y pulida para mantenerla en buen estado.

v1.0 (Marzo 2017): La guía viaja hasta Gamefaqs, donde es traducida al castellano. Por supuesto, recibe las modificaciones necesarias para ajustarse a la nueva normativa. El uso de colores queda bastante limitado, dado que ya no es necesario para delimitar secciones.

v0 (Enero 2016): La primera versión de esta guía. Fue publicada en otra web en inglés, y como la normativa era bastante menos estricta no era más que un muro de texto. Presentaba variados colores, pues era la mejor forma de resaltar la información y "separar" las categorías en ese formato.

Créditos/Agradecimientos

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leer esta guía

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

La información disponible en esta guía fue obtenida del manual de instrucciones, así como del propio juego y de las decenas de horas que he invertido jugando durante los más de 10 años que este juego ha permanecido conmigo

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.

Antes de empezar

A pesar de tener más de fantasía que de realidad, este juego sigue las normas básicas del tenis como el sistema de puntuación o las reglas de golpeo. No son reglas complicadas y se pueden ir descubriendo sobre la marcha incluso si no se sabe nada del deporte, lo importante es devolver todas las bolas dentro de la pista y en eso se centrará la guía.

El principal toque de fantasía en este juego son los golpes especiales. Estos golpes usan una especie de medidor que puede verse en la cabeza de la raqueta del personaje, primero será una barra rotatoria y acabará volviéndose brillante para denotar que ese personaje puede hacer uso de sus golpes especiales. El medidor se carga a base de moverse por la pista, golpear bolas y cargar golpes. Si no se usa un golpe especial el medidor se vacía ligeramente antes de iniciar el siguiente punto, requiriendo una carga previa a poder usarse de nuevo. En partidos del modo Exhibición es posible desactivar el uso de golpes especiales para volver el juego lo más real posible y no depender de ningún tipo de ayuda.

También es necesario mencionar los tipos de controles: Fácil, Normal y Técnico. En Fácil, los golpes especiales se usan automáticamente en la primera ocasión en que estén disponibles, se ejecutará el golpe especial que corresponda a la situación y el personaje se tirará en plancha automáticamente cuando esté algo lejos de la bola. En Normal sólo cambia que el golpe especial se ejecuta cuando el jugador escoja, pudiendo conservarlo hasta ver una oportunidad más clara. En Técnico nada es automático, el golpe especial se usa cuando el jugador escoja y deberá escoger qué golpe especial usar, y sólo se tirará en plancha cuando use los botones requeridos.

Por último, solo mencionar que todos los personajes pueden escogerse como diestros o zurdos. Por defecto todos los jugadores son diestros, pero pulsando el botón L podemos hacer que el personaje se vuelva zurdo antes de seleccionarlo. El único cambio entre diestro y zurdo en este juego son los posibles efectos que el jugador imprime a la bola y la trayectoria de sus golpes especiales, pero no hay diferencia en cuanto a competitividad.

Tipos de golpes

Golpe Plano: Un golpe fuerte que envía la bola completamente recta. La fuerza del golpe se nota en que la estela de la bola será su propia sombra debido a la velocidad.

Golpe Liftado: Un golpe que provoca un bote de bola muy alto describiendo una trayectoria que se va cerrando, como una D. Esta trayectoria se invierte en el servicio, volviéndose un golpe de bote alto que se abre. Se diferencia sobre todo por su estela naranja cuando se ejecuta como un golpe fuerte, y se puede ver en los movimientos de raqueta de un personaje además de su trayectoria.

Table of Contents

1. Información Básica
2. Antes de empezar
3. Tipos de golpes
4. Controles
5. Modos de juego
6. Pistas
7. Personajes
 1. General
 2. Técnica
 3. Potencia
 4. Defensa
 5. Velocidad
 6. Picardía

Golpe Cortado: Un golpe que provoca un bote de bola muy bajo describiendo una trayectoria que se abre, como una C. Esta trayectoria se invierte en el servicio, volviéndose un golpe de bote bajo que se va cerrando. Se diferencia sobre todo por su estela azul cuando se ejecuta como un golpe fuerte, y se puede ver en los movimientos de raqueta de un personaje además de su trayectoria (la cabeza de la raqueta apuntará hacia abajo al golpear).

Golpe Directo: Básicamente un golpe plano ejecutado al servir y en los mates. La bola deja una estela morada y tiende a botar muy alto, aunque mantiene la trayectoria recta de un golpe plano.

Globo: Este golpe envía la bola muy alta, ideal para enviar la bola lejos del alcance de un jugador que esté cerca de la red. No tiene utilidad si el rival está en el fondo de la pista, pues solo dejaría una bola a una altitud perfecta para golpearla con fuerza.

Dejada: Este golpe deja la bola muerta al otro lado de la pista, muy cerca de la red. No tiene utilidad ante un rival que esté cerca de la red, pero puede ser decisiva si se usa en un rival pegado a la valla y más aún usada como una volea (lo que se conoce como stop-volley).

Golpe Especial Ofensivo: Uno de los golpes especiales disponibles. Suelen ser golpes muy fuertes, y en algunos casos con mucho efecto, para ser muy difíciles de devolver. Sólo pueden usarse estando cerca de la bola, y cualquier jugador que ose devolverlos sufrirá efectos adversos que le complicarán seguir el punto, además de reducir su "medidor" de golpe especial.

Golpe Especial Defensivo: El otro golpe especial disponible. Está diseñado para devolver una bola lejos del alcance del jugador, y en ciertos casos pueden ser tan difíciles de devolver como un golpe especial ofensivo. No tiene efectos adversos y además previene que el jugador sufra los efectos adversos de un golpe especial ofensivo si lo devuelve con este golpe.

NOTA: Los golpes fuertes son sencillamente versiones más ofensivas de los golpes liftado y cortado. Los globos y las dejadas no tienen variante fuerte, y los golpes plano y directo siempre son fuertes. En el caso de las voleas, el golpe plano no tendrá variante fuerte (pues ésta es el golpe directo) y se pueden volver voleas de largo recorrido si se ejecutan como un golpe fuerte, que dejarán una estela más fina.

NOTA #2: Si se juega con los controles en Técnico y se escoge el golpe especial ofensivo cuando la bola está fuera del rango del golpe, éste fallará. Es el riesgo de jugar con esos controles, aunque permitan total libertad y control de movimientos. Para asegurar que el golpe especial ofensivo funcione, hay que usarlo solo cuando la bola esté cerca del jugador, máximo un par o tres de pasos por delante o a ambos lados.

Controles

Control Stick: Por supuesto, para mover al jugador alrededor de la pista y para dirigir los golpes.

A: Ejecuta un golpe liftado. Si se pulsa dos veces se vuelve un golpe fuerte.

B: Ejecuta un golpe cortado. Si se pulsa dos veces se vuelve un golpe fuerte.

A-B: Ejecuta un globo. Cuanto más se cargue, más altura cogerá y más difícil será de devolver.

B-A: Ejecuta una dejada. Cuanto más se cargue, más bajo botará y más difícil será que el rival logre alcanzarla.

A+B: Ejecuta un golpe plano si es un golpe de fondo o una volea, ejecuta un golpe directo si es un servicio o un mate.

X or R+A: Ejecuta un golpe especial ofensivo si las circunstancias y los controles lo permiten. De estar desactivados o no disponibles los golpes especiales, X actúa sencillamente como A.

Y or R+B: Ejecuta un golpe especial defensivo. De estar desactivados o no disponibles los golpes especiales, Y actúa sencillamente como B.

L: Cancela la carga de un golpe. Útil cuando un jugador se da cuenta de que no podrá alcanzar una bola para poder reaccionar a tiempo.

L seguido de cualquier golpe: Permite al jugador tirarse en plancha a por una bola algo lejos de su alcance. L+A producirá un golpe liftado normal, L+B producirá un golpe cortado normal, L+A-B producirá un globo y L+B-A producirá una dejada. Útil para alcanzar bolas que están algo lejos como para ser golpeadas, y en ciertas circunstancias incluso puede ser decisivo.

NOTA: Se ha mencionado cómo cancelar la carga de los golpes. Para cargarlos sencillamente hay que pulsar la combinación que queramos o parte de ella tan pronto como la bola salga de la raqueta del rival en nuestra dirección. Si optamos por pulsar parte de la combinación, podemos completarla en cualquier momento hasta golpear la bola. Un golpe cargado será más potente y permitirá trayectorias más abiertas.

Modos de juego

Normal: El modo básico, sencillamente los jugadores, las bolas y la pista.

Amañado: En este modo cada pista tiene ciertas peculiaridades que pueden beneficiar o perjudicar a los jugadores. Más allá de esto, las normas del modo Normal se aplican sin cambios. Hay tres pistas que carecen de este modo de juego, y todas las modificaciones, cuando sea posible, se reajustan al terminar cada juego en un partido.

Tiro al Anillo: En este modo un montón de anillos aparecerán encima de la red. Los jugadores deberán atravesar tantos de ellos como puedan al realizar sus golpes y recibir puntos por cada uno, y al terminar el punto el ganador recibirá todos los puntos que haya amasado además de la mitad de los puntos que haya amasado el perdedor. En este juego no se usa el sistema de puntuación estándar, se escoge una puntuación límite que hay que alcanzar y el primero que lo consiga ganará. Cabe mencionar que se juega como un tie-break en vez de como un partido normal.

Duelo de objetos: No podía faltar este modo en un juego de Mario. Además de las normas del modo Normal, encima de la red habrá cajas de objetos que los jugadores pueden obtener al atravesarlas con sus golpes. Una vez obtenido un objeto será usado inmediatamente en el próximo golpe del jugador. Los objetos son los siguientes:

Lanzacaparazón: Tres caparazones verdes se dispararán a la vez en formación dispersa: uno recto, otro en diagonal a la derecha y otro en diagonal a la izquierda. Cualquier jugador que se vea golpeado por uno de estos caparazones quedará aturdido unos momentos.

Caparazón Guiado: Un caparazón rojo se disparará en pos del rival (o el rival más cercano en un partido de dobles), emitiendo su característico sonido de sirena de alerta. Tiene los mismos efectos que el caparazón verde si impacta contra un jugador.

Velocidad: El jugador se vuelve mucho más rápido bajo los efectos de un champiñón por un tiempo limitado. También puede neutralizar los efectos vigentes del Rayo.

Resbalón: Una piel de plátano se deposita sobre la bola, y caerá al suelo en el punto en que la bola bote la próxima vez, ya sea en campo contrario o propio. Cualquier jugador que la pise resbalará con unos efectos similares a los caparazones.

Invincible: Representado por la clásica estrella, aumenta increíblemente la fuerza del personaje y le proporciona inmunidad ante otros objetos mientras duren sus efectos. También puede neutralizar los efectos vigentes del Rayo.

Encoger Oponentes: Al golpear la bola, el o los jugadores rivales recibirán el impacto de un rayo y verán su tamaño reducido drásticamente, al igual que su velocidad y su fuerza.

Parece que cada pista tiene diferentes efectos en este modo, a excepción de las pistas estándar. Algunas ofrecen un mayor número de determinados objetos, o en el caso de Factoría de Wario hay el doble de cajas en la red, e incluso otras como Castillo de Bowser mantienen las características del modo Amañado.

Pistas

Hay un total de 10 pistas en este juego. Cada una tiene sus propias características, pero tres de ellas son importantes en todos los modos de juego.

-Velocidad: Determina la velocidad de la bola al botar. Algunas superficies pueden afectar a la velocidad negativamente y otras positivamente. En general, los puntos deberían durar más en pistas lentas porque es más fácil alcanzar cualquier bola, lo que también significa que no son pistas favorables para un estilo ofensivo.

-Bote: Determina la altitud del bote de la bola. Un bote débil implica que la bola viajará a baja altitud y un bote fuerte implica que la bola puede alcanzar una gran altitud. Los personajes bajitos tendrán serios problemas en pistas con bote fuerte si no se andan con cuidado.

-Límites de pista: Algunas pistas son cerradas, lo que implica que si la bola toca una pared el punto se acaba. En cambio, otras pistas son abiertas y permiten que la bola vaya fuera pista y aún capaz de ser devuelta con algún golpe defensivo. También hay pistas pequeñas, con poco espacio más allá de las líneas, pero otras son bastante amplias y también es un detalle a tener en cuenta.

Estadio Peach

Velocidad: Normal

Bote: Fuerte

Una pista estándar hecha a imagen y semejanza de una pista central de un torneo real. Es de pista rápida, la superficie más común en tenis hoy en día. Como una pista real, tiene un tamaño más bien decente y la bola no puede ir fuera pista. Favorece los golpes fuertes y planos, y en cierto modo a los jugadores de red.

Estadio Peach (tierra batida)

Velocidad: Lenta

Bote: Débil

La misma pista pero convertida a otra superficie muy usada hoy en día como es la tierra batida. Favorece un juego defensivo y de peloteo, buscar un golpe ganador es bastante complicado en esta pista y los jugadores de red tendrán bastantes complicaciones.

Estadio Peach (hierba)

Velocidad: Rápida

Bote: Débil

La superficie original sobre la que nació el tenis moderno, aunque hoy en día está relativamente olvidada por ser tan difícil de mantener respecto a sus dos anteriores rivales. Favorece mucho a los jugadores ofensivos y de red, y los golpes cortados son especialmente eficaces en esta pista.

Mansión de Luigi

Velocidad: Rápida

Bote: Normal

Ubicada en las afueras de la mansión, esta pista se asemeja a una pista rápida. Favorece a los jugadores ofensivos y de red, y también los golpes planos y fuertes. Es una pista bastante ancha pero no excesivamente larga, y la bola no puede ir fuera pista.

Pista amañada: Tres paneles fantasma aparecen en los cuadros de saque y dos en el fondo de la pista, junto a un gran panel con una bombilla. Si la bola bota en cualquier panel de fantasma, uno de los fantasmas normales del juego de Luigi's Mansion aparecerá y merodeará por la sección que corresponde al panel. Los fantasmas sencillamente merodean, pero si tocan a un personaje limitarán sus movimientos notablemente, y además uno de ellos arrojará pieles de plátano a la pista. Si la bola bota en el panel de la bombilla, todos los fantasmas en el lado del jugador que envió la bola desaparecerán y los paneles regresarán, aunque los fantasmas se recolocan aleatoriamente cada vez.

Ciudad Delfino

Velocidad: Normal

Bote: Débil

Ubicada en la imponente ciudad, es una pista parecida a la tierra batida pero algo más rápida. No favorece a ningún tipo de jugador en particular. Es muy ancha y también notablemente larga, pero la bola no puede ir fuera pista.

Pista amañada: En un lateral hay dos charcos de lodo por lado en los que se esconden Plantas Piraña, en el lateral opuesto hay dos boquillas de A.C.U.A.C. por lado. Cada campo tiene tres paneles con la efigie de Floro Piraña, uno en cada cuadro de saque y otro en el centro del fondo de la pista. Si una bola bota en cualquiera de ellos, una Planta Piraña escupirá lodo que cubrirá todo el panel, lo que reducirá la movilidad de cualquier personaje que camine por ellos. Un personaje también puede ser alcanzado por la bola de lodo antes de que impacte contra el panel, lo que lo aturdirá brevemente. Cada panel tiene asociado un botón de A.C.U.A.C., que debe ser presionado para limpiar el panel. Se necesita presionar el botón cuatro veces para limpiar por completo un panel.

Factoría de Wario

Velocidad: Rápida

Bote: Muy fuerte

Una pista de absoluta locura. La bola viaja muy rápido y a gran altura, y al ser una pista muy pequeña verticalmente los puntos pueden durar un suspiro. Sin embargo, hay mucho espacio en los laterales y además carece de vallas por lo que la bola puede ir fuera pista.

Pista amañada: La pista está ahora formada por cintas, una vertical en los cuadros de saque y otra horizontal en el fondo en cada campo. Por la red viajarán diversas flechas direccionales, unas de color azul y otras de color naranja, que afectan al lado indicado de la pista. Si la bola pasa a través de una flecha la cinta correspondiente se pondrá en marcha en esa dirección, moviéndose más rápido cuantas más veces se toque la flecha. Si se toca la flecha que indica la dirección opuesta, la cinta se frenará gradualmente. Las flechas horizontales afectarán a la cinta del fondo de pista moviéndola de lado a lado, las verticales afectarán a la cinta de los cuadros de saque moviéndola arriba y abajo.

Mega Blooper

Velocidad: Muy rápida

Bote: Normal

Volvemos a la Isla Delfino, esta vez a Puerto Expresso. Una pista bonita por su vista subacuática, aunque es increíblemente rápida y hará que los puntos duren más bien poco. Tiene un tamaño decente en todas direcciones, y al ser abierta la bola puede ir fuera pista.

Pista amañada: En esta pista no hay las líneas estándar. La pista ahora se forma de ocho placas móviles, dos cerca de la red y dos en el fondo de cada campo, que contienen otras placas debajo. Si la bola bota fuera de estas placas, el jugador que realizó el golpe pierde el punto. Si la bola bota en una placa se activará su flecha direccional, se puede llegar a cubrir toda la pista con placas para asegurar que ninguna bola va fuera. En individuales se empieza con ocho placas por campo, cada uno con una flecha en cada dirección, mientras que en dobles se empieza con todas las placas desplegadas.

Jungla DK

Velocidad: Lenta

Bote: Normal

Ubicada en medio de la jungla, esta pista es bastante similar a la pista de tierra batida, aunque su jugador estrella, Donkey Kong, no es precisamente un experto en esa superficie. La pista es más ancha que larga, y la bola puede ir tranquilamente fuera pista.

Pista amañada: Por la red viajarán Klaptrap de un lado para otro. Si son golpeados por una bola, caerán al otro lado de la pista para perseguir al rival del jugador que los golpeó y morderlos para lastrar sus movimientos (en dobles perseguirán al jugador que tengan más cerca). Si el jugador ya tiene "acoplado" un Klaptrap y es perseguido por otro, morderá la cola del primer Klaptrap para crear una cadena y seguir aumentando los efectos. Para quitárselos de encima, el jugador deberá hacer botar la bola en el icono de rayo en el otro campo, lo que hará que el Lakitu que contempla la acción desde un lateral dispare un rayo a los Klaptrap para quemarlos y espantarlos.

Castillo de Bowser

Velocidad: Rápida

Bote: Fuerte

Como era de esperar por su jugador estrella, Bowser, esta pista favorece un juego rápido y ofensivo con bolas que botan a gran altura. Es la pista más pequeña en dimensiones generales, pero la bola puede ir fuera pista.

Pista amañada: La pista se balanceará de lado a lado dependiendo de la distribución del peso de los jugadores. Esto no solo dificulta el poder alcanzar ciertas bolas, también hace difícil controlar los golpes. En esta pista se impone el golpe cruzado para asegurar que la bola entre, ya que el paralelo rara vez presenta garantías de botar dentro de la pista, pero sin tomar riesgos los puntos se volverán muy largos. Al estar presente también en Duelo de Objetos, el peso de los objetos y las cajas influye en el balanceo y puede afectar a sus trayectorias e incluso amplificar sus efectos en ciertos casos.

Pista Clásica de Mario

Velocidad: Lenta

Bote: Muy fuerte

Para los amantes de lo retro, una pista ubicada en uno de los antiguos juegos de Mario, el icónico Mario Bros. Es una locura de pista, la bola viaja muy lenta pero bota muy alto, ingredientes clave para puntos que pueden alargarse una infinidad. También es bastante pequeña, aunque no tanto por los laterales, pero la bola no puede ir fuera pista.

Pista amañada: Los clásicos enemigos de los inicios de Mario saldrán de las tuberías a la derecha del jugador o de la pareja, y circularán por la línea de saque hacia el otro lado. Tocar alguno de ellos aturde al jugador brevemente además de hacer que el enemigo invierta su dirección, cosa que también puede lograrse si dos enemigos se tocan o si les golpea una bola (aunque no afectará a la trayectoria de la bola). Los enemigos son tres: una tortuga, un cangrejo y una mosca. Para quitarlos de en medio, un panel con la palabra POW circula de lado a lado por encima de la red, si un jugador logra pasar la bola a través de él cualquier enemigo en contacto con el suelo será volteado boca abajo y podrá ser eliminado si un jugador pasa por encima de él. El panel de POW reduce su tamaño después de ser golpeado y desaparece a los tres golpes, aunque reaparece unos segundos más tarde para reiniciar el proceso. El cangrejo necesita dos golpes para voltearse (el primero lo pone furioso y camina más rápido) y la mosca necesita estar parada en el suelo para poder voltearse. El jugador que pase por encima de un enemigo volteado lo quitará de en medio para añadirlo a su medidor de golpe especial, lo que hace posible devolver un saque de golpe especial en esta pista. Si un enemigo pasa mucho tiempo boca abajo cambiará de color, otorgando más energía al medidor si lo quitan de en medio, pero si pasa mucho tiempo boca abajo se recoloca solito y se mueve mucho más rápido que antes.

Hay un cuarto enemigo que funciona de forma diferente: Tempanito. Este enemigo congela brevemente a cualquier jugador que lo toque, con efectos superiores a los de otro enemigo. Si alcanza el centro de la pista (la zona llamada T en el argot tenístico) se fundirá con el campo convirtiéndolo en una pista de hielo, por lo que es beneficioso dejar que este enemigo cause estragos en el campo del rival. Si ese campo ya está congelado, otros Tempanito sencillamente pasarán de lado a lado como cualquier otro enemigo. Aunque viajan más rápido que el resto, si se golpea el panel de POW Tempanito se quebrará y desaparecerá.

Personajes

Los personajes irán distribuidos según la categoría a la que pertenezcan. Hay un total de 18 personajes distribuidos en seis categorías: General, Técnica, Potencia, Defensa, Velocidad y Picardía.

Cada personaje tendrá un análisis de sus habilidades, además de sus velocidades de servicio y golpes especiales. La velocidad de servicio sirve para medir la fuerza del personaje, y también permite determinar qué servicio es mejor en cada personaje puesto que los saques potentes son más difíciles de devolver en condiciones. Al no mencionarse las unidades en que se mide la velocidad se anotará sencillamente el número (se supone que las unidades son km/h, pero a falta de confirmación oficial quedará como una simple anotación personal). También hay que mencionar que solo cuatro pistas, las tres de Estadio Peach más Factoría de Wario, disponen de un panel medidor de la velocidad, y la velocidad indicada en esta guía es la mayor velocidad que pueden alcanzar.

Al completar la Copa Estrella en individuales en el modo Torneo, el personaje usado estará disponible como personaje estrella. Estos personajes se seleccionan pulsando R en la pantalla de selección. Los personajes estrella mejoran notablemente las habilidades de los personajes estándar y les dan mayor fuerza, que queda patente sobre todo en los golpes defensivos (los personajes estándar devolvían golpes débiles, casi globos, mientras que los personajes estrella devuelven golpes fuertes) y en los saques (las velocidades se incrementan en 30 unidades). Para esta guía, los personajes han sido probados en su versión estándar.

NOTA: Algunos de los personajes con menor potencia parecen recibir una velocidad de saque diferente en sus versiones estándar y estrella. En comparación, la versión estándar alcanza velocidades algo superiores. Supongo que se debe a que ya carecen de bastante fuerza como personajes estándar como para darles un saque más flojo de lo normal, y su fuerza y velocidad auténticas pueden usarse en los personajes estrella sin problemas.

NOTA #2: Cuatro de los personajes son desbloqueables: Paratroopa, Floro Piraña, Floruga y Helicoguy. Como tales, el libro de instrucciones no tiene información sobre ellos, por lo que el nombre de sus golpes especiales es mi propia interpretación y no un nombre extraído de una fuente oficial.

General

Estos personajes son equilibrados en todos los aspectos sin destacar en ningún campo en especial y sin tener puntos débiles importantes. Una buena baza para empezar a coger el truco al juego.

Mario

Con una potencia por encima de la media, Mario es perfecto para el juego ofensivo y defensivo. Su agilidad también le permite cubrir mucha pista con relativa facilidad.

Saque liftado: 181

Saque cortado: 179

Saque plano: 177

Golpe Especial Ofensivo: Martillo de Hierro

Mario transforma su raqueta en un martillo gigante para golpear la bola de derecha con una fuerza tremenda. Se ejecuta como un golpe plano y deja una prominente estela de llamas a su paso. Si el rival devuelve este golpe será empujado hacia el fondo de la pista, dejándolo abierto para dejadas y golpes cortos.

Golpe Especial Defensivo: Salto Giratorio

Mario usa su salto giratorio para alcanzar una bola lejana para devolverla de derecha liftada. A pesar de tener un alcance decente, este golpe no cubre toda la pista y ello no lo hace infalible, además de que le impide ir fuera pista. Ésta es sin duda la gran debilidad de Mario.

Luigi

Aunque tiene menor fuerza y algo menos de agilidad, Luigi tiene un mejor control de bola respecto a su hermano. Es también muy bueno voleando, razón por la cual la CPU siempre lo lleva a la red a la primera oportunidad.

Saque liftado: 168

Saque cortado: 174

Saque plano: 169

Golpe Especial Ofensivo: Mazo Aturdidor

Luigi convierte su raqueta en una especie de mazo con el que golpea la bola de derecha. Se ejecuta como un golpe cortado con bastante efecto y deja una prominente estela de pequeñas estrellas a su paso. Si el rival logra devolver este golpe, será empujado hacia atrás ligeramente y sus controles de movimiento se invertirán brevemente.

Golpe Especial Defensivo: Raqueta Remota

Luigi lanza su raqueta hacia la bola, y justo antes de que golpee el suelo saca su aspirador para que tanto la bola como la raqueta vengan a él y devuelva un golpe cortado. Puede ejecutarse de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Puede alcanzar cualquier bola incluso fuera pista, y además Luigi se queda parado en el punto que inició el golpe, lo que le permite salvar cualquier bola y mantener su posición en la pista.

Técnica

Estos jugadores son el equivalente en la vida real de un tiralíneas, son capaces de colocar las bolas en los sitios más inverosímiles con una precisión pasmosa. Perfectos para dominar al rival desde el fondo de la pista enviándolo en todas direcciones persiguiendo la bola y desquiciarlo, aunque en su mayoría carecen de cierta fuerza para poseer buena agilidad.

Peach

De agilidad moderada, Peach tiene un control de bola y una técnica impresionantes aderezados con efectos notables en sus golpes. Aunque carece de fuerza, puede ser un rival temible si se sabe manejar.

Saque liftado: 163

Saque cortado: 166

Saque plano: 165

Golpe Especial Ofensivo: Súper Giro Peach

Peach gira sobre sí misma muy rápido, enviando una poderosa derecha cortada con mucho efecto al otro lado de la pista. Si el rival devuelve este golpe será atraído a la red, dejando una puerta abierta para un passing shot o un globo.

Golpe Especial Defensivo: Beso Dulce

Peach regala un beso dulce a la cámara, pero en realidad envía infinidad de corazones a buscar la bola y que se la traigan cerca para poder devolverla como un globo. Funciona a cualquier distancia incluso fuera pista, y como Peach se queda quieta en el punto en que inició el golpe supone una situación más que ventajosa.

Daisy

Ligeramente menos ágil que Peach pero bastante más fuerte. También posee un buen control de bola y buena técnica, aunque confía más en su fuerza que en los ángulos que puede abrir.

Saque liftado: 177

Saque cortado: 173

Saque plano: 175

Golpe Especial Ofensivo: Flor Maravillosa

Un montón de pétalos de flores crecen en el marco de la raqueta de Daisy. Poco después, la usa para devolver un revés más bien convencional. Si el rival devuelve este golpe, será empujado ligeramente hacia atrás para ser atraído hacia la red inmediatamente después, dejando la puerta abierta para un passing shot o un globo.

Los pétalos pueden ser naranjas, azules o morados. Estos colores reflejan el tipo de golpe que será: liftado, cortado o directo, respectivamente. Las variantes liftado y cortado tienen bastante efecto. Además, este golpe es el único que muestra la trayectoria morada de un golpe plano, que sólo se ve al sacar o realizar un mate. El golpe realizado es completamente aleatorio, lo que lo hace impredecible incluso para el propio jugador.

Golpe Especial Defensivo: Campo de Flores

Daisy se lanza en plancha a por la bola, dejando un camino de flores a su paso, para devolverla como un golpe liftado. Puede ejecutarse de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Tiene un alcance decente pero es incapaz de cubrir la pista entera, uno de los dos golpes especiales defensivos que tiene esta característica (ya hemos visto el primero en Mario).

Shy Guy

Muy ágil alrededor de la pista, con una gran técnica e incluso un toque de picardía. Al ser muy bajito no es apto para el juego de red, aunque sigue siendo capaz de saltar muy alto en un intento de compensarlo.

Saque liftado: 165

Saque cortado: 165

Saque plano: 173

Golpe Especial Ofensivo: Lanza Relampagueante

Shy Guy se vuelve un Lanz Guy y coge su raqueta por las cuerdas en vez de por el mango para ejecutar un globo cargado de electricidad. Si el rival devuelve este golpe quedará paralizado unos momentos. Al ser un globo, es definitivo si se usa contra un rival cerca de la red.

Golpe Especial Defensivo: Danza de la Lanza

Shy Guy se vuelve un Lanz Guy otra vez, pero ahora extenderá su raqueta para devolver la bola con un golpe cortado. Puede ser de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Funciona incluso fuera pista, pero la raqueta tiene una extensión limitada y a veces Shy Guy necesitará acercarse a saltos a la bola para poder devolverla, apartándose de una posición que hubiera podido ser ventajosa.

Paratroopa

Muy rápido y ágil, solo superado por Koopa. También posee una técnica inmensa y es capaz de lanzarse en plancha a por casi cualquier bola. Por contra, su alcance es muy bajo por su pequeño tamaño y también es bastante débil.

Saque liftado: 159

Saque cortado: 160

Saque plano: 162

Golpe Especial Ofensivo: Bola de Energía

Paratroopa prepara el golpe colocándose justo detrás de la bola, y ejecuta el golpe recubriéndola de energía púrpura de apariencia eléctrica. La bola es devuelta como un globo envenenado, describiendo una trayectoria muy extraña al botar. Si el rival devuelve este golpe, quedará atrapado en un torbellino y girará sin control unos segundos.

Golpe Especial Defensivo: Vuelo en Picado

Paratroopa se coloca diagonalmente por encima de la bola y después cae como un meteorito para devolver la bola de un golpe cortado con bastante efecto. Puede ser de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista. Paratroopa aterriza de cabeza y quedará incrustado en el suelo a menos que pulsemos cualquier botón para que reaccione y siga jugando.

Potencia

Estos jugadores poseen una fuerza abrumadora. Son capaces de dominar desde el fondo de la pista y enviar auténticos obuses difíciles de devolver. Su fuerza tiene como coste bastante agilidad, aunque también tienen buen alcance para intentar compensar debido a su corpulenta estructura.

Wario

Wario en realidad no pertenece a ninguna categoría en concreto. Su potencia no es nada del otro mundo porque otros personajes de otras categorías son capaces de igualarle, su técnica y movilidad son moderadas y su alcance no es tampoco de los mejores.

Saque liftado: 176

Saque cortado: 182

Saque plano: 178

Golpe Especial Ofensivo: Golpe de Trueno

Wario se "enfunda" una extraña máquina equipada con un martillo. Dicha máquina le golpea en la cabeza y lo carga de electricidad, que transfiere a su raqueta y a la poderosa derecha liftada que ejecuta. Tiene bastante efecto además de ir muy rápida, por lo que es un golpe muy bueno. Si el rival devuelve este golpe quedará paralizado unos momentos.

Golpe Especial Defensivo: Mano Extensible

Wario se saca de la manga una mano extensible y la extiende hacia la bola para devolverla como un golpe liftado. Puede ser de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Funciona incluso fuera pista, pero la mano tiene una extensión limitada y a veces Wario deberá saltar para acercarse a la bola y poder devolverla, apartándose de una posición que hubiera podido ser ventajosa.

Donkey Kong

Su gran tamaño le confiere un buen alcance, y tiene una potencia abrumadora. Tiene ciertas carencias en agilidad, pero al ser capaz de dominar con tanta claridad desde el fondo de la pista con sus fuertes golpes no debería ser un gran problema.

Saque liftado: 181

Saque cortado: 186

Saque plano: 180

Golpe Especial Ofensivo: Barril Cañón

Donkey Kong hace descender un barril cañón detrás suyo y seguidamente se mete dentro de él. Apuntando hacia la bola y cargando potencia, el cañón dispara a Donkey Kong con una fuerza extrema para devolver la bola como un potente golpe plano que deja una prominente estela de llamas. Si el rival devuelve este golpe será empujado hasta la pared del fondo.

Debido a la forma en la que se coloca el barril, este golpe puede ser usado en bolas que ya están por detrás de Donkey Kong, siempre dentro de los límites de la pista y con algo de margen respecto a la pared (no es raro ver a Donkey Kong saltar hacia delante al descender el barril por falta de espacio). Con práctica y cierta habilidad, es posible dejar pasar un globo para devolverlo con este golpe más fuerte.

Golpe Especial Defensivo: Plátano Boomerang

Donkey Kong transforma su raqueta en un plátano y lo lanza como un boomerang hacia la bola. Mientras vuelve, golpea la bola y la devuelve como un golpe liftado, de derecha o de revés según la posición de la bola. Funciona incluso fuera pista, y como Donkey Kong no se mueve del sitio permite obtener una posición favorable para seguir el punto en condiciones.

Bowser

Con una potencia sobrecogedora, Bowser posee los saques más rápidos y sus golpes son muy difíciles de devolver. Mal no le viene, pues aunque su alcance es moderado por su complexión física es también quizá el personaje más lento alrededor de la pista.

Saque liftado: 186

Saque cortado: 183

Saque plano: 183

Golpe Especial Ofensivo: Aliento de Fuego

Bowser exhala fuego sobre la bola, cubriéndola de llamas, y la devuelve como un revés plano de potencia extrema que deja una prominente estela de llamas a su paso. Si el rival devuelve este golpe será empujado hasta la pared del fondo.

Golpe Especial Defensivo: Caparazón Deslizante

Bowser se esconde en su caparazón y se desliza para alcanzar la bola y devolverla como un golpe liftado. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, pero solo a baja o media altura.

Floro Piraña

Floro tiene una cabeza muy grande, lo que puede llegar a comprometer la visibilidad. Tiene una potencia inmensa, capaz de empujar para atrás a sus rivales incluso con sus golpes de fondo, lo que hace incomprensible que su saque cortado no esté a la par con el resto. También tiene un buen alcance y no anda tan mal de agilidad.

Saque liftado: 183

Saque cortado: 180

Saque plano: 186

Golpe Especial Ofensivo: Raqueta de Lodo

Floro engulle su raqueta y la escupe de nuevo cubierta de lodo. Después procede a ejecutar una derecha plana en suspensión con una fuerza extrema. Si el rival devuelve este golpe será empujado hacia atrás y además cubierto de lodo, lo que ralentizará sus movimientos por un rato.

Golpe Especial Defensivo: Piraña de Lodo

Floro escupe una bola de lodo cerca de la pelota (para evitar confusiones), que se transforma en una Piraña de Lodo con una raqueta en su boca. La Piraña de Lodo procede a devolver la bola como una dejada, ya sea de derecha o de revés. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, pero solo a media o baja altura.

Defensa

Estos jugadores tienen un gran alcance, lo que les permite golpear casi cualquier bola con relativa comodidad. Confían tanto en su alcance que penalizan algo en movilidad, aunque no parece afectarles en exceso.

Waluigi

Debido a su estatura y complexión de largos brazos y piernas, Waluigi es capaz de alcanzar casi cualquier bola. Sus movimientos no son demasiado ágiles, y tampoco tiene gran potencia o técnica en sus golpes. Es muy bueno voleando, también debido a su alcance, razón por la que la CPU siempre lo lleva a la red a la primera oportunidad.

Saque liftado: 168

Saque cortado: 169

Saque plano: 166

Golpe Especial Ofensivo: Tornado Waluigi

Waluigi gira sobre sí mismo para crear un ciclón, y después golpea la bola con una derecha liftada de la que se espera más efecto con semejante preparación. Si el rival devuelve este golpe, quedará atrapado en un torbellino y girará sin control unos segundos.

Golpe Especial Defensivo: Brazada

Una piscina se forma en la pista mientras Waluigi se prepara para nadar hacia la bola y devolverla con un golpe liftado. Puede ser de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. A pesar de formar una piscina, funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, incluidos globos en su punto más alto.

Floruga

Debido a su gran tamaño Floruga tiene muy buen alcance, pero penaliza en agilidad alrededor de la pista. Tiene una gran potencia y no parece andar mal de técnica. Debido a su tamaño, Floruga saca por debajo como un golpe de derecha en vez de por arriba, como es tradicional. Los efectos de bola son los mismos que con el saque tradicional, aunque son más difíciles de ajustar a las esquinas del cuadro de saque y debido a su trayectoria baja y mayormente centrada es complicado conectar saques directos.

Saque liftado: 176

Saque cortado: 178

Saque plano: 182

Golpe Especial Ofensivo: Furia Contenida

Floruga se enrosca, volviéndose furioso durante el proceso. Ya furioso, se desenrosca para golpear una poderosa derecha liftada, de la que se esperaba más efecto después de semejante preparación. Si el rival devuelve este golpe, quedará atrapado en un torbellino y girará sin control unos segundos.

Golpe Especial Defensivo: Metamorfosis

Floruga se transforma en Flufú y vuela hacia la posición de la bola para devolverla con un golpe de derecha liftada. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista.

Velocidad

Esta categoría engloba a los personajes más rápidos. Todos ellos son muy ágiles y costará bastante ganarles un punto porque llegan a prácticamente todo. Son también relativamente fuertes, por lo que pueden atacar cualquier punto de la pista y defender cualquier bola por igual.

Yoshi

Aunque Yoshi es bastante ágil, queda un poco por detrás de sus colegas de categoría. Su falta de fuerza lo convierte más en un personaje General, teniendo en cuenta que los demás aspectos son también bastante equilibrados.

Saque liftado: 171

Saque cortado: 171

Saque plano: 168

Golpe Especial Ofensivo: Revoloteo Arco Iris

Yoshi usa su revoloteo para colocarse a la altura de la bola y devolverla con una potente derecha plana que deja una estela arco iris. Si el rival devuelve este golpe quedará cubierto de agua, lo que ralentizará sus movimientos por un rato. Yoshi puede saltar a cualquier altura, siempre y cuando sea una línea recta vertical, por lo que es especialmente eficaz contra globos al poder devolverlos en su punto más alto y con bastante fuerza.

Golpe Especial Defensivo: Huevo Rodante

Yoshi se mete dentro de un huevo, que rodará hasta alcanzar la bola. En ese momento, Yoshi "eclosionará" y devolverá la bola como una derecha liftada. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, pero solo a media o baja altura.

Al completar la Copa Flor en dobles, este golpe especial se ve potenciado. A partir de ese momento, el huevo puede mostrar diferentes colores al azar, cambiando el color de Yoshi cuando "eclosione". Los cambios deberían estar pensados como retoques estéticos, pero al parecer pueden afectar al juego de Yoshi, al menos alguno de ellos. De los ocho colores posibles (siete extras sumados al verde estándar), Yoshi Amarillo es capaz de dar mucho efecto a sus golpes cortados y liftados y diríase que Yoshi Rosa tiene mayor técnica. En ningún caso se ha modificado su velocidad y potencia naturales, por lo que no creo que ningún otro color pueda presentar algún cambio importante en su juego.

Koopa

Al moverse por la pista escondido en su caparazón, Koopa goza de la mayor velocidad alrededor de la pista. Su tamaño le confiere corto alcance, pero no le penaliza en fuerza.

Saque liftado: 162

Saque cortado: 173

Saque plano: 170

Golpe Especial Ofensivo: Bomba de Agua

Koopa acumula una gran cantidad de agua en su raqueta para ejecutar una dejada muy corta. Si el rival devuelve este golpe quedará cubierto de agua, lo que ralentizará sus movimientos por un rato. Es el único golpe especial ofensivo de dejada y es especialmente eficaz si se usa cerca de la red, ya que deja la bola muerta al otro lado de la red y es casi imposible de alcanzar.

Golpe Especial Defensivo: Caparazón Acuático

Koopa se oculta en su caparazón y se desliza a gran velocidad hacia la bola para devolverla de derecha cortada. Tiene bastante efecto, por lo que puede ser bastante eficaz. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, pero solo a media o baja altura.

Diddy Kong

Muy ágil y con un gran alcance, sobre todo en cuanto a saltos se refiere. También posee una fuerza imponente, aunque penaliza algo en técnica al ser difícilmente capaz de abrir ángulos.

Saque liftado: 179

Saque cortado: 177

Saque plano: 174

Golpe Especial Ofensivo: Plátano Acrobático

Diddy lanza la raqueta muy alto y la recoge con su cola boca abajo, adoptando una forma de plátano. Después procede a ejecutar una poderosa derecha cortada con mucho efecto, que describe una trayectoria curva que se asemeja a un plátano. Si el rival devuelve este golpe quedará aturdido unos segundos.

Golpe Especial Defensivo: Barril a Reacción

Diddy reclama su barril a reacción, que se ajusta a su espalda y le permite volar hacia la bola para devolverla con un golpe liftado. Puede ser de derecha o de revés, dependiendo de la posición de la bola. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista.

Picardía

Estos personajes imprimen un gran efecto sobre sus golpes, provocando que tengan trayectorias casi impredecibles. Les permite abrir ángulos imposibles mientras envían la bola muy lejos de su rival, pero no son jugadores de gran potencia y ello los hace depender de sus efectos para desquiciar al rival. Son especialmente letales sus globos ya que son los únicos personajes cuyos globos no van en línea recta, lo que los hace aún más difíciles si cabe de devolver, y si hay que superar a un rival cerca de la red sus efectos también pueden ser demoledores para pasarlo por cualquier lado.

Boo

El jugador con más picardía de todos. Sus golpes tienen un efecto tremendo y describen unas trayectorias muy amplias y abiertas. Bien en agilidad y muy bien en técnica, pero es bastante débil. Al tirarse en plancha desaparece y reaparece a cierta distancia, lo que reduce su eficacia y lo hace difícil de usar por su tiempo de recuperación. Por alguna extraña razón la CPU siempre lo lleva a la red a la menor oportunidad, a pesar de no ser bueno voleando o tener buen alcance.

Saque liftado: 163

Saque cortado: 162

Saque plano: 159

Golpe Especial Ofensivo: Golpe multi-Boo

Boo reúne una miríada de pequeños Boos en la cabeza de su raqueta, que adopta forma de Boo y se vuelve una especie de martillo. Completada la preparación, Boo devuelve una poderosa derecha cortada con muchísimo efecto, como era de esperar, y los pequeños Boo actúan como "escoltas" de la bola. Si el rival devuelve este golpe los pequeños Boos lo bloquearán y desconcertarán unos segundos.

Golpe Especial Defensivo: Golpe Desconcertante

Boo se hincha mientras gira sobre sí mismo, y al llegar a la posición de la bola estalla en un montón de Boos de tamaño estándar. El Boo original está preparando la derecha liftada con que devolverá la bola, el resto de Boos sencillamente sacarán la lengua en un intento de distraer al rival. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista.

Bowsy

Pequeño y ágil, cuenta con una fuerza decente pero un alcance limitado. Favorece sus golpes liftados, dándoles un efecto importante y una trayectoria muy pronunciada, pero sus golpes especiales carecen de efecto.

Saque liftado: 166

Saque cortado: 169

Saque plano: 163

Golpe Especial Ofensivo: Pintura Mágica

Bowsy transforma su raqueta en su Pincel Mágico y recubre la bola de pintura. Después devuelve la bola como una derecha plana, junto a dos bolas de pintura inofensivas en un intento de distraer al rival. La bola auténtica siempre es la del centro, entre las dos falsas, y si el rival devuelve este golpe quedará cubierto de pintura y verá ralentizados sus movimientos.

Golpe Especial Defensivo: Brocha Rodante

Bowsy se coloca detrás de la bola, convirtiendo su raqueta en el Pincel Mágico. Esta vez usará el pincel como hélice para golpear la bola como una derecha liftada. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, pero solo a media o baja altura. Además, Bowsy se tira muy hacia adelante después de ejecutar el golpe, lo que lo deja abierto a un golpe o globo ganador del rival si llega a acercarse mucho a la red.

Helicoguy

Algo difícil de controlar, quizá por el hecho de flotar (aunque los otros dos personajes flotantes, Boo y Paratroopa, no parecen ser tan difíciles de manejar). Sus golpes poseen un efecto bárbaro, sobre todo su golpe cortado, aunque sus golpes especiales no tienen tanto efecto. Bien de agilidad, pero es el personaje más débil en potencia.

Saque liftado: 160

Saque cortado: 159

Saque plano: 161

Golpe Especial Ofensivo: Tornado Invertido

Helicoguy se pone boca abajo y gira sobre sí mismo violentamente para crear un tornado. Dicho tornado estabiliza la bola para ponerla a la altura perfecta y que Helicoguy pueda mandar una derecha liftada con no mucho efecto. Si el rival devuelve este golpe quedará atrapado en un torbellino y girará sin control unos segundos. Especialmente eficaz en bolas bajas como dejadas, anulando los posibles inconvenientes de golpear la bola a una altura muy baja (no pasar la red, trayectoria distorsionada, bolas fuera...).

Golpe Especial Defensivo: Tornado Remoto

Helicoguy gira sobre sí mismo de forma aún más violenta, creando un tornado que buscará la bola y la absorberá para devolvérsela a Helicoguy, que la pone en juego con una derecha liftada. Funciona en cualquier bola dentro de los límites de la pista, incluso parece funcionar ligeramente fuera pista, y Helicoguy se queda quieto en el punto que inició el golpe pudiendo mantener una posición ventajosa en la pista.

This document is copyright Palen92 and hosted by VGM with permission.