

Paper Mario FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Turok1201

Updated to v1.00 on Feb 7, 2006

|
|
|
|
| G U Í A D E |
|
| P A P E R M A R I O |
|
|
|

PaperWork

Ficha del Documento

Autor: Jorge Isaac Frago García
Nickname: Juno64/TurokJr/TurokJr64
Correo electrónico: fragojr@yahoo.com
Localización: Chitré, República de Panamá
Género del juego: RPG
Jugadores: 1
Consolas: Nintendo 64
Versión 1.00
Guía No.= 31
Páginas Autorizadas:
- SectorN.net
- IGN Faqs
- Gamefaqs
- GamerHelp

Contenido del Documento

1. Introducción
2. Básicos
 - 2.1. ¿Cómo usar esta guía?
 - 2.2. Sistema de Batalla
 - 2.3. Guía de ítems
 - 2.4. Compañeros (Party)
3. Guía del Juego
 - 3.1. Prólogo: Una Plegaria a las Estrellas
 - 3.2. Capítulo 1: Confrontación con los Hermanos Koopa
 - 3.3. Capítulo 2: El Misterio de las Ruinas Seca Seca
 - 3.4. Capítulo 3: El Invencible Tubla Blubba
 - 3.5. Capítulo 4: Encuentro en la Caja de Juguetes
 - 3.6. Capítulo 5: Encuentro en Isla Lava Lava

- 3.7. Capítulo 6: Días Oscuros en los Campos de Flores
- 3.8. Capítulo 7: Una Estrella Congelada
- 3.9. Capítulo 8: Batalla de Poderes Estelares.
- 4. Jefes
- 5. Enemigos
- 6. Aspectos Legales

//

1. I N T R O D U C C I Ó N

//

Paper Mario para Nintendo 64 es un juego que marco mi inicio en un género que realmente no soportaba. De hecho, hoy en día aún no soporto juegos tan poco intuitivos del género pero gracias a Paper Mario de N64 me he abierto a probar algunos extraordinarios RPGs como Skies of Arcadia, Grandia 2, Golden Sun, Golden Sun Lost Age, Baten Kaitos, Tales of Symphonia, etc.

Aquí presento una guía de un juego que desde hace rato les debía. Esta guía, como todas las que diseño, tiende ir al grano rápido así que obvio algunas cosas que están de más decir.

Paper Mario es un RPG que se divide en capítulos. Cada capítulo inicia con una introducción, luego viajas a algunos pueblos o villas, recolectas ítems importantes, te inmersas en algunos cambios en la historia hasta que finalmente llegas a un calabozo o nivel final donde debes enfrentar retos que van de batallas, abrir puertas trancadas, resolver acertijos y enfrentar al jefe de ese calabozo.

A continuación, la guía de Paper Mario para el Nintendo 64. Espero les ayude.

//

2. B Á S I C O S

//

=====

2.1. ¿Cómo usar esta guía?

=====

Aquí les presento la guía básica para el juego Paper Mario de Nintendo 64, la cual está diseñada para ayudar a los jugadores a resolver los problemas principales del juego de una forma simple y sencilla de

ejecutar. Con esta guía podrás:

- Tener información de la secuencia del juego de forma detallada y textual.
- Tener información de los ítems y requisitos mínimos para poder pasar a un escenario o llegar a cierto objetivo.
- Practicar una estrategia simple y organizada para vencer a los enemigos.
- Saber la localización de las medallas del juego.
- Tener información para vencer a los jefes del juego.
- Tener información sobre el control, uso de menús, medallas, ataques, defensa, etc.

La estructura de la secuencia del juego (sección 3) se ha diseñado de manera que se divida por capítulos según se presenta el juego. Cada capítulo será dividido en diferentes secciones clasificadas así por el lugar que visitas y lo que obtienes. Al final, algunos capítulos poseen un nivel o escenario importante que llamaremos "Calabozo. Se muestran todos los acertijos y cada vez que estés en una zona con enemigos, se te dará una lista de los mismos antes de entrar a la propia guía de ese escenario con excepción de los jefes, que se dan al final del calabozo.

=====
2.2. Sistema de Batalla
=====

Paper Mario es un juego muy interactivo y que demuestra que un RPG por turnos puede ser muy protagonista en la relación jugador batalla, a excepción de algunos juegos como Pokemon. Una vez Mario esté en la batalla tendrá varias opciones, cada una muestra una aplicación:

Estrategias: aquí tienes la opción de Cambiar de Personaje (compañero de batalla) cuando tengas a más de uno o permite no hacer un comando en la opción Do Nothing.

Ítems: aquí tienes una lista de 10 ítems que puedes usar ya sea en ti o sobre los enemigos.

Salto (Jump): aquí eliges el salto normal para ataque o los ataques especiales con el salto. Nota que los numerales acompañados de la sigla FP muestran la cantidad de FP (Flower Points) que necesitas para usar ese ataque. Cuando no te queden FP, ese ataque quedará inhabilitado.

Martillo (Hammer): aquí eliges los ataques normales con el martillo y los ataques especiales con el martillo. Nota que los numerales acompañados de la sigla FP muestran la cantidad de FP (Flower Points) que necesitas para usar ese ataque. Cuando no te queden FP, ese ataque quedará inhabilitado.

Estrella: permite usar los poderes especiales de estrellas. Necesitas la cantidad requerida de puntos de estrella para realizar la estrella. Solo podrás realizar estos ataques luego de vencer el primer calabozo: Fortaleza de los Hermanos Koopa.

=====

2.3. Guía de Ítems

=====

Aquí te presento los ítems del juego y su localización. Cuando un ítem es muy común presentaré la tienda del Pueblo Toad por ser la más fácil de encontrar. Nota que existen dos tiendas en Pueblo Toad: una en la sección inicial (debajo del Dojo) y una en la sección Oeste (en la zona de la guarida de los Shy Guys). Además presento una explicación de cual es el propósito de cada ítem. Estos ítems son usados en batalla. Algunos se encuentran en el campo igualmente.

Artefacto: lo encuentras en las Ruinas Seca Seca. Debes entregárselo al profesor Kolorado. Es un ítem de intercambio que demuestra la existencia de las ruinas.

Autógrafo de Luigi: en una de las secuencias de Koopa Kut, te pedirá el autógrafo de Luigi. Simplemente habla con Luigi cuando Koopa Kut te lo pida y podrás obtenerlo.

Autógrafo de Merluvee: en una de las secuencias de Koopa Kut te pedirá el autógrafo de Merluvee. Habla y te pedirá la Bola de Cristal en Puesto Seco Seco. Regresa y habla con Merluvee para obtenerlo.

Azúcar: cuando haces el pastel aparece.

Bloque POW: permite producir un temblor poderoso que quita 3HP. Lo obtienes en la Tienda Principal del Pueblo Toad y en otras.

Bola de Cristal: Merluvee te pedirá que la busques en el Puesto Seco Seco. Habla con su hermana Merluli para que te la de.

Calculadora: la obtienes en la Caja de Juguetes de los Shy Guys.

Cartas: las obtienes en todo el mundo y deben ser entregadas a diferentes personajes en varias secuencias de intercambio. Debes usar a Parrakarry para entregarlas.

Chichón de Wacka Wackea: ehh... ¿qué otro nombre puede tener?. Lo encuentras pegándole a los Wacka Wacka en Monte Escarpado. Permite recobrar 25HP y 25FP.

Cinta Adhesiva: la obtienes en una de las secuencias de intercambio de Koopa Kut. Habla con Gompa para que te la de.

Coco: permite producir daño al enemigo. Lo obtienes pegándole a las palmeras de Isla LavaLava.

Comida Falsa: cuando le das a Tasty T. un ingrediente erróneo te dará una comida que es un error. Solo aumenta 1HP y 1FP.

Caparazón de Kooper: lo robaron los Fuzzies en Aldea Koopa. Vence a los Fuzzies del bosque para devolvérsela a Kooper.

Detergente: aparece cuando Peach hace el pastel.

Diccionario: lo obtienes dentro de la Caja de Juguetes de Shy Guys. Se la debes devolver al profesor de Pueblo Toad.

Diplomas: los obtienes en la escuela de Dojo al vencer al maestro y sus alumnos: Chan y Lee.

Disco: lo obtienes dentro de la Mansión Boo para entretener a un Boo que cuida un cofre.

Disco de Mareo (Dizzy Dial): permite producir Mareo a todos los enemigos. No siempre afecta a todos y enemigos grandes como jefes son resistentes pero no infalibles. Lo obtienes en muchas tiendas alrededor del reino. Es siempre recomendable tener uno.

Flor de Fuego: la usas en las batallas para atacar a todos los enemigos. No afecta a los enemigos tipo fuego de Isla LavaLava. Produce un daño de 3HP y lo obtienes en cualquiera tienda normal.

Furia de Truenos: un ataque muy importante donde rayos eléctricos dañan a los enemigos causando bajas de 5HP a cada uno.

Gel Repelente: cómpralo en la tienda de la Mansión de Boo. Úsala para desaparecerte y que los enemigos no te toquen.

Gorra de Roca: al puro estilo de Super Mario Bros. 3 permite aumentar la defensa al infinito por tres turnos. No puedes atacar pero no puedes ser atacado. Esencial para enemigos difíciles donde dejas el terreno para que los compañeros ataquen.

Libro de Cocina: lo obtienes en la caja de juguetes del capítulo 4 y permite hacer combinaciones de cocina.

Misterio: una caja de sorpresas. La puedes comprar en algunas tiendas (la de la Mansión Boo por ejemplo) y permite sacar al azar un ítem como hongos, flores, etc.

Oveja de Sueño: ataque especial que puedes comprar en algunas tiendas del Pueblo Toad y permite invocar a varias ovejas para dormir a los enemigos.

Rayo trueno: permite dañar en 5HP a un solo enemigo.

Hongo: la encuentras en tiendas y algunos cubos. Aumenta 5HP.

Super Hongo: la encuentras en algunas tiendas y cubos, aumenta 10HP.

Ultra Hongo: extraña especie de hongo que aumenta en 50HP. Puedes obtener dos en todo el juego y al final del mismo.

Hongo de Vida: permite resucitar a Mario si este queda con 0HP. Aumenta 10HP cuando sobrevive.

Hongo Eléctrico: permite producir un campo eléctrico alrededor de Mario que electrocuta a todo enemigo que lo toque quitándole 1HP.

Sirope de Arce: lo obtienes en tiendas y cubos y aumenta 5FP.

Sirope de Miel: lo obtienes en tiendas o cubos y aumenta 10 HP

Super Soda: lo obtienes en tiendas o cubos, aumenta 5FP y además cura de empequeñecimiento y veneno.

** Existen muchos más ítems pero estos son los más importantes **

=====
2.4. Compañeros
=====

Estos son todos los compañeros que acompañan a Mario en su aventura. Aquí expongo además los poderes de cada uno.

GOOMBARIO

- Cabezazo: da un salto al contrario. Recuerda evitar enemigos con púas o eléctricos pues dañan al personaje. El comando es fácilmente controlado presionando A antes del golpe.
- Descripción: permite describir al enemigo que tienes enfrente. No solo eso, sino que hace aparecer el HP. Vital para batallas con jefes o enemigos especiales con muchos status.
- Carga: permite aumentar el ataque del cabezazo en +2 para el próximo turno solamente. Usa 1FP y posee ventajas limitadas ya que como gasta un turno utiliza el otro turno para atacar (que sería casi lo mismo que usar dos turnos). Úsalo para enemigos con defensa muy alta ya que es aquí donde es bueno.
- Multicabezazo: permite realizar el cabezazo varias veces con el comando correcto. El ataque del primer golpe es mayor y luego baja hasta que se hace constante en daño de 1HP.

KOOPER

- Caparazón: permite atacar usando el caparazón de Kooper. Ideal para enemigos con poderes de fuego, eléctrico o cualquiera que infrinja daño directo al contacto con un salto, ya que Kooper está protegido. Usa la palanca de control hacia la izquierda y mantenla y cuando el marcador llegue al final suelta la palanca para realizar el comando (muy fácil).
- Súper Caparazón: es similar al caparazón solo que ataca a todos los enemigos que estén en tierra o levemente levitando (como el Príncipe de Hielo). Vital para acabar con todos los enemigos de la pantalla rápidamente.
- Caparazón de Mareo: dependiendo de que tanto seas exacto en el comando, así mismo será el efecto. Presiona A varias veces hasta que cargue todo el poder y si es bueno puedes producir Mareo a los enemigos en tierra que toque. Algunos enemigos tendrán mejor defensa ante este ataque.
- Caparazón de Fuego: permite usar el Súper Caparazón pero con fuego produciendo más daño. Presiona la palanca de control hacia la izquierda varias veces para que cargue el poder y dañarás a todos los enemigos. Efectivo ante enemigos de hielo y pésimo ante enemigos de fuego.

BOMBETTE

- Golpe de Cuerpo: da un golpe lateral hacia el enemigo por lo que cualquier enemigo con púas laterales es inmune. Presiona y mantén A cuando inicia el movimiento y suéltalo cuando llegue a la marca final.

- Bomba: Bombette explota a distancia contra un enemigo. Presiona muchas veces A hasta llenar la barra para el máximo poder ofensivo en ese momento.
- Súper Bomba: similar al anterior solo que la Súper Bomba infringe daño a todos los enemigos, ya sea que estén volando, en el techo o en el suelo. Esencial para batallas complicadas donde enemigos chicos cuidan enemigos mayores.
- Mega Bomba: similar a Súper Bomba solo que con aún más poder a costa de 8FP.

PARAKARRY

- Caída Libre: es una especie de salto desde el aire que golpea al enemigo. Posee las mismas cualidades y desventajas de un salto común pero con un detalle extra: el comando es un tanto complicado por lo que no es recomendable usar a Parakarry para ataques simples.
- Tiro de Caparazón: este ataque es excelente para enemigos en el techo si no tienes el Power Quake. Presiona la palanca hacia la izquierda y verás rotar un cursor. Suelta la palanca cuando el cursor se una con el enemigo para golpearlo.
- Viaje Aéreo: toma un enemigo y lo saca de la pantalla. Esencial para enemigos muy necios que producen status. Pierdes los SP claro está.
- Asalto Aéreo:

LADY BOW

- Bofetada: realiza varias bofetadas al enemigo. Presiona varias veces la palanca de control hacia la izquierda hasta llenar la barra y golpear así al enemigo. Excelente para dañar control sticks.
- Fuera de Vista: permite esconder a Mario haciéndolo invisible. Es el poder que más debes usar con Bow. Úsalo cuando los enemigos cargan su ataque para evitar este golpe o cuando hay ataques de status muy efectivos como el ataque de congelamiento del Príncipe de Hielo.

SUSHIE

- Panzazo: presiona el stick hacia la izquierda y suéltalo cuando llegue a la marca final. Permite realizar un ataque de salto pero ten cuidado con enemigos con púas verticales o hacia arriba o enemigos cargados eléctricamente.
- Caño de Agua: permite disparar un caño de agua a los enemigos. Perfecto ataque para enemigos de fuego ya que es letal.
- Bloque de Agua: aumenta la defensa en +1 protegiendo a Mario dentro de un bloque de agua. Para realizar el comando verás una especie de luz que pasa de lado a lado. Siguiendo el ritmo de los dos primeros toques, sigue la secuencia presionando A al mismo ritmo en los círculos grandes. Tienes un máximo de 3 turnos para realizar la protección.
- Maremoto: efectivo ataque de agua muy importante ya que relativamente no gasta mucho FP y de alto poder. Presiona los botones que aparecen (sea A, B o C abajo) lo más rápido y correctamente que puedas hasta que salga el ataque.

WATT

- Electrocutación: permite dar un poderoso ataque eléctrico al enemigo

casi indefendible. De hecho, enemigos con defensa más alta no pueden evitar este ataque a menos que sean eléctricos. Cuando veas que un enemigo es invulnerable usa este ataque que es el más poderoso entre todos los ataques normales. Presiona y mantén A y suéltalo al llegar al final y cumplir el comando.

- Electroshock: realiza un ataque eléctrico que mantiene cargado al enemigo perdiendo HP en cada turno.

- Carga Eléctrica: carga el ataque ofensivo de Mario en +1 según la cantidad de turnos en el comando. Para realizar el comando verás una especie de luz que pasa de lado a lado. Siguiendo el ritmo de los dos primeros toques, sigue la secuencia presionando A al mismo ritmo en los círculos grandes. Además, mantiene a Mario cargado por lo que cualquier ataque directo produce un daño de 1HP al contrario (a menos que venga protegido como los Koopa Troopas).

- Mega Shock:

LAKILESTER

- Huevos Púas: permite lanzar los Spinys hacia el enemigo. Coloca el cursor en la posición correcta para lanzar. Entre más centrado el cursor mejor.

- Refugio de Nube: permite refugiarse a Mario en la nube para que los enemigos ocasionalmente fallen. No es muy efectivo.

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

3. G U Í A D E L J U E G O

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

Mario es invitado junto a su hermano al Castillo de la Princesa Peach, ubicado en la región norte del Pueblo Toad. Una vez llegas allá ves muchos invitados de distintas partes del mundo. Habla con los invitados y simplemente sube las escaleras hasta el segundo piso. En el corredor hablarás con Peach y serás interrumpido por Bowser. La batalla iniciará. Simplemente enfrenta al enemigo hasta que te elimine y caerás por la ventana. El castillo ahora está en lo alto del cielo y es tu misión ir a él y rescatar a la pobre Peach... otra vez.

***** EPÍLOGO *****
***** UNA PLEGARIA A LAS ESTRELLAS *****

Caes en una pradera donde eres rescatado por un Goomba. Este Goomba te llevará al hotel cercano de la Villa Goomba.

=====
Villa Goomba
=====

Enemigos:

Goomba

HP = 2 Of.= 1 Def.= 0

Los viejos conocidos que han aparecido desde Super Mario Bros. De 1985. Este enemigo es fácil de vencer y el más básico. Solo haz salto o martillazos por dos turnos hasta que quede eliminado.

Goomba Púa

HP = 2 Of.= 2 Def.= 0

La diferencia con el Goomba normal es su púa en la cabeza. No saltes sobre él, usa martillo para eliminarlo. Si te golpea con la púa puedes quedar Paralizado. Nota que tiene Ofensiva = 2, así que elimínalos primero cuando los veas en combo con otros Goombas.

ParaGoomba

HP = 2 Of.= 1 Def.=0

Simplemente tiene alas y por ende no puedes usar el martillo. Sin embargo una vez saltes sobre ellos, sus alas desaparecerán y serán un ordinario Goomba.

Al despertar el Toad te explicará algunas cosas. Sal de allí y estarás en la villa. Habla con los residentes (todos) que son los dos Goomba niños de afuera, el padre cerca de la puerta y la mamá Goomba. Salva el juego si gustas en el bloque de salvar cercano a papá Goomba. Entra a la casa y habla con Goomba, la abuela (quien aún parece que anda media "calentosa"). Ahora, sal por la puerta opuesta hasta el balcón donde ves al abuelo Goomba: Goomba.

Regresa al exterior y cuando hables con el papá Goomba verás que te pedirá el martillo para arreglar la puerta. El martillo lo tiene Goomba en el balcón. Ve allá y verás que ya no hay balcón. Al caer estarás en una zona donde hay enemigos. Tu misión es obtener el martillo. Habla con Goomba quien te acompañará de momento y toma la izquierda.

En esta pradera verás varios árboles y arbustos. Revisa los arbustos presionando A cuando aparezca el símbolo "!". En uno de los arbustos más a la derecha encontrarás el Martillo. Úsalo para destruir bloques amarillos o los bloques pequeños del área. Úsalo además para pegarle a los árboles de la pradera. El árbol cercano a la entrada tiene una Muñeca de Goombaria (tómala).

Sigue por la derecha hasta encontrar la zona anterior, destruye el bloque amarillo y continúa. Encontrarás una pradera con varios tipos de Goombas así que cuidado y checa la sección Enemigos para la estrategia. Sigue el camino hasta encontrar otra zona con una colina. Cuando subas ve de regreso, salta los obstáculos hasta encontrar una Pieza Estrella (1/150). Ahora retorna hasta entrar de nuevo a la

villa.

De regreso, luego de varias charadas, aprenderás a usar las Medallas y como equiparlas. Además tendrás al primer compañero: Goombario. Destruye el bloque amarillo de la salida cuando estés listo, salva y sigue.

=====
Camino Villa Goomba
=====

Enemigos:

Goomba

HP = 2 Of.= 1 Def.= 0

Los viejos conocidos que han aparecido desde Super Mario Bros. De 1985. Este enemigo es fácil de vencer y el más básico. Solo haz salto o martillazos por dos turnos hasta que quede eliminado.

Goomba Púa

HP = 2 Of.= 2 Def.= 0

La diferencia con el Goomba normal es su púa en la cabeza. No saltes sobre él, usa martillo para eliminarlo. Si te golpea con la púa puedes quedar Paralizado. Nota que tiene Ofensiva = 2, así que elimínalos primero cuando los veas en combo con otros Goombas.

ParaGoomba

HP = 2 Of.= 1 Def.=0

Simplemente tiene alas y por ende no puedes usar el martillo. Sin embargo una vez saltes sobre ellos, sus alas desaparecerán y serán un ordinario Goomba.

Goomba Rojo

HP= 7 Of.= 1 Def.=0

Es el más joven de los hermanos secuaces del Rey Goomba. Nada fuera de lo común a un Goomba solo que con triple HP. Usa ítems como la Flor durante la batalla o el Power Jump.

Goomba Azul

HP= 6 Of.=1 Def.=0

Es el más joven de los hermanos secuaces del Rey Goomba. Nada fuera de lo común a un Goomba con triple HP. Es un poco más débil que su hermano. Usa ítems en la batalla como la Flor o el Power Jump.

El camino consiste en un solo pasaje recto hacia la derecha.

Encontrarás algunos anuncios como primero uno donde sale un Goomba y luego un hongo. Cuidado con los Goombas y siempre revisa arbustos y árboles. Encontrarás al final a los hermanos Goomba. Ya tendrás activado el Power Jump, además de que debes tener alguna Flor por allí. Enfrenta la batalla y vence. Salva el juego en el bloque

cercano, sube por el trampolín hasta la siguiente zona.

El camino sigue recto hasta encontrar la Fortaleza Goomba que tapa el antiguo puente. El Rey Goomba saldrá junto a sus secuaces. Así inicia la batalla.

JEFE: REY GOOMBA

HP= 10

Of.=2

Def.=0

Este enemigo es muy sencillo. Primero elimina a los Goombas rojo y azul que están débiles por la batalla anterior. Primero elimina a uno para luego concentrarte en el otro. Una vez destruidos observa que el árbol del fondo tiene una especie de vendita en su raíz. Usa el martillo para pegarle y hacer caer algunas frutas sobre la cabeza del rey. Sigue con ataques normales y aprovecha el Power Jump. Una vez eliminado, el Rey se esconderá en su fortaleza. El Rey se pondrá airado porque sus secuaces escondieron un interruptor muy importante fuera. Ve por el costado del castillo y detrás del arbusto verás el interruptor. Acciónalo y la fortaleza se convertirá en puente. Ahora podrás salvar. Sigue el camino hasta la entrada del pueblo. Revisa en el árbol antes de la entrada y harás caer un trampolín. Úsalo para subir al techo y obtener la Medalla de Lanza Martillos (2BP). Baja y sigue en dirección este.

=====
Pueblo Toad
=====

Al llegar al pueblo habla con todos los residentes. La primera parte del pueblo es la parte este. Aquí tienes la casa de Rust T., el profesor Toad que vive en el pueblo. Frente está el tubo verde que te lleva a la casa de Mario. Hacia abajo está la casa de una familia Toad cuyo padre trabajaba en el castillo. En la fuente verás a otros personajes como una pareja de enamorados y otro que tiene la obsesión de dar la bienvenida. Hay un grupo de hermanas que se cree mucha cosa (es curioso, pero la más joven es la más hermosa, y la más vieja la fea XDD). Frente está el Dojo pero está cerrado pues el maestro no se encuentra. Sigue el camino hacia la derecha.

La parte central del pueblo contiene una casa azul grande con el techo rotante (dentro se encuentra Merlow pero no podrás entrar aún). En esta plaza encuentras muchos Toads bastante bochinchosos pues saben todos los ires y venires del lugar. Hacia la derecha está la Oficina de Correo donde puedes leer tus correos. De hecho tienes una carta de los Hermanos Goomba. Al lado está la Tienda donde puedes comprar varios ítems. Trata de comprar algunas cosas curiosos como el Fright Jar, Sleepy Sheeps y Hongos. Más abajo está la tienda de Rowl que aún está cerrada pero se te dará la invitación. Salva en el cubo frente a la tienda y checa esos extraños hongos oscuros en la salida oeste.

Ve por el lado norte, por la puerta azul grande con la estrella. Verás donde estaba originalmente el castillo. Sigue por la derecha recto hasta la Planicie de Estrellas Fugaces

=====
Planicie de Estrellas Fugaces
=====

Si tomas el camino de abajo irás a la casa de Merluvee y su hermano. No es necesario aún pero si tienes algunas Piezas de Estrella podrás comprar Medallas además de saber el futuro (o sea, la localización de piezas, medallas, etc.). Por el camino superior llegas a la planicie. Una vez llegues en vez de tomar la derecha, toma la izquierda para obtener una Pieza de Estrella. Sigue hasta arriba donde encuentras la planicie y a Eldstar. Se abrirá una charada que culminará con el pedido de auxilio de las Estrellas. Ahora todo cambia y eres llevado al Castillo de Peach.

En el castillo, Bowser forjará sus planes y Peach pedirá ayuda a una pequeña estrella que la ayudará. La estrella irá a buscar a Mario y le dará su Collar de Estrellas. La estrellita se la dará a Mario y podrás aprender los Comandos de Batalla. Sigue todo el camino de regreso luego de aprendido los comandos y te encontrarás con un MagiKooa. Has un comando en el salto para que caiga y véncelo. Toma camino hasta el Pueblo Toad.

=====
Pueblo Toad
=====

De regreso al pueblo te dirán que Merlow te está esperando. Ve a su casa (la azul con el techo rotatorio) y toca la puerta. Te dirá que no está. Toca de nuevo y podrás entrar. Dentro te dirá el futuro que consiste en obtener la primera estrella en la Villa Koopa. Sal de su casa y toma camino hacia el oeste y te encontrarás con los Toads oscuros que te impedirán el paso. Vuelve y habla con Merlow y te acompañará a ver que ocurre. Luego de un momento verás que Merlow hará esclarecer la identidad de los Toads oscuros que son los Koopa Bros. Ellos desaparecerán y podrás seguir por ese camino.

***** CAPÍTULO 1*****
***** CONFRONTACIÓN CON LOS HERMANOS KOOPA *****

=====
Camino Placentero
=====

Enemigos:

Goomba Púa

HP = 2 Of.= 2 Def.= 0

La diferencia con el Goomba normal es su púa en la cabeza. No saltes sobre él, usa martillo para eliminarlo. Si te golpea con la púa puedes quedar Paralizado. Nota que tiene Ofensiva = 2, así que elimínalos primero cuando los veas en combo con otros Goombas.

ParaGoomba

HP = 2 Of.= 1 Def.=0

Simplemente tiene alas y por ende no puedes usar el martillo. Sin embargo una vez saltes sobre ellos, sus alas desaparecerán y serán un ordinario Goomba.

Koopa Troopa

HP=4 Of.= 2 Def.= 2

Es un enemigo básico de aquí en adelante. Posee un caparazón muy fuerte y es el punto defensivo que le da extra pero posee un pequeño error. Si le saltas el Koopa quedará patas arriba dejará su blando estómago a merced. No uses el martillo cuando está parado porque será inservible inclusive con el comando correcto. Cuando esté indefenso puedes usar el martillo.

Paratroopa

HP=4 Of.=2 Def.=2

Los Paratroopas son koopas alados. A destacar que no puedes usar el martillo. La medalla Throw Hammer es insuficiente. Salta para quitarles las alas y salta de nuevo para hacerlos quedar patas arriba. De allí en adelante es la misma lógica que los koopas normales.

Esta zona es muy sencilla, es un simple camino hacia delante. Camina y ten cuidado con los enemigos. Encontrarás bloques con monedas y alguno que otro ítem. Llegarás a un punto donde hay un río que cruza el camino y no puedes saltar. Pégale con el martillo al árbol cercano y bajarás el interruptor. Acciónalo y aparecerá el puente que puedes cruzar.

Al otro lado no hay cosas diferentes, más koopas en el área y algunos goombas aquí y allá. Sigue el camino hasta encontrar un anuncio o signo que te dice que hacia delante encuentras la Fortaleza de los Hermanos Koopa y hacia abajo encuentras la Villa Koopa. Detrás de esas extrañas criaturas sembradas en la planicie encontrarás el ítem de las ovejas. Ignora el puente y baja por los peldaños pasando por la zona donde encuentras varios bloques de ladrillos en el suelo. Sigue el camino hasta encontrar la villa.

=====

Villa Koopa

=====

Enemigos:

Fuzzys

HP= 3

Of.=1

Def.=0

Este enemigo puede ser vencido con ataques normales pero su HP de 3 es relativo ya que cuando ataca te quita 1HP y lo regenera a él mismo. Lo peligroso aquí es cuando hay 3 ó más de estos enemigos. La mejor técnica es usar el Power Shell de Kooper cuando lo tengas. Sino puedes usar algún ataque de golpes múltiples como la Flor de Fuego, el Bloque Pow u otro. Es importante dominar los comandos de batalla para vencer a este enemigo de forma rápida.

Cuando llegues a la villa encontrarás un desorden completo. Unas criaturas llamadas Fuzzys han atacado esa pacífica villa. De momento tu misión de encontrar el koopa con el caparazón azul se detiene para arreglar el pademonium. Tu misión ahora es ayudar a todos los koopas cuyo caparazón ha sido robado.

En la primera zona encuentras primero a un koopa cuyo caparazón está encima de un bloque de ladrillos. Golpéalo y hazlo caer para salvar al primer koopa. Luego encuentras otro koopa corriendo por allí. Encuentras su caparazón en las alturas del árbol y hazlo bajar usando el martillo. Puedes visitar el Hotel del Toad, la Tienda de Ítems y la casa del koopa que oye radio en esta primera zona. Como dato curioso, la casa del koopa que oye la radio tiene una emisora (presiona A en la radio) que pone la canción del final de Super Mario World.

Bueno, en la segunda parte de la villa hay más problemas. Primero encuentras un koopa cuyo caparazón ha sido tomado por el Fuzzy. Esta parte puede ser desesperante pues el Fuzzy es un verdadero problema. La mejor técnica es presionar Z para moverte de lado a lado de forma muy rápida y atraparlo por sorpresa. Tu objetivo es usar el martillo para quitarle el caparazón.

A la derecha de allí encontrarás otro koopa "desnudo". Verás cerca una especie de piso que parece tablero de ajedrez. Encuentras además un bloque allí. Empuja el bloque y colócalo debajo del bloque de ladrillos, sube al que empujaste y salta para romper el bloque y hacer caer el caparazón. Por fin has ayudado a todos los koopas. Ahora, observa que hay una casa en la villa cuyo techo rebota. Entra y verás a un pobre koopa cuyo caparazón ha sido robado por un Fuzzy. Este Fuzzy se irá por el patio hasta un bosque.

Sigue al Fuzzy por el bosque y cuidado pues hay más Fuzzys. Sigue el camino hasta encontrarte en una zona donde hay unos árboles. Verás que el Fuzzy te retará ha encontrarlo. De forma aleatoria los Fuzzys empezarán a saltar de árbol en árbol. Debes seguir al que tiene el caparazón azul. Golpe el tronco correcto tres veces para hacerlo caer. Si fallas enfrentarás una batalla con Fuzzys. Al final obtendrás el caparazón y Kooper te encontrará pidiendo que quiere acompañarte para seguir los pasos de su ídolo, el arqueólogo Kolorado. Acepta y tendrás un nuevo compañero de batalla ^^.

Regresa a la villa y encontrarás en el camino unos troncos con una medalla que antes viste. Salta los troncos hasta el último y usa el C abajo para mandar a Kooper y tomar la medalla de HP Plus que es una de las más importantes. Ni lo pienses y mantenla siempre activa. Llega a la villa.

En la zona de la villa donde llegas por la casa de Kooper encuentras

además la casa del arqueólogo Kolorado donde solo reside su esposa. A la derecha encuentras la casa de Koopa Kut, quien es un anciano que te pedirá muchos favores que consiste en traerle ítems. Primero te dará dos retos. Cuando hables te pedirá traerle un libro que se encuentra en la casa de Kolorado. Acepta el favor y habla con la esposa de Kolorado. El siguiente favor consiste en traerle un ítem de la tienda del Pueblo Toad. Probablemente ya lo tengas ya que es el ítem de las Ovejas. Cuando tengas dos favores tendrás la Tarjeta de Plata para el Centro de Juegos del Pueblo Toad.

Hay una Pieza de Estrella en el bloque sobre el piso que tiene forma de tablero de ajedrez. A la derecha está un personaje llamado Chuck Gizmo. Él te llevará a un concurso de preguntas y respuestas. La primera pregunta será "¿cuál es el nombre de la hermana de Goombario" y la respuesta es Goombaria . Ahora si, ve al hotel si estás algo débil y sal de la villa.

=====
Hacia la Fortaleza Koopa
=====

Ahora nuestro objetivo es llegar a la Fortaleza Koopa. Sal de la villa y llega hasta la zona donde está el anuncio de la bifurcación y toma camino por el puente hasta el camino que te lleva a la fortaleza.

Seguirás encontrando Koopas, Paratroopas y Goombas. En el camino encuentras un anuncio o más bien una advertencia de los Hermanos Koopa. Usa a Kooper para alcanzar el interruptor y hacer aparecer el puente. Cruza el puente y encontrarás las primeras señales de la existencia de una fortaleza. Antes de llegar a la entrada encuentras un Bloque de Poder. Sigue hasta encontrar el bloque de salvar y la entrada a la fortaleza.

=====
CALABOZO 1
FORTALEZA DE LOS HERMANOS KOOPA
=====

Enemigos:

Koopa Troopa

HP=4 Of.= 2 Def.= 2

Es un enemigo básico de aquí en adelante. Posee un caparazón muy fuerte y es el punto defensivo que le da extra pero posee un pequeño error. Si le saltas el Koopa quedará patas arriba dejará su blando estómago a merced. No uses el martillo cuando está parado porque será inservible inclusive con el comando correcto. Cuando esté indefenso puedes usar el martillo. Usa a Kooper para ataques horizontales donde los Koopas son indefensos en tierra.

Paratroopa

HP=4 Of.=2 Def.=2

Los Paratroopas son koopas alados. A destacar que no puedes usar el martillo. La medalla Throw Hammer es insuficiente. Salta para quitarles las alas y salta de nuevo para hacerlos quedar patas arriba. De allí en adelante es la misma lógica que los koopas normales. Usa a Kooper para ataques horizontales donde los Koopas son indefensos en tierra.

Bomb-omb

HP= 4 Of.=2 Def.=0

Este enemigo tiene un carácter explosivo. Una vez lo golpees se pondrá rojo y con el mínimo contacto explotará. Cuando esté de este color usa el Martillo para eliminarlo a distancia o los ataques de Kooper. No uses el Headbonk de Goombario o el Body Slam de Bombette pues serás golpeado. Desde que veas un Bomb-omb rojo asegúrate eliminarlo así que no se te ocurra usar Power Shell con más de dos Bomb-ombs porque seguro serás atacado por alguno. Trata de usar el comando correcto cuando te ataca con su salto normal para evitar cualquier golpe.

Cuando ingresas lo primero que ves es al hermano Koopa negro quien se asustará y se meterá por la puerta. Enfrenta al Koopa Troopa que está frente a la puerta y cuando hayas vencido la batalla recibirás una Llave Pequeña. El siguiente cuarto tiene unos cuantos enemigos y la verdad no podrás recolectar nada de momento. Elimina a los enemigos que encuentres para subir de nivel y familiarizarte con los malos de este calabozo. Sigue al siguiente cuarto por la puerta final a la derecha.

En la siguiente zona, enfrenta al enemigo que patrulla la puerta de la izquierda y acciona el interruptor; entra por allí luego. Cuando entres verás que la puerta se moverá hacia arriba en ambos lados (una trampa más). Elimina a todos los enemigos de ese cuarto para que las puertas bajen. En el siguiente cuarto camina por el corredor evitando las trampas rotatorias de fuego y llega hasta el cofre del fondo para tomar otra Llave Pequeña. Regresa todo el camino por la derecha hasta la zona original.

Ahora con la llave ve por la puerta y abre el candado. Un cinema te mostrará al Koopa Bros. Amarillo preparando una trampa. Sube por las escaleras hasta la zona del Koopa Bros. Amarillo. Presiona el bloque amarillo y caerás en la trampa hasta la celda donde verás varios Bomb-omb. Allí habla con todos los Bomb-omb (y has que Goombario te de opinión sobre los Bomb-omb) y finalmente habla con el Bomb-omb rosado. Cuando lo hagas, luego de una charla, ella (la Bomb-omb) explotará cerca de la pared abriéndola completamente. Luego te pedirá acompañarte en tu aventura. Acepta y tendrás un nuevo compañero (Ve a la sección 2.5 para más información acerca de los amigos de Mario). Algunos enemigos saldrán así que aprovecha para estrenar a tu nueva amiga de batalla. Sal por la puerta una vez eliminados.

Sal de la zona de celdas, sube las escaleras y ve por la izquierda hasta la puerta donde están las rejas. Ahora podrás usar a Bombette en las paredes quebradas y tomar los ítems dentro. Entre ellos una medalla y una Llave Pequeña. Ahora, regresa todo el camino, sube las escaleras hasta la zona donde estaba el bloque amarillo que era una trampa para caer a la celda de Bombete. Sigue por la izquierda hasta

la puerta con cerradura que abres con la nueva llave.

Ahora, aparecerás en un nivel superior del cuarto de rejas. Observa que hay un interruptor rojo al otro lado. Usa a Kooper (C abajo) para lanzarlo y accionar el interruptor. Pasa el puente pero no podrás seguir del piso donde está el interruptor. Acciona el interruptor de nuevo para bajar la pared, pasa al otro lado, acciona el interruptor del lado opuesto para que aparezca un puente de nuevo, sigue así hasta llegar al otro lado.

Ahora estarás en una amplia sala con un interruptor azul. Presiónalo y verás que bajarán unas escaleras. Baja por ellas y verás una pared agrietada. Explota la pared y encontrarás allí una Llave Pequeña. Retorna por la grieta, sube las escaleras hasta lo más alto donde está una puerta con cerradura. Usa la llave que encontraste.

Ahora, nuevamente encuentras otro interruptor que te permitirá subir unas escaleras. Sube por allí y encontrarás una puerta pero antes revisa el área pues hay una medalla en un cofre. Saliendo por la puerta estarás en el exterior del castillo. Ahora los Hermanos Koopa te lanzarán unas balas de cañón. Deberás tratar de esquivarlos sino enfrentarás un Bullet Bill. Cuando llegues al final encontrarás un grupo de tres Cañones Bullet Bill.

MINIJEFE: CAÑONES Y BULLET BILL

Este enemigo puede ser bastante peligroso, de hecho, hasta aquí es el más peligroso que hay. Posee defensas muy altas así que no caería mal traer contigo un Martillo cargado (la medalla que obtienes en este calabozo). El mejor personaje aquí es Kooper ya que atacará a los Bullet Bill rápidamente. Trata de concentrarte en los Bullet Bill y luego cuando puedas en los cañones. Una vez vencidos los cañones podrás continuar.

Observa que hay un cubo de corazón a un lado y además un bloque de salvar. Ingresa por la puerta y entrarás al aposento de los Hermanos Koopa. Ellos primero te atacarán con su última invención:

JEFE: FALSO BOWSER

HP = 10

Defensa = 1

Ataque = 1

Los Hermanos Koopa han creado esta horrible máquina. Ataques simples como saltos quedan descartados. Usa el Martillo con Mario y el ataque de Kooper o Bombette para atacar al enemigo. Es una simple batalla solo que el enemigo tiene 10 HP y valores unitarios para defensa y ataque. Unos cuatro turnos y el enemigo queda deshecho. Ahora los Hermanos Koopa se cansarán de jueguitos y te atacarán personalmente.

JEFE: HERMANOS KOOPA

HP = 20 (5 de HP por cada hermano)

Defensa = 1

Ataque = 1

Los Hermanos Koopa pueden ser un verdadero problema cuando asuman la posición de ataque vertical. Cuando se coloquen así debes usar un

ataque de comando. O sea, el martillo con el comando preciso o el salto doble. Si no lo haces así los hermanos no caerán. La idea es hacerlos tambalear y caer de su torre. Cuando tambaleen entonces lanza a tu amigo (de preferencia Kooper) para que todos caigan indefensos. Permitir un ataque de los Hermanos Koopa en su posición vertical te costará por lo menos 4 HP lo cual es mucho teniendo en cuenta que tu HP oscilará entre 15-25 así que sea tu principal tarea evitar a toda costa que se mantengan en esta pose por un turno. Si uno hermano Koopa cae entonces el ataque bajará a 1 así que lo más importante es atacar a un Hermano Koopa a la vez cosa que los elimines uno a uno y no todos de una vez (esto es ley en los RPGs). Termina la batalla, salva la estrella y finalizas el primer capítulo.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Ahora la imagen saltará a donde se encuentra Peach, en lo alto del castillo. Peach dirá que hay un interruptor cerca que activa una puerta secreta. Encuentras el interruptor en el cuadro de retrato que hay al lado de la chimenea. Abre el camino secreto por la chimenea. Sigue hasta el final donde encuentras una sala. Ve a la mesita de la izquierda y lee el Diario de Bowser. Luego aparecerá el Rey de los Koopas. Ya para entonces, Peach y Twink saben que el lugar donde se encuentra la segunda estrella está en las Ruinas del Desierto Seco. Twink saldrá entonces ha decirle a Mario sobre las noticias.

Cuando Mario sepa, ve en camino al Pueblo Toad. Ya para entonces podrás hacer varias cosas:

- > Ya el Dojo estará abierto así que podrás retar a Chan y a Lee (nada que ver con Jackie Chan y Bruce Lee XDD).
- > Si hiciste las dos primeras tareas de Koopa Kut en Villa Koopa tendrás el tiquete de permiso para el Cuarto de Juegos de la parte sur del Pueblo Toad.
- > Visita a Luigi y lee las cartas que han llegado a tu mesa de correo.
- > Hay cartas para ti en la Oficina Postal del Pueblo Toad.

Ve a la parte sur del pueblo Toad donde encontrarás la casa de Tasty T que preparará deliciosas recetas de cocina. Si golpeas el árbol exactamente a la izquierda del inicio abrirás un tubo verde secreto que te lleva al Cuarto de Juegos. Ve todo hacia el sur hasta el próximo cuadro. Allí verás el Corral de los Lil'Oinks. Y más al sur verás la Estación del Tren. Una roca ha obstruido el paso así que usa a Bombette para destruir la roca. Una vez hayas hablado con los personajes y conocido todo lo que deseas toma el tren para iniciar la aventura del capítulo 2.

*****CAPÍTULO 2*****

=====
Monte Escarpado
=====

Enemigos

Mounty Mole

HP= 3 Def.= 0 Of.= 2

Estos enemigos no son muy problemáticos. El detalle es que su poder ofensivo es alto tomando en cuenta el nivel actual. Es muy recomendable tener a Goombario en la primera batalla para usar Tattle y de allí en adelante usar a Kooper pues este es el único personaje hasta el momento con un ataque simultáneo para todos los enemigos.

Cleft

HP = 2 Def.= 2 Of.= 2

El HP de este enemigo es bajo, sin embargo su poder defensivo es alto. De hecho, ni el Ataque de Martillo normal ni el Salto le harán daño (no sales sobre el enemigo pues te quitará HP). Su poderosa coraza y púas son nuestro principal enemigo. Los ataques normales de Kooper, Goombario o Parrakarry son insuficientes. Para eliminar este enemigo deberás usar algún ataque especial con Martillo. Si tienes la medalla de Charge te hará mucha ayuda, así mismo alguna medalla para lanzar martillos. Usa el poder del Power Shell de Kooper pues los eliminará con un solo golpe a todos.

Una vez llegues a la Estación del Tren, salva el juego, habla con los personajes y sube por las laderas de la montaña hasta la parte más alta, ignora el bloque de cemento y ve por la derecha.

Cuando llegues al siguiente cuadro te encontrarás con un Koopa que estará volando por allí. Este Koopa es Parakarry y se chocará contigo pues está buscando tres cartas que perdió. Tu misión es ayudarlo con su problema y encontrar las tres cartas perdidas de su cartera de correo.

Ahora bien, sigue la derecha y buscaremos las tres cartas o correos perdidos por el pobre Parakarry.

Carta #1: pasa la primera zona donde hay una especie de tobogán con monedas, luego a la siguiente y encontrarás unas plataformas en la pared a la derecha de una cascada que cae. Ve y sube a la primera plataforma y usa a Kooper para lanzar el caparazón y traer la carta.

Carta #2: luego del cuadro o zona de la primera carta, sigue por la derecha hasta la siguiente zona. Sube por las laderas y una vez arriba en vez de ir a la derecha, toma la izquierda por el camino que ves. Encontrarás en la siguiente sección un tobogán que te ayuda a dar un salto muy amplio hasta el otro lado. Sigue el único camino posible hasta encontrar otro tobogán más que te lleva directamente a la carta.

Carta #3: Regresa el camino hasta la sección donde tomabas la izquierda para dirigirte a la carta #2. En vez de eso ve por la derecha hasta el final donde encontrarás un puente roto. Déjate caer por el agujero y abajo encontrarás en el piso la carta.

Cuando tengas las tres cartas regresa todo el camino hasta donde está Parakarry. Debes saber que hay algunas cosas que hacer en Monte Escarpado con Parakarry. Primero, en la zona de la primera carta, usa a Parakarry para ir de plataforma en plataforma (son las mismas plataformas donde estaba la primera carta). En la última plataforma encuentras una medalla (Quake Hammer). Si sigues a la derecha encontrarás por la parte de abajo (en la siguiente sección) un camino que te lleva hasta un pequeño salto hasta un claro a la derecha. Usa a Parakarry para llegar al otro lado donde obtienes una Semilla de la Flor (2/4).

Por otro lado, en la zona de la carta #2 encontrarás una especie de abertura en la montaña. Si sigues a la derecha por fuera verás un cofre en lo alto. Para llegar allá toma un camino que no se ve desde tu ángulo pero que está allí. Simplemente ve por la izquierda hasta arriba donde está el cofre. Además, en esa misma sección hay una planicie que tiene unas monedas y en el centro hay una Pieza de Estrella.

Finalmente, hay una parte donde pasas por dentro de una montaña entre grutas. Si te dejas caer verás unas cornisas de madera. En la última a la izquierda encontrarás una Pieza Estrella.

Ahora si, ve todo hasta el final donde estaba la última carta y usa a Parakarry para que vueles sobre el puente roto. Llegarás a otro puente y encontrarás una especie de nido a lo lejos y un buitre sentado en él. El te preguntará si eres o no Mario. Si estás muy débil di que eres Luigi para no luchar. Esta batalla es opcional pero si deseas la lucha di que eres Mario y te retará a una pequeña batalla.

JEFE: BUZZARD

HP= 40

Of.= 2

Def.= 0

Este buitre tiene mucho HP y algunos ataques son realmente peligrosos, sin embargo su poder defensivo es nulo por lo que puedes realizar cualquier ataque con seguridad y será golpeado. Obviamente cualquier ataque tipo Ground como Quake Hammer o el Martillo no serán posibles de realizar. Usa saltos y activa la medalla Power Jump si la tienes. Usa a Parakarry o a Goombario para esta batalla. Buzzard tiene cuatro ataques principales: el más peligroso es uno donde empieza a mover sus alas y lanzar ráfagas de vientos; debes ser lo suficientemente rápido para presionar A rápidamente para que el marcador numeral cifre el cero (0), sino tendrás una pérdida de HP según el número donde quedaste y además, tu compañero perderá la cantidad de turnos según el número que quedó en el marcador. El otro ataque peligroso es uno que te agarra con sus patas y debes presionar A rápidamente de manera que haya más probabilidades de zafarse (como cuando usas Escape en el menú de comandos). Si no logras salir perderás 4HP. Los dos ataques que quedan son los ataques básicos que son unas plumas que lanza y un ataque de Headbonk, ambos quitan 2HP. Recuerda que tienes a Eldstar que te permite regenerar 5HP y 5FP y ten algún ítem de salud y de FP para poder soportar esta batalla. Tendrás 15 StarPoints si ganas esta

batalla que es más de resistencia que de estrategia.

Una vez Buzzard quede eliminado ve todo a la derecha, encontrarás una especie de tanque de agua, un bloque de salvar y uno de salud. Sigue hasta la siguiente sección donde encontrarás el campamento de Kolorado. Habla usando a Parakarry para entregarle una carta y que te de una Pieza Estrella.

=====

Desierto Seco Seco

=====

Enemigos

Pokey

HP= 3 Of.= 2 Def.= 1

Este enemigo es bastante peligroso ya que primero no puedes saltarle así que olvida a Goombario (sin embargo, recuerda hacerle Tattle). Usa a Kooper o Bombette para enfrentarlo. Cuando salgan en grupo usa Power Shell de salida. Otra cosa muy importante es que su ataque principal es muy rápido así que trata de tener buen comando. Si tienes la medalla Defense Dodge no titubees en colocarla como activa. Usa Martillo o un ataque especial con Martillo.

Thief

HP= 5 Of.= 1 Def.= 0

El problema con este enemigo es su HP y que roban dinero. Cuando te choquen, si no haces bien el comando te robarán 10 monedas. Cuando se acaben tus monedas robarán ítems y luego el HP así que trata de no esperar mucho. Para quitarle sus posesiones debes golpearlos simplemente antes de que huyan con tu mercancía. Usa a Kooper con su Power Shell para evitar que huyan ya que, una vez tengan algo en su poder, esperarán un turno y como tienen alto HP no escatimarán esfuerzos para huir.

Este desierto está compuesto de muchos cuadros o secciones en forma de grilla. La idea es seguir siempre hacia a la derecha si quieres llegar rápidamente hasta el Pueblo Seco Seco. En el camino encontrarás algunos peligros pero si sigues la derecha siempre no te perderás. Pasarán 6 pantallas antes de llegar al pueblo.

=====

Pueblo Seco Seco

=====

El pueblo está ubicado al este del desierto y fue construido por ladrones y nómadas del desierto. Una vez llegues habla con los

aldeanos. Nota que Chuck Gizmo está casi en la misma entrada del pueblo. Si continúas a la derecha encontrarás que de la tienda sale un ratón (Nomadimice) que huye. No podrás entrar a la tienda aún. Sigue toda la derecha hasta el final. Encontrarás a un extraño personaje frente a la última casa del pueblo. Te pediré que le des tres ítems. Tu debes darle tres ítems cualquiera así que asegúrate que sean tres no muy vitales. Hecho el intercambio te dará información te dirá que le des un ítem que es una fruta que empieza con L y termina con N y que solo existe en un oasis cercano.

Para ir al oasis sal del pueblo hacia el desierto. En el primer cuadro toma el sur dos veces y llegarás al oasis. Allí encontrarás árboles muy diferentes. Pégalos con el martillo para sacar Lima y Limones. Nota además que hay un Super Bloque (el bloque con la medalla azul) para subirle en nivel a un compañero. Mi recomendación es subirle el nivel a Bombette.

Regresa al pueblo, habla con el personaje que te pedía los ítems y entrégale el Limón. Ahora, te dirá que vayas a la tienda del pueblo para comprar unos ítems en orden que será la clave para ver a Moustafa. Para ello debes ir a la tienda y comprar un Hongo Seco y un Martillo Dañado en ese orden. El costo total será de 10 monedas y el ratón de la tienda te dirá que es la clave de Moustafa. Regresa a la casa del ratón que le diste el Limón y entra por la casa ahora libre. Ve por la derecha, salta por las cajas hasta el techo. Salta al otro lado, toma la carta que ves si gustas y entra a la puerta del final donde verás a Moustafa que de verdad es el ratón de hace un rato (gran sorpresa). El te dará la pista de las Ruinas Seca Seca y una gema que abre la entrada a las ruinas.

Ahora debemos buscar las ruinas. Antes de salir sería bueno ir a un lugar secreto del pueblo. En la segunda sección del pueblo, fíjate que hay un callejón con cajas a lo lejos. Sigue por allí, salta las cajas y encuentras una tienda. Dentro está Merlee. Cómprale una tarjeta de la suerte que será muy buena durante nuestra batalla en el siguiente calabozo.

Sal al desierto, y en el primer cuadro ve todo al norte hasta no encontrar más camino hacia el norte (o sea, ve hasta el límite). Una vez arriba ve todo a la izquierda (oeste) y fíjate cuando empieza a vibrar la gema. Llegarás a una sección con una roca en el centro y un espacio o indentación. Coloca la gema en el espacio y verás que aparecerán las Ruinas Seca Seca.

=====
CALABOZO 2
RUINAS SECA SECA
=====

Enemigos

Mummy Pokey
HP= 4 Def.=0 Of.=2
Es similar al Pokey solo que de color azul y que posee una ventaja muy curiosa. Tiene casi 50% de posibilidad de envenenarte cuando lanza su

cuerpo espinoso hacia ti como cohete. La medalla Damage Dogde es de suma importancia aquí para evitar golpes. Trata de eliminarlo rápido pues el veneno te consume poco a poco.

Buzzy Beetle

HP=4 Def.=2/0 Of.=1

Este enemigo posee una poderosa coraza en su lomo. Cualquier salto normal o martillo normal será insuficiente para infringir daño. Para poder golpearlos debes hacer el salto normal y aceptar el comando de manera que haya doble salto y así ponerlos boca arriba. Una vez así aprovecha. Si tienes a varios en línea ve uno en uno de manera que tengas la mayor cantidad boca arriba (demorarás más). Usa a Kooper o la Super Bomba de Bombette para aniquilarlos rápidamente.

Swoop

HP= 4 Def.=0 Of.=0

El problema con el Swoop es que es un enemigo que se posa sobre el techo como buen murciélago que es. Quiere decir que los ataques de salto normal o martillos de Mario son inútiles. Sin embargo puedes usar el Quake Hammer o el bloque POW para hacerlo bajar. Si no tienes esto usa a Parakarry que es el único capaz de llegar a esas alturas. Una vez haya sido golpeado de su posición en el techo se convertirá en un enemigo volador vulnerable a los saltos.

Stone Chomp

HP=4 Def.=2 Of.=2

Cada vez que obtengas una de las tres gemas del palacio aparecerá un Chomp de roca que es una trampa que resguarda dicho tesoro. Ni siquiera el Martillo en Nivel 2 puede infringir un golpe. Usa Quake Hammer para eliminarlo o un ataque cargado. Sino tendrás que usar la bomba de Bombette para eliminarlo poco a poco mientras haces Focus.

Chomp

HP= 4 Def.=2 Of.=3

Aparecen cuando enfrentas a Tutankoopas pues este los invocará. Su defensa es altísima y son extremadamente peligrosos pues su ataque es más alto que un Chomp de roca. Usa Quake Hammer para irlos llevando y usa puros ataques cargados o especiales como la Bomba o Super Bomba de Bombette. Ítems como la flor, el bloque POW y el Rayo ayudan y mucho.

Este calabozo ya pone las cosas un poquito más complicadas. Inicias en la sala donde está el bloque de salvar. En la siguiente sala verás que de un sarcófago sale un Mummy Pokey. Otro enemigo como este sale del otro sarcófago y dentro del sarcófago encontrarás una medalla que te permite saltar sobre enemigos con púas (lo cual es muy ventajoso tomando en cuenta que este escenario está lleno de Pokeys). Sigue hasta la derecha y al final encontrarás dos puertas: la de arriba con cerradura y la de abajo abierta. Ve abajo y obtén la Llave de las Ruinas que reposa en la plataforma. Regresa, sube y abre la puerta con cerradura. Ve hasta el final y presiona el interruptor del piso. Regresa al cuarto donde conseguiste la llave y verás que podrás pasar sobre la arena hasta la puerta.

El siguiente cuarto es uno grande con escaleras. Hay dos puertas en la pared derecha además de la pared resquebrajada arriba. Mientras que abajo a la izquierda hay una puerta con cerradura. Usa a Parakarry

para volar la parte más alta hasta la pared quebraja y usa a Bombette para destruirla. Acciona el interruptor para que la arena baje y recuerda tomar la Pieza Estrella que queda. Sal y entra por la primera puerta de abajo a la derecha para tomar la llave (es la sala que se llenó de arena). Sal de allí y ve a la puerta más abajo de la izquierda y abre la cerradura

En la siguiente sala sigue recto por debajo y encontrarás tres sarcófagos en el camino. Al final hay un bloque amarillo que acciona los sarcófagos. Elimina a todos los enemigos que salgan y una vez vencidos saldrá una llave que te permite salir por la puerta oeste. Nota que hay unas escaleras. Cuando tengas el Martillo de Roca (nivel 2) podrás destruir el bloque de piedra para obtener un Artefacto.

La siguiente sala posee varias entradas: hay dos a la derecha (una, la de arriba, es por donde vienes). Una a la izquierda arriba y una pared rajada abajo. Entra por la puerta superior de la derecha y estarás en una enorme sala con dos juegos de escaleras (verdes y rosadas). Primero sube por la escalera verde hasta el interruptor del centro, luego déjate caer y sube al interruptor de la plataforma baja de la derecha. Acciona el interruptor verde nuevamente para subir al nivel superior en el centro. Baja por la escalera rosada de allá arriba y acciona el interruptor rosado del nivel medio de la izquierda. Déjate caer y sube por las escaleras verdes de la misma forma que lo hiciste anteriormente. Una vez arriba sube por la escalinata rosada hasta la plataforma, déjate caer y toma el cofre con el Martillo de Roca (nivel 2). Sal destruyendo el bloque de roca (ya puedes obtener el Artefacto del cuarto de los tres sarcófagos).

Regresa del cuarto de sarcófagos hasta el cuarto con cuatro entradas. Entra por la puerta más a la derecha, abajo y en la primera sala de las gemas del palacio (hay tres en total). Toma la Piedra Pirámide (1/3) de la parte final rompiendo el bloque de piedra y enfrenta al Chomp de roca.

Regresa todo el camino hasta el cuarto que le sigue al cuarto de los tres sarcófagos. Rompe la pared quebrada de abajo y una vez salgas encontrarás un Super Bloque para subir de nivel. Súbele el nivel a quien desees de tus compañeros y déjate caer. Destruye la pared izquierda rota y estarás en la segunda sala de gemas del palacio. Allí encontrarás la Piedra Diamante y enfrentarás nuevamente a unos Chomps de rocas. Regresa y puedes salir por la derecha por un largo camino hasta una sala con un bloque de roca. Acciónalo para que aparezca una escalera que te permite obtener una Llave de las Ruinas.

Regresa todo el camino hasta la sala del trampolín, sube y regresa al cuarto con tres entradas y una pared rota. Toma la puerta inferior derecha hasta una sala con cuatro estatuas de Chomps. Toma la puerta final de arriba con cerradura y acciona el interruptor. Observa además que hay 6 estatuas Chomps con unas gemas en sus cubículos. Memoriza el orden pues lo usarás luego (de izquierda a derecha: Luna, Diamante y Pirámide). Cuando la arena caiga, sal y toma la sala de abajo, cruza por la arena hasta la pequeña sala donde está la última gema. Toma la Piedra de la Luna y elimina al Chomp de roca para salir. Sal al cuarto anterior y luego al anterior de ese donde están las 6 estatuas de roca sin gemas. Coloca las gemas en el orden correspondiente que ves en el cuarto al oeste de allí. Así abrirás la entrada a la guarida del jefe. Baja las escaleras y toma el bloque corazón. Luego entra y salva en el siguiente cuarto.

JEFE: TUTANKOOPA

HP= 30

Of.= 2

Def.= 0

Tutankooa no tiene defensa así que puedes aprovecharte de ello. Sin embargo su ofensiva es superior. Nota además que Tutankooa invocará a sus fieles Chomps que son verdaderamente peligrosos. La estrategia de vencer a los Chomps está al inicio, en la sección Enemigos de este calabozo. Cuando aparezcan los Chomps véncelos rápidamente usando Quake Hammer si lo tienes, pues, además golpeas a Tutankooa. Ten en cuenta que Tutankooa lanzará algunos caparazones de Buzzy Beetles. Además, el faraón de las ruinas lanzará un ataque mágico que te lanzará piedras a ti y tu compañero, inhabilitando por algunos turnos siendo esto muy peligroso pues los Chomps pueden aprovechar si no tienes Quake Hammer. En el segundo ataque mágico, el pobre Tutankooa se equivocará y lanzará las rocas pero a él mismo, cayendo de la plataforma y estando inhabilitado. Aprovecha para golpearlo lo más que puedas. De esa forma, con saltos normales o martillos vences a este jefe. Así rescatarás a la segunda estrella: Mamar.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Cuando tomes el control de Peach ve por el pasadizo secreto de la chimenea, sal del cuarto y toma el primer cuarto a la izquierda cerca de la puerta. Dentro debes esquivar a los guardias Koopas para que no te vean. El primero lo esquivas yendo por detrás de la mesa, el segundo debes seguirlo de espalda y el tercero debes esconderte dentro de los estantes. Toma la medalla del Focus que está en una de las entradas y al final oyes la conversación entre un soldado Koopa y un Hammer Bros. Una vez terminada la conversa; Peach será atrapada y cambia la pantalla a Mario con Mamar. Mamar le dará a Mario el poder de Canción de Cuna que permite dormir a todos los enemigos en batalla.

Ahora, desde las Ruinas Seca Seca puedes explorar por si te hace falta algo. Por ejemplo, desde el cuadro donde está el cactus de roca, camina tres espacios al sur y dos al oeste para obtener la medalla de Sonido FX C. Sal del desierto hasta la Montaña Escarpada. En el cuadro de la estación del tren encontrarás bajando un bloque de roca que ya puedes romper. Allí encuentras el Super Bloque para subirle el nivel a un personaje. Ahora, ve a la estación y habla con el chofer. Llega a Pueblo Toad.

En el pueblo camina hacia el norte hasta la siguiente sección y toma la derecha antes de la casa de Taste T. (la cocinera). Verás que un fantasma asusta al pobre guardia de allí. Sigue el camino por la derecha hasta entrar al Bosque Perpetuo.

*****CAPÍTULO 3*****
*****EL "INVENCIBLE" TUBA BLUBBA*****

=====
Bosque Perpetuo
=====

Enemigos:

Green Fuzzy

HP=6 Of.=2 Def.=0

Este enemigo tiene más HP que el original Fuzzy de Villa Koopa aunque su ataque no varía. Destaca el hecho que puede reproducirse y sacar una copia igual a él (eso se llama mitosis :p). Usa el martillo pues en estos momentos podrás quitarle 4HP con un golpe. Goombario quitará 2HP si tiene el segundo nivel de poder. Usa a Kooper para eliminarlos en fila. Recuerda que el comando defensivo debe presionarse siguiendo el sonido de los besos del Fuzzy. Son dos besos que hace, sigue el ritmo y consigues el comando.

Piranha Plant

HP=4 Of.=3 Def.=0

No sales sobre la planta piraña a menos que tengas Spike Defense entre tus medallas activas. Usa el martillo mejor pues tienes ofensiva de 4 para entonces. El ataque de la planta es algo confuso ya que primero se entierra, luego aparece y muerde. En el momento antes de morder presiona A para activar el comando sino tendrás 3HP menos y posibilidad de quedar envenenado.

Primero encuentras al mayordomo fantasma quien te dirá que debes ir a la mansión Boo al otro lado del bosque. Salva en el bloque antes de continuar.

El bosque puede resultar muy confuso pero Goombario ayuda mucho pues te dice lo que debes hacer o donde está la pista. La idea es ir pantalla a pantalla escogiendo el camino correcto de los cuatro existentes. El camino correcto es aquel que tiene cosas alrededor que lo hacen diferente a los demás. O sea, hay pistas en cada camino y uno de ellos es diferente al otro. Aquí está la resolución de cada uno.

Pantalla 1: encuentra las flores que se ríen y entra por ese camino. Un fantasma llamado Oakley te detendrá si no tienes a Mamar entre tus estrellas.

Pantalla 2: observa los troncos y encuentra aquel que le salen ojos desde el espacio oscuro.

Pantalla 3: frente al camino correcto hay arbustos de cuatro flores cuando los demás normalmente tienen solo tres.

Pantalla 4: en esta pantalla pues ir al centro de la misma dando la vuelta y encontrando el camino, encontrando así la Semilla Misteriosa. Para salir de aquí observa el tronco que le saldrá en un tiempo corto una especie de rostro malévolo color rojo.

Pantalla 5: hay muchos hongos cerca de los árboles. Uno de ellos tiene más hongos que los otros y además si te acercas pueden iluminarse.

Sigue ese camino.

Pantalla 6: ponte cerca de los arbustos con flores y presiona A para hacerlas reír. Cuando esto ocurra un grupo de flores quedará puesta y las otras caen. Entra por la que quedó puesta.

Pantalla 7: busca el anuncio que te dice hacia donde está la Mansión Boo.

Las pantallas 5 y 7 tienen otros caminos alternos. En la pantalla cinco, hay un grupo menor de hongos que se queda iluminado como el grupo mayor. Si entras allí encuentras la Medalla HP Plus y para salir busca el camino con el panal de abejas. En la pantalla 7 acércate a las rocas y una de ellas tendrá una cara que te lleva a una pantalla secreta donde encuentras el FP Plus y para salir busca las flores que retoñan. Ahora si, hacia la Mansión Boo.

=====
Mansión Boo
=====

Eres recibido por el mayordomo y te dice que hay información de la tercera estrella con la "dueña" de la mansión que reside en el tercer piso. Revisa el área por ítems como el Hongo Volt del bloque amarillo del piso. Salva el juego e ingresa a la mansión.

Entramos en la planta baja de la mansión. Sube las escaleras hasta el primer piso y ve hasta la última puerta a la derecha. Dentro encuentras una sala amplia con tres gabinetes a la izquierda. El gabinete del centro es de otro color. Presiona A frente a este y aparecerá un Boo quien te retará a un minijuego. Observa bien que Boo tiene el Disco LP y cuando tengas la oportunidad dale con el martillo al Boo correcto para reclamar el Disco LP. Sal de ese cuarto.

En ese mismo primer piso, camino a la izquierda hasta la puerta que sigue e ingresa. Dentro, en la esquina noroeste encuentras un fonógrafo. Pon el disco en el fonógrafo y presiona A con ritmo de manera que el cursor se mantenga lo más posible cerca de la marca con la letra A. El Boo que cuidaba el cofre irá a oír de cerca la música y dejará su guardia. Presiona B (pero deja correr la música clásica de Mario pues se lo merece) y al salir de la música corre hacia el cofre para reclamar la Pesa.

Ahora sal del cuarto y baja las escaleras hasta la planta baja y ve por la derecha hasta que veas unos sofás. Uno de ellos es color crema. Salta sobre él para impulsarte hacia el candelabro y cuando baje coloca la Pesa en el candelabro para mantener la puerta abierta.

Entra por la puerta que abriste con el candelabro abajo, baja las escaleras de la izquierda hasta el sótano y entra por la puerta derecha. Cuando llegues al siguiente cuarto la puerta desaparecerá y deberás seguir. Abre el cofre grande y verás que sale un Boo. Nuevamente jugarán a las escondidas con el ítem pero esta vez se pasarán el ítem de uno a otro. Cuidado porque la cámara hará un acercamiento que puede hacerte perder el Boo correcto. Dale con el martillo al Boo correcto y reclama las Super Botas. Un Boo se quedará en la esquina diciendo que hay una Pieza Estrella cerca. Salta y has

Super Salto en el aire (A en el aire) para hacer aparecer la pieza. Luego destruye el panel de madera con el salto doble para llegar a la siguiente zona.

Llegarás a la tienda de la mansión pero no podrás comprar nada aún. Presiona el interruptor azul pequeño, luego el siguiente con el martillo. Sube a la caja y salta doble sobre el interruptor azul grande para aparecer la escalera. Sube y abre la puerta.

Entra por la segunda puerta de la planta baja y verás una extraña vasija o ánfora en la parte izquierda. Si entras te convertirás en el original Mario de 1985 (este es uno de los mejores detalles del juego, que se repite en Paper Mario: Thousand Years Door). Bueno, luego de las lagrimitas rompe el panel de madera del piso y ve hasta el nivel inferior.

Caerás sobre un librero. Camina hacia arriba y usa a Parakarry para llegar al librero de la derecha. Ahora toma el Retrato del Boo. Baja y ve por la izquierda hasta la pared quebrada. Usa a Bombette y rompe la pared. Llega hasta la planta baja y desde allí sube hasta el primer piso. Ve hasta el final a la derecha y encontrarás un retrato vacío. Coloca el Retrato del Boo y abrirás el camino al tercer piso. Simplemente presiona A en ese cuadro para llegar al tercer piso.

Arriba, entra por cualquiera puerta y llegarás a la sala de Lady Bow. Luego de una charada ella te pedirá que ayudes a los Boos que son comidos por el Invencible Tubba Blubba a cambio de soltar a Skolar, la tercera Estrella Mágica. Lady Bow se unirá al grupo. Sal y baja para luego salir de la mansión. Antes puedes visitar la Tienda de la Mansión que está en el sótano de la misma. Hay muy buenos y exclusivos ítems como Mystery, Muñeco de Nieve, el Reloj Estático, Hongo de Vida, Super Hongo. Sal de la mansión cuando estés listo.

Una vez fuera ve por la derecha de la casa (salva y regenera salud) y encontrarás el camino hacia el Barranco Fantasmal.

=====
Barranco Fantasmal
=====

Enemigos:

Hyper Goomba
HP= 7 Of.=3 Def.=1
Ya para estas alturas tu defensa será de 2 y tu ofensiva será de 3 así que recibirás daño de 1 con un ataque normal y darás hasta 2 con comandos. Estos goombas verdes son peligrosos porque tienen una habilidad que permite cargar la ofensiva. Si eres golpeado cuando estás cargado recibirás un daño de 8HP. Nota que tienen 7HP así que, a menos que uses ítems o ataques especiales, necesitarás dos turnos por lo menos para eliminar a uno de estos enemigos, por lo que cuando hayan varios puedes ser víctima de su ataque cargado. Asegúrate traer Super Hongos e ítems ofensivos. Usa el Outta Sight de Lady Bow para

hacerte invisible en el turno de ataque con carga.

Hyper Paragoomba

HP=7 Of.=3 Def.=1

Igual que el enemigo anterior solo que con alas, quiere decir que los ataques con martillos o terrestres no le hacen daño. Simplemente golpéalos con un salto para inhabilitarlos y hacerlos caer, convirtiéndose en un Hyper Goomba.

Cleft

HP=4 Of.=3 Def.=3

Observa que tienes ofensiva de 3 pero este enemigo tiene defensiva de 3, o sea que, con ataques normales tu ataque será cero (3-3=0). Usa carga en el martillo para atacar en el siguiente turno, Quake Hammer o cualquier Power Jump si tienes la medalla que evita daño con púas para atacar al Cleft. Sin embargo el personaje recomendado es Bombette ya que, con Bomb o Super Bomb hace que el Cleft quede boca arriba e inhabilitado por un turno. Además su defensa baja a 2 por lo que tendrás un ataque normal de 1 (3-2=1).

Una vez llegues encontrarás un enorme molino de viento cerrado y varios Hyper Goombas y Hyper Paragoombas. Sigue por la derecha y encontrarás algunos enemigos más como los poderosos Hyper Clefts. Observa que en el segundo cuadro haya medalla que permite aumentar la posibilidad de marear a un oponente. Hay algunos cubos y buenos ítems en la zona. Sigue todo el camino a la derecha (debes usar a Parakarry en el final para cruzar la plataforma) y encontrarás una aldea abandonada.

La aldea está llena de Boos y te dirán que Tubba Blubba los visitó el día anterior y se comió a Herbert. Habla con todos los residentes y checa los bloques de salvar. En un momento dos Boos te detendrán y verás que de repente aparece Tubba Blubba. Usa Outta Sight presionando C abajo para esconderte. El pobre Boo de nombre Stanley no se dará cuenta y será comido por el enorme monstruo come espectros. Sigue el camino por la derecha de la aldea hasta arriba donde encuentras el Castillo de Tubba Blubba.

=====
CALABOZO 3
EL CASTILLO DE TUBBA BLUBBA
=====

Enemigos

Clubba

HP= 8

Of.= 3 Def.=0

Clubba es el soldado que guarda las puertas y corredores del castillo aunque tiende a dormirse mucho en su trabajo. No es un enemigo que tenga algo en particular para poner atención solo un decente HP que puede ser eliminado en un solo turno. A veces tienden a huir si su HP baja mucho pero ocurre rara vez. Su ataque es normal de contacto quitando 3HP así que cuidado. Usa saltos o martillos.

Inicias en un enorme salón muy abierto con extraños enemigos color claro sobrevolando el área. Si eres capturado te sacarán del castillo así que usa a Bow (C abajo) para esconderte y seguir. Ve por la izquierda hasta la puerta.

Camina por el corredor teniendo cuidado con los Clubbas e ignora la primera puerta. Entra por la segunda puerta y dentro encuentras una Pieza Estrella. Sal por la puerta y luego en el corredor sal por la puerta izquierda. Estarás en un cuarto ahora con una mesa en el centro. Sigue el camino por la izquierda y verás una puerta en la pared norte. Ve por allí. Baja las escaleras y al final usa el salto doble para romper el panel y llegar al sótano. Abajo habla con el Boo quien te dará la Llave del Castillo. Luego puedes regenerarte con el bloque de allí. Sal por la puerta.

Ahora, antes de subir las escaleras checa el Super Bloque azul para subirle el nivel a un personaje. Sube todas las escaleras hasta la puerta y una vez arriba llegarás al cuarto anterior con la mesa. Sigue hacia la derecha todo el camino, pasa el corredor y llega al salón grande de inicio. Abre la puerta de la derecha del salón que tenía cerradura usando la llave.

Hay otro muy amplio corredor con algunos enemigos en la zona. Al final unas escaleras te llevan al primer piso. Sigue hacia el oeste por la vereda hasta la puerta al final. Cruza el puente que pasa por el cuarto grande del inicio y abre la puerta de la izquierda al final.

Estás en otro corredor largo. Verás que al inicio hay una pared rota. Usa a Bombette para destruirla y estarás en un cuarto con paneles de madera en el piso. Rompe el del centro para caer al cuarto de abajo y usa a Parakarry para llegar al otro lado de la mesa y tomar la medalla del D-Down Jump. Regresa todo el camino hasta el primer piso en el corredor donde quedamos.

Sigue el corredor pasando la abertura que abriste con Bombette y encontrarás otra puerta al final casi. Entra y estarás en un cuarto con púas que salen del piso. Camina cuando las púas bajen y usa el poder de Bow (C abajo) para desaparecer antes que las púas aparezcan. Sigue el ritmo hasta el final para obtener en el cofre la Llave del Castillo. Sal de ese cuarto hacia el corredor y toma la puerta oeste del corredor.

Estarás ahora en la parte alta del comedor del castillo. Camina hasta encontrar en la pared un reloj grande. Empuja el reloj hacia la izquierda para abrir un nuevo camino. Dentro encontrarás una alcoba con un gabinete para ropa. Presiona A frente a los cajones para abrirlo, salta de cajón en cajón y sube a la cama y tomar las monedas. Luego usa las almohada para llegar por una cornisa a un cuarto secreto donde obtienes la medalla Mega Rush. Sal de ese cuarto al comedor y abre la puerta con cerradura.

Sube las escaleras (encuentras un Sirope de Maple al inicio) y llegarás al segundo piso del castillo. En el siguiente corredor encuentras a Tubba Blubba quien sospecha de tu presencia. Cuando camine y se acerque escóndete con el poder de Bow. Sigue poco a poco escondiéndote y caminando hasta el final donde encuentras una puerta en la pared norte. Dentro encuentras a muchos Clubbas dormidos en el salón. Camina despacio (presiona levemente el stick) y ve hasta el cofre donde obtienes la Llave del Castillo. Sal de ese cuarto sin despertar a los Clubbas y luego sal del corredor donde estaba Tubba Blubba.

Ahora, camina por el puente del salón grande hasta el otro lado (este), y estarás dentro de la alcoba de Tubba Blubba. Verás que el enorme monstruo come espectros aparecerá y se irá a dormir. Abre ahora el cofre de la esquina y aparecerá la Llave Mística. Tubba Blubba apenas despertará luego de un grito de auxilio de la llave que de verdad es la llave del Molino que está cerca del Barranco Fantasmal. Toma la llave y sal del cuarto.

Ahora, ve bajando todos los pisos mientras Tubba Blubba te persigue hasta la puerta de la entrada. Sal del castillo y camina todo el recorrido pasando por la aldea donde estaban los Boos. Camina hasta encontrar el molino y usar la llave. En el molino entra al pozo y estarás en el cuarto secreto de Tubba Blubba. Sigue el corredor por la derecha evitando los Hyper Goombas a como de lugar. Llega al final y enfrentaremos al jefe.

JEFE: EL CORAZÓN DE TUBBA BLUBBA

HP= 50

Of.= 6

Def.= 0

Debes tener muy claro que Bow es la mejor aliada aquí a pesar de que su ataque destruye el pobre stick de N64 . Usa ataques normales o cargados con Mario pero asegúrate no gastar mucho FP o tener por lo menos algún ítem regenerativo de FP. Esto es porque necesitaremos el poder Outta Sight de Bow para escondernos del corazón cuando se cargue. Ataca con Mario y verás que en el primer turno el corazón se carga (y si te pega así tendrás daño de 12HP). En el siguiente turno usa primero a Mario y ataca normaly luego usa a Lady Bow con su poder Outta Sight para evitar el golpe fatal del corazón en el turno consecutivo. A veces no se carga y golpeará quitando 6HP en ataque normal y en esos turnos puedes usar a Lady Bow para golpearlo con las Cachetadas. Repite todo el proceso hasta que elimines al enemigo. Luego, el corazón huirá. Sería buena idea cargarte con FP y HP si puedes antes de salir del molino. Sal del molino hasta las afueras y verás a Tubba Blubba en la pradera.

JEFE: TUBBA BLUBBA

HP= 10

Of.=4

Def.= 0

El pobre Tubba Blubba ya está muy debilitado y solo tiene 10HP. Elimínalo con ataques normales y usa algún compañero poderoso como Bombette. Ataca con ataques especiales y en dos turnos quedará eliminado.

Una vez derrotado Bow llamará a Bootler quien te dará la tercera estrella: Skolar.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Ahora aparecerás en el Castillo de Peach. Entra por la puerta secreta de la chimenea y oirás la conversación de Bowser. Simplemente elige las tres cosas que Mario odia más (elige ítems para que te los regalen :p) y saltas automáticamente a la pantalla con Mario.

Ahora, luego de que Skolar habla, sal del Barranco Fantasmal hasta la mansión y de allí al bosque. Encuentras a Jr. Koopa quien está algo asustado pero te retará a la batalla. Para vencerlo simplemente realizas saltos y atácalo con armamento pesado. Usa el poder de Skolar para quitarle 7HP y ataques especiales. Usa a Parakarry o a Goombario pues estará volando. Una vez eliminado toma cualquier camino y aparecerás en la parte del bosque del inicio (con el signo de referencia). Toma el camino sur para ir al Pueblo Toad.

Cuando llegues verás que todo es un desastre por culpa de los Chicos Tímidos o Shy Guys. Empezarán un verdadero relajó en todo el pueblo. Primero ve cerca de la casa de la cocinera Tace T. Cuando te acerques saldrá un Shy Guy huyendo con el sartén de la pobre cocinera. Si vas a la Oficina Postal verás que se roba la bolsa de cartas. Así mismo se robarán la calculadora del dueño de la Tienda de Medallas de la parte norte, la llave del cuarto de depósito de la Tienda Oeste del pueblo y el Diccionario del profesor que vive en el inicio del pueblo. Hay más Shy Guys en el área: cerca del jardín en la sección central, en el Hotel Toad, en la casa de Mario molestando a Luigi, en el Club 64 del puerto.

En este momento puedes conseguir una de las medallas más importantes del juego. Habla con Merlow en la parte norte y te dirá que tuvo un sueño donde daba vueltas en una palmera de hojas rojas en el desierto. Ve al Puesto Seco Seco y verás una palmera roja y dos Todytes cerca. Da varias vueltas a la palmera hasta que un Toadyte te detenga. Luego que hable contigo te dirá otro sueño donde ve una casa de techo rotatorio. Ve a la casa de Merlow y da tres Saltos Dobles (A para saltar y A en el aire) para hacer caer una de las medallas más importantes del juego, que te permite cambiar de personaje sin perder el turno.

Una vez hayan sido robados todos los ítems, los Shy Guys desaparecerán a su escondite secreto ubicado en la parte oeste del pueblo (o sea, ve a la parte del pueblo donde está la casa de la cocinera y camina por la vereda a la izquierda. Ignora la casa celeste y llegarás recto a la parte oeste del pueblo).

Camina y verás primero la tienda y luego una casa grande que parece un castillo chico. Luego una casa que supuestamente está vacía. Entra y usa el poder de Bow para esconderte y verás que de repente entra un Shy Guy que abrirá una puerta secreta. Acércate a la pared y presiona A para abrir la puerta y entra a la Caja de Juguetes usando el trampolín.

*****CAPÍTULO 4*****
*****ENCUENTRO EN LA CAJA DE JUGUETES*****

Este capítulo lo diseñé de manera que todo sea como un solo texto, sin embargo explicará que hay en cada estación pues toda la caja de juguete es un solo calabozo.

Enemigos

Shy Guy

HP= 7 Def.=0 Of.=3

Es el principal enemigo de este calabozo. Hay muchos en el área y son muy traviesos. Su ataque normal quita 2HP y lo sabrás pues el Shy Guy ataca recto. Pero cuando hace una acrobacia antes de atacar entonces hará un ataque especial de 3HP que es un salto. Aprende el "timing" y seguro harás los comandos. Usa cualquier ataque pues su defensa es 0.

Fly Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Es similar al anterior solo que usa unos globos para flotar. Nota que no puedes usar ataques con martillo o de tierra pero si le saltas caerán convirtiéndose en regulares Shy Guys.

Groove Guys

HP=7 Def.=0 Of.=3

Estos enemigos son un problema ya que causan Mareo al pobre de Mario por dos turnos o más. Trata de eliminarlos rápidamente pues causan mucho daño cuando Mario esté indefenso. Es buena idea propinarles un ataque de estatus a ellos igual. Además, son bastante molestos pues si hacen un baile pueden llamar a otros compañeros de equipo a la batalla. Junto a los Medi Guy, este enemigo es de los primeros que debes eliminar a la hora de batallar.

Medi Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Este enemigo tiene la capacidad de regenerar la salud de ellos mismos o de sus compañeros en la batalla. Otra cosa es que andan volando por lo que los ataques con Martillo o de tierra no funcional y no pueden ser bajados. Deben ser eliminados con saltos, lanzamiento de ítems o invocaciones. Elimina rápidamente al Medi Guy para que no cause estragos.

Flame Guy

HP=7 Def.=0 Of.=4

Es el más poderoso entre los Shy Guys normales pues ataca ayudado de calientes flamas. No saltes sobre el enemigo a menos que tengas la Medalla de Hielo que consigues en este mismo nivel. Usa Martillo y los ataques de Kooper para eliminarlo rápidamente. Debes sacarlo del grupo

pues sus ataques son altos. Ten cuidado cuando viene acompañado de Medi Guys ya que los regenerarán de una vez.

Battle Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Este Shy Guy está obsesionado con la guerra, es algo así como un "Tom Hanks Guy" . Su ataque primordial es cuando lanza con su resortera una piedra que causa daño de 3HP. Sin embargo, de vez en cuando cambia a un martillo y si eres golpeado con este te marearás o paralizarás así que mucho cuidado (haz el comando correctamente). No tiene un atributo más así que elimínalo como cualquier otro Shy Guy.

Dark Guy

HP=50 Def.=0 Of.=10

Este enemigo si que es peligroso y cuida un cofre en la Estación Azul de la caja de juguetes. Debes saber que es un enemigo muy resistente a los estatus que tienen tus compañeros de equipo aunque es débil contra los ítems como el Dizzy Dial. Usa también el poder de la segunda estrella que se llama Lullaby o Canción de Cuna para dormirlo. La idea es mantenerlo fuera de acción el mayor tiempo posible pues su ataque es de 10 y cuando hace un movimiento especial aumenta a 12. Si tienes el Gel para Desaparecer o la Capa de Piedra sería buena idea usarla cuando se hayan acabado todos los ítems con estatus y le dejas la misión a tu compañero. Usa ataques especiales en todo momento para eliminarlo rápidamente. Usa Tormenta de Estrellas y recuerda siempre tener unos cuantos Super Hongos que se consiguen rápidamente en Pueblo Toad (recuerda que puedes regresar cuando gustes). El enemigo es resistente pero cede si lo atacas rápido y te proteges con algunos ítems. Usa ítems de ataque como el Trueno y prueba de vez en cuando con alguno de estatus aunque no siempre sirven con este enemigo.

=====

Estación Azul

=====

Cuando llegues te darás cuenta que hay una pequeña estación de tren pero sin tren. En esa misma sección hay dos caminos: uno por la derecha y otro por la izquierda. Toma cualquiera aunque es mejor acabar con el más difícil: el de la izquierda.

Cuando llegues verás un Shy Guy oscuro cuidando un cofre. Révalo a una batalla (debes salvar primero y tener todo el HP y FP). Este enemigo se llama Dark Guy y a veces lo llaman Deadly Guy. Observa la sección Enemigos de este capítulo para saber como ganarle. Toma del cofre la medalla Power Plus que te permite subir en +1 el poder de salto y martillo (es muy buena pero usa 6 BP).

Continúa hacia la izquierda hasta una sala con muchos Shy Guys. Véncelos a todos para ganar los ítems, en especial el Mix para Pasteles y la Calculadora. Regresa a la Estación Azul y toma el camino por la derecha.

Encuentras a varios más Shy Guys y un video de Kammy Koopa colocando la primera cosa que Mario odia (según elegiste anteriormente). Camina

eliminando a los Shy Guys que veas hasta encontrar una muralla. Salta doble sobre la cajita para impulsarte con el "Jack in the Box". Salta de nuevo al otro lado y sigue hasta ver una especie de edificio azul al fondo. Entra por el segundo, sube la escalera interna y luego la externa. Salta a la izquierda si quieres una Pieza Estrella (con Parakarry) o a la derecha para seguir. Llega al final para vencer o tomar la primera cosa que Mario odia y dentro del cofre está la Llave del Depósito de la Tienda Oeste.

Una vez hayas obtenido la Calculadora y la Llave del Depósito, ve a la Estación Azul y usa el trampolín para salir de la caja de juguetes. Sal del escondite de los Shy Guys y toma por la derecha hasta la Tienda y habla con el dueño para entregarle la Llave del Depósito. Ingresa al Depósito donde obtienes un Dizzy Dial, un Muñeco de Nieve, un Hongo Eléctrico y muy importante, un Tren de Juguete. Luego, ve a la parte norte del pueblo (donde está la casa de Merlow, la Oficina Postal, etc.) y entrega la Calculadora a Rowf en la Tienda de Medallas quien te entregará una de sus más preciadas medallas: Yo Espío (sirve para saber donde hay una Pieza Estrella por sección).

Ahora regresa al escondite de los Shy Guy y acércate a la caja de juguete (no entres aún). Verás que saldrá un signo de admiración "!" cerca de la caja. Presiona A y podrás elegir el Tren de Juguete para introducirlo en la caja. Una vez colocado el tren, ingresa a la caja de juguete. Ve a la Estación Azul y habla con el Toad de allí que te explicará como viajar. Pégale con el martillo al interruptor derecho para que la flecha se transforme en color rosada y sube al tren hacia la Estación Rosada.

=====
Estación Rosada
=====

Desde que llegas a la Estación Rosada ve por la derecha y encuentras dentro del cofre la Bolsa de Cartas de la Oficina Postal. Entra por el camino de allí mismo.

Sigue el camino recto hasta encontrar una barrera. Salta a la caja para impulsarte al camino superior. Luego camina hacia la izquierda hasta encontrar un cofre donde obtienes la Medalla de Más Defensa (Defense Plus). Regresa todo el camino y sube a la caja de juguete. Salta doble para caer al otro lado de la barrera. Continúa el camino hasta encontrar una parta con bloques que parecen casas en el fondo. Si vas al final verás un Shy Guy corriendo hacia ti. Síguelo y ponte frente al bloque azul y cuando el salga, el giro de la puerta te permitirá entrar. Sigue por la derecha hasta el cofre al final donde enfrentas u obtienes la segunda elección de Peach. Además, cerca hay un cofre con la Medalla de Hielo (muy importante para el capítulo que viene). Reclama del cofre protegido el Sartén de la cocinera del pueblo. Regresa a la Estación Rosada.

Ahora, habla con el transportista y dile que te lleve a la Estación Azul, sal de la caja de juguetes y ve hacia la casa de la cocinera en el Pueblo Toad. Entrégale el Sartén y ella te dará como premio un Pastel. Si tienes los Mix de Pastel que ganas en la Estación Azul, úsalas para que te haga dos pasteles más. Aprovecha y retorna la Bolsa de Cartas en la Oficina Postal y entra a la casa de Toad para

regenerarte (te darán una Pieza Estrella al retornar la Bolsa de Cartas). Por lo menos deja uno sin usar. Regresa todo el camino hasta la Caja de Juguetes y ve la Estación Rosada.

Una vez en la Estación Rosada entra por la izquierda y camina recto por la pasarela hasta la siguiente sección. En medio camino encuentras a un personaje muy gordo llamado Gourmet Guy. Habla con él y cuando termine entrégale el Pastel que preparó Tasty T. La impresión lo llevará a la esquizofrenia y podrás seguir por el camino del fondo. Camina todo a la derecha teniendo cuidado con los Flame Guys y los Battle Guys. Reclama el Dizzy Dial al final y sigue a la siguiente sección hasta encontrar una palanca. Presiona A cerca para activarla y permitiendo arreglar la vía del tren. Regresa a la Estación Rosada y habla con el transportista para que te lleve a la Estación Verde (recuerda cambiar la flecha a la derecha).

=====
Estación Verde
=====

Aquí hay un punto para salvar y un solo camino por la derecha. Además, en la misma estación hay cuatro cajas de juguetes de varios colores: amarillo, azul, verde y roja. Entra por el camino a la derecha y encontrarás unas correas o bandas transportadoras. Ve evadiendo las cercas y encontrarás al final una cerca completa que no te deja pasar. Usa el poder de Bow para pasar por entre la cerca hasta el otro lado (si escucharas más a Goombario no habría necesidad de ver esta guía, él te lo dice :p). Al final de las correas encuentras un cofre con una Nota Misteriosa (así se llama el ítem).

Encuentras luego una ruleta pero mejor ni lo intentes o tendrás algunos Shy Guys para molestarte. Luego hay una sección con muchos bloques de colores que funcionan como plataformas. Debes usar a Parakarry de vez en cuando y debes subirte al bloque azul del final para saltar por la parte superior hasta el cofre donde enfrentas u obtienes la tercera elección de Peach. Dentro del cofre encuentras el Diccionario. Antes de regresar toma la Pieza Estrella que hay debajo de donde obtienes el Diccionario. Retorna todo el camino hasta la entrada.

Ve a la Estación Azul y sal de la Caja de Juguetes hasta el Pueblo Toad y dirígete a la entrada del Pueblo. Habla con Russ T., el profesor del pueblo que está muy cerca de la entrada misma y entrégale su Diccionario antes que pierda más IQ. Además, entrega la Nota Misteriosa que encontraste en la Estación Verde y él la traducirá dándote la combinación de las cajas de colores de la Estación Verde cuya combinación es: Amarilla, Verde, Roja y Azul.

Regresa a la Caja de Juguetes y ve a la Estación Verde y pega con el martillo a las cajas de colores con la combinación que te dieron: Amarilla, Verde, Roja y Azul. Así arreglarás los rieles del tren y podrás ir a la Estación Roja.

=====
Estación Roja

=====

Hay un bloque de salvar y uno para regenerar cerca de la estación a la derecha. Toma el camino por la izquierda hasta la siguiente sección. Hay un bloque amarillo con un Hongo Eléctrico y una plataforma que sube y baja. Sube a esta y pónete en el bloque hasta saltar a la plataforma rotatoria. Baja y cerca de la columna de bloque verde amarilla, rojo, azul, verde y azul (orden ascendente) hay un bloque rojo secreto con la Medalla de Super Recarga. Sigue por la derecha, sube por la plataforma para sortear la muralla hasta el otro lado. Encuentras un Muñeco de Nieve antes de la entrada e ingresa.

Estarás dentro de una zona muy oscura donde encuentras a un minijefe llamado el Fantasma de la Linterna. Para vencerlo debes hacer doble salto hacia su linterna para que se ilumine. Ya que todo está oscuro tendrás que guiarte por el marcador del botón A que aparece a la izquierda de la pantalla. Una vez quede iluminado su cuerpo elige su cabeza para atacarlo con saltos. Usa saltos de poder o recargados, ítems o Martillos especiales. La idea es aprovechar al máximo cuando esté vulnerable. Evita sus ataques aunque tiene uno que inhabilita a tu compañero de juego. Repite la secuencia hasta que lo elimines.

El enemigo dejará una pequeña linterna. Usa el Martillo para romperla y saldrá de allí un nuevo compañero de batalla (uno muy fuerte) llamado Watt. Ahora sigue todo el camino de regreso hasta la Estación Roja. Recuerda que subiendo la primera muralla hay una plataforma que te lleva a una zona más alta. Allí hay un Súper Bloque para subirle el nivel al propio Watt. Ve hasta la Estación Roja.

Encuentras un Shy Guy que huye y unos bloques rajados. Usa a Bombette para destruir la defensa y los Shy Guys huirán hasta el final. Sigue todo el camino y entra a un cuarto oscuro. Usa a Watt (C abajo) para observar y verás que los Shy Guys huirán hasta una nueva sección que es en verdad una arena de batalla.

JEFE: GENERAL GUY y LA ARMADA SHY GUY

Aquí enfrentas al General Guy pero primero hay unos cuantos Shy Guys que te darán la bienvenida. El General Guy invocará a sus tropas. Esta batalla se divide en tres secciones.

Escuadrón Guy

HP= 15 Def.= 0 Of.= 1

Aparecen muchos Shy Guys en un caos total. La idea es que, dependiendo de la cantidad de Shy Guys que hayan así mismo será el daño infringido así que apúrate y elimina a cuantos puedas lo más rápido posible. Usa Martillo, saltos y a cualquier compañero para eliminarlos, de preferencia uno con ataque fuerte como la Super Bomba de Bombette. Una vez eliminado todo el escuadrón (o dejado alguno en pie), el General Guy mandará a su segundo grupo en mando.

Slick Guy

HP= 7 Def.=0 Of.= 4

Es muy buena idea utilizar en este momento la Tormenta de Estrellas que tienes entre tus ataques Estrella porque este enemigo (que viene por partida doble) tiene 7 de HP y solo necesita una sesión de Tormenta de Estrellas para ser eliminado. Si no tienes suficiente poder usa saltos o ataques terrestres como el Power Shell de Kooper o el Quake Hammer. Elimina al dúo y enfrentaremos al General Guy.

General Guy

HP= 30

Def.=0

Of.=4

Este es el enemigo final y es un verdadero dolor de cabeza. De salida coloca a Watt en tu grupo (ojalá y ya tengas la medalla de Intercambio que explico en los párrafos anteriores al inicio de este capítulo). El General Guy utiliza poderosos ataques eléctricos gracias al bombillo que tiene su poderoso tanque de juguete. Elimina el bombillo saltándole o utiliza algún ítem como el rayo. La idea es destruir al bombillo primero. Ahora, el General Guy quedará inhabilitado para realizar su ataque más fuerte y en vez de eso lanzará bombas. Es muy probable que tu HP esté ya bastante bajo así que es buena idea usar ítems como la Capa de Roca, el Gel Repelente (si lo tienes) o cualquier otro que te proteja. Usa el poder de Watt en ataque normal para golpearlo y toma en cuenta que debes usar ítems de ataque o Tormenta de Estrella (cuando se recargue tu poder) para golpear al General Guy. Es una batalla bastante fuerte pero al final ganarás. Ahora habrás liberado a Muskular, la cuarta estrella.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Una vez terminado el capítulo regresas directamente al castillo de Peach. Ve con Peach por el camino secreto de la chimenea y sal a la sala principal del castillo donde están los soldados. Baja las escaleras e ignora la primera puerta, luego está una puerta con cerradura y luego otra puerta hacia la derecha. Dentro encuentras a Gourmet Guy quien te pedirá una comida deliciosa sino te delatará. Él te dará la Llave del Castillo para ir a la cocina de la planta baja. Sal del cuarto hasta la puerta con cerradura y entra a la cocina que se encuentra debajo de donde entras a la derecha (si jugaste Super Mario 64, sería en la puerta de Whomp's Fortress). Dentro debes hacer un pastel.

Twink te dará los pasos para hacer el pastel de fresas. Hay muchos ingredientes en las mesas y alrededores, simplemente presiona A para elegir y colócalo en la taza uno a uno. Primero debes mezclar huevo y harina, luego presiona A para batir vigorosamente. Luego ponle harina y tendrás lista la masa. Ahora llévala al horno y espera 30 segundos (debes presionar A para meterlo al horno y A para detenerlo, sería buena idea tener un reloj que marque segundo ya sea por pulso o con números). Una vez fuera coloca en el pastel crema y fresas y estará listo. Llegarás al cuarto de Gourmet Guy y si todo lo hiciste bien aceptará el pastel y te dirá donde está la siguiente estrella.

Ahora pasarás a una escena donde Mario habla con Muscular y te dirá el nuevo poder Chill Out. Twink aparecerá y te dirá la localización de la siguiente estrella en Montaña LavaLava. Antes de irte debes hacer algunas cosas:

- Entrega el nuevo libro de recetas a la cocinera del pueblo. Recuerda que el libro lo obtienes en la Caja de Juguetes.
- Sigue con el sidequest de Koopa Kot si lo tienes adelantado.
- Sigue con el sidequest de las cartas.

Ahora si, ve por la parte oeste del pueblo (donde estaba la Caja de Juguetes) y de allí más al oeste hasta el puerto. En el puerto entra al Club64 y habla con todos y te dirán que hay un monstruo en el puerto. Acércate al puerto y habla con el "monstruo" que en verdad es una ballena (cerca está Kolorado). La ballena te pedirá que lo ayudes

con un dolor de barriga que tiene. Entra a sus fauces y sigue hasta el estómago. Usa a Watt para ver y ataca al enemigo que salta. Vencelo con ataques básicos y saldrás impulsado por la ballena. Una vez afuera la ballena te dirá si deseas irte con él hasta la Isla LavaLava. Acepta y empezaremos el nuevo capítulo.

*****CAPÍTULO 5*****
*****ENCUENTRO EN ISLA LAVALAVA *****

Enemigos

Fuzzie de Jungla
HP= 7 Def.= 0 Of.= 3
Este enemigo no tiene defensa alguna así que atácalo con lo que sea. Mucho cuidado con su ataque de succión ya que debes presionar A rápidamente para quitártelo de encima. Por lo menos te quitará 2HP. Además este enemigo puede invocar otros Fuzzies así que cuidado.

Una vez llegues a la isla ve por la derecha hasta la zona de la playa donde encuentras a varios Yoshis. Sigue todo el camino por la derecha hasta otra playa más donde encuentras a Kolorado siendo atacado por unos Fuzzies de Jungla. Vence a los enemigos y salva a Colorad. Sigue todo el camino a la derecha hasta la Aldea Yoshi.

=====
Aldea Yoshi
=====

Una vez llegues a la aldea habla con todos y verás que los niños están preparando una travesura. Hay un tronco que te lleva a un nido de cuervos, hay una tienda y una casa de Toad y ve por la derecha. Encuentras nuevamente al pobre de Kolorado atacado por unos Shy Guys. Ayúdalo venciendo al enemigo y habla con él. Sigue a la derecha hasta encontrar la entrada al volcán que es inalcanzable de momento. Regresa a la aldea Yoshi y verás que hay todo un caos. Los niños se han perdido jugando en la Jungla Jade. Salva el juego y toma el camino norte.

=====
Jungla Jade
=====

siguiente pantalla a la derecha y en esa zona cruza el puente y golpea el tronco para hacer aparecer el otro puente. Golpea a las Plantas Pirañas para pelear y al vencerlas salvas al Yoshi.

Yoshi Morado: vuelve una pantalla a la izquierda y luego hacia el sur hasta una pantalla con una estatua de roca. Ve por el sur en el agua y ve a tierra. Verás al Yoshi plácidamente durmiendo encima del árbol. Golpea el árbol y caerá. Ahora, golpea el tronco de madera y regres a la Aldea Yoshi.

Ahora cuando regreses a la villa te pedirán que vayas a hablar con el jefe de la aldea. Desde la villa ver por la izquierda hasta la playa y toma cualquiera de los puentes de madera hasta el centro cerca de la estatua donde está el jefe de la aldea. Ahora bien, habla con él para que luego te entregue La Estatua de Rafael el Cuervo. El jefe te dirá que coloques la estatua en una estatua más grande dentro de la jungla. Bueno, regresa a la aldea de los Yoshis y toma camino al norte.

En ese cuadro ve por la izquierda, por el puente hasta el puerto y toma por el agua el camino norte hasta la jungla donde ves al fondo la estatua de Rafael. Ve al puerto y pasa por el agua. Baja por el tronco hasta el otro puerto y ve hasta la estatua. Coloca la pequeña estatua en la grande para que se mueva y abrir el camino hasta lo profundo del bosque.

Una vez internado en el bosque debemos pasar algunos retos. Primero observa los alrededores y verás en el fondo unos arbustos extraños. Acércate para que aparezca el símbolo ! y puedas moverlas. En el siguiente cuadro verás que hay varios árboles con hiedras guindando. Debes saltar y guindarte de ellas. Algunas sacarán ítems como Huevos, Flor de Fuego y Hongos, a veces salen enemigos como Fuzzies de jungla y en uno de ellos puedes mover los arbustos. Ahora si, continúa hacia el norte. En el siguiente cuarto haz hablar a Goombario y te dirá que hay una pequeña fuente de agua. Camina a la derecha y la verás. Mueve uno de los bloques para tajarla. La fuente aparecerá en otro lado. Repite el proceso tapando las fuentes hasta que finalmente aparece bajo la roca del fondo. Cuando aparezca mueve un bloque para tajarla y continuar.

Llegarás ahora a un enorme árbol en lo profundo de la jungla. Ingresa al árbol y empieza a subir las escaleras. Saldrás al rato y volverás a entrar. Sigue subiendo hasta encontrar el nido del enorme Rafael. Habla con Rafael y cuando sepa la historia llamará a los otros cuervos. Ellos bajarán por un lado del nido y hazlo tu también cuando tengas el control. Una vez abajo, Rafael moverá una raíz para salir por el camino este hasta la zona del volcán donde aparecerá Colorado. Los cuervos empezarán a trabajar en una góndola para moverse hasta el volcán. Una vez terminen, Colorado subirá y tu lo debes seguir hasta la entrada del volcán.

Enemigos

Spike Top

HP= 4 Def.= 4 Of.= 3

Es una especie de escarabajo con una púa en la parte superior de su lomo. El Quake Hammer los elimina automáticamente ya que tienen defensa alta con ataques de contacto, pero cualquier ataque Ground los elimina completamente. Puedes usar a Bombette para hacerlos caer patas arriba. Evita saltarles obviamente a menos que tengas la medalla para saltar a enemigos con púas. Usa ataques rápidos pero sencillos de contrarrestar con el comando.

Fire Bubble

HP= 7 Def.= 0 Of.= 4

Es muy recomendable tener el Ice Power que te permite subir en +1 el ataque para enemigos de fuego. No saltes sobre los enemigos a menos que tengas escudo contra ataques de fuego. Usa martillo para golpear a los enemigos. Usa a Kooper para atacar a los Fire Bubbles ya que este ataca desde dentro su caparazón. Utiliza a veces un ataque de lanzallamas que ataca a tus compañeros inhabilitándolos por 2-3 turnos.

Piraña Podrida

HP= 12 Def.=0 Of.=3

Poderoso enemigo del grupo de Plantas Pirañas. Tiene la capacidad de envenenar a Mario con el ataque de su aliento fétido. Produce envenenamiento de dos a tres turnos quitando 1HP por turno. Además de eso, no tiene otro ataque en especial. Su defensa es mínima y puede morir en dos turnos máximo (es lo recomendado). Aprende bien el comando para protegerte del aliento. Espera a que salga el aliento un poquito y presiona A para evitar el envenenamiento.

Magikoopas

HP= 12 Def.=0 Of.=3

Existen tres versiones. El Magikoopa blanco regenera la salud de los enemigos golpeados y tu propia salud. El color rojo aumenta el poder ofensivo de los enemigos y el amarillo aumenta la defensa. Es de destacar que estos enemigos solo estarán en el campo de batalla cuando están los demás. Si eliminas a todos los enemigos y dejas al Magikoopa, este se irá en el primer momento que tenga oportunidad. Elimínalos de primero para evitarte problemas.

Primero baja la pendiente y verás que una Putrid Piranha aparecerá de la zona avisando la presencia de Mario. Baja la pendiente hasta la siguiente zona donde encuentras a Kolorado. El pobre explorador Copa intentará saltar a la plataforma pero esta baja. Salta a la plataforma y mientras va bajando salta a la otra. Ve de plataforma en plataforma hasta la final donde encuentras un enemigo. Luego salta a la plataforma que da vueltas hasta el otro extremo donde está la puerta.

El siguiente cuarto es el cuarto principal donde hay una cuerda que pasa de lado a lado. Déjate caer hasta el siguiente piso donde encuentras unos bloques amarillos. Hay un bloque Pow que coges si te subes en el bloque de ladrillos y si lo lanzas cae el bloque POW.

Luego rompe los bloques amarillos y camina a la izquierda. Dobla la pendiente y sigue bajando hasta encontrar el bloque de salvar.

Desde el punto de salvar baja por el carrito en el cordel hasta el final. Es buena idea bajar y cuando vayas por la mitad presiones A para dejarte caer y tomar de la plataforma la Medalla de Anti Fuego que te permite subir la defensa en +1 contra ataques de fuego (lo cual es muy recomendable en este calabozo). Ahora si, ve hasta el final y toma la puerta de la caverna de la izquierda.

Encuentras otra pendiente en forma de cueva que baja hasta otra nueva zona. Allí encuentras un cuarto donde hay un bloque amarillo con un Hongo de Vida escondido (está muy cerca de la entrada). Si ves hay un río de lava que no te deja pasar por debajo. Pero arriba, de donde nace el río, hay unos bloques azules al otro lado. Usa a Parakarry para cruzar el río por arriba y empuja los tres bloques hacia la lava de manera que queden alineados, bajando el caudal de lava y permitiendo así un río más angosto. Ahora si, baja y usa a Parakarry para cruzar al otro lado. En el siguiente cuarto de nuevo encuentras un río, solo que esta vez hay dos bloques cerca. Empuja ambos y que queden alineados, luego usa a Parakarry para cruzar la parte restante y da la vuelta. Hay un cofre y dentro encuentras el Ultra Martillo. Rompe el bloque grande de allí y sal por donde llegaste. Regresa todo el camino hasta la caverna central (la sala donde está el bloque de salvar).

En la caverna central, usa el cordel y el carrito para llegar arriba donde está el bloque de salvar. Verás a Kolorado quien espera a que abran el camino. Rompe el bloque y entras al nuevo cuarto. Allí encuentras otro carrito. Cuando lo uses verás que a 3/4 de camino hay como una luz que llega de arriba. Déjate caer para que caigas en una plataforma donde está un Ultra bloque que te permite subirle el nivel a uno de tus amigos. Si caes, debes regresar, subir de nuevo y entrar al cuarto. Usa el carrito hasta el otro lado.

En la caverna que sigue serás perseguido por una enorme piedra con púas cuyo nombre no tengo . Corre rápido porque si te golpea te quitará HP. Pasa al siguiente cuarto. El siguiente cuarto posee un juego de plataformas y trampas de fuego. Hay algunos Fire Bubbles en el área así que cuidado. Salta la plataforma y luego hasta las trampas de fuego y de allí hasta la plataforma al final que te lleva a la salida. Luego llegas a un cuarto donde ves la misma roca con púas arriba pero que es detenida por varios bloques grandes. Elimina a todos los enemigos y pasa la zona. Sigue el pasillo de cuadros hasta el final donde encuentras un bloque azul. Kolorado aparecerá nuevamente diciendo que el tesoro está detrás de la enorme pared. Empuja el bloque azul de vuelta hasta pegarle a la zona de los bloques ultra. Rompe los bloques, sube y sigue rompiendo hasta que la roca con púas se libere. Ahora huye y hazte a un lado y espera a que la roca destruya la pared (y en el camino haga papilla al pobre Kolorado).

Una vez rota la pared continúa el camino hasta el nuevo cuarto. Si sigues el camino encuentras un Bloque de Salud. Además, Kolorado volverá y se meterá a un cuarto. Dentro hay un Super Hongo y Sirope de Arce. Regresa al cuarto anterior y encuentra las escaleras. Abajo está el bloque de salvar y en el siguiente cuarto tendremos la batalla con el jefe.

HP = 40
Def.= 0
Of.= 5-7

Observa que el HP se mide dos veces. Eso es porque la batalla con Lava Piraña se divide en dos rounds. En el primer round puedes usar a cualquier compañero, de preferencia Goombario, Kooper o Bombette. Elimina primero a los Piraña Buds que son las dos plantas pirañas alrededor de Lava Piraña. Debido a que tienen 8HP cada una, es muy buena idea usar Tormenta de Estrellas para producir un daño de 7HP y luego usar el poder de Super Caparazón de Kooper para rematarlas a ambas desde el inicio. Ahora podrás concentrarte el Lava Piraña quien te atacará con un poderoso fuego que produce daños de 5HP, aunque si tienes el Escudo de Fuego solo te quitará 4HP. Es algo complicado entender el comando pero no es tan dramático. Al final, Lava Piraña debe ser eliminada sin ningún problema. Asegúrate tener por lo menos dos estrellas completas para el siguiente round. Cuando Lava Piraña caiga verás que volverá solo que ahora tendrá fuego en su cabeza. Eso significa que Goombario debe estar fuera de tu lista. Además, los Piraña Buds tendrán un ataque de cero pero invocarán a las Mini Pirañas que son pequeñas pirañas flotantes que producen mucho daño (aunque tienen solo 1 HP). Es recomendable de nuevo usar el poder de Tormenta de Estrellas y asegúrate que por lo menos las Mini Pirañas se mueran (producen 6HP de daño sin el escudo, 5HP con el escudo). Ahora si, utiliza a Sushi y su ataque de Chorro de Agua a Lava Piraña. Esto es bueno porque, encima de que infringe daño de 5HP, paraliza a la criatura y la inhabilita para atacar. Repite el proceso usando a Sushi y eliminando a las Piraña Buds y ganarás esta batalla.

Ahora si, aparecerá la estrella y terminas el capítulo

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Luego de la batalla, el volcán empezará su proceso de erupción. Escapa con la estrella por la derecha y sube por la plataforma. Kolorado querrá el tesoro pero el nivel de lava ya habrá subido. Sube por la plataforma hasta que Mamar los hace escapar del volcán. Nota que el tesoro del volcán irá a caer algo lejos.

Ahora, retomamos el control de Peach. Entra por la puerta secreta y ve hasta la planta baja. Allí entra por la puerta de la izquierda (si jugaste Super Mario 64, sería la puerta del curso: Bomb-omb Battlefield). Allí encuentras a un Koopa Troopa y un Hammer Bros. Te invitarán a un juego de preguntas y respuestas donde, inocentemente te dicen hacia donde debes ir a continuación . Juega las 10 preguntas hasta que llegue Bowser (no es necesario ganar el concurso :p). Al final te darán un Paraguas que tiene la capacidad de convertir a la persona en lo que ve :o. Termina allí y la cámara cambiará a Mario.

Ahora, en la Aldea Yoghi, ve por el norte y luego de ese cuadro ve por la derecha hasta la zona donde está el Flower Bub. En la isla central está el cofre que salió del volcán donde está el Tesoro del Volcán. Regresa a la aldea y habla con Kolorado para entregarle el tesoro. Él te dará la que debería ser la última semilla mágica. Ahora, ve donde está la ballena y de vuelta a Pueblo Toad.

Lo que debemos hacer ahora es encontrar las cuatro semillas mágicas.

Ya para estas alturas de seguro tienes las cuatro semillas. Si no sabes donde se localiza, ve donde Merlow y él te dirá las que te faltan. De todos modos aquí estás los lugares donde encuentras las cuatro semillas mágicas:

- Semilla Mágica Rosada: cerca del puente que te lleva al bosque en el Pueblo Toad encuentras una de las flores que te entregará la semilla rosada.

-Semilla Mágica Azul: la encuentras en el Bosque Perdido (el que te lleva a la mansión Boo). En la antepenúltima pantalla del bosque revisa en el centro porque hay un camino donde encuentras a la flor que te entrega la semilla.

- Semilla Mágica Morada: cuando vayas al Monte Escarpado (el del capítulo 2), sigue la estación del tren y ve hacia el monte. Antes de llegar al desierto hay un camino hacia la derecha por abajo que te lleva hacia la flor en una plataforma (está también antes del puente donde estaba el buitre).

- Semilla Mágica Amarilla: cuando pases el nivel del Volcán LavaLava y venzas a Lava piraña ve a la Aldea Yoghi y verás a Kolorado quien te dirá que quiere el tesoro. Ve por el norte a la Jungla Jade y luego por la derecha al siguiente cuadro. En el centro encuentras el cofre con un tesoro. Regresa y habla con Kolorado para que te entregue la semilla.

Una vez tengas las cuatro semillas ve al Pueblo Toad y habla con la jardinera que está a la derecha de la tienda de medallas de Rowf. Entrégale las cuatro semillas mágicas y aparecerá una puerta que te llevará a los Campos de Flores. Antes de entrar puedes hacer varias cosas como:

- Ir a la Oficina Postal a revisar tus cartas
- Ir a la Casa de Mario, hablar con Luigi, revisar las cartas y el diario de Luigi.
- Visita a Merluvee en la casa cerca de la Planicie de las Estrellas Fugaces. Puedes comprar medallas.
- Visita las tiendas para comprar ítems: de salud y status preferiblemente.
- Puedes obtener la Tarjeta de Cuarto Grado del Dojo venciendo al Maestro del Dojo.
- Usa a Sushi y ve al puerto que está en la fuente central en la zona donde está el tubo que te lleva a la Casa de Mario. Ve con Sushi y entra al tubo central de la fuente y dentro encuentras un cubo para subirle de nivel a un compañero. Toma la Pieza Estrella de la fuente a la izquierda.
- Otros.

Una vez terminado, ve donde está la jardinera y entra por la puerta.

*****CAPÍTULO 6*****
***** DÍAS OSCUROS EN LOS CAMPOS DE FLORES *****

Enemigos

Crazy Daizzy

HP= 7 Def.=0 Of.= 3

Estos enemigos aparecieron por primera vez en Yoshi's Island. En los Campos de Flores abundan. Tienen un HP bastante normal tomando en cuenta tu capacidad ofensiva. Nota que un ultra martillo con el Damage Dogde (la medalla que sube en +1 el ataque si haces el comando) elimina de un solo golpe a la pequeña flor con patas. Si Crazy Daizzy siente que se va a morir y es dejada sola, usará su turno para escapar así que asegúrate usar un poder de ataque múltiple para que no huya. Su ataque principal es el canto el cual es muy complicado de quitar con comandos.

Bzzap

HP= 3 Def.=0 Of.= 6

Lo primero que te das cuenta es que estas abejas tienen un fuerte poder ofensivo. Su aguijón incluso puede producir envenenamiento. Nota sin embargo que tienen muy bajo HP. Quiere decir que desde que veas a los Bzzap debes eliminarlos de una vez. Asegúrate que no usen el turno ofensivo pues tendrás problemas graves. Aparecen en algunos árboles cuando los golpeas y son muy rápidas así que mucho cuidado con estos enemigos.

Monty Moles

HP= 7 Def.=0 Of.= 3

Similares a aquellos que viste en Monte Escarpado. Su ataque se mantiene en 3 y su defensa es nula. Aprovecha tu nivel de experiencia para eliminarlos rápidamente. Solo aparecen cuando atacan a Petunia. Usa el poder del Caparazón de Poder de Kooper para eliminarlos rápidamente o la Mega Bomba o Super Bomba de Bombette.

Spiny

HP= 5 Def.= 3 Of.= 3

Son peligrosos enemigos muy conocidos desde Mario Bros. de 1983. Tienen la capacidad defensiva muy alta para los enemigos de este nivel y hay que destacar que a veces producen parálisis. Sin embargo, los Spinys son eliminados de un solo golpe con el Power Quake (es una medalla). Sino usa ataques de Martillo o a Bombette.

Huff

HP= 7 Def.= 0 Of.= 3

Pertencen al clan de Huff n' Puff y son creados por la máquina de nubes de este enemigo. Su ataque principal consiste en un extraño salto de rotación que fácilmente puede ser evitado con comandos. No tiene ningún aspecto a considerar solo que flota y por ende no funcionan ataques con martillos o tipo ground. Usa saltos y compañeros como Goombario que pueden saltar.

Lakitu

HP= 10 Def.= 0 Of.= 3

Los clásicos Lakitus tiran huevos espinosos (Spiny Eggs) al atacar pero pueden ser fácilmente evitados con el comando. Su HP es considerable para un enemigo normal pero no tienen defensa alguna. No puedes usar martillos o ataques tipo Ground (es obvio). Usa a

Goombario para eliminarlos junto a ti. Hay veces que los huevos espinosos incuban y salen Spinys así que cuidado con los viejos conocidos Lakitus.

Magikoopas

HP= 12 Def.= 0 Of.= 3

Sus habilidades varían pero su razón de batalla es usar status. Los Magikoopas rojos aumentan el poder ofensivo, los blancos regeneran salud y los amarillos usan poderes eléctricos. Estos últimos son los que abundan aquí. Deben ser eliminados primero que nadie (a menos que hayan Bzzap, y en ese caso elimina primero a las abejas). Usa saltos o martillos pues no tienen condiciones defensivas especiales.

Cuando llegas inicias en un lugar donde un enorme árbol que dice que le han quitado el suelo fértil, la luz del Sol y el agua para sobrevivir y que las flores de todos los Campos de Flores están muriendo. Así que es nuestra misión rescatar estos elementos y salvar los campos de flores. De salida te das cuenta que este lugar (el del árbol) posee 6 caminos diferentes. Hay tres a la izquierda, en las posiciones noroeste, oeste y suroeste. Y tres a la derecha en las posiciones: noreste, este y sureste. Este lugar lo llamaremos "Sala Central del Árbol" que nos permite acceder a todas las zonas.

La misión aquí es encontrar los cuatro elementos para sembrar una planta que te lleve al cielo pues, está todo nublado y un enemigo llamado Huff n' Puff ha creado una horrible máquina. Los cuatro elementos son:

- La Semilla
- El Suelo Fértil
- El Agua
- El Sol.

=====
La Semilla
=====

Ítems:

- Semilla
- Arándano Rojo.

Lo primero que debes hacer es tomar el camino este desde la sala central del árbol. En el primer camino encuentras tres árboles de hojas amarillas y varias Crazy Daizyz. Hay una clave para pegarle a los árboles en orden: izquierda, derecha y centro y revelas así un secreto :p. Cuando elimines a los enemigos (cuidado con los Bzzpa) sigue por la derecha hasta la siguiente sección. Allí encuentras a Petunia, una hermosa flor morada atacada por Monty Moles (y un tímido Crazy Daizy :p). Habla con Petunia quien te dirá su problema y elimina a todos los Monty Moles que atacan sus raíces.

Una vez los hayas eliminado, Petunia te dará el primero de los cuatro elementos para sembrar la planta que te lleve al cielo. Antes de irte observa que cerca de Petunia hay un árbol. Golpea el árbol para obtener un Arándano Rojo (Red Berry). Regresa todo el camino hasta la

Sala Central del Árbol.

=====
El Suelo Fértil
=====

Ítems:

- Arándanos Amarillos
- Suelo Fértil.

Desde la Sala Central del Árbol, toma el camino suroeste (derecha, abajo) y encuentras desde que inicias una Flor Roja que no te deja pasar. Habla con ella y dale de comer un Arándano Rojo que obtuviste del árbol cerca de Petunia. Sigue todo el camino teniendo en consideración el hecho de que hay varios enemigos, incluyendo algunos Huff en el área. Casi al final, en el suelo, hay una Pieza Estrella y nota que de las paredes aparecen Hierbas Fétidas que te aumentan 5FP. Al final del camino hay un árbol y si lo golpeas obtienes Arándanos Amarillos. Sigue a la izquierda hasta el final.

En el siguiente cuadro encuentras una fuente y al final un Árbol de Cristal y una flor debajo diciendo que es el lugar más hermoso de todos. Cuando hables con ella, te dará entonces el Suelo Fértil. Regresa todo el camino hasta la Sala Central del Árbol.

=====
El Agua
=====

Ítems:

- Arándanos Azules
- Semilla de Cristal
- Piedra del Agua
- Arándano Burbuja.

Ya tenemos dos elementos y nos faltan dos más: el agua y el Sol. Vamos por el agua.

Toma el camino sureste (derecha, abajo) y mantén el paso. Encontrarás poca oposición aquí, solo que debes cruzar unas plataformas. Salta las tres primeras y usa a Parakarry en las dos últimas. Antes de salir nota que hay un camino por la parte superior. Hay muchas Crazy Daizzys pero al final obtienes el bloque de ultra poder para subirle el nivel a uno de tus compañeros. Regresa todo el camino por la parte superior hacia la derecha y de allí hasta la siguiente zona.

Encuentras una amplia zona con puertos donde obviamente debe haber agua. De momento no hay agua pero puedes ir por debajo entre unas escalinatas. Al final, antes de salir encuentras una Pieza Estrella en el piso. Sigue hasta encontrar a Lili quien se encuentra en un estanque vacío y te pedirá ayuda. Para ello debe encontrar la Piedra del Agua que se le perdió . Ahora regresa a la Sala Central del Árbol tomando en cuenta que en el camino de regreso hay un árbol de Arándanos Azules.

Desde la sala central, toma el camino oeste (izquierda, centro) y entrega el Arándano Azul a la Flor Azul del inicio. Mantén el paso y verás algunos Spinys en la zona y uno que otro Huff. Este camino es plano y está lleno de enemigos. Nota un bloque de ladrillos en el centro (no lo destruyas) y más adelante un resorte en el suelo. Entre los dos hay un bloque invisible que debes sacar saltando. Cuando salga, usa el resorte para llegar al primero, salta al de ladrillos y allí salta verticalmente para revelar un bloque con el poder de Estrella Fugaz. Baja y sigue el camino a la izquierda hasta la puerta.

Lo que viene es un laberinto horrible (odio los laberintos). Nuestro objetivo es llegar al tubo verde del centro que nos lleva a la salida. Pero antes enfrentas a dos Lakitus que no serán mucho problema. Ahora si, hacia el laberinto.

Si entras notarás que algunos caminos se ven y otros no. Te das cuenta porque si divides todo el laberinto por cuadros, podrás saltar de un camino bajo a otro usando este espacio de un cuadro. Ve por arriba y entra por el camino más al norte, luego das vuelta y entras al camino central. Dale vuelta pegado y entrarás al tubo central que te lleva a la salida.

Cuando llegues al final encuentras a Rosie la rosa quien te dirá que tiene la Piedra de Agua pero que no te la dará a menos que le des algo más hermoso que esa piedra . Lastimosamente tendrás que regresar todo el camino hasta la Sala Central del Árbol. Luego tomar el camino suroeste (derecha, abajo) y llegar hasta el final donde está el Árbol de Cristal. Habla con la flor de allí para que te dé una de las Semillas de Cristal. Luego regresa a la sala central y ve por el oeste de nuevo, pasando por el laberinto hasta donde Rosie. Habla con ella para entregarle la Semilla de Cristal y que ella te de la Piedra de Agua. Regresa nuevamente hacia la Sala Central del Árbol.

Ahora, regresa al camino sureste que te lleva al estanque seco de Lili, habla con ella para que el agua aparezca. Allí mismo te dará una ración de Agua purificada. Cuando vayas de regreso, usa a Sushie en el puerto y ve al árbol central para tomar un Arándano Burbuja que será de importancia adelante.

=====
La Torre del Sol
=====

Ahora debemos buscar el poder del Sol. Ve a la Sala Central del Árbol y toma el camino noroeste (izquierda, arriba). Encontrarás una flor que lanza burbujas y que te pedirá un Arándano Burbuja. Entrégaselo (lo debiste obtener en el estanque lleno después de Lili). Usa la burbuja para cruzar todo hasta encontrar una zona con varios enemigos. Cruza el puente de madera por arriba y ve al siguiente cuadro.

La siguiente zona tiene una escalinata y si subes usa a Bombette para romper la roca y bajar para tomar una medalla nueva (Mega Golpe). Sigue por la derecha, teniendo cuidado pues ahora encuentras algunos Spinys más. Sigue hasta encontrar en el siguiente cuadro una enorme torre llamada La Torre del Sol. Ve por debajo por la parte de atrás y

encontrarás una entrada con una roca. Usa a Bombette para hacerla caer y bajar las escaleras. Sube la Torre del Sol y verás arriba al mismísimo Sol en persona. Te dirá que no puede subir porque hay muchas nubes.

Regresa el camino y cuando vayas al siguiente cuadro encontrarás un Lakitu algo diferente llamado Lakilester (o Spike, o Michael). Enfréntalo con ataques normales de salto y no tendrás problemas. Este enemigo solo te lanzará algunos huevos pero no invocará a Spinys así que no será de considerable apuro vencerlo. Al final, su novia Lakilulu te pedirá que lo perdones. Acepta y cuando conversen, Lakilester entrará a tu grupo como nuevo compañero. Regresa a la Sala Central del Árbol.

Ya que tienes a Lakilester podrás tomar el camino noreste (derecha, arriba) para seguir la aventura. Cuando camines verás que encuentras unas plataformas de color verde, roja y más adelante morada. Usa a Lakilester para caminar por las espinas de al lado. Primero pisa el tercer bloque verde (al final) y luego pisa el morado que está a su lado (recuerda que para pisar debes presionar A y en lo alto presionas A de nuevo). Ahora, usa a Lakilester y presiona el bloque rojo del inicio y luego el verde que está a su lado. Vete de nuevo al tercer bloque y presiónalo nuevamente y podrás pasar esta parte.

En la siguiente sección encuentras a varios Lakitus dando vueltas por la pradera. Pasa por los puentes de tronco y ve hasta el final donde sales hasta una zona donde hay un Magikooa amarillo y tres Lakitus al lado de una máquina llamada la Máquina Puff. Habla con el Magikooa y los Lakitus hasta que se forme la batalla. Vence a los enemigos de forma usual atendiendo al hecho de que el Magikooa debe ser el primero en ser eliminado. Vence a los Lakitus y a los Spinys si los tira y cuando esto pase sal de la batalla. Ahora destruye la Máquina Puff dándole martillazos a cada lado hasta que la carcasa caiga y se detenga; de esa forma el Sol podrá salir por fin. Regresa todo el camino hasta la Sala Central del Árbol.

=====
En las nubes
=====

En la Sala Central del Árbol, habla con el gran árbol y te dirá que siembres la planta en la tierra marrón de allí cerca. Acércate y aparecerán los tres ítems. Hazlo en orden: primero elige el suelo, luego la semilla y luego el agua y saldrá una especie de planta helicoidal. Puedes subir aunque antes podrás regresar al Pueblo Toad e ir al Hotel y descansar. Compra algunos ítems como Super Hongos, Flores de Fuego, Estrellas Fugaces pero no compres nada eléctrico pues el jefe posee 100% de resistencia a estos ataques o atributos. Ahora si, sube por la planta (y salva antes).

Una vez arriba, camina hacia la derecha, pasando unas escaleras y de allí hasta arriba donde está el jefe de este capítulo.

Def.= 0

Of.=5

Sin duda alguna, Huff N. Puff es el jefe más complicado hasta ahora. Es realmente muy difícil. Lo primero que notas es que cuando lo golpeas bajará su HP y saldrán pedazos de nube. Si por ejemplo produces un daño de 6 HP saldrán 3 nubes pequeñas con 2 HP cada una (dando total 6 HP que perdió). Entonces, las nubes pequeñas atacan y al final el jefe se las "come" y retoma sus 6HP originales. Es su poder de regeneración lo realmente complicado. Es buena idea usar un poder como el Tidal Wave de Sushi para sacar muchas nubes desde el inicio, luego usas Tormenta de Estrella para golpearlo fuerte desde que empieza la batalla. Te ayudará mucho tener la medalla que te permite intercambiar personajes sin perder un turno (es extremadamente vital para esta batalla). Si no la tienes debes tener muchos ítems de salud (si deseas saber como encontrar esta medalla, mándame un correo).

Los ataques de Huff N. Puff son simples. Las nubes pequeñas atacan en equipo y quitan 2HP por golpe. Debes presionar A rápidamente y el factor fatiga es importante. Usa el dedo pulgar para ir más rápido. Por otro lado, el enemigo grande lanza una ráfaga de viento y debes presionar A muchas veces para bajar el daño a 3HP como mínimo. De repente, el enemigo se cargará eléctricamente y es aquí donde se hace muy peligroso ya que lanzará un potente rayo. Cuando lo veas en esto, cambia a Bow para usar Outta Sight y escapar de esos peligrosos rayos. Mantén el ritmo sacando varias nubes pequeñas y eliminándolas a todas de ser posible ya que es lo más recomendado. Cuando la batalla esté terminando verás que Huff N. Puff te dará un mensaje. Prepárate pues usará un dañino ataque de 10HP que sería buena evitar con Bow pero que a veces te atrapa de sorpresa. Ocurre cuando tiene 10 o menos de HP. Es su último aliento. Si te salvas de ese seguro ganas. Recuerda siempre eliminar a la mayor cantidad de nubes pequeñas que puedas. Usa Tormenta de Estrellas y algunos ítems de ataque para eliminar a todas las nubes (y al mismo tiempo sacar más). Recuerda no usar ningún ataque eléctrico pues son inservibles. Lleva tus hongos y de poder coloca la medalla de Deep Focus para cargar el Focus rápido ya que quizá necesites Smoch para subir 20 HP. Con buena estrategia vences la batalla.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Una vez terminada la lucha en lo alto de las nubes te piden salvar y cambia la pantalla al Castillo de Bowser/Peach. Entra por la puerta secreta y sal hacia el otro cuarto y luego hacia el primer piso. Verás a dos Koopa Troopas en guardia hablando. Usa el paraguas para cambiarte de personaje cerca del Koopa Troopa y así podrás caminar libremente y hablar con los guardias, incluyendo Hammer Bros y oír lo que dicen. De hecho, si vas a la librería te darán un ítem. Baja a la planta baja y por la derecha entra a la puerta, cámbiate a Peach y habla con el Toad del closet. Sube al primer piso y luego habla con el soldado que te lleva al segundo piso. Una vez en el segundo piso camina por el corredor hasta el final y habla con el Koopa Troopa del final. Él te pedirá que busques el soldado que lo va a reemplazar y te dará una Llave del Castillo.

Regresa todo el camino hasta la planta baja y abre la puerta de salida para ir al exterior. Allí encuentras al soldado que reemplazará al

Koopa Troopa pero estará durmiendo. Usa el paraguas para cambiarte a ese soldado y regresa todo el camino hasta el segundo piso. El Koopa Troopa creará que eres el reemplazo y se irá. Aprovecha y ve al último piso, sube y ve por el corredor hasta el otro lado donde hay varios Koopa Troopas. Kammy Koopa aparecerá y empezará a hablar pero se dará cuenta que hueles muy bien . Usará su poder mágico y aparecerás como Peach pero ya sabiendo que Kammy Koopa prepara una trampa muy poderosa.

De nuevo tendrás el control de Mario y hablarás con la sexta estrella llamada Klevar, quien te dará el poder para paralizar a los enemigos cuando estés en batalla. Luego de esto podrás regresar al Pueblo Toad.

Una vez en el Pueblo Toad ve a la casa de Merlow y verás dentro un personaje de un lugar llamado El Valle de las Estrellas Nacientes en la región de Shiver. Él te dirá que hay problemas en esa zona y Merlow recomienda que vayas allá pues la última estrella se encuentra cautiva allá. Puedes hacer varias cosas antes de irte como vencer a Kent C. Koopa en el camino que te lleva a Aldea Koopa. Compra algunos implementos y cuando estés listo ve a la sección del Pueblo Toad donde se encuentra la casa de Tasty T. y la entrada hacia los Campos de Flores. A la izquierda de la entrada de los Campos de Flores entra por la tubería verde hacia las alcantarillas.

Ya debiste haber explorado esta zona. Cuando bajes déjate caer por el agujero del piso. Abajo camina hacia la derecha y usa a Sushie para llegar al otro lado de las aguas. Camina hasta encontrar una tubería que te lleva a la Aldea Yoghi y mantén el paso hasta encontrar un enorme bloque que puedes romper con el martillo. Sigue hacia la derecha y cuidado con los koopas que abundan aquí (aunque son fáciles de eliminar a tu nivel). Nota un camino de púas por la parte superior. Usa a Lakilester para ir por allí hasta la tubería verde.

Cuando llegues, pasa por los caminos angostos y ve a la izquierda. Sigue el recorrido rompiendo los bloques hasta encontrar un resorte en el piso. Úsalo para llegar al otro lado y encuentras un cofre con las Ultra Botas. Ya sabrás porque no podías alcanzar los cubos altos, pues ya lo puedes hacer. Presiona A y luego en el aire A de nuevo para saltar un poco más alto. Regresa todo el camino hasta la tubería donde llegaste y una vez arriba usa a Lakilester para regresar.

Si caminas hacia la derecha desde allí encontrarás luego una zona donde hay un cubo algo alto y pegado a la pared. Si usas a Watt verás que revelarás algunos cubos secretos. Salta a cada uno con el nuevo poder hasta el otro lado. Regresa y salta de cubo en cubo hasta la puerta azul del piso alto. Sal por allí y llegarás a Ciudad Shiver.

*****CAPÍTULO 7*****
***** UNA ESTRELLA CONGELADA *****

Llegamos por fin a la congelada tierra de Ciudad Shiver.

=====
Ciudad Escalofrío
=====

Una vez llegues a la ciudad verás a varios pingüinos en la zona. Habla con todos ellos para que te enteres de las cosas. Encuentras una tienda de ítems donde ves que algunas cosas son más baratas, así mismo encuentras un hotel donde puedes regenerarte. Ya que has hablado con todos, ve por la izquierda hasta la siguiente sección. Habla con los pingüinos y cuando estés listo entra a la casa que está al final.

Una vez allá dentro habla con la esposa del alcalde de la ciudad y entra por la puerta que sigue. Verás a un pingüino (el alcalde) tirado en el suelo. Cuando hables te dirán que no se mueve. Luego la esposa aparece y te acusarán de asesino. Un detective llegará y la esposa dice que es testigo de un asesinato a sangre fría (literalmente). Luego de la charada el detective te dará la oportunidad de demostrar tu inocencia si eres capaz de encontrar al villano que asesinó al alcalde. Solo tienes una pista: una nota que dice Herringway. De esta forma debes salir sabiendo que no puedes regresar al Pueblo Toad a menos que resuelvas el caso.

Primero debemos encontrar al novelista Herringway y para ello ve hacia el este (derecha) hasta la última sección de la ciudad donde verás un lago congelado. Ve al lago y usa el doble salto de poder (A para saltar y A en el aire para caer). Rompe el hielo realizando tres veces este salto. Ahora, usa a Sushie para ir al puerto y entrar al agua. Presiona C abajo para bucear y tomar la Llave del Depósito. Una vez sagas verás frente al lago a un pingüino cuidando una puerta con cerradura. Habla con él y abre la puerta del depósito y entra. Sube las escaleras y sal de la casa por un lado, luego salta a la casa de la izquierda y entra por la chimenea para encontrar el cuarto secreto del novelista Herringway.

Habla con Herringway y menciónale el problema que tienes. Ahora bien, él abrirá las escaleras de la casa y pedirá que lo acompañes a la casa del alcalde. Ve con él hasta la casa del alcalde y una vez allá entra al cuarto donde yace el alcalde. El detective empezará a indagar al puro estilo de Sherlock Colmes pero de momento el alcalde se levantará explicando que simplemente se resbaló y desmayó. Una vez todo quede aclarado podrás salir de la ciudad y te pedirán que vayas a ver a Merle en el Valle de las Estrellas Nacientes. Termina la charada, salva el juego, compra ítems si requieres y sal por la puerta más al este de la ciudad hasta el Camino Escalofrío.

=====
Camino Escalofrío
=====

Enemigos

Frozen Piranha

HP= 10

Def.= 0

Of.= 3

Es de los enemigos más comunes de la zona. Esta es una Planta Piraña congelada cuyo gran problema es que posee un ataque de aire nevado que te congela al instante por dos o tres turnos. Elimínalas en cuanto puedas, recordando que ataques de fuego como la Flor de Fuego producen mucho daño. Ya Mario dará 4HP de daño por salto por lo que en un turno de Mario con comando y uno de tu compañero, eliminas a la planta. Usa a Kooper cuando hay muchos enemigos, aprovechando además el ultra poder llamado Caparazón de Fuego (si es que tienes ultra rango). El otro ataque es un simple mordisco como los anteriores de la planta.

Ruplit

HP= 12 Def.= 0 Of.= 5-7

Este enemigo es un verdadero problema pues lanza unas piedras que tiene al lado hacia ti. Puedes destruir las piedras que están apiladas cerca pero yo no lo recomiendo. Dependiendo del tamaño de la roca así será el golpe dado, ya sea de 5HP ó 7HP. No tiene atributos defensivos en si y cuando se acaban las piedras usa un ataque de lengüetazo que quita 2HP. Usa saltos normales o martillos. El problema radica cuando aparecen muchos enemigos y es donde debes atacar rápido.

Jr. Koopa

HP= 50 Def.= 0 Of.=7

El gran problema con Jr. Koopa es su HP y ataque alto esta vez. A pesar de que no es necesario, sería buena idea llevarte uno que otro Hongo para salud. En si, Jr. Koopa se puede eliminar con saltos normales con comandos y con los saltos con comandos de Goombario. En cada turno dañarás al enemigo en un total de 8HP (Mario) + 6HP (Goombario) = 14 HP. Quiere decir que necesitarás solo cuatro turnos para vencerlos. No posee status ni nada más. Es un simple enemigo.

Sigue la vereda hacia la derecha siempre hasta que te encuentras con Jr. Koopa en el camino quien nuevamente te retará a una batalla. Esta es mucho más simple que otras que tuviste anteriormente así que es cuestión de usar bien los comandos. En la sección Enemigos de esta parte encuentras la estrategia (un poco arriba, en el párrafo anterior). Una vez eliminado sigue caminando hacia la derecha (aunque recomiendo que regreses a Ciudad Escalofrío, vayas al hotel y salves).

Si sigues hacia el este encuentras una planicie donde hay varios muñecos de nieve en fila. Ignora de momento esto y sigue por el este por una zona más nevada con auroras. Cuidado pues aquí aparecen muchos enemigos muy peligrosos así que mantén bien el paso. Sigue hacia la derecha hasta encontrar la entrada al Valle de las Estrellas Nacientes.

=====

Valle de las Estrellas Nacientes

=====

Una vez en la aldea, verás a varios Ninjis y pequeñas estrellas bebés

que aún no han salido hacia el cielo a conceder deseos. Pero primero serás recibido por Merle quien te comentará los problemas y te dirá que existe una estrella cautiva en el Palacio de Cristal, que una vez fue dedicado a las estrellas y ahora es dominado por un monstruo.

Te contarán la leyenda del Palacio de Cristal que nadie ha visto desde hace mucho tiempo, donde te dice que debes obtener dos ítems importantes y luego llegar a un santuario donde existe una pared falsa. El propio Merle te dará uno de los dos ítems necesarios para entrar a la Montaña Escalofrío que es la que te lleva al palacio. Obtén el primer ítem el cual es una Bufanda. Merle te dirá además que el otro ítem lo tiene el alcalde en Ciudad Escalofrío.

Antes de dirigirte de vuelta a la ciudad, ve al hotel y salva porque habrán más enemigos para estorbar. Además, habla con los Ninjis y las pequeñas estrellas y si puedes encuentra a la estrellita que quiere ser "invisible" :D. Toma camino de vuelta a la Ciudad Escalofrío por el oeste, pasando los muñecos de nieve.

Una vez en la ciudad ve hasta el final hasta la casa del alcalde y habla con este. Él te dirá que conoce este ítem y cuando lo busque te entregará un Cubo que sirve como sombrero de muñecos de nieve. Regresa al camino que te lleva al Valle de las Estrellas Nacientes y encuentras los muñecos de nieve en fila. Observa que a uno le falta la bufanda y a otro el sombrero. Coloca los ítems en el lugar correspondiente para abrir la puerta hacia la Montaña Escalofrío.

=====
Montaña Escalofrío
=====

Enemigos

Frozen Piranha
HP= 10 Def.= 0 Of.= 3
Es de los enemigos más comunes de la zona. Esta es una Planta Piraña congelada cuyo gran problema es que posee un ataque de aire nevado que te congela al instante por dos o tres turnos. Elimínalas en cuanto puedas, recordando que ataques de fuego como la Flor de Fuego producen mucho daño. Ya Mario dará 4HP de daño por salto por lo que en un turno de Mario con comando y uno de tu compañero, eliminas a la planta. Usa a Kooper cuando hay muchos enemigos, aprovechando además el ultra poder llamado Caparazón de Fuego (si es que tienes ultra rango). El otro ataque es un simple mordisco como los anteriores de la planta.

Ruplit
HP= 12 Def.= 0 Of.= 5-7
Este enemigo es un verdadero problema pues lanza unas piedras que tiene al lado hacia ti. Puedes destruir las piedras que están apiladas cerca pero yo no lo recomiendo. Dependiendo del tamaño de la roca así será el golpe dado, ya sea de 5HP ó 7HP. No tiene atributos defensivos en si y cuando se acaban las piedras usa un ataque de lengüetazo que

quita 2HP. Usa saltos normales o martillos. El problema radica cuando aparecen muchos enemigos y es donde debes atacar rápido.

Clubba Blanco

HP= 10 Def.= 0 Of.= 6

Es similar a un Clubba solo que blanco y que posee una variación en el ataque. Hay veces donde usa tres ataques consecutivos de 2HP cada uno donde necesitas buen "timing" para evitarlos. El otro ataque es uno normal que quita de todos modos 6HP pero es uno fuerte y directo. Solo guíate de los números para saber cual es :p. No tiene atributos defensivos y puede ser atacado con saltos o martillos.

Duplighost

HP= 12 Def.= 0 Of.= 3

En un momento aparecerán dos Duplighost que te retarán a una batalla que depende del amigo que uses. Si usas a Goombario aparecerá Goombario, si usas a Bombette aparecerá Bombette y así. Mi recomendación es que uses a Goombario ya que, a pesar de tener un buen ataque puede ser evitado con buen comando. Además, no es tan dramático como suena pero estos enemigos son sencillos de eliminar. Ataca de una vez y no titubees.

Una vez entres al interior de la montaña, sigue el camino normal bajando por la pendiente y teniendo cuidado con los varios enemigos que pueden aparecer. Encuentras una especie de estanque congelado y abajo un interruptor. Rompe el hielo con doble salto y acciona el interruptor para subir el hielo y continuar.

La siguiente sección posee algunos enemigos y cuando salgas verás uno que otro Clubba patrullando el área. En una parte verás que hay un camino hacia la derecha y otro arriba. Si tomas el superior encontrarás un bloque de Ultra poder. Sigue el camino hacia el este hasta encontrar una especie de agujero en el camino con un interruptor azul al otro lado. Usa a Kooper para accionarlo y cuando regrese verás que aparecerán dos Kooper. Ambos dirán que son Kooper pero uno de ellos se delatará diciéndole tonto a Mario. Recomendarán al estilo del Rey Salomón que golpees al que consideres culpable. Golpea al falso Kooper que es el de la izquierda. Empezarás una batalla sencilla contra dos Duplighost y podrás continuar.

Encontrarás luego una sección donde hay un pedestal con un agujero en forma de estrella y si ves hay una pequeña entrada por debajo. Abajo hay un amplio espacio y si sigues a la derecha encuentras una pared con una rajadura. Usa a Bombette para romper la pared y entrarás al Santuario de Hielo. Si recuerdas la recomendación de Merle sabrás que la pared que viene es falsa. Camina hacia la derecha y pasa por la pared hasta encontrar un cuarto secreto con una Estrella de Hielo. Toma le ítem y regresa saliendo del santuario.

Una vez de vuelta sube las escaleras y coloca la estrella en el espacio del pedestal para hacer aparecer unas escaleras que suben muy alto. Sube por ellas y en el primer cambio de dirección encuentras un bloque rojo con una medalla. Sigue subiendo las escaleras y en el segundo cambio de dirección encuentras un bloque de salvar. Salva. Luego sube las escaleras, sigue a la siguiente sección y encuentras una puerta que te lleva al Palacio de Cristal.

puerta en primer plano hacia ti. Entra y dentro verás un cubo para salvar (salva). Sigue hacia la derecha (ignora la cruz roja en el piso de momento) y ve por la puerta. Sigue el siguiente corredor que está lleno de enemigos hasta la otra puerta. En el cuarto encuentras un cofre con la Llave Azul. Ahora, regresa todo el camino hasta la puerta que está en el cuarto del cubo de salvar y de nuevo al corredor con el cristal de fondo.

Mantén la derecha hasta encontrar un interruptor y una puerta roja. Acciona el interruptor para hacer bajar otra pared con una puerta azul y un candado. Abre la cerradura con la llave e ingresa al siguiente cuarto. La siguiente sección es otro corredor con enemigos y la que viene hacia la derecha muestra un cubo de ladrillos al final. Nota que si lo golpeas el otro no se mueve, quiere decir que no es un reflejo, alguien está haciendo travesuras. En la parte media del cuarto hay una abertura hacia el fondo y te darás cuenta que no eran espejos, simplemente cristales (por eso el nivel se llama así :p). Camina ahora de vuelta por el pasillo de fondo, o sea, hacia la izquierda.

En el cuarto que viene aparecen los Duplighost que hacían de Mario y el compañero de Mario (esos detalles faltaron en la versión de NGC). Véncelos y sigue hacia la izquierda hasta el corredor del inicio. Abre la puerta del fondo y dentro verás un bloque amarillo. Continúa y verás una puerta a la derecha. Si sigues por allí encuentras un corredor con enemigos y un cuarto con el ítem: Estrella Fugaz. Pero nuestro interés es el piso de madera del primer cuarto. Usa el doble salto para bajar y camina hacia la derecha si quieres para encontrar al final una medalla. Lo importante aquí es romper el piso de madera. Ahora sal, sigue hacia la derecha hasta el último cuarto para salir del corredor del fondo. Pasa por la abertura de cristal hasta el corredor del inicio.

Ahora entra por la puerta que te lleva al cuarto del cubo de salvar y verás que donde estaba la cruz roja en el suelo ahora hay un agujero. Baja por allí, pasa el siguiente corredor de enemigos y encuentras un cuarto al final con la Llave Roja. Regresa, usa el resorte hasta arriba, ve al corredor del inicio y toma la derecha hasta el interruptor del suelo que está en azul. Acciónalo para que cambie a rojo y con la llave abre las cerraduras de la puerta roja. Recuerda que al abrir una, se abre la del fondo.

Camina recto hacia la derecha y encontrarás un cuarto con un puente. Primero encuentras a un Clubba blanco que te retará a batallar, luego al final del puente hay otro Clubba blanco y luego en la puerta un tercer Clubba blanco. Estas batallas vienen acompañadas de Magikoopas así que mucho cuidado con ellos, en especial los que aumentan defensa o ataque porque son un dolor en el cóccix. Ahora, cada vez que eliminas a un Clubba destruirás una estatua de roca al fondo. Destruye las tres estatuas y regresa al cuarto anterior, toma la puerta del fondo y ve por el camino que dejaron libre las estatuas.

En el siguiente cuarto encuentras unos interruptores rojos y un piso rotatorio en el centro. Manda a Bombette hacia el interruptor rojo y cuando esté en el proceso de explosión, date tu tiempo para colocarte en el piso rotatorio de manera que cuando el interruptor se accione puedes llegar al corredor de primer plano. Toma la derecha hacia la puerta que te llevará a un corredor con más enemigos y luego a otro corredor con más enemigos hasta un cuarto donde hay dos puertas plateadas a la derecha, una al fondo y una en primer plano. Las puertas plateadas tienen cerradura.

Ir por la puerta de arriba nos llevará a un cuarto con un Dino Rino pequeño que puedes empujar en dirección a la mancha del piso. Si deseas toma el camino al siguiente corredor que te llevará a una medalla pero luego regresa al cuarto de las puertas con cerradura y toma la puerta de primer plano. Ahora encuentras un cubo con el Sirope de Arce y sigue la derecha y verás un agujero cerca de la enorme estatua del Dino Rino (si no mueves la pequeña, el agujero no saldrá). Sigue el siguiente corredor lleno de enemigos hasta el cuarto del fondo donde está la Llave del Palacio. Regresa al cuarto de las puertas con cerradura y ábrelas.

El siguiente cuarto posee un puente y si ves en el fondo en el espejo hay un interruptor. Calcula la posición y usa a Kooper para accionar el interruptor y hacer aparecer el puente. Pasa el puente hasta el otro lado y encuentras un cuarto y sigue derecha hasta un cuarto final grande con Dino Rinos muy raros: unos de piedra y otros que parecen reales.

La idea en este cuarto es posicionar los tres Dino Rinos de piedra en el espacio correspondiente, claramente marcado en el piso como un cubículo amarillo. Para ello debes empujar las estatuas de piedra, con la condición de que solo pueden ser empujadas por detrás. Si quieres mover los Dino Rinos para que se muevan en la dirección correcta debes hablar con los otros de abajo (los que parecen reales) y colocarte en la posición correcta de manera que se doblen hacia ti, moviendo su par de piedra. Nota que este cuarto no tiene espejo o cristal por lo que no necesitas salir.

De izquierda a derecha: mueve el primer Dino Rino de roca hacia la izquierda y colócalo en línea con el cubículo. Habla con su par al frente en primer plano y asegúrate de hablar por la parte de "abajo" de manera que el Dino Rino de fondo quede mirando hacia la pared y no hacia ti. Ahora si podrás empujarlo y colocarlo en el lugar correcto. Para el segundo Dino Rino de Piedra, primero habla con su par real por la parte derecha de manera que su parte de piedra mira hacia la derecha. Empuja el Dino Rino de piedra hacia la derecha para que quede un espacio "arriba" del cubículo amarillo. Luego entonces habla con su par real por la parte de "arriba" de manera que el Dino Rino de piedra mira hacia abajo, o sea, que mire hacia ti. Para el tercer Dino Rino simplemente habla por la parte derecha del real para que el de piedra mire hacia la derecha y empuja el de piedra hacia el espacio. Colocando los tres Dino Rinos en el lugar correcto haces aparecer una puerta y una escalera.

En el siguiente cuarto encuentras un cubo de salud y uno de salvar. Acciónalos en ese orden y sigue al exterior del palacio. Sube hasta la plataforma del final donde enfrentas al poderoso, peligroso y tramposo Rey de Hielo.

JEFE: PRÍNCIPE DE HIELO

HP= 70

Def.=0

Of.= 6

Este enemigo podría considerarse más complicado que el propio Bowser. Primero a destacar que su HP máximo es 70, pero durante la batalla

usará dos veces un poder que le permite aumentar su HP a 20, o sea, que su HP total es 110, el cual para este juego es mucho. Lo otro es que produce congelamiento, dejando a Mario inmóvil por dos turnos. Si tienes alguna medalla con atributos de fuego o resistencia al congelamiento sería muy buena idea equiparla en este momento. Lo otro es que debes tener la medalla que te permite cambiar los personajes sin perder un turno. A pesar de no ser necesario, es extremadamente recomendable porque facilita las cosas mucho (pero mucho).

Lo primero que notas es que el Príncipe de Hielo saca unos pedazos de hielo flotantes. Cada uno posee 1HP pero cuando están allí porque cuando el príncipe se los traga los lanza. Dependiendo de la cantidad que haya viva al final del turno, así será el golpe que te dará. Debes tener una cantidad de ítems que golpee a todos los enemigos a la vez como Rayos y Estrellas Fugaces. En el primer turno, cuando el príncipe invoque sus secuaces usa el poder de Tormenta de Estrellas. Sacas de salida a todos los secuaces y le das un golpe de 7HP directo. Probablemente lance más secuaces y es allí donde el poder de Bombette se requiere. Usa Power Bomb o Mega Bomb para eliminar a todos los enemigos y de salida golpear más al príncipe. Puedes usar el Tidal Wave de Sushie también para esta posición. Gasta menos FP pero debes checar si lo tienes pues necesitas el ultra rango y además, por ser ataque de agua, no daña tanto al príncipe (pero sigue siendo una opción que yo recomendaría si la tienes).

En un momento, el enemigo lanzará su letal ataque de congelamiento. El "timing" no evita un daño de 1HP pero permite que no te congeles. Si te congelas tendrás un turno más donde serás golpeado sin respuesta. Normalmente, el ataque de congelamiento lo usa cuando ha usado dos veces el ataque de invocación de los pequeños trozos de hielo flotantes. Cuando notes esto cambia a Bow y usa el poder de Outta Sight para evitar el ataque de congelamiento (si no tienes atributos que lo eviten). Es cuestión de jugar con las probabilidades. Llegará un momento donde te dices: "apuesto a que en el próximo turno usa el ataque de congelamiento" y es allí donde usas a Bow. Si, no es otra cosa que instinto, aunque como dije, normalmente lo usa dos veces de usar el ataque de invocación.

Cuando llegues a 35HP+ de daño al enemigo notarás que el príncipe recurre a su último poder que es de confusión. El príncipe se dividirá en tres copias iguales siendo una de ellas real y las otras falsas. Si está en el suelo la mejor opción es el Power Shell de Kooper ya que usa poco FP y además es efectivo. Si está en el aire usa el Tidal Wave de Sushie o en su ausencia el Mega Bomb de Bombette. La cosa es sacar al verdadero enemigo. Como te das cuenta, durante el proceso dependemos de mucho FP, por lo que es bueno siempre regenerarlo. Hay medallas que lo hacen y es buena idea equiparlas. No son necesarias medallas de ataque especiales como Power Quake o Super Jump, por lo que puedes sacrificarlas de momento y cambiarlas por medallas de atributos, status y defensa. Si no tienes regeneración de FP asegúrate llegar con algún ítem como Sirope de Maple o Super Soda para regenerar. Usa regeneración de HP en el turno donde el príncipe invoca los pequeños trozos de hielo o cuando se triplica porque en esos turnos usas el poder de tus compañeros y puedes dejar que Mario se arregle solo en sus cosas.

Cuando el enemigo le restan 20HP o menos notarás que usará un ítem de 20 HP por lo que casi siempre doblará su salud actual. Esta es la parte frustrante porque debes nuevamente empezar a golpear. Ojalá y tengas varios Super Hongos, porque sino tendrás que usar el poder de

estrellas llamado Smooch que usa 3SP. Debes mantener la estrategia y de tratar de sobrevivir. La clave es la cantidad de ítems de salud y regeneración de FP que tengas. Si mantienes la estrategia aquí explicada, logras sobrevivir sin problemas. No solo usará la regeneración de 20HP una vez, sino que cuando de nuevo lo bajes en menos de 20HP la usará nuevamente por última vez. Cuando llegas a este momento te das cuenta la cantidad final de HP que queda y es cuestión de atacar sin merced. Sigue atacando y cuida mucho tu HP. Una medalla como Deep Focus ayuda mucho porque si no tienes ítems dependerás del poder Smooch. Mantén la estrategia y ganarás la batalla.

Una vez eliminado el príncipe recibirás la última estrella de todas llamada Kalmar y su poder de Up and Away que manda a todos los enemigos al cielo en forma de estrellas. Así terminas el capítulo.

*****FIN DEL CAPÍTULO*****

Una vez terminado todo pasas al Castillo de Bowser donde el Rey de los Koopas entrará a la alcoba de Peach, se dará cuenta de la presencia de Twink y lo manda por los aires hacia el exterior. La escena cambia a Mario quien habla con la estrella y regresa desde el Palacio de Cristal hasta la Montaña Escalofrío. Es tu responsabilidad hacerlo volver e ir hacia Pueblo Escalofrío. Allí, entra al Hotel y duerme. Cuando despiertes obtendrás cuatro hongos normales de 5HP y un ultra hongo que permite regenerar 50HP!!!!!!!. Regresa por la tubería y baja por la derecha en las cloacas. Sigue hasta encontrar un cuarto donde parece no hay nada. Usa a Bombette para romper la pared y encontrarás una especie de ermitaño de las cloacas. El te venderá cosas a la módica suma de 64 monedas. Si sigues a la derecha encuentras una casa, dentro una llave y a la salida el Pueblo Toad.

Antes de ir hacia nuestro objetivo que es la Planicie de las Estrellas Fugaces, hay muchas cosas por hacer. Sería bueno ir a la Tienda de la Mansión Boo y comprarse un Hongo de Vida. No solo eso, revisa la tienda de Rowf para ver que nueva medalla tengan. Puedes ir donde la cocinera, donde Luigi y ver su diario, revisar las cartas de Mario y el correo postal de tus amigos. Hacer algunos sidequest como el de Check Gizmo, el de Koopa Kut o las cartas de Parakarry. Reúne algunos ítems y medallas y dirígete hacia la Planicie de las Estrellas Fugaces (Shooting Starts Summit).

Allá aparecerán las 7 estrellas que has rescatado y te permitirán un transporte hacia el Camino Estelar. Sigue el camino y mucho cuidado con los Ember. Estos enemigos son del tipo fuego así que puedes eliminarlos con ataques de agua. Mantén el paso hasta arriba donde encuentras el Pueblo de las Estrellas. Hay algunas estrellitas por el área, además de una tienda y un hotel. Sigue a la derecha hasta el Palacio de las Estrellas y dentro hablarás con todas las estrellas dándote un nuevo poder: El Rayo de Estrellas. Además la capacidad de transporte hacia la Fortaleza de Bowser. Usa el transporte y empezamos el último capítulo.

*****CAPÍTULO 8*****
***** BATAÑA DE PODERES ESTELARES *****

=====
CALABOZO 7
EL CASTILLO DE BOWSER
=====

Enemigos

Koopatrol

HP= 10 Of.= 4 Def.= 3

Este enemigo pertenece a la elite de las tropas que protegen a Bowser en su castillo. Poseen la defensa más alta entre los koopas del juego y son muy peligrosos. Debido a su defensa alta deben ser atacados con el ultra martillo para golpear fuerte. Un aspecto muy importante para la estrategia es que si usas el Power Quake golpearás a todos los enemigos dándole 5HP de déficit y no solo eso, los dejas de espaldas al piso bajando su defensa a 0 para realizar el salto o aprovechar que no podrán usar su turno para golpear. Nota que tienen púas por lo que, a menos que tengas Spike Shield, no podrás infringir daño. Usa a Watt como compañero para vencerlos.

Bonie Beetle

HP= 8 Of.= 2-5 Def.= 1

Este enemigo aparece en las cavernas del Castillo en completa oscuridad por lo que deberás tener a Watt como compañero para vencerlo. Usa saltos con comando para hacerlos doblar y golpearlos bajando la defensa a cero. Puedes usar el martillo igual y es vital usarlo cuando sacan sus púas. Ellos sacan sus púas en momentos alternos. Si están en forma normal y son atacados entonces su caparazón saca las púas. Si no los atacas quedará así, por lo que es necesario atacar a aquellos con las púas afuera primero usando el martillo si puedes. Ten cuidado porque si no tienen púas lanzan un ataque de caparazón normal pero si las tienen fuera, hacen un ataque similar al caparazón pero luego saltan cayendo con las púas y dañando fuertemente.

MagiKoopas Azul

HP= 12 Of.= 6 Def.= 0

Lo primero que se nota de este enemigo es el hecho de que posee un poderoso ataque ofensivo mágico. No lanza ataques de status como sus compañeros de otros colores y al igual que ellos huyen cuando sienten que van a perder. Ten cuidado con su ataque porque por ser tan lento es a veces muy complicado de obtener el comando (aunque se oiga contradictorio). Aparecen en batallas importantes solamente.

Bombshell Bill

HP= 3 Of.= 6 Def.=0

Son las balas de cañón lanzadas por los cañones B. Bill. Una vez salen en el siguiente turno atacarán sin pensarlo, explotando en el acto y dañándote seriamente. Es muy recomendable eliminarlos de una vez y para ello es excelente tener a Kooper y su Power Shell ya que, aunque están flotando, son alcanzados por el caparazón. Sin embargo, el Power Shell no golpea a los cañones que normalmente acompañan a los Bombshell Bill, por lo que si esta es la situación entonces no hay mejor opción que Bombette y el Power Bomb o la Tormenta de Estrellas de tus poderes estrellas. No dejes que te ataquen estos enemigos.

B. Bill Cannon

HP= 10 Of.= 0 Def.= 4

Observa que el ataque ofensivo directo de este enemigo es cero, no significa que ataque, simplemente lo hacen de forma indirecta. Mientras estén vivos lanzarán muchos Bombshells Bill a Mario frente a ellos. Es siempre importante eliminarlos rápidamente y para ello el Power Quake es excelente ya que, por ser un ataque invulnerable a cualidades defensivas, atina 5HP seguros a todos los enemigos, incluyendo los cañones. Úsalo dos veces para eliminarlos y no tendrás problemas. Ten mucho cuidado con las balas que lanzan.

Dry Bones

HP= 10 Of.= 4 Def.= 3

El principal problema de este enemigo es que deben ser eliminados todos de la pantalla casi al mismo tiempo porque si eliminas uno y enfrentas al otro, demorando dos turnos, reaparece y se regenera completamente. Y tomando en cuenta que tienen la defensa muy alta, es más probable que aguanten mucho más que dos turnos lo cual ya de por si es todo un problema. Sin embargo son extremadamente débiles a ataques de fuego. Usa el Power Bomb de Bombette o el Fire Shell de Kooper y dañarás a los enemigos hasta 17HP, lo que es más de lo necesario para eliminarlos, además no se regeneran y ganas los puntos de experiencia. Si ganas la batalla y dejas los huesos allí entonces no ganas puntos de experiencia.

Jr. Troopa

HP= 50 Of.=6 Def.=2

Es la última batalla con el necio de necios: Jr. Troopa. Al inicio no muestra ninguna cualidad en especial, solo alto poder ofensivo. Usa el Martillo para atacar rápidamente y de momento no uses status sino más bien preocúpate de tu salud. Si tienes el Spike Shield es buena idea activarlo ya que cuando llegues a cierto nivel de HP, Jr. Troopa se convierte en un murciélago con una púa en su parte superior. Usar saltos produce daño (a menos que tengas la medalla que mencioné) y el martillo es inservible a menos que tengas el Throw Hammer. Si no puedes usar saltos o martillos usa el poder de Air Shot de Parakarry ya que ataca directamente al enemigo. Usa Tormenta de Estrellas si quieres dañarlo o cualquier ítem de ataque aéreo. Luego de esto, Jr. Troopa se convertirá en mago y vuelve a tierra. Ya aquí es más sencillo porque posee ataques mágicos normales y nada sobresalientes, bajando la ventaja aérea que tenía y siendo víctima del martillo y cualquier ataque de contacto de los compañeros.

Iniciando desde el hangar del castillo, sal por la puerta que se ve de primer plano en la pantalla. Recuerda siempre tener a Goombario para que te de pista con su modo Tattle (C abajo). Ahora estarás en el

jardín del Castillo y toma camino cruzando el puente y luego por la derecha hasta encontrar una puerta que se encuentra al fondo. La zona que viene posee un río de lava y encuentras si sigues el pasillo un Koopatrol al fondo con el que debes batallar. Vence la pugna y cuando termines obtendrás una Llave del Castillo. Si continúas no encuentras mucho porque solo verás una celda con Toads, así que regresa por donde viniste hacia el Castillo y abre la cerradura de allí.

Una vez en el nuevo camino encuentras un corredor donde hay más enemigos en el área. Vence a los enemigos y sigue dirección este (derecha) pasando por la puerta. Hay otro corredor con más enemigos y debes mantener el paso hacia la derecha hasta encontrar una puerta que te lleva a una sala con una cabeza de Bowser a un lado y varias columnas con relieves de Bowser. La cabeza te hablará y si sigues te dirá que te acerques. Ponte de frente exactamente para caer en su "trampa" y caer a la celda donde están los Toads de abajo. Una vez abajo en la celda tendrás un cubo para regenerar salud y si observas en la pared derecha hay una grieta. Usa a Bombette para romperla y salir de la celda.

Una vez salgas de la celda ve por la derecha pero antes salva con el cubo que allí ves. Usa a Parakarry para cruzar el agujero con lava y llega hasta la puerta. El siguiente cuarto y algunos otros exigen el uso de nuestros compañeros. Primero salta por las plataformas cercanas unas a otras y en las más largas usa a Parakarry. Hay una plataforma móvil en el centro y luego un grupo de varias plataformas alineadas que cuando las pisas bajan lentamente. Salta de forma rápida y consecutiva hasta el otro lado y llegar a la puerta.

Lo primero que ves en el siguiente cuarto es una especie de interruptor azul en el centro. Párate cerca del filo y usa a Kooper para golpear el interruptor y hacer aparecer la plataforma y cruzar. Hay otro interruptor azul pero si ves este no está en línea con la plataforma por lo que no podrás usar a Kooper. En vez de eso, usa a Lakilester para cruzar por encima de la lava y llegar donde está el interruptor, accionarlo y mover la plataforma. Verás más plataformas donde deberás usar a Parakarry o a Lakilester en zonas con lava y llegar al otro lado.

El siguiente cuarto posee plataformas muy alejadas que no pueden ser cruzadas con Parakarry. En vez de eso, baja usando a Lakilester y toma los ítems usando a Parakarry desde la plataforma opuesta. Luego verás una plataforma móvil que pasa por una cascada de lava. Párate en la plataforma y usa el poder de Bow para desaparecer y cruzar la cascada si que te haga daño. Llega al final y verás una puerta en el fondo abierta y una con cerradura. Toma la puerta de fondo.

En este cuarto verás un chorro de lava muy alto. Usa a Lakilester para cruzar y llegar a las escaleras. Súbelas y arriba encuentras tres Koopatrols y un Magikoopa quienes te retarán a una batalla. Elimina a los cuatro enemigos y podrás luego accionar un interruptor azul que permite detener el chorro de lava, así se enfriará y por fin podrás caminar en la lava ahora sólida. Ahora regresa al cuarto anterior donde estaba la cascada de lava y ve a la izquierda hasta el corredor anterior (donde estaban los interruptores azules). Verás que donde antes estaba la lava hay una especie de compuerta hacia el fondo. Dentro encuentras un cofre con una Llave del Castillo. Regresa hacia la derecha hasta la zona de la puerta con cerradura, abre la misma y sigue el camino a la derecha.

Por fin entrarás a la oscura zona de cavernas. Desde este momento deberás usar a Watt como compañero ya que es la única forma de ver los alrededores, el camino y los enemigos, aún en la pantalla de batalla. Sube la primera pendiente y dobla la izquierda y usa a Parakarry para cruzar el agujero y llegarás a una zona de tres caminos. El camino de primer plano te lleva a un camino sin salida. El camino del centro es el correcto usando a Parakarry, aunque si tomas el camino superior de fondo al final de la pendiente encuentras un bloque POW. Toma el camino del centro hasta la siguiente zona de cavernas.

El siguiente camino tendrá otra vez tres opciones. El de primer plano es sin salida, el superior de fondo te lleva a una pendiente con un cubo que contiene una Estrella Fugaz y el del centro te lleva a la siguiente sección usando a Parakarry. Ya para estas alturas habrás enfrentado muchas veces a los Bonie Bettles. De todos modos la sección de enemigos en la guía o en esta sección te da información de los mismos.

La última zona de caminos alternos posee tres caminos. El de primer plano no tiene salida. El del centro no puedes cruzarlo y es más cómodo ir por arriba y dejarte caer hasta la zona del resorte amarillo. Sigue por ese camino hasta la puerta de arriba que te saca (gracias a Dios) de la zona de cavernas. Sigue al siguiente cuarto donde verás en el centro una piedra con la cara de Bowser. Empújala hacia la izquierda y develarás una puerta en primer plano. Ingresa y regresas al cuarto de la cara de Bowser que ahora te permitirá entrar. Ahora podrás salvar con el cubo en el centro del enorme cuarto.

Desde el cuarto puedes tomar la derecha hasta entrar por la puerta, baja las escaleras del corredor hasta un cuarto de celdas donde debes vencer un Koopatrol para tomar una llave, abrir la celda y hablar con los Toads. Uno de ellos extrañamente maneja una especie de "Hotel" dentro de la celda (de muy mal gusto esto :p). Úsalo y regresa al cuarto central y toma las escaleras. Arriba ve primero por la izquierda hasta la puerta y encontrarás un Spike Goomba que maneja una tienda de ítems por si necesitas. Sino sal y ve por la puerta del fondo a la derecha.

Sigue el largo corredor con algunos enemigos en la zona que no se escapan a los que ya conocemos del castillo. Sigue hacia la derecha hasta la puerta de fondo donde entras a un cuarto bastante amplio con algunas plataformas que de momento son inalcanzables. Mantén el paso hacia la derecha pasando la puerta que apenas se ve hasta otro cuarto similar. Sigue recto hasta encontrar un resorte en el suelo y úsalo para subir. En la plataforma ves una cadena. Salta sobre ella para halarla y hacer aparecer agua. Ahora regresa a la plataforma de madera y usa a Sushie para nadar. Regresa por la izquierda al cuarto anterior hasta el puerto de madera y sube allí. Sigue hacia la izquierda hasta el otro cuarto donde nuevamente encuentras una plataforma alta con un interruptor en el suelo. Abres un corredor en la pared y si sigues al final encuentras una cadena para halarla y subir el nivel del agua. Regresa todo el camino hacia la izquierda, luego usa a Sushie en la plataforma de madera del primer cuarto y cruza al otro lado hasta encontrar una Llave del Castillo. Regresa todo el camino hasta la primera cadena y hala la cadena (en el buen sentido de la palabra), luego sigue regresando hasta halar la más baja y volver el nivel de agua a la normalidad. Entra por la puerta con cerradura que ya puedes abrir a la derecha.

En la siguiente enorme sala debes subir unas escaleras. Observa que

aparecerá una variedad de Bullet Bill muy peligrosa llamada Bombshell Bill y los cañones que lo lanzan. Elimina a los B. Bill Cannon de cada escalera (son tres en total) y sube hasta lo más alto para entrar por la puerta de la derecha.

El siguiente cuarto muestra unos pedestales con el rostro de Bowser y un cubo amarillo con Sirope de Arce para regenerar FP. Mueve hacia la izquierda el pedestal último de la derecha y verás una puerta. Ingresa y sigue el corredor a la derecha hasta el siguiente cuarto. Aquí encuentras un Koopatrol y un cubo para salvar. Ahora mueve hacia la izquierda el primer pedestal de la izquierda y dentro del corredor encuentras un cubo de salud. Sigue el corredor hacia la derecha hasta otro cuarto con pedestales. A pesar de que la puerta central está abierta, esta no te conduce a ningún lugar. Mueve el mismo pedestal del centro hacia la derecha para develar la correcta, sigue el corredor y al final está el cuarto con un cofre y la Llave del Castillo. Ahora regresa por todos los cuartos con pedestales hasta el que tiene el cubo de salvar y abre la puerta con cerradura.

El cuarto que viene tiene la misma enorme cara de Bowser para ver y ahora te retará a un juego peor: uno de preguntas capciosas. Bowser te dará 7 preguntas y debes responder mínimo 5 de estas preguntas que se refieren a personajes que saldrán de los pedestales. Pero ya que somos buenos aquí, averigüe las 7 respuestas correctas para las preguntas y estas son en este orden:

- (1) Tres;
- (2) Shy Guys rojos;
- (3) Shy Guys rojos;
- (4) Dos
- (5) Cuatro
- (6) Bom-bomb
- (7) Púrpura

Cuando pases la prueba sigue el camino al exterior y encontrarás varios cubos amarillos con Super Hongos y Sirope de Miel. Sigue hacia la derecha teniendo cuidado con los tantos Dry Bones que hay en el área. Luego sube por las escaleras y sigue el puente hacia la izquierda (nota que puedes dejarte caer desde el final hasta una plataforma con Sirope de Arce). Sigue hacia la izquierda hasta la puerta siguiente.

Nuevamente estarás en un enorme salón similar al que vimos a medio camino de este calabozo. Hay un cubo para salvar. Si tomas la izquierda encuentras un pasillo hacia abajo hasta unas celdas y dentro varios Toads. Elimina al Koopatrol para obtener la Llave de la Celda y ahora si hablas con el Toad de manchas rojas por si quieres tomar una siesta y regenerarte. Regresa al enorme cuarto, sube las escaleras y toma la izquierda hasta la puerta. Observa que si caminas hacia la izquierda encuentras un interruptor y dos plataformas a media altura. Sube por las escaleras cerca de la puerta, sigue recto y salta a la plataforma de media altura en primer plano. Desde allí usa a Bombette y el interruptor se accionará permitiéndote llegar a la otra plataforma. Salta y entra por la puerta para obtener un Ultra Hongo que regenera 50HP (deberías tener dos en estos momentos). Ahora regresa al cuarto enorme anterior.

Desde allí seguimos nuestro camino por el castillo hasta un nuevo corredor que tiene unas escaleras y varios soldados en la zona. Sigue hasta la puerta hasta un nuevo cuarto y verás un interruptor rojo. Colócate en la plataforma que sube al accionar el interruptor y usa a

Kooper o Bombette para accionarlo. Estando en la plataforma podrás subir y seguir hacia la derecha donde encuentras un cuarto con una Llave del Castillo. Regresa al cuarto del interruptor y de allí al cuarto anterior con los soldados, baja las escaleras y abre la puerta de la derecha con cerradura.

El siguiente cuarto posee un fondo muy sospechoso. Si usas a Goombario te dará entender que la posición de las llamas es extraña. Observa que la posición sigue el orden: arriba, abajo, abajo, arriba, abajo y arriba. Apréndete la secuencia y estarás frente a frente con un puzzle que se hizo famoso en el castillo 8-4 de Super Mario Bros. en 1985. Estarás en una habitación cíclica, o sea, no importa que hagas y adonde vayas, nunca avanzas sino que regresas al mismo cuarto. Sin embargo, si notas hay dos puertas hacia la derecha: una superior o arriba y una inferior o abajo. Sigue la secuencia de puertas igual a la de las llamas, o sea, primero toma la puerta de arriba, luego la de abajo, repite la de abajo, ve arriba, luego abajo y finalmente arriba hasta el final.

El siguiente cuarto es más bien un corredor con muchos enemigos patrullando el área, en especial Magikoopas. Elimina a todos los enemigos de ser posible para subir de nivel rápidamente y ten mucho cuidado porque es muy riesgoso. Trata de usar ataques donde infrinjas daño a todos al mismo tiempo. Sigue hacia la derecha hasta la puerta.

En el corredor que viene encuentras un cubo de salud y al final encuentras a Peach al lado de la puerta :o. Habla con ella y te pedirá que la lleves de regreso. Regresa y verás que de repente Peach no se ve y vuelve a su posición original. Usa el Martillo tres veces para golpearla y develar el secreto: es un Duplighost. Elimina a los Duplighost en la batalla para continuar al siguiente cuarto donde ves la cara de Bowser otra vez. Este último reto primero tiene como contrincante a los Koopa Bros. pero de repente vendrá Jr. Troopa a aguarle la fiesta a los hermanos. La batalla es ahora con Jr. Troopa que simplemente posee más HP y variaciones de ataque. Sigue los pasos en la sección "Enemigos" de esta parte para saber como vencerlo. Eliminando a Jr. Troopa sales del Castillo de Bowser por un corredor que sube hasta el Castillo de Peach.

=====
Castillo de Peach
=====

Una vez dentro puedes revisar los cuartos por varias cosas. Por ejemplo, en el segundo piso en el cuarto más a la derecha encuentras un armario y dentro un Toad. Habla para que puedes usar la cama y regenerarte. En la puerta más a la izquierda encuentras la librería. A mitad de camino hay varios libros apilados que te permiten subir por el pasillo superior. Al final del pasillo encuentras un valioso Hongo de Vida. Sigue subiendo las escaleras hasta el tercer piso (regresa para salvar, es recomendable y asegúrate tener toda la salud) y sube hasta el tercer piso. Pasa el corredor que viste al inicio del juego y verás que llegará Bowser y empieza la batalla.

Of.= 3-16

Def.= 1

El Rey Bowser posee ataques normales de salto y de arañazo. El salto produce un daño de 8HP y el arañazo hasta 10 HP, pero estos daños aumentan enormemente cuando invoca el poder del Báculo de Estrellas (Star Rod). El ataque con el báculo produce daño de 3HP pero puede herir a tu compañero hasta 3 turnos y de hecho es muy complicado de evitar. Cuando invoque el poder del báculo verás que se iluminará todo a su alrededor como una aurora. Es allí donde debes buscar en tus Ataques de Estrella la última sección donde dice Star Beam o Rayo de Estrellas. Úsalo para que las estrellas lancen un rayo que elimina el poder de Bowser. De esa forma su ataque ofensivo y defensivo vuelven a ser normales. Observa que hay poca defensa en este enemigo por lo que puedes usar Martillos y Saltos sin problema. Usa a Watt para atacar a Bowser ya que es el compañero con mejor ataque a mi gusto. Mantente atento a tu salud pues verás que este enemigo es muy resistente y administrar bien la salud con respecto al ataque y el tiempo es vital. No es necesario una estrategia tan profunda aquí, solo trata de no usar los Ultra Hongos ya que los necesitaremos más adelante. Al final debes vencerlo sin problemas.

De repente, Bowser escapará y podrás seguir el camino. Aunque recomiendo que regreses hasta el cuarto donde está el Toad para tomar una siesta y regenerarte. Regresa y sube hasta encontrar un cuarto con escaleras, luego un puente hasta la torre con escaleras en espiral. Usa el Cubo para Salvar y sube las escaleras (de nuevo, asegúrate tener toda la salud y todas las estrellas). Arriba verás un puente. Pásalo hasta la plataforma y caerás en la "trampa" de Bowser y Kamy Koopa. Así entonces inicia la batalla final.

EL MALVADO REY BOWSER

HP= 99 (+30 +30 +30 = 159HP)

Of.= 3-16

Def.= 1

Los valores de ofensiva y ataque se mantienen, pero observa que Bowser se hace más grande y fuerte. Mantén la estrategia de la batalla anterior hasta que por fin en ese tamaño invoque el poder del báculo. Usa de nuevo el Rayo de Estrellas pero verás que no funciona. Es allí donde la pantalla cambia y verás a Peach ser atacada por Kammy y de repente aparece Twink. Hay una pequeña batalla aquí donde Twink ataca a Kammy. Usa Focus con Peach y el ataque de Twink. En cada turno verás que Twink produce más daño y aumenta su defensa. Hazlo hasta que Kammy no tenga poder y regresa la pantalla a Mario y Bowser donde además el plomero será ayudado por Twink y los deseos de Peach .

Ahora bien, la batalla vuelve donde debe ser. Usa el Rayo de Estrellas y verás que ahora si funciona. La batalla de aquí en adelante no cambia mucho con respecto a la anterior porque debes mantener la estrategia de usar el ataque de Rayo de Estrellas cada vez que Bowser invoque el poder de las mismas. Esta batalla es más de resistencia ante los incontables ataques de Bowser. De nuevo hay ataques de saltos que si no son evitados con comandos te quitará tu ataque de salto, luego de Martillo y termina con tus ítems. Es mortal caer aquí. Peor aún, el arañazo y el rayo sigue igual de fuertes. Y para rematar, Bowser usa no una, ni dos, sino tres veces regeneración de 30HP cuando

=====
Fortaleza de los Hermanos Koopa
=====

FALSO BOWSER

HP = 10

Defensa = 1

Ataque = 1

Los Hermanos Koopa han creado esta horrible máquina. Ataques simples como saltos quedan descartados. Usa el Martillo con Mario y el ataque de Kooper o Bombette para atacar al enemigo. Es una simple batalla solo que el enemigo tiene 10 HP y valores unitarios para defensa y ataque. Unos cuatro turnos y el enemigo queda deshecho. Ahora los Hermanos Koopa se cansarán de jueguitos y te atacarán personalmente.

HERMANOS KOOPA

HP = 20 (5 de HP por cada hermano)

Defensa = 1

Ataque = 1

Los Hermanos Koopa pueden ser un verdadero problema cuando asuman la posición de ataque vertical. Cuando se coloquen así debes usar un ataque de comando. O sea, el martillo con el comando preciso o el salto doble. Si no lo haces así los hermanos no caerán. La idea es hacerlos tambalear y caer de su torre. Cuando tambaleen entonces lanza a tu amigo (de preferencia Kooper) para que todos caigan indefensos. Permitir un ataque de los Hermanos Koopa en su posición vertical te costará por lo menos 4 HP lo cual es mucho teniendo en cuenta que tu HP oscilará entre 15-25 así que sea tu principal tarea evitar a toda costa que se mantengan en esta pose por un turno. Si uno hermano Koopa cae entonces el ataque bajará a 1 así que lo más importante es atacar a un Hermano Koopa a la vez cosa que los elimines uno a uno y no todos de una vez (esto es ley en los RPGs). Termina la batalla, salva la estrella y finalizas el primer capítulo.

=====
Monte Escarpado
=====

BUZZARD

HP= 40

Of.= 2

Def.= 0

Este buitre tiene mucho HP y algunos ataques son realmente peligrosos, sin embargo su poder defensivo es nulo por lo que puedes realizar cualquier ataque con seguridad y será golpeado. Obviamente cualquier ataque tipo Ground como Quake Hammer o el Martillo no serán posibles de realizar. Usa saltos y activa la medalla Power Jump si la tienes. Usa a Parakarry o a Goombario para esta batalla. Buzzard tiene cuatro ataques principales: el más peligroso es uno donde empieza a mover sus alas y lanzar ráfagas de vientos; debes ser lo suficientemente rápido para presionar A rápidamente para que el marcador numeral cifre el

cero (0), sino tendrás una perdida de HP según el número donde quedaste y además, tu compañero perderá la cantidad de turnos según el número que quedó en el marcador. El otro ataque peligroso es uno que te agarra con sus patas y debes presionar A rápidamente de manera que haya más probabilidades de zafarse (como cuando usas Escape en el menú de comandos). Si no logras salir perderás 4HP. Los dos ataques que quedan son los ataques básicos que son unas plumas que lanza y un ataque de Headbonk, ambos quitan 2HP. Recuerda que tienes a Eldstar que te permite regenerar 5HP y 5FP y ten algún ítem de salud y de FP para poder soportar esta batalla. Tendrás 15 StarPoints si ganas esta batalla que es más de resistencia que de estrategia.

=====
Ruinas Seca Seca
=====

TUTANKOOPA
HP= 30
Of.= 2
Def.= 0

Tutankooa no tiene defensa así que puedes aprovecharte de ello. Sin embargo su ofensiva es superior. Nota además que Tutankooa invocará a sus fieles Chomps que son verdaderamente peligrosos. La estrategia de vencer a los Chomps está al inicio, en la sección Enemigos de este calabozo. Cuando aparezcan los Chomps véncelos rápidamente usando Quake Hammer si lo tienes, pues, además golpeas a Tutankooa. Ten en cuenta que Tutankooa lanzará algunos caparazones de Buzzy Beetles. Además, el faraón de las ruinas lanzará un ataque mágico que te lanzará piedras a ti y tu compañero, inhabilitando por algunos turnos siendo esto muy peligroso pues los Chomps pueden aprovechar si no tienes Quake Hammer. En el segundo ataque mágico, el pobre Tutankooa se equivocará y lanzará las rocas pero a él mismo, cayendo de la plataforma y estando inhabilitado. Aprovecha para golpearlo lo más que puedas. De esa forma, con saltos normales o martillos vences a este jefe. Así rescatarás a la segunda estrella: Mamar.

=====
Cuarto Secreto de Tubla Blubba/Molino
=====

EL CORAZÓN DE TUBBA BLUBBA
HP= 50
Of.= 6
Def.= 0

Debes tener muy claro que Bow es la mejor aliada aquí a pesar de que su ataque destruye el pobre stick de N64 . Usa ataques normales o cargados con Mario pero asegúrate no gastar mucho FP o tener por lo menos algún ítem regenerativo de FP. Esto es porque necesitaremos el poder Outta Sight de Bow para escondernos del corazón cuando se cargue. Ataca con Mario y verás que en el primer turno el corazón se carga (y si te pega así tendrás daño de 12HP). En el siguiente turno usa primero a Mario y ataca normal y luego usa a Lady Bow con su poder Outta Sight para evitar el golpe fatal del corazón en el turno

consecutivo. A veces no se carga y golpeará quitando 6HP en ataque normal y en esos turnos puedes usar a Lady Bow para golpearlo con las Cachetadas. Repite todo el proceso hasta que elimines al enemigo. Luego, el corazón huirá. Sería buena idea cargarte con FP y HP si puedes antes de salir del molino. Sal del molino hasta las afueras y verás a Tubba Blubba en la pradera.

TUBBA BLUBBA

HP= 10

Of.=4

Def.= 0

El pobre Tubba Blubba ya está muy debilitado y solo tiene 10HP. Elimínalo con ataques normales y usa algún compañero poderoso como Bombette. Ataca con ataques especiales y en

=====
Caja de Juguetes
=====

GENERAL GUY y LA ARMADA SHY GUY

Aquí enfrentas al General Guy pero primero hay unos cuantos Shy Guys que te darán la bienvenida. El General Guy invocará a sus tropas. Esta batalla se divide en tres secciones.

Escuadrón Guy

HP= 15

Def.= 0

Of.= 1

Aparecen muchos Shy Guys en un caos total. La idea es que, dependiendo de la cantidad de Shy Guys que hayan así mismo será el daño infringido así que apúrate y elimina a cuantos puedas lo más rápido posible. Usa Martillo, saltos y a cualquier compañero para eliminarlos, de preferencia uno con ataque fuerte como la Super Bomba de Bombette. Una vez eliminado todo el escuadrón (o dejado alguno en pie), el General Guy mandará a su segundo grupo en mando.

Slick Guy

HP= 7

Def.=0

Of.= 4

Es muy buena idea utilizar en este momento la Tormenta de Estrellas que tienes entre tus ataques Estrella porque este enemigo (que viene por partida doble) tiene 7 de HP y solo necesita una sesión de Tormenta de Estrellas para ser eliminado. Si no tienes suficiente poder usa saltos o ataques terrestres como el Power Shell de Kooper o el Quake Hammer. Elimina al dúo y enfrentaremos al General Guy.

General Guy

HP= 30

Def.=0

Of.=4

Este es el enemigo final y es un verdadero dolor de cabeza. De salida coloca a Watt en tu grupo (ojala y ya tengas la medalla de Intercambio que explico en los párrafos anteriores al inicio de este capítulo). El General Guy utiliza poderosos ataques eléctricos gracias al bombillo que tiene su poderoso tanque de juguete. Elimina el bombillo saltándole o utiliza algún ítem como el rayo. La idea es destruir al bombillo primero. Ahora, el General Guy quedará inhabilitado para realizar su ataque más fuerte y en vez de eso lanzará bombas. Es muy probable que tu HP esté ya bastante bajo así que es buena idea usar ítems como la Capa de Roca, el Gel Repelente (si lo tienes) o cualquier otro que te proteja. Usa el poder de Watt en ataque normal para golpearlo y toma en cuenta que debes usar ítems de ataque o Tormenta de Estrella (cuando se recargue tu poder) para golpear al General Guy. Es una batalla bastante fuerte pero al final ganarás. Ahora habrás liberado a Muskular, la cuarta estrella.

=====
Monte Lava Lava
=====

LAVA PIRAÑA

HP = 40
Def.= 0
Of.= 5-7

Observa que el HP se mide dos veces. Eso es porque la batalla con Lava Piraña se divide en dos rounds. En el primer round puedes usar a cualquier compañero, de preferencia Goombario, Kooper o Bombette. Elimina primero a los Piraña Buds que son las dos plantas pirañas alrededor de Lava Piraña. Debido a que tienen 8HP cada una, es muy buena idea usar Tormenta de Estrellas para producir un daño de 7HP y luego usar el poder de Super Caparazón de Kooper para rematarlas a ambas desde el inicio. Ahora podrás concentrarte en el Lava Piraña quien te atacará con un poderoso fuego que produce daños de 5HP, aunque si tienes el Escudo de Fuego solo te quitará 4HP. Es algo complicado entender el comando pero no es tan dramático. Al final, Lava Piraña debe ser eliminada sin ningún problema. Asegúrate tener por lo menos dos estrellas completas para el siguiente round. Cuando Lava Piraña caiga verás que volverá solo que ahora tendrá fuego en su cabeza. Eso significa que Goombario debe estar fuera de tu lista. Además, los Piraña Buds tendrán un ataque de cero pero invocarán a las Mini Pirañas que son pequeñas pirañas flotantes que producen mucho daño (aunque tienen solo 1 HP). Es recomendable de nuevo usar el poder de Tormenta de Estrellas y asegúrate que por lo menos las Mini Pirañas se mueran (producen 6HP de daño sin el escudo, 5HP con el escudo). Ahora si, utiliza a Sushi y su ataque de Chorro de Agua a Lava Piraña. Esto es bueno porque, encima de que infringe daño de 5HP, paraliza a la criatura y la inhabilita para atacar. Repite el proceso usando a Sushi y eliminando a las Piraña Buds y ganarás esta batalla.

=====
Campos de Flores
=====

HUFF N. PUFF

HP= 60

Def.= 0

Of.=5

Sin duda alguna, Huff N. Puff es el jefe más complicado hasta ahora. Es realmente muy difícil. Lo primero que notas es que cuando lo golpeas bajará su HP y saldrán pedazos de nube. Si por ejemplo produces un daño de 6 HP saldrán 3 nubes pequeñas con 2 HP cada una (dando total 6 HP que perdió). Entonces, las nubes pequeñas atacan y al final el jefe se las "come" y retoma sus 6HP originales. Es su poder de regeneración lo realmente complicado. Es buena idea usar un poder como el Tidal Wave de Sushi para sacar muchas nubes desde el inicio, luego usas Tormenta de Estrella para golpearlo fuerte desde que empieza la batalla. Te ayudará mucho tener la medalla que te permite intercambiar personajes sin perder un turno (es extremadamente vital para esta batalla). Si no la tienes debes tener muchos ítems de salud (si deseas saber como encontrar esta medalla, mándame un correo).

Los ataques de Huff N. Puff son simples. Las nubes pequeñas atacan en equipo y quitan 2HP por golpe. Debes presionar A rápidamente y el factor fatiga es importante. Usa el dedo pulgar para ir más rápido. Por otro lado, el enemigo grande lanza una ráfaga de viento y debes presionar A muchas veces para bajar el daño a 3HP como mínimo. De repente, el enemigo se cargará eléctricamente y es aquí donde se hace muy peligroso ya que lanzará un potente rayo. Cuando lo veas en esto, cambia a Bow para usar Outta Sight y escapar de esos peligrosos rayos. Mantén el ritmo sacando varias nubes pequeñas y eliminándolas a todas de ser posible ya que es lo más recomendado. Cuando la batalla esté terminando verás que Huff N. Puff te dará un mensaje. Prepárate pues usará un dañino ataque de 10HP que sería buena evitar con Bow pero que a veces te atrapa de sorpresa. Ocurre cuando tiene 10 o menos de HP. Es su último aliento. Si te salvas de ese seguro ganas. Recuerda siempre eliminar a la mayor cantidad de nubes pequeñas que puedas. Usa Tormenta de Estrellas y algunos ítems de ataque para eliminar a todas las nubes (y al mismo tiempo sacar más). Recuerda no usar ningún ataque eléctrico pues son inservibles. Lleva tus hongos y de poder coloca la medalla de Deep Focus para cargar el Focus rápido ya que quizá necesites Smoch para subir 20 HP. Con buena estrategia vences la batalla.

=====
Palacio de Cristal
=====

PRÍNCIPE DE HIELO

HP= 70

Def.=0

Of.= 6

Este enemigo podría considerarse más complicado que el propio Bowser. Primero a destacar que su HP máximo es 70, pero durante la batalla usará dos veces un poder que le permite aumentar su HP a 20, o sea, que su HP total es 110, el cual para este juego es mucho. Lo otro es que produce congelamiento, dejando a Mario inmóvil por dos turnos. Si tienes alguna medalla con atributos de fuego o resistencia al congelamiento sería muy buena idea equiparla en este momento. Lo otro

es que debes tener la medalla que te permite cambiar los personajes sin perder un turno. A pesar de no ser necesario, es extremadamente recomendable porque facilita las cosas mucho (pero mucho).

Lo primero que notas es que el Príncipe de Hielo saca unos pedazos de hielo flotantes. Cada uno posee 1HP pero cuando están allí porque cuando el príncipe se los traga los lanza. Dependiendo de la cantidad que haya viva al final del turno, así será el golpe que te dará. Debes tener una cantidad de ítems que golpee a todos los enemigos a la vez como Rayos y Estrellas Fugaces. En el primer turno, cuando el príncipe invoque sus secuaces usa el poder de Tormenta de Estrellas. Sacas de salida a todos los secuaces y le das un golpe de 7HP directo. Probablemente lance más secuaces y es allí donde el poder de Bombette se requiere. Usa Power Bomb o Mega Bomb para eliminar a todos los enemigos y de salida golpear más al príncipe. Puedes usar el Tidal Wave de Sushie también para esta posición. Gasta menos FP pero debes checar si lo tienes pues necesitas el ultra rango y además, por ser ataque de agua, no daña tanto al príncipe (pero sigue siendo una opción que yo recomendaría si la tienes).

En un momento, el enemigo lanzará su letal ataque de congelamiento. El "timing" no evita un daño de 1HP pero permite que no te congeles. Si te congelas tendrás un turno más donde serás golpeado sin respuesta. Normalmente, el ataque de congelamiento lo usa cuando ha usado dos veces el ataque de invocación de los pequeños trozos de hielo flotantes. Cuando notes esto cambia a Bow y usa el poder de Outta Sight para evitar el ataque de congelamiento (si no tienes atributos que lo eviten). Es cuestión de jugar con las probabilidades. Llegará un momento donde te dices: "apuesto a que en el próximo turno usa el ataque de congelamiento" y es allí donde usas a Bow. Si, no es otra cosa que instinto, aunque como dije, normalmente lo usa dos veces de usar el ataque de invocación.

Cuando llegues a 35HP+ de daño al enemigo notarás que el príncipe recurre a su último poder que es de confusión. El príncipe se dividirá en tres copias iguales siendo una de ellas real y las otras falsas. Si está en el suelo la mejor opción es el Power Shell de Kooper ya que usa poco FP y además es efectivo. Si está en el aire usa el Tidal Wave de Sushie o en su ausencia el Mega Bomb de Bombette. La cosa es sacar al verdadero enemigo. Como te das cuenta, durante el proceso dependemos de mucho FP, por lo que es bueno siempre regenerarlo. Hay medallas que lo hacen y es buena idea equiparlas. No son necesarias medallas de ataque especiales como Power Quake o Super Jump, por lo que puedes sacrificarlas de momento y cambiarlas por medallas de atributos, status y defensa. Si no tienes regeneración de FP asegúrate llegar con algún ítem como Sirope de Maple o Super Soda para regenerar. Usa regeneración de HP en el turno donde el príncipe invoca los pequeños trozos de hielo o cuando se triplica porque en esos turnos usas el poder de tus compañeros y puedes dejar que Mario se arregle solo en sus cosas.

Cuando el enemigo le restan 20HP o menos notarás que usará un ítem de 20 HP por lo que casi siempre doblará su salud actual. Esta es la parte frustrante porque debes nuevamente empezar a golpear. Ojalá y tengas varios Super Hongos, porque sino tendrás que usar el poder de estrellas llamado Smooch que usa 3SP. Debes mantener la estrategia y de tratar de sobrevivir. La clave es la cantidad de ítems de salud y regeneración de FP que tengas. Si mantienes la estrategia aquí explicada, logras sobrevivir sin problemas. No solo usará la regeneración de 20HP una vez, sino que cuando de nuevo lo bajas en

menos de 20HP la usará nuevamente por última vez. Cuando llegas a este momento te das cuenta la cantidad final de HP que queda y es cuestión de atacar sin merced. Sigue atacando y cuida mucho tu HP. Una medalla como Deep Focus ayuda mucho porque si no tienes ítems dependerás del poder Smooch. Mantén la estrategia y ganarás la batalla.

=====
El Castillo de Peach
=====

REY DE LOS KOOPAS: REY BOWSER.
HP= 50
Of.= 3-16
Def.= 1

El Rey Bowser posee ataques normales de salto y de arañazo. El salto produce un daño de 8HP y el arañazo hasta 10 HP, pero estos daños aumentan enormemente cuando invoca el poder del Báculo de Estrellas (Star Rod). El ataque con el báculo produce daño de 3HP pero puede herir a tu compañero hasta 3 turnos y de hecho es muy complicado de evitar. Cuando invoque el poder del báculo verás que se iluminará todo a su alrededor como una aurora. Es allí donde debes buscar en tus Ataques de Estrella la última sección donde dice Star Beam o Rayo de Estrellas. Úsalo para que las estrellas lancen un rayo que elimina el poder de Bowser. De esa forma su ataque ofensivo y defensivo vuelven a ser normales. Observa que hay poca defensa en este enemigo por lo que puedes usar Martillos y Saltos sin problema. Usa a Watt para atacar a Bowser ya que es el compañero con mejor ataque a mi gusto. Mantente atento a tu salud pues verás que este enemigo es muy resistente y administrar bien la salud con respecto al ataque y el tiempo es vital. No es necesario una estrategia tan profunda aquí, solo trata de no usar los Ultra Hongos ya que los necesitaremos más adelante. Al final debes vencerlo sin problemas.

EL MALVADO REY BOWSER
HP= 99 (+30 +30 +30 = 159HP)
Of.= 3-16
Def.= 1

Los valores de ofensiva y ataque se mantienen, pero observa que Bowser se hace más grande y fuerte. Mantén la estrategia de la batalla anterior hasta que por fin en ese tamaño invoque el poder del báculo. Usa de nuevo el Rayo de Estrellas pero verás que no funciona. Es allí donde la pantalla cambia y verás a Peach ser atacada por Kammy y de repente aparece Twink. Hay una pequeña batalla aquí donde Twink ataca a Kammy. Usa Focus con Peach y el ataque de Twink. En cada turno verás que Twink produce más daño y aumenta su defensa. Hazlo hasta que Kammy no tenga poder y regresa la pantalla a Mario y Bowser donde además el plomero será ayudado por Twink y los deseos de Peach .

Ahora bien, la batalla vuelve donde debe ser. Usa el Rayo de Estrellas y verás que ahora si funciona. La batalla de aquí en adelante no cambia mucho con respecto a la anterior porque debes mantener la estrategia de usar el ataque de Rayo de Estrellas cada vez que Bowser invoque el poder de las mismas. Esta batalla es más de resistencia ante los incontables ataques de Bowser. De nuevo hay ataques de saltos

embargo una vez saltes sobre ellos, sus alas desaparecerán y serán un ordinario Goomba.

Goomba Rojo

HP= 7 Of.= 1 Def.=0

Es el más joven de los hermanos secuaces del Rey Goomba. Nada fuera de lo común a un Goomba solo que con triple HP. Usa ítems como la Flor durante la batalla o el Power Jump.

Goomba Azul

HP= 6 Of.=1 Def.=0

Es el más joven de los hermanos secuaces del Rey Goomba. Nada fuera de lo común a un Goomba con triple HP. Es un poco más débil que su hermano. Usa ítems en la batalla como la Flor o el Power Jump.

Fuzzys

HP= 3 Of.=1 Def.=0

Este enemigo puede ser vencido con ataques normales pero su HP de 3 es relativo ya que cuando ataca te quita 1HP y lo regenera a él mismo. Lo peligroso aquí es cuando hay 3 ó más de estos enemigos. La mejor técnica es usar el Power Shell de Kooper cuando lo tengas. Sino puedes usar algún ataque de golpes múltiples como la Flor de Fuego, el Bloque Pow u otro. Es importante dominar los comandos de batalla para vencer a este enemigo de forma rápida.

Koopa Troopa

HP=4 Of.= 2 Def.= 2

Es un enemigo básico de aquí en adelante. Posee un caparazón muy fuerte y es el punto defensivo que le da extra pero posee un pequeño error. Si le saltas el Koopa quedará patas arriba dejará su blando estómago a merced. No uses el martillo cuando está parado porque será inservible inclusive con el comando correcto. Cuando esté indefenso puedes usar el martillo. Usa a Kooper para ataques horizontales donde los Koopas son indefensos en tierra.

Paratroopa

HP=4 Of.=2 Def.=2

Los Paratroopas son koopas alados. A destacar que no puedes usar el martillo. La medalla Throw Hammer es insuficiente. Salta para quitarles las alas y salta de nuevo para hacerlos quedar patas arriba. De allí en adelante es la misma lógica que los koopas normales. Usa a Kooper para ataques horizontales donde los Koopas son indefensos en tierra.

Bomb-omb

HP= 4 Of.=2 Def.=0

Este enemigo tiene un carácter explosivo. Una vez lo golpees se pondrá rojo y con el mínimo contacto explotará. Cuando esté de este color usa el Martillo para eliminarlo a distancia o los ataques de Kooper. No uses el Headbonk de Goombario o el Body Slam de Bombette pues serás golpeado. Desde que veas un Bomb-omb rojo asegúrate eliminarlo así que no se te ocurra usar Power Shell con más de dos Bomb-ombs porque seguro serás atacado por alguno. Trata de usar el comando correcto cuando te ataca con su salto normal para evitar cualquier golpe.

Mounty Mole

HP= 3 Def.= 0 Of.= 2

Estos enemigos no son muy problemáticos. El detalle es que su poder ofensivo es alto tomando en cuenta el nivel actual. Es muy recomendable tener a Goombario en la primera batalla para usar Tattle y

de allí en adelante usar a Kooper pues este es el único personaje hasta el momento con un ataque simultáneo para todos los enemigos.

Cleft

HP = 2 Def.= 2 Of.= 2

El HP de este enemigo es bajo, sin embargo su poder defensivo es alto. De hecho, ni el Ataque de Martillo normal ni el Salto le harán daño (no sales sobre el enemigo pues te quitará HP). Su poderosa coraza y púas son nuestro principal enemigo. Los ataques normales de Kooper, Goombario o Parrakarry son insuficientes. Para eliminar este enemigo deberás usar algún ataque especial con Martillo. Si tienes la medalla de Charge te hará mucha ayuda, así mismo alguna medalla para lanzar martillos. Usa el poder del Power Shell de Kooper pues los eliminará con un solo golpe a todos.

Pokey

HP= 3 Of.= 2 Def.= 1

Este enemigo es bastante peligroso ya que primero no puedes saltarle así que olvida a Goombario (sin embargo, recuerda hacerle Tattle). Usa a Kooper o Bombette para enfrentarlo. Cuando salgan en grupo usa Power Shell de salida. Otra cosa muy importante es que su ataque principal es muy rápido así que trata de tener buen comando. Si tienes la medalla Defense Dodge no titubees en colocarla como activa. Usa Martillo o un ataque especial con Martillo.

Thief

HP= 5 Of.= 1 Def.= 0

El problema con este enemigo es su HP y que roban dinero. Cuando te choquen, si no haces bien el comando te robarán 10 monedas. Cuando se acaben tus monedas robarán ítems y luego el HP así que trata de no esperar mucho. Para quitarle sus posesiones debes golpearlos simplemente antes de que huyan con tu mercancía. Usa a Kooper con su Power Shell para evitar que huyan ya que, una vez tengan algo en su poder, esperarán un turno y como tienen alto HP no escatimarán esfuerzos para huir.

Mummy Pokey

HP= 4 Def.=0 Of.=2

Es similar al Pokey solo que de color azul y que posee una ventaja muy curiosa. Tiene casi 50% de posibilidad de envenenarte cuando lanza su cuerpo espinoso hacia ti como cohete. La medalla Damage Dodge es de suma importancia aquí para evitar golpes. Trata de eliminarlo rápido pues el veneno te consume poco a poco.

Buzzy Beetle

HP=4 Def.=2/0 Of.=1

Este enemigo posee una poderosa coraza en su lomo. Cualquier salto normal o martillo normal será insuficiente para infringir daño. Para poder golpearlos debes hacer el salto normal y aceptar el comando de manera que haya doble salto y así ponerlos boca arriba. Una vez así aprovecha. Si tienes a varios en línea ve uno en uno de manera que tengas la mayor cantidad boca arriba (demorarás más). Usa a Kooper o la Super Bomba de Bombette para aniquilarlos rápidamente.

Swoop

HP= 4 Def.=0 Of.=0

El problema con el Swoop es que es un enemigo que se posa sobre el techo como buen murciélago que es. Quiere decir que los ataques de salto normal o martillos de Mario son inútiles. Sin embargo puedes usar el Quake Hammer o el bloque POW para hacerlo bajar. Si no tienes

esto usa a Parakarry que es el único capaz de llegar a esas alturas. Una vez haya sido golpeado de su posición en el techo se convertirá en un enemigo volador vulnerable a los saltos.

Chomp de Piedra

HP=4 Def.=2 Of.=2

Cada vez que obtengas una de las tres gemas del palacio aparecerá un Chomp de roca que es una trampa que resguarda dicho tesoro. Ni siquiera el Martillo en Nivel 2 puede infringir un golpe. Usa Quake Hammer para eliminarlo o un ataque cargado. Sino tendrás que usar la bomba de Bombette para eliminarlo poco a poco mientras haces Focus.

Chomp

HP= 4 Def.=2 Of.=3

Aparecen cuando enfrentas a Tutankooa pues este los invocará. Su defensa es altísima y son extremadamente peligrosos pues su ataque es más alto que un Chomp de roca. Usa Quake Hammer para irlos llevando y usa puros ataques cargados o especiales como la Bomba o Super Bomba de Bombette. Ítems como la flor, el bloque POW y el Rayo ayudan y mucho.

Fuzzye Verde

HP=6 Of.=2 Def.=0

Este enemigo tiene más HP que el original Fuzzy de Villa Koopa aunque su ataque no varía. Destaca el hecho que puede reproducirse y sacar una copia igual a él (eso se llama mitosis :p). Usa el martillo pues en estos momentos podrás quitarle 4HP con un golpe. Goombario quitará 2HP si tiene el segundo nivel de poder. Usa a Kooper para eliminarlos en fila. Recuerda que el comando defensivo debe presionarse siguiendo el sonido de los besos del Fuzzy. Son dos besos que hace, sigue el ritmo y consigues el comando.

Planta Piraña

HP=4 Of.=3 Def.=0

No sales sobre la planta piraña a menos que tengas Spike Defense entre tus medallas activas. Usa el martillo mejor pues tienes ofensiva de 4 para entonces. El ataque de la planta es algo confuso ya que primero se entierra, luego aparece y muerde. En el momento antes de morder presiona A para activar el comando sino tendrás 3HP menos y posibilidad de quedar envenenado.

Hyper Goomba

HP= 7 Of.=3 Def.=1

Ya para estas alturas tu defensa será de 2 y tu ofensiva será de 3 así que recibirás daño de 1 con un ataque normal y darás hasta 2 con comandos. Estos goombas verdes son peligrosos porque tienen una habilidad que permite cargar la ofensiva. Si eres golpeado cuando estás cargado recibirás un daño de 8HP. Nota que tienen 7HP así que, a menos que uses ítems o ataques especiales, necesitarás dos turnos por lo menos para eliminar a uno de estos enemigos, por lo que cuando hayan varios puedes ser víctima de su ataque cargado. Asegúrate traer Super Hongos e ítems ofensivos. Usa el Outta Sight de Lady Bow para hacerte invisible en el turno de ataque con carga.

Hyper Paragoomba

HP=7 Of.=3 Def.=1

Igual que el enemigo anterior solo que con alas, quiere decir que los ataques con martillos o terrestres no le hacen daño. Simplemente golpéalos con un salto para inhabilitarlos y hacerlos caer, convirtiéndose en un Hyper Goomba.

Clubba

HP= 8 Of.= 3 Def.=0

Clubba es el soldado que guarda las puertas y corredores del castillo aunque tiende a dormirse mucho en su trabajo. No es un enemigo que tenga algo en particular para poner atención solo un decente HP que puede ser eliminado en un solo turno. A veces tienden a huir si su HP baja mucho pero ocurre rara vez. Su ataque es normal de contacto quitando 3HP así que cuidado. Usa saltos o martillos.

Shy Guy

HP= 7 Def.=0 Of.=3

Es el principal enemigo de este calabozo. Hay muchos en el área y son muy traviesos. Su ataque normal quita 2HP y lo sabrás pues el Shy Guy ataca recto. Pero cuando hace una acrobacia antes de atacar entonces hará un ataque especial de 3HP que es un salto. Aprende el "timing" y seguro harás los comandos. Usa cualquier ataque pues su defensa es 0.

Fly Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Es similar al anterior solo que usa unos globos para flotar. Nota que no puedes usar ataques con martillo o de tierra pero si le saltas caerán convirtiéndose en regulares Shy Guys.

Groove Guys

HP=7 Def.=0 Of.=3

Estos enemigos son un problema ya que causan Mareo al pobre de Mario por dos turnos o más. Trata de eliminarlos rápidamente pues causan mucho daño cuando Mario esté indefenso. Es buena idea propinarles un ataque de estatus a ellos igual. Además, son bastante molestos pues si hacen un baile pueden llamar a otros compañeros de equipo a la batalla. Junto a los Medi Guy, este enemigo es de los primeros que debes eliminar a la hora de batallar.

Medi Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Este enemigo tiene la capacidad de regenerar la salud de ellos mismos o de sus compañeros en la batalla. Otra cosa es que andan volando por lo que los ataques con Martillo o de tierra no funcional y no pueden ser bajados. Deben ser eliminados con saltos, lanzamiento de ítems o invocaciones. Elimina rápidamente al Medi Guy para que no cause estragos.

Flame Guy

HP=7 Def.=0 Of.=4

Es el más poderoso entre los Shy Guys normales pues ataca ayudado de calientes flamas. No saltes sobre el enemigo a menos que tengas la Medalla de Hielo que consigues en este mismo nivel. Usa Martillo y los ataques de Kooper para eliminarlo rápidamente. Debes sacarlo del grupo pues sus ataques son altos. Ten cuidado cuando viene acompañado de Medi Guys ya que los regenerarán de una vez.

Battle Guy

HP=7 Def.=0 Of.=3

Este Shy Guy está obsesionado con la guerra, es algo así como un "Tom Hanks Guy" . Su ataque primordial es cuando lanza con su resortera una piedra que causa daño de 3HP. Sin embargo, de vez en cuando cambia a un martillo y si eres golpeado con este te marearás o paralizarás así que mucho cuidado (haz el comando correctamente). No tiene un atributo más así que elimínalo como cualquier otro Shy Guy.

Dark Guy

HP=50 Def.=0 Of.=10

Este enemigo si que es peligroso y cuida un cofre en la Estación Azul de la caja de juguetes. Debes saber que es un enemigo muy resistente a los estatus que tienen tus compañeros de equipo aunque es débil contra los ítems como el Dizzy Dial. Usa también el poder de la segunda estrella que se llama Lullaby o Canción de Cuna para dormirlo. La idea es mantenerlo fuera de acción el mayor tiempo posible pues su ataque es de 10 y cuando hace un movimiento especial aumenta a 12. Si tienes el Gel para Desaparecer o la Capa de Piedra sería buena idea usarla cuando se hayan acabado todos los ítems con estatus y le dejas la misión a tu compañero. Usa ataques especiales en todo momento para eliminarlo rápidamente. Usa Tormenta de Estrellas y recuerda siempre tener unos cuantos Super Hongos que se consiguen rápidamente en Pueblo Toad (recuerda que puedes regresar cuando gustes). El enemigo es resistente pero cede si lo atacas rápido y te proteges con algunos ítems. Usa ítems de ataque como el Trueno y prueba de vez en cuando con alguno de estatus aunque no siempre sirven con este enemigo.

Slick Guy

HP= 7 Def.=0 Of.= 4

Es muy buena idea utilizar en este momento la Tormenta de Estrellas que tienes entre tus ataques Estrella porque este enemigo (que viene por partida doble) tiene 7 de HP y solo necesita una sesión de Tormenta de Estrellas para ser eliminado. Si no tienes suficiente poder usa saltos o ataques terrestres como el Power Shell de Kooper o el Quake Hammer. Elimina al dúo y enfrentaremos al General Guy.

Fuzzie de Jungla

HP= 7 Def.= 0 Of.= 3

Este enemigo no tiene defensa alguna así que atácalo con lo que sea. Mucho cuidado con su ataque de succión ya que debes presionar A rápidamente para quitártelo de encima. Por lo menos te quitará 2HP. Además este enemigo puede invocar otros Fuzzies así que cuidado.

Spear Guy

HP= 7 Def.= 0 Of.= 3

El problema con este enemigo es que tiene dos tipos de formación: la primera es con la lanza apuntando hacia delante así que no podrás usar ataques con martillo y la otra es con la lanza vertical, por lo que no podrás saltarle encima. Usa el ataque contrario a su posición defensiva y toma en cuenta que invocan a compañeros. No es necesario producir efectos "status" a menos que hayan muchos. Hay veces que el Spear Guy se aleja de la pantalla y luego de repente aparece y te lanza la lanza. No confíes cuando huya y si suelta su arma se convertirá en un normal Shy Guy, así que cuidado con sus ataques de acrobacia.

Spike Top

HP= 4 Def.= 4 Of.= 3

Es una especie de escarabajo con una púa en la parte superior de su lomo. El Quake Hammer los elimina automáticamente ya que tienen defensa alta con ataques de contacto, pero cualquier ataque Ground los elimina completamente. Puedes usar a Bombette para hacerlos caer patas arriba. Evita saltarles obviamente a menos que tengas la medalla para saltar a enemigos con púas. Usa ataques rápidos pero sencillos de contrarrestar con el comando.

Fire Bubble

HP= 7 Def.= 0 Of.=4

Es muy recomendable tener el Ice Power que te permite subir en +1 el ataque para enemigos de fuego. No saltes sobre los enemigos a menos que tengas escudo contra ataques de fuego. Usa martillo para golpear a los enemigos. Usa a Kooper para atacar a los Fire Bubbles ya que este ataca desde dentro su caparazón. Utiliza a veces un ataque de lanzallamas que ataca a tus compañeros inhabilitándolos por 2-3 turnos.

Piraña Podrida

HP= 12 Def.=0 Of.=3

Poderoso enemigo del grupo de Plantas Pirañas. Tiene la capacidad de envenenar a Mario con el ataque de su aliento fétido. Produce envenenamiento de dos a tres turnos quitando 1HP por turno. Además de eso, no tiene otro ataque en especial. Su defensa es mínima y puede morir en dos turnos máximo (es lo recomendado). Aprende bien el comando para protegerte del aliento. Espera a que salga el aliento un poquito y presiona A para evitar el envenenamiento.

Magikoopas

HP= 12 Def.=0 Of.=3

Existen tres versiones. El Magikoopa blanco regenera la salud de los enemigos golpeados y tu propia salud. El color rojo aumenta el poder ofensivo de los enemigos y el amarillo aumenta la defensa. Es de destacar que estos enemigos solo estarán en el campo de batalla cuando están los demás. Si eliminas a todos los enemigos y dejas al Magikoopa, este se irá en el primer momento que tenga oportunidad. Elimínalos de primero para evitarte problemas.

Crazy Daizzy

HP= 7 Def.=0 Of.= 3

Estos enemigos aparecieron por primera vez en Yoshi's Island. En los Campos de Flores abundan. Tienen un HP bastante normal tomando en cuenta tu capacidad ofensiva. Nota que un ultra martillo con el Damage Dogde (la medalla que sube en +1 el ataque si haces el comando) elimina de un solo golpe a la pequeña flor con patas. Si Crazy Daizzy siente que se va a morir y es dejada sola, usará su turno para escapar así que asegúrate usar un poder de ataque múltiple para que no huya. Su ataque principal es el canto el cual es muy complicado de quitar con comandos.

Bzzap

HP= 3 Def.=0 Of.= 6

Lo primero que te das cuenta es que estas abejas tienen un fuerte poder ofensivo. Su aguijón incluso puede producir envenenamiento. Nota sin embargo que tienen muy bajo HP. Quiere decir que desde que veas a los Bzzap debes eliminarlos de una vez. Asegúrate que no usen el turno ofensivo pues tendrás problemas graves. Aparecen en algunos árboles cuando los golpeas y son muy rápidas así que mucho cuidado con estos enemigos.

Spiny

HP= 5 Def.= 3 Of.= 3

Son peligrosos enemigos muy conocidos desde Mario Bros. de 1983. Tienen la capacidad defensiva muy alta para los enemigos de este nivel y hay que destacar que a veces producen parálisis. Sin embargo, los Spinys son eliminados de un solo golpe con el Power Quake (es una medalla). Sino usa ataques de Martillo o a Bombette.

Huff

HP= 7 Def.= 0 Of.= 3

Pertenece al clan de Huff n' Puff y son creados por la máquina de nubes de este enemigo. Su ataque principal consiste en un extraño salto de rotación que fácilmente puede ser evitado con comandos. No tiene ningún aspecto a considerar solo que flota y por ende no funcionan ataques con martillos o tipo ground. Usa saltos y compañeros como Goombario que pueden saltar.

Lakitu

HP= 10 Def.= 0 Of.= 3

Los clásicos Lakitus tiran huevos espinosos (Spiny Eggs) al atacar pero pueden ser fácilmente evitados con el comando. Su HP es considerable para un enemigo normal pero no tienen defensa alguna. No puedes usar martillos o ataques tipo Ground (es obvio). Usa a Goombario para eliminarlos junto a ti. Hay veces que los huevos espinosos incuban y salen Spinys así que cuidado con los viejos conocidos Lakitus.

Magikoopas (II)

HP= 12 Def.= 0 Of.= 3

Sus habilidades varían pero su razón de batalla es usar status. Los Magikoopas rojos aumentan el poder ofensivo, los blancos regeneran salud y los amarillos usan poderes eléctricos. Estos últimos son los que abundan aquí. Deben ser eliminados primero que nadie (a menos que hayan Bzzap, y en ese caso elimina primero a las abejas). Usa saltos o martillos pues no tienen condiciones defensivas especiales.

Frozen Piranha

HP= 10 Def.= 0 Of.= 3

Es de los enemigos más comunes de la zona. Esta es una Planta Piraña congelada cuyo gran problema es que posee un ataque de aire nevado que te congela al instante por dos o tres turnos. Elimínalas en cuanto puedas, recordando que ataques de fuego como la Flor de Fuego producen mucho daño. Ya Mario dará 4HP de daño por salto por lo que en un turno de Mario con comando y uno de tu compañero, eliminas a la planta. Usa a Kooper cuando hay muchos enemigos, aprovechando además el ultra poder llamado Caparazón de Fuego (si es que tienes ultra rango). El otro ataque es un simple mordisco como los anteriores de la planta.

Ruplit

HP= 12 Def.= 0 Of.= 5-7

Este enemigo es un verdadero problema pues lanza unas piedras que tiene al lado hacia ti. Puedes destruir las piedras que están apiladas cerca pero yo no lo recomiendo. Dependiendo del tamaño de la roca así será el golpe dado, ya sea de 5HP ó 7HP. No tiene atributos defensivos en si y cuando se acaban las piedras usa un ataque de lengüetazo que quita 2HP. Usa saltos normales o martillos. El problema radica cuando aparecen muchos enemigos y es donde debes atacar rápido.

Jr. Koopa

HP= 50 Def.= 0 Of.=7

El gran problema con Jr. Koopa es su HP y ataque alto esta vez. A pesar de que no es necesario, sería buena idea llevarte uno que otro Hongo para salud. En si, Jr. Koopa se puede eliminar con saltos normales con comandos y con los saltos con comandos de Goombario. En cada turno dañarás al enemigo en un total de 8HP (Mario) + 6HP (Goombario) = 14 HP. Quiere decir que necesitarás solo cuatro turnos para vencerlos. No posee status ni nada más. Es un simple enemigo.

documentos físicos sin el debido consentimiento del autor.

- No se permite su copia para páginas web con fines lucrativos.
- Si deseas esta guía, favor remitir el permiso a fragojr@yahoo.com y darme tu página web. Simplemente doy el visto bueno, incluyo tu página y además te recuerdo que debes mantener el nombre del autor (mi nick o nombre) y la página web madre (www.sectorn.net) en los créditos.
- Si deseas una copia parcial, simplemente debes incluir crédito a mi nick o nombre.
- Todos los derechos reservados por el autor.

Jorge Isaac Frago, Febrero 2005, Copyrights.