

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars FAQ/Walkthrough (Spanish)

by megaxleox

Updated to v1.10 on Mar 22, 2010

Guía para Super Mario RPG Legend of the Seven Stars
por Megaxleox
(leox_bogard_quiroz@hotmail.com)

Versión 1.10

Índice :

1. Historia del archivo.
2. Introducción.
3. Notas sobre el Archivo.
4. Sistema de batallas.
5. Personajes.
6. Historia
7. Caminata.
8. Secretos.
9. Ítems.
10. Magias (o Habilidades).
11. Proyectos Futuros.
12. Que me falta.
13. Información del Contacto.
14. Créditos.
15. Cosas legales.

1. Historia del archivo.

- 0.1 Empezado el archivo bajo condiciones que no deberían.

(sueño, hambre, etc.) (No, no es ebriedad).

(29/04/2008 a las 16:15 aprox.)

- 0.2 La guía todavía no esta lista. Se retrasó bastante debido a cosas como la escuela, entre otras.

Agregado un dato del cual no estoy del todo seguro que sea cierto.

(No me acuerdo... ¿algún fin de semana de agosto?)

- 0.3 Cambiados algunos detalles que nunca nadie sabrá cuales fueron.

(27/08/2008)

- 0.4 Agregado una nota sin importancia. (31/08/2008)

- 0.5 Añadida una observación que me impactó a cagar. (01/11/2008)

- 1.0 ;Primera versión terminada! Tan pronto vaya al cibercafé la subiré en Gamefaqs. Hay que esperar a que la revisen primero.

Me tomó muchísimo mas tiempo del que pensé. (02/11/2008)

- 1.1 Resuelto el misterio del Mystery Egg. Agregados algunos detalles y cambiados algunos cosas por ahí. (6/11/2008)

- 1.2 Agregada la lista de páginas con permiso para publicar mis guías (en la sección Cosas legales), la sección Proyectos futuros y otras cosas que ya olvidé. (7/11/2008)
- 1.3 Agregada Información de Contacto y algunos arreglos ortograficos. (22/12/08)
- 1.4 Cambiadas las cosas legales. (24/12/08)
- 1.5 Otra vez cambiadas las Cosas Legales. (20/01/09)
- 1.6 Un útil dato aportado por M2Hero. ¡Gracias! (02/02/2009)
- 1.7 Cambiada la lista de Proyectos Futuros. (21/09/09)
- 1.8 Agregada una información importante. ¡Gracias, Rafael! (16/01/2010)
- 1.9 Mas información agregada gracias a Rafael. ¡Este chico es un astro! Y cambiado un chistesito que me salió mal :P (30/01/2010)
- 1.10 ¡Rafael vuelve a la acción! Mas información agregada. (22/03/10)

2. Introducción

En 1996, el mundo de los videojuegos vio nacer la más grande fusión de todos los tiempos. Nintendo (compañía líder en ese tiempo, que hecho a perder a Mario volviéndolo ñoño e infantil) y Square (compañía que creó joyas como Final Fantasy 6 o 3 para nosotros los americanos). Este juego salió en el tiempo que Mario no era TAN ñoño. De hecho, no lo era. Por cierto, el Mario que siempre me va a gustar es el de la época del SNES y del NES. En pocas palabras, el Mario antiguo, ya que desde el Nintendo 64 Mario se volvió bastante infantil, junto con la compañía Nintendo en sí.

El resultado fue Super Mario RPG Legend of the Seven Stars. Un juego que mezcló personajes como Mario con las ideas de los RPGs de Square.

Fue un juego sin igual.

Los gráficos eran excelentes para ese tiempo (de hecho, gráficamente no se parecía a ningún juego de esa época, se le acercaba a Donkey Kong Country ya que también usaba gráficos ACM), tenía buena historia, gran música, buenos efectos, etc. Hasta tenía mucho buen humor característico de ese tiempo (Vaya que han cambiado las cosas).

En fin, este juego es una muestra de que una buena idea se puede convertir en un gran proyecto, lastima que después de eso no se viera una fusión parecida. Puede que sea un juego corto para algunos, pero estoy seguro que los dejará con buen sabor de boca, no importa a quien.

¡Partimos!

3. Notas sobre el Archivo.

Primero. Esta guía se hizo para ser vista en 800x600.

Cualquier otro cambio a estas condiciones dará resultados feos.

Segundo. Las guías de Lord Zero me inspiraron para hacer esta. Si estas leyendo esto, ¡SALUDOS!

Tercero. Estaré preparando una guía de The Legend of Zelda A Link to the Past tan pronto como termine esta.

Si no, podría ser Megaman X, todo depende de las ganas que tenga de jugar cada juego.

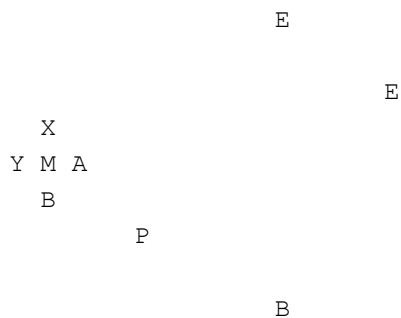
Y cuarto... hay detalles de la trama y el argumento (¡obvio!), así que cuidado por ahí si no quieres echarte a perder la historia.

4. Sistema de batallas.

Este juego presentó un sistema "novedoso" de peleas en el cual si presionabas cualquier botón justo antes de que tu personaje haga un golpe (y me refiero al MOMENTO ANTES que el enemigo sea golpeado) el oponente recibirá mas daño.

De la misma forma, si presionabas el botón antes que el enemigo te golpeará recibirías menos daño. Pero no te podías defender de todos los ataques. Tampoco te puedes defender de las "magias" enemigas.

El esquema siguiente traté de hacerlo lo mas claro posible. Ojalá lo entiendas.



M = Mario P = Princesa B = Bowser E = Enemigos

Los X, Y, B y A representan los botones que aparecen alrededor del personaje activo y están ubicados de la misma manera que en el joystick.

Con A darás un golpe con el arma equipada. Como dije arriba, si presionas A o cualquier otro botón antes de que el personaje golpee al enemigo darás otro golpe con un poco mas de daño.

Con B pones defensa o escapas, pero no puedes escapar siempre.

Con Y usas las magias(pero me referiré a ellas en la caminata como HABILIDADES ya que magia no sería lo más apropiado en este juego). Al igual que los golpes, algunas magias tendrán un mejor efecto si presionas Y antes de que tenga su efecto. Algunas habilidades como HP RAIN o GROUP HUG subirán mas HP así.

Por ultimo con X usaras los Ítem. Así de fácil.

Pero no puedes usar cualquier botón para cualquier cosa. Si presionas A para elegir al enemigo que quieres golpear deberás presionar A después para efectuar la acción.

Si presionas X para sacar el inventario debes usar X para usar él ítem elegido. ¿Ya?

5. Personajes

El juego cuenta con una asombroso ejercito (gran sarcasmo aquí) de 5 personajes (Peor serian menos) muy diferentes entre sí. Algunos debutaron y se despidieron aquí mismo. (bueno, la verdad, casi todos los nuevos ^_^")

(Las habilidades no diré en que nivel se aprenden ya que en la opción SPECIAL del Menú puedes ver las habilidades, que hacen y en que nivel aprendes la siguiente)

Acá van:

a. Mario

Héroe y personaje principal del juego. Puede equipar la mejor arma de juego, el Lazy Shell. Aprende ataques que requieren un poco de precisión para mejorar su rendimiento y aumentar el daño.

Puede equipar guantes, martillos y caparazones como armas.

Aunque no hable por todo el juego, es un personaje muy expresivo y aun así se nota el carisma. Puede llegar a caer bien si antes no te agradaba Mario. Aunque el de ahora sea infantil >:(

Mejor Equipo:

(según yo ^_^")

Arma: Lazy Shell

Armadura: Hero Shirt

Accesorio: Rare Scarf

b. Mallow

Este extraño personaje con forma de nube es en verdad el príncipe de Ninbus Land. (EL príncipe, ¡yo todo el tiempo pensé que era MUJER!)

Se unirá a ti después de que venzas a Croco por primera vez.

Físicamente no es muy fuerte, pero tiene una muy buena fuerza mágica.

Si sabes usar bien sus habilidades tendrás excelentes resultados.

Puede equipar Varas, Guantes y alguna que otra cosa rara.

Si tienes a Geno en tu equipo, esta esponja esta de sobra, aunque igual puede ser útil así.

Mejor Equipo:

Arma: Sonic Climbals (aunque igual, son mas fuertes sus habilidades)

Armadura: Prince Pants

Accesorio: Ditto con lo de Mario. Para Mallow te recomiendo un Amulet.

c. Geno

Mi personaje favorito (¡junto con Bowser!).

Geno es un juguete pero una noche en la posada de Rose Town, una estrella

se metió dentro del juguete y este aumentó de tamaño y cobró vida
Tiene el único(¿escuchaste?;ÚNICO!)ataque que puede causar 9999 de daño
(el máximo ^_^). Puede equipar cañones de mano y resorteras, entre
otras armas. Geno es un buen personaje mágico y físico, así que
asegurate de subir esos atributos de manera balanceada.

Mejor Equipo:

Arma: Star Gun

Armadura: Star Cape

Accesorio: Ditto de nuevo con Mario y Mallow. Si le diste el Rare Scarf
a Mario a Geno te recomiendo que le des el Trueform Pin,
que al final te será útil.

d. Bowser(mi segundo personaje favorito)

El enemigo de Mario se une a ti en la Torre de Booster mientras buscan
a la Princesa. Luego dirá que es para recuperar su castillo de las manos
de Smithy. Te darás cuenta a lo largo del juego que él es un personaje
con mucho humor y carisma. Puede equipar garras, chomp chomps
encadenados, y un guante que lanza a Mario. Él es la fuerza bruta
del juego. Se me ocurre que al subir de nivel, si solo
le subes los atributos físicos (eligiendo el martillo en Bonus) y l
e das el Jinx Belt, al nivel maximo, con su mejor arma, Bowser podría
causar el mayor daño físico del juego, pero no lo he probado.

Mejor Equipo:

Arma: Drill Claw

Armadura: Heal Shell

Accesorio: Jinx Belt (recuerda, puede ser el que quieras, los que yo pongo
aquí son lo que me fueron útiles al final)

e. Toadstool

Sip. La Princesa misma se te unirá.

Ella se unirá a tu equipo después de todo el problema en Marrymore
y luego en el Mushroom Kingdom.

Ella vendría siendo la Maga Blanca del juego.

Puede equipar guantes(de los finos), sombrillas, abanicos y sartenes.

Mejor Equipo:

Arma: Frying Pan (Sip, una sartén)

Armadura: Royal Dress

Accesorio: Trueform Pin (con esto ella nunca se transformará en hongo,
espantapájaros o cualquier otra abominación, ya
que
después si usas Therapy o Group Hug curarás a los
compañeros transformados ^_^)

6. Historia

La Princesa se encontraba tranquilamente disfrutando de la naturaleza
hasta que un buen(¿o mal?) momento el cielo se oscureció y Bowser
apareció y se la llevó.(¿Qué esperabas?)

Mario salió de su casa y al ver que ella no estaba salió en su búsqueda.

Llegó al castillo de Bowser. No muy lejos encontró a Bowser y a la Princesa. Luego de la pelea, una ENOOOOORME espada sale del cielo junto con siete estrellas que se dispersan por todo el mundo.

Y Mario sale disparado hacia su casa.

El objetivo del juego no es rescatarla, sino acabar con la amenaza que se cierne sobre todo el mundo.

(Al menos el de Mario)

7. Caminata.

NOTA IMPORTANTE!: SI POR EJEMPLO DIGO QUE VAYAS POR A IZQUIERDA QUIERE DECIR LA IZQUIERDA DE MARIO SI EL ESTA MIRANDO HACIA EL NORTE. Entonces las direcciones serian:

- Derecha = Este
- Izquierda = Oeste

Si digo por ejemplo "ve a la izquierda hacia arriba" seria ir por el camino que esta a la izquierda en diagonal hacia arriba.

Uff, espero que haya quedado claro.

¡POR FIN! Sé que me demoré con todo lo demás, pero es necesario para los que no conocían el juego. Prometo que para la próxima guía la caminata será el punto 3 o 4.

El juego se ve mejor en la televisión que en el monitor de un PC, así que no creas que al inicio el juego tiene malas graficas, es solo algo normal en un PC cualquiera. De hecho, el juego tenia graficas muy buenas para cuando salió.

¡YA! Empecemos.

Introducción:

Veremos el mismo cinema que al inicio si dejas la pantalla de titulo sin presionar nada. La Princesa en el patio de Mario, llega Bowser, se la lleva, en fin, todo mal. Mario sale en su búsqueda.

Llegaremos al Castillo de Bowser.

-Bowser's Keep:

Aquí no te preocupes por hacer experiencia ni conseguir dinero.

Las batallas son muy fáciles y no te darán nada.

Es muy difícil que pierdas aquí.

En el primer cuarto solamente llega a la puerta. (Como si fuera muy difícil). Veras un pasillo lleno de Terrapines, que son muy fáciles.

Esquivalos si quieres. Al final tendrás que pelear con un grupo de 4 de ellos. En el siguiente cuarto solo cruza los dos puentes. No te asustes cuando veas que el segundo puente se cae. Ya veremos eso MUUUUCHO mas adelante.

Llegaras a un pasillo con unos candelabros que se ven muy bien.

Pero la música parará.

¡Bowser está arriba y tiene a la Princesa!

Tendremos que pelear por ella (^_^)

Bowser: 80 HPs. Kinklink: 60 HPs mas o menos

Estrategia: Batalla fácil. Haz como dice la mujer esta y golpea al Kinklink(la cadena que sujeta el candelabro de Bowser).

Un Jump y un golpe bastaran.

No ataques a Bowser, solo perderás tiempo, es invencible.

El candelabro de Bowser caerá pero el no se dará por vencido tan fácil. Lanzará martillos para soltar el candelabro de Mario.

Y lo logrará.

(Ja, ja. Me da risa como se ve Bowser mientras cae. Primera vez que lo veo llorando)(Primera vez cuando jugué el juego por primera vez, obvio)

Al final Mario volverá con la Princesa pero algo pasará.

Una gran espada caerá del cielo y se enterrará en el castillo de Bowser. Además dispersará 7 estrellas por todos lados.

Y Mario será echado del castillo.

-Mario's Pad:

(¿quien sabe que significa "PAD"?)

Llegarás volando a la Casa de Mario y entraras por la chimenea. Presiona B, sal afuera y habla con Toad. Te dirá que vuelvas al Castillo.

-Bowser's Keep:

(de nuevo)

Ahora no entrarás al castillo, sino que tendrás una conversación de frente con la misma espada.

Ella (¿o él?) dirá que ahora el castillo le pertenece a la banda de un tal Smithy y que este es su primer paso para la conquista. Hará una muestra de su poder al destruir el puente y echando a Mario.

Y te echaran del castillo. (Ya es segunda vez,¿verdad?)

-Mario's Pad:

Volvimos acá.

Entra en la casa y habla con Toad.

Una vez que él salga tu también sale y salta en el cubo con la S para salvar. Al intentar salir Toad te detendrá para enseñarte como usar el Menú y los Ítems. Además te enseñará como se usan los

"TIMED HITS" que es lo que repetí como mil veces mucho mas arriba. (eso de presionar el botón antes de que el personaje haga el ataque para hacer mas daño)

Presta atención a esto, es necesario.

¡Ahora si estamos listos!

-Mushroom Way:

Aquí el camino a seguir es bastante obvio. Por eso solo listaré las cosas importantes.

Primero, tienes que salir de aquí con un Mario en nivel 3

para que ya sepa Fire Orb.

Segundo, antes de llegar con el jefe, sal de este lugar y vuelve entrar. Vuelve a pelear con los enemigos y ya deberías tener el nivel 3.

Tercero, nunca uses Jump aquí. Debes guardar todos tus FP's para el jefe.

Cuarto y ultimo. Siempre cúrate si es necesario.

La primera parte tiene dos cofres con monedas en los cuales debes saltar rápido para sacar más.

Debo decir que en el Camino Hongo todos los enemigos son fáciles y te puedes defender de TODOS sus ataques usando los TIMED HITS.

Salva a Toad para que te dé un Honey Syrup, para recuperar FP.

En la segunda parte elimina al Goomba que está en la flor giratoria y súbete a ella. En la colina de la izquierda hay un cofre con una flor e sube tus FP's en uno. A la derecha Toad esta siendo atormentado por un Sky Troopa.

Sálvalo y te dará un Flower Tab. Usalo de inmediato.

Deberías tener 12 FP's.

El siguiente cofre tiene un hongo que te curará por completo.

Esta es la ultima parte.

No hay nada especial, aparte del jefe.

Cuando lo encuentres, no te le acerques.

Deberías estar al nivel 2 por lo menos.

Si quieres que la pelea sea mas fácil, regresa al mapa del mundo y vuelve a entrar y pelea hasta que alcances el nivel 3.

Mario aprenderá Fire Orb, un ataque bastante útil ahora.

Ya que lo aprendas, busca el hongo de la segunda parte y Ahora si pelea con el jefe, quien es un viejo conocido.

Hammer Bros: Los dos deberían tener 60 HPs. Débiles a Fire Orb.

Estrategia: Si aprendiste Fire Orb, tienes la batalla asegurada.

Si no, la tienes mas o menos difícil.

Usa Fire Orb en cada uno una vez nada mas.

Ahora usa golpe en cualquiera y esto debería eliminar al primero.

Ahora el otro usará Valor Up, que le dará mas ataque y defensa.

Vuelve a usar un golpe para eliminarlo.

¡Listongo!

¡Habremos salvado a Toad y además hemos ganado un Martillo!

Recuerda equiparlo.

Nos vamos al Mushroom Kingdom.

-Mushroom Kingdom:

No entres al palacio todavía, busca la casa que tiene una estrella girando al lado de la puerta. Descansa ahí y salva.

Ahora entremos al palacio.

¡ATENCIÓN!!!

Aquí hay un cofre escondido en el pasillo principal, que es donde estamos ahora. Solo lo puedes agarrar ahora, así que ten cuidado.

ES LA UNICA OPORTUNIDAD DE TOMARLO.

Rápidamente sube a la cabeza de Toad y antes de que el entre al siguiente cuarto, salta por encima de la puerta.

Deberías quedar parado sobre ella.

Ahora sin bajarte de allí empieza a saltar hasta que descubras un cofre con una moneda verde. Luego veremos que hacen.

Ahora si sigue a Toad hasta que hablemos con el Chancellor.

Mario le explicara a su manera que fue lo que pasó y luego

Te dirán que te prepares para el viaje. Vuelve al pasillo principal y anda al cuarto a la derecha. Habla con el Toad que esta en la escalera y el te explicará los contenidos de los cofres.

Al salir veras a una cosa rara persiguiendo a un reptil ladrón.

La cosa rara no lo podrá atrapar y se pondrá a llorar.

Háblale para consolarlo y se presentará como Mallow, y dirá que es una rana. Que raro. Bueno, se te unirá.

Anda a la casa que tiene un hongo girando al lado de la puerta.

Las casas con las estrellas son las posadas, además puedes salvar allí.

Las que tienen hongos son las tiendas de ítems, ahí puedes comprar items y equipo nuevo.

Allí Mallow hablará con el tendero y le explicará que el reptil ladrón le robo su moneda verde. Sin ella Mallow no le podrá comprar al tendero. (¡mal!). Pero antes de irte el te regalará un Pick Me Up, que sirve para revivir a un aliado. (¡bien!)

Vuelve a hablarle al tendero y cómprale un Shorts, un Pants y un Jump Shoes. Equipalos al personaje que le corresponda.

Sal y habla con el Toad que salta.

Luego tendrán un encontronazo con el reptil, así que tenemos que seguirlo.

Off to Bandit's Way.

-Bandit's Way:

Bastante parecido al Camino Hongo, solo que este es mas largo y tiene mas enemigos.

El camino es un poco obvio pero otra vez diré las cosas importantes en cada parte.

En la primera parte, apenas entres te pillarás con Croco, el reptil ladrón, quien escapará.

Aquí hay un Save Point, usalo, ya veras porque.

Si tienes ganas de divertirte, pelea con los enemigos.

Si no, sigue avanzando.

Segunda parte.

Croco escapará otra vez.

¡Mira, una flor roja! Parate en ella en ella y salta al primer cerro y después salta a la plataforma amarilla.

Salta a la otra y agarra la moneda que aparecerá. Deberías agarrar tres monedas.

Si quieres pelea con los perros. Uno de ellos te hará pelear con dos K-9 y un Spikey. El otro es mas ladilla, pues tiene dos Frogog, los cuales tienen una cantidad decente de HP, pero nada que te haga perder.

Tercera parte.

Esta es un poco larga.

Antes de salir desvíate hacia la derecha para encontrar un cofre custodiado por un K-9. Si eres hábil, podrás abrirlo sin pelear con él perro.

Cuarta parte. (¡Ya casi!)

Si te dio flojera pelear y llegaste bien hasta aquí, te explicaré el truco. Si no, bueno, sigue peleando.

Fíjate como Croco usa las plataformas, luego haz lo mismo para abrir el cofre que el no pudo para sacar una estrella.

Ahora con ella, golpea a todos los enemigos, será como ganar las batallas sin tener que pelearlas. Mientras uses la estrella saldrán mas enemigos para que los golpees. Trata de golpear todos los que puedas. Si sale Level Up arriba de tu personaje, quiere decir que subió un nivel y que cuando termine la estrella saldrá la pantalla de elegir un bono.

AQUÍ ESTA EL TRUCO.

Para volver a usar la misma estrella haz que te eliminen.

Si no quieres eliminar al enemigo, solo pone defensa hasta que eliminen. Una vez hecho esto aparecerás en el Save Point de al inicio si lo usaste. (Lo usaste, ¿verdad?).

Ahora vuelve a la cuarta parte y vuelve a usar la estrella. Así de fácil. Puedes hacerlo las veces que quieras. Pero no abuses, le puedes quitar el encanto al juego. Solo hazlo SI TIENES FLOJERA DE PELEAR.

Te recomiendo que llegues a la quinta parte con tus dos personajes al nivel 5. Antes de ir a la quinta parte, agarra el segundo cofre que tiene una flor que subirá tus FP en uno mas.

Quinta parte(¡ya! ¡Esta es la ultima!)

Si ya tienes el nivel 5, no necesitaras pelear contra los enemigos. Solo sigue a Croco y agarralo por la espalda. Tienes que hacerlo 3 veces. Luego del palabrerío por fin podrás pelear contra el.

Croco: 320 HPs. Débil a Fire Orb.

Estrategia: Esta pelea puede ser muy difícil si llegas en niveles bajos. Con Mario y Mallow al nivel 5 no deberías tener problemas.

(Bueno, ya que tienes Fire Orb, tampoco)

Solo usa Fire Orb apretando muchas veces Y.

Deberías hacerle entre 95 y un poco mas de 100 de daño. (¡además de que el es débil al fuego!) Que Mallow golpee.

Después el usara un Weird Mushroom y recuperará 60 HPs, pero tu sigue con la estrategia.

¡Bien, recuperamos la moneda! Además botará una billetera(wallet).

Salta en el trampolín que caerá allí y volveremos a la entrada.

Nos vamos al Mushroom Kingdom.

-Mushroom Kingdom:

Apenas entres veras a un montón de Shysters atormentando a los aldeanos.

Salva al Toad que ves apenas entras y el te dará 10 monedas.

NOTA 1: Todos los Shyster mueren con un Thunderbolt con o sin Timed Hit. Si necesitas recuperarte anda al cuarto de la Princesa en el palacio y habla con el viejo que esta al lado de la cama.

NOTA 2: Es posible que los sonidos se escuchen mal si estas usando un emulador. Esto es NORMAL. En la consola normal se escucharan como deben. Si en el emulador se escuchan mal, intenta usar otro emulador, o cambia las opciones de sonido. Si siguen oyéndose mal, te tendrás que acostumbrar. Estos no son los únicos sonidos que se oirán mal en el emulador...

Antes de entrar al palacio ayuda a todos los aldeanos para obtener diversos premios.

El de la casa de abajo que corre en círculos te pedirá su billetera. Dásela y te regalará un Flower Tab

Anda a la casa de Raz y Raini y elimina al Shyster que salta en su puerta. Ve a casa que esta mas cerca del palacio(no, no me refiero a la posada, si no a la CASA) y elimina a los dos enemigos del primer piso y al ultimo del segundo. Te darán otro Flower Tab.

Ahora si vamos al palacio.

Aquí hay un autentico despelote. Al entrar un Toad será perseguido por un Shyster, sálvalo.

En el cuarto a la derecha hay dos shyster hostigando a un Toad. Sálvalo también. Ahora entra al cuarto de huéspedes y habla con el Toad que tiembla y te dará un Wake Up Pin, que hace que nunca te duermas (en batalla).

Vamos al cuarto de la princesa. Toad no podrá pasar por los dos Shyster así que mandalos al infierno.

Ahora si entra al cuarto de la princesa.

¡SORPRESA! Hay dos mas Shyster cuidando la puerta. Ya sabes que hacer.

Ahora si de veras podremos entrar.

Una vez adentro Toad te hará una pregunta. Responde "You Bet" y te dará un Flower Tab. Cúrate con el viejo y salva. Vayamos al Cuarto del Trono. Seguramente te preguntaras para que salvamos a los que no nos dieron nada. Fue para hacer experiencia, que la vamos a necesitar. Aquí unos Shyster se pondrán conversar y luego te encontraras con un monstruo con forma de espada tamaño familiar. Se presentara como Mack el Cuchillo. Esta es nuestra primera pelea por una estrella, así que prepárate.

Mack: 480 HPs. Los Bodyguards: 30 HPs

Estrategia: Fácil incluso al nivel 5.(tal vez, hasta al nivel cuatro)

Que Mario use Super Jump sobre Mack y que dure todo lo que pueda.

Luego que Mallow use Thunderbolt para despachar a los Bodyguard.

Vuelve a usar Super Jump en Mack y que Mallow golpee.

Si los Bodyguard vuelven, usa Thunderbolt de nuevo.

Si te quedan 2 FPs guardalos para cuando vuelvan los Bodyguards.

Cúrate de ser necesario.

¡Excelente!

¡Salvamos al Mushroom Kingdom y además obtuvimos la primera estrella!

Faltan seis, pero se supone que los protagonistas todavía no lo saben :(
Luego que los dos Shyster se vayan habla con el Chancellor.
Luego te dirán que vayas a la Tadpole Pond.
Pero para eso tendremos que cruzar las cloacas.

Antes de irte ve a la posada y luego a la tienda de ítems.
Ya que Mallow recuperó su moneda verde, el tendero te dará un Cricket Pie.
Ya veremos que hace luego.

¡Ahora si, nos vamos a las Cloacas Kero!

-Kero Sewers:

Aquí te dirán que tengas cuidado con un tal "Belome".
Parate en el tubo y presiona abajo.
Salva y continua al siguiente cuarto.

Una vez ahí, no entres en el primer tubo que veas. Mejor anda al sur del cuarto para entrar en el otro tubo. Si quieres pelea con los peces. Aquí elimina a los ratones y ve otra vez al sur para meterte en otro tubo. Acá sigue hasta que llegues a la esquina. Sube las escaleras pequeñas hasta llegar con un cofre. Ábrelo para entrar en una batalla.

Pandorite: 300 HPs.

Estrategia: Fácil. Que Mario use Super Jump y que salte todo lo que pueda. Si duras un buen rato ya lo deberías eliminar. Si no, solo sigue golpeando. No uses FPs, que te harán falta.

Obtendrás el Trueform Pin, que hace que un personaje no se transforme. O sea, el que lo lleve equipado será inmune a ser convertido en hongo o espantapájaros. Devuelvete.

Ahora solo podrás irte por el agua, así que metete por los canales hasta que llegues al segundo cuarto. Ahora si metete por el tubo que vimos al entrar aquí por primera vez.

Elimina al fantasma y sigue tu camino. Aquí sube las escaleras y eliminando ratones hasta llegar a la cima. No es muy largo. En el camino hallaras una flor.

Justo al lado de donde sales hay un cofre con una estrella. Recuerda el truco, pero yo que tu, no abusaría, ya que le quitarías encanto al juego. Sigue avanzando hasta llegar a un cuarto con muchos fantasmas, un botón y un trampolín. Presiona el botón para drenar el agua. No uses el trampolín ya que te devolverá a la entrada. Una vez que el botón haya sido presionado, devuelvete al tubo.

Ahora no va haber nada de agua. Metete en el tubo que está en la esquina sur. (abajo, ^_^). Aquí hay dos cofres(lamentablemente uno de ellos no lo podrás alcanzar, ya veremos como alcanzarlo, el otro tiene un hongo) (y si... si tiene que ver con el otro tubo que no puedes alcanzar) y un Save Point. Usalo. Sigue hasta el tubo.

Apareceremos frente a una cosa con forma de perro deforme...
¡ES BELOME! Tendremos que pelear.

Belome: 500 HPs

Estrategia: Que Mario use Super Jump o Fire Orb, pero no muy seguido

y que Mallow golpee.

¡Cuidado, que puede transformar a uno de tus personajes en espantapájaros! Espero que hayas equipado el Trueform Pin. Cuando diga "Can't stand it... the hunger, THE HUNGER!" significa que se comerá (¡) a uno de tus personajes y que luego va a... a... Digámoslo formalmente. Va a "defecar" un clon del personaje comido. Pero no lo clonara si lo golpeas lo suficiente. Cuando se coma a uno, golpealo mucho para que lo escupa sin clonarlo. Te recomiendo un Super Jump.

Un montón de agua nos va a llevar y apareceremos en una cascada.

-Midas River:

Esto es una especie de minijuego. Deja que Toad que explique los botones. Mientras caes, trata de tomar todas las monedas que puedas, y de vez en cuando, metete en las cuevas para ver unas animaciones curiosas. Puedes salir ganando o perdiendo monedas de ellas. Hay dos cuevas en las que puedes ganar una flor.

Ahora estamos sobre barriles en el agua. Salta para tomar las monedas y deja que choques con otro barril para cambiar de lado. Ten cuidado con el condenado pez que sale. Si te choca te quitara muchas monedas. Cuando aparezca, salta.

Si tomaste mas de 60 monedas, el tipo aquí te la podrá cambiar por una Frog Coin.

¡Ah! Y te dará el Noknok Shell para Mario. Equípaselo. Puedes volver aquí las veces que quieras, pero no te dará mas NokNok Shells.

-Tadpole Pond:

(¡por fin!) (me gusta la música de este lugar)

Parate en el switch para que un renacuajo salga para hablarte. Presiona B cuando diga que te quiere ver saltar. Luego llegará FrogFucius (parodia de Confusio, el sabio Chino). Luego de esta cómica escena, salta sobre los renacuajos para llegar con el viejo.

Luego nos enteraremos de una terrible verdad...

¡MALLOW NO ES UNA RANA! ¡NI SIQUIERA FUE RENACUAJO! ¡NUNCA LO FUE!

(ya basta de sarcasmo)

Te dirán que vayamos a Rose Town(no, no es pueblos de gays, se refieren a la flor).

Antes de irte, lee el papel y apréndete esas notas musicales.

SO LA MI RE DO RE DO RE

No nos vayamos aun de la fuente.

A la izquierda hay dos renacuajos que venden cosas. Uno vende bebidas por Frog Coins. No le compres nada a ese. Esas cosas no son necesarias. El otro es un Bar ambulante. Te dirá que necesitas una membresía para beber mas jugos.

Ahora vamonos al camino de la derecha.

Bahía de las Melodías:

Al final esta Toadofsky. El te enseñará a crear melodías.
Fíjate en el esquema.

```
|      |      |      |      |  
|MI  RE DO TI LA SO FA|  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |  
|      |      |      |      |
```

Las líneas verticales son las líneas blancas que están en el agua.

¿Recuerdas las notas que vimos cerca de FrogFucius?
Pues debemos tocarlas aquí. (bueno, no debemos, es opcional, pero es divertido). En todo caso si te da flojera, aquí esta como debe quedar, si quieres hacerlo solo, saltéate esta parte.

Aquí va:

Las notas son el lugar en donde debes saltar sobre los renacuajos.

```
|      re      |      |      | |
|      | do |      |      |  
|      re      |      |      |  
|      | do |      |      |  
|      re      |      |      |  
| mi  |      |      |      |  
|      |      | la  |      |  
|      |      |      so  |
```

Fácil, ¿no?

Si lo hiciste bien te darán el Alto Card, que te permitirá comprar mas jugos en el Juice Bar.

Mas adelante puedes tocar otra melodía, pero no te dirán las notas.

Solo las debes escuchar y adivinar cual es cual.

Muy difícil. No me acuerdo como fue que lo logré ^_".

¡CASI SE ME OLVIDA! El Cricket Pie que compramos en el Mushroom Kingdom es para FrogFucius. Tienes que hablarle de nuevo para darselo. Esto subirá el animo del anfibio, cambiará la triste música que puso y nos regalará el Froggie Stick para Mallow. Recuerda equipárselo.

Ahora si estamos listos.

-Rose Way:

Al entrar lee el papel. Solo podrás moverte en los bloques cuando estén amarillos. Mientras estén azules solo podrás saltar. Aprovecha esto.

Primero vamos por la izquierda hacia arriba.

Deberías estar en una parte con dos Shy Guys moviéndose en unos bloques inquietos. Elimínalos y luego usa los bloques para alcanzar el cofre, que tiene una Frog Coin. Necesitas subirte en el primer bloque para alcanzar el otro. Si por alguna razón, el primero no te acerca lo suficiente al segundo, sal del "cuarto" y vuelve a entrar. (No se de que otra forma llamarlo). Ahora vamos por la derecha hacia arriba.

Sigue el camino. Y no. No puedes pelear con el sujeto de la caña sobre la nube.

Ahora solo sigue el camino algo obvio.

Llegaras a una parte con unos Shy Guy sobre unos cofres. Cuando saltes en el cofre botaras al Shy Guy. Lo que tienes que hacer es saltar rápidamente para sacar todas las monedas que puedas. Luego pelea con el Shy Guy.

Veremos un chistoso cinema con Bowser y su "ejercito".

Sal de aquí y ya habremos llegado a Rose Town.

-Rose Town:

Al entrar veremos que todos la están pasando mal, ya que alguien esta lanzado flechas a los pueblerinos. Si una flecha le llega a uno, este quedará paralizado por un rato. ¡HORROR!

No te metas en la posada todavía. Primero anda a la tienda de ítems, compra equipo nuevo, objetos que necesites y luego sal y metete por la chimenea. Deberías caer encima del estante. Abre el cofre que esta al lado y ahora sale.

Al la izquierda hacia arriba busca a un sujeto vestido de rojo.

Te dirá que no puede entrar a su casa. Salta sobre él y luego salta hacia arriba para poder entrar a su casa. Abre los dos cofres para obtener flores y sube al segundo piso. Pisa el botón y sal afuera para conversar con el Toad que se quedó afuera. Te preguntará sobre sus tesoros(los dos cofres que abrimos). Dile la verdad. La verdad no importa si los abres o no, o si le mientes o dices la verdad. Eso si, si no los abriste antes y los abres ahora, tendrán monedas. Vuelve a hablar con el Toad y te va a dar unas direcciones.

IZQUIERDA - IZQUIERDA - ADELANTE - DERECHA

Recuerdalas.

Ahora ve a la posada.

Ahora sigue una escena muy graciosa, así la voy a relatar completa. Veras a un niño jugando con juguetes de Mario, Bowser y la Princesa. Esta haciendo una pelea típica entre ellos dos.

Luego hará que Bowser lance a Mario lejos, esto hará que el verdadero Mario se preocupe. Después se dará la vuelta y casi le va a dar un descalabro nervioso al ver que... que...

tienen ... ¡UN CLIENTE! (Mario casi hace ¡PLOP!)

La madre ira a ver y se sorprenderá al ver que es Mario.

El niño querrá que le pruebes que eres el verdadero Mario.

A lo que te pregunte responde "You bet". Después salta cuando el texto ya no avance con el boton A.

Te pedirá que juegues con el a "Salvar al Mundo"

Mario jugará con Bowser y Gaz (el niño) va a jugar con Geno.

Luego de un par de golpes, Gaz lanzará el Shooting Star Shoot de Geno y desmayará a Mario...

Durante la noche, una pequeña estrella se meterá en la posada y comenzará a ver los juguetes. ¡Luego se introducirá dentro de Geno, lo agrandará y le dará vida!

Geno se irá.

Cuando despiertes, salva y baja las escaleras. Gaz estará muy emocionado porque vio a Geno caminar hacia el bosque.

Luego de la conversación sal del pueblo. Es hora de ir al bosque.

-Forest Maze:

En este lugar puedes recoger varios Mushrooms como ítems, ¡pero cuidado!, que algunos son enemigos.
Avanza hasta que veas a un Wiggler (el gusano amarillo) meterse dentro de un tronco. Puedes saltar sobre el gusano para obtener monedas. Si te mantienes saltando lo suficiente, obtendrás una Frog Coin. Esto puedes hacerlo LAS VECES QUE QUIERAS.
Metete en el tronco igual que en los tubos.
Sigue el camino hasta el trampolín. Salta en el.
Acá empiezan a caer flechas. Si te cae una no te preocupes.
Aquí te puede salir Donkey Kong como enemigo(¡no, no es broma!) bajo el nombre de Guerrilla. Es un gorila encadenado, no es muy difícil. Avanza y llegarás a un lugar con siete troncos.
Metete en el último(¡simplemente se nota que es el último!) y salta sobre el Wiggler que está durmiendo. Esto provocará un temblor. Todos los demás troncos tienen enemigos. Te sirven para hacer experiencia (¡que la vas a necesitar!).
Sal de ahí y verás que se abrió un nuevo camino.
Sigue el camino hasta que llegues a una parte con cuatro rutas.

NOTA DE LA VERSIÓN 1.6: Información aportada por M2Hero.
El resolvió el "misterio" de las direcciones que te daba el Toad en Rose Town. Como escribió una gran carta, pondré lo necesario.

"Quería decirte que he resuelto el problema con las direcciones que te indica el Toad para usar en Forest Maze y encontrar la sala del tesoro. Al llegar a la primera habitación en la que puedes ir hacia arriba, abajo, izquierda y derecha (la primera habitación que encuentras tras el punto de guardado en Forest Maze, si no recuerdo mal), debes hacer lo siguiente:

-En esa misma habitación (la de las cuatro direcciones), toma la salida de la IZQUIERDA.

-Llegarás a una habitación con cuatro salidas de nuevo, habiendo entrado por la de la derecha. Ahora debes tomar la salida de tu izquierda (según mira Mario nada más entrar), es decir, la salida que hay ABAJO.

-Estarás en otra sala con cuatro salidas, habiendo entrado por arriba. Tal y como mira Mario nada más entrar en esa sala, debes seguir recto, es decir, ABAJO de nuevo.

-Estarás de nuevo en una sala con cuatro salidas, habiendo entrado por arriba otra vez. Ahora debes tomar la que está a la derecha según está mirando Mario nada más entrar, es decir, la de la DERECHA.

-Llegarás a una sala con un tronco por el cual te puedes meter para llegar a la sala de los tesoros.

Si mal no recuerdo (lo hice hace un par de días y te lo describo de cabeza) hay 6 cofres, que contienen una seta de las que te cura la vida, 4 flores que te suben un punto de Flower Points (para magias) y una Frog Coin. Repito, si no recuerdo mal."

Se equivocó, hay 5 cofres y no 6, y también se dió cuenta.

Después me mandó otro mail, aquí está lo más importante:

"Lo único que al llegar a la sala del tesoro no hay 6 cofres, sino 5 (fallo de mi memoria): una seta, 3 flores que te suben un punto a los puntos de magia y una Frog Coin.

¿Ven?, les dije que se dió cuenta, despues no lo vayan a golpear por haber mencionado un sexto cofre.

¡Gracias, M2Hero!

También veras a Geno.

Toma el mismo camino que él y llegaras con el responsable del lanzamiento de flechas. Un monstruo con forma de arco llamado Bowyer. Mario querrá liarse a golpes con el, pero Mallow le dirá que alguien viene, así que se van a esconder. Un Flunky llegará con una estrella para Bowyer, en eso caerá Geno y le pedirá la estrella, pero Bowyer se pondrá a pelear.

Empezará una pelea. Bowyer le preguntará a Geno quien es el, a lo que el responderá que el sirve a una autoridad superior y que esa estrella le pertenece a todo el mundo. Bowyer se enojará y empezará a tirar flechas como loco.

A lo lejos, Mario y Mallow se preparan. En eso caeran las flechas, por lo que de inmediato se dirigen donde Bowyer. Mientras tanto, Bowyer esta a punto de despachar a Geno, pero Mario lo salvará a tiempo. Ahora si vamos a pelear.

Bowyer: 720 HPs

Si llegas en niveles bajos, esta pelea será muy difícil.

¡NOTA!: Aquí hay un error de programación. Si apenas empieza la pelea usas un Mushroom en Mallow este se quedara viendo al otro lado. Y si Geno usa un Mushroom en Mario apenas empiece la pelea, este dará unos pasos mirando al otro lado. RARO.

Estrategia: Ahora, la estrategia. Al inicio, que Geno use G. Beam, Mario que use Super Jump y Mallow que golpee. Bowyer hará caer unos botones como los del Super Nintendo. Si dispara una flecha a uno de estos botones, bloqueará la acción que haces con el. Ten cuidado. Fíjate en el sonido que hace al disparar para saber si va a bloquear un botón o hacerte daño. Si va a hacerte daño, defiéndete con el "Timed Hit" Después que Geno y Mallow golpeen y que Mario use Super Jump y que dure mucho.

Ya con Bowyer derrotado, Geno dirá que viene de un lugar lejano. La estrellita viene de un lugar llamado Star Road y se introdujo dentro de la marioneta de Geno para tomar su forma temporalmente. Dirá que en Star Road hay todo un despelote y que también le concierne a Mario y a Mallow (¡glup!).

Les comentará sobre el problema que hay en Star Road.

Luego dirá que esa estrella verde era parte del Star Road y que el vino aquí para encontrarlas.

Así que si queremos que la paz regrese, necesitamos reunir las 7 estrellas, deshacernos de Smithy y reparar el Star Road.

(por suerte llevamos 2)

Dirá su nombre pero como es difícil de pronunciar, les pedirá que lo llamen Geno, como el juguete.

¡Y tenemos la segunda estrella!

Un Flunky espía escuchó todo y se fue directo a contarle a Smithy.

¡Bah! Que se le va a hacer...

Mejor devolvámonos a Rose Town.

-Rose Town:

Aquí las cosas están mucho mejor. ¡Incluso se nota un ambiente alegre en el aire!

Vete a la posada y habla con Gaz. El se sorprenderá al ver a Geno. El le dirá que no puede jugar con el y le explicará de manera muy chistosa lo de los deseos y las estrellas. Pero no entenderá nada. Entonces dirá que Mario necesita toda la ayuda que pueda conseguir. Mario querrá caerle a trompadas al niño (se nota que quería dejarlo camote), pero Mallow lo detendrá. Al final te darán el Finger Shot para Geno. Equípaselo.

Ya que estes listo, vamonos de aquí, que ya no nos queda nada, por ahora.

-Pipe Vault:

Ahhh... Un agradable paseo por los niveles subterráneos del los antiguos juegos de Mario. Cruza el puente sin caerte a la lava. Si te caes te devolverán al principio. Las bolas de fuego que saltan son enemigos. Avanza y ten cuidado con el Thwomp (la roca con cara) que cae sobre la escalera. Si estas parado en la escalera y esta cosa cae, te botará y te hará pelear con el Goomba (si lo esquivaste). Si te aplasta te devolverá al primer escalón. Luego verás dos tubos. De uno sale una planta que muerde. Metete en el de atrás. Llegarás a un pasillo con 6 tubos.

1 2 3 4 5 6

El 1 es por donde sales.

En el 2 sales en un pasillo en el que debes correr y presionar ABAJO en la parte que no se alcanza a meter Mario para pasar al otro lado y tomar una Frog Coin. Puede costar al principio. Si no te funciona, intenta de mas cerca. Si no puedes, vuelve al inicio y empieza a saltar hasta descubrir un bloque amarillo que te dejará pasar y abrir un cofre con una flor. Salta en el trampolín.

En el 3 no te puedes meter.

El 4 es por donde sales si te metiste en el 2. No te puedes meter ahí. El 5 te lleva a un minijuego en el que debes saltar en todos los Goombas que puedas. Los normales te dan 1 punto, los dorados 3 y los Spikey te restan 1. ientras más puntos hagas, te darán mas premios. Recuerdo que una vez hice 40 y me dieron un Flower Tab. A los 42 te dan otro regalo, pero no he alcanzado ese puntaje todavía ^_".

El 6 te permite seguir avanzando.

Sigue el camino. Lo que parecen tubos rojos son macetas. Obviamente no te puedes meter ahí.

En el siguiente cuarto cuidate de las plantitas blancas con ojos negros. Si te tocan te quitarán monedas.

Es posible que cuando pelees con las plantas aquí caiga en batalla un Shy Guy con colores raros. Es verde con otras manchas. Cuando caiga escapará de inmediato. No se que hacer con el. El que sepa
¡QUE ME DIGA, POR FAVOR!

En el siguiente cuarto parate sobre el bloque amarillo para alcanzar un cofre con una flor.

Sigue el camino hasta que salgas en la Isla de los Yoshis.

-Yo'ster Isle:

(supongo que este nombre se traduce como "Archipiélago Yoshi")
(¿quien me ayuda con ese nombre?)

Al intentar hablar con los Yoshis estos emitirán sonidos extraños.
Busca a Yoshi (el verde, ^_^") y se dejara montar. Ahora si habla con los demás Yoshis. Habla con el rosado que se mueve, no el que esta quieto al lado de las plantas. Este te dará galletas. Ahora habla con el que tiene las gafas. El es Boshi y te retará a una carrera.

Aquí las instrucciones:

(nunca he podido ganar, al principio puede ser MUUUUY difícil, después con mas practica, gané)

Debes presionar alternadamente los botones A y B siguiendo el ritmo de la música. Si el ritmo se acelera, debes presionarlos más rápido.
Con Y Yoshi se comerá una galleta y tendrá un impulso extra.

Solo sigue el ritmo de los platillos aprentando A y B.
Si necesitas ayuda usa una galleta. La primera vez puede que le ganes a Boshi por los pelos.
Al ganar obtendrás el Yoshi Cookie, para invocar a Yoshi en batalla.
(Nada que ver con Rydia).
Guárdalo para cuando sea necesario.
No puedes salir con Yoshi de la isla.
Vamonos a Moleville.

-Moleville:

En la posada, habla con la niña topo para enterarte que Dyna fue a la montaña a jugar con Mite, pero cayó una estrella así que quedaron atrapadas. En la tienda de ítems, compra lo necesario. A Mallow y a Geno cómprale los Work Pants.
Ahora ve a la derecha para ver a Bowser y a lo que queda de su ejercito. Todos están preocupados porque los demás del ejercito huyeron y les esta yendo mal, ya que solo tienen experiencia enfrentando a Mario, y los nuevos malos son muy fuertes.
Bowser dirá que se callen, ya que si Mario se entera de que el mismo Bowser fue echado de su propio castillo, su reputación se irá por el váter. Con el animo mejorado, se iran a probar suerte otra vez.

Cuando vuelvas a controlar a Mario, entra en la montaña.
Luego de que los topos te reconozcan, salta sobre ellos y entra a las minas.

-Coal Mines:

Aquí hay unos enemigos que parecen piedras peludas llamadas Magmite.
Con Fire Orb los eliminas sin problemas. Thunderbolt también es efectivo, además de que así los eliminas a todos.
No debería decirlo pero no uses Fire Orb en las bolas de fuego.
Por suerte esto es Mario RPG y no Final Fantasy, así que no los sanarás.
Avanza hasta que encuentres a un Toad mercader. No te venderá nada, pero te dirá que hay ítems raros escondidos en las minas. Eso no nos sirve de nada. Sigue avanzando hasta que llegues a un trampolín.
Salta en el pero nos romperemos la cabeza contra el techo.

Y nos desmayaremos.

Luego nos daremos cuenta que Croco nos robó TODO el dinero, así que persíguelo. Sigue hacia la derecha.

Camina hasta que encuentres a Croco, quien usará una bomba para abrirse camino. Avanza hasta que Croco utilice otra bomba. Ahora corretea a Croco hasta atraparlo. En el camino te encontraras con los ladrones que lo acompañan. Derrótalos para obtener una cuantas Flower Tabs.

Uno está detrás de una caja.

El otro está detrás del trampolín que usamos.

El ultimo se encuentra detrás de unas cajas, cerca de donde Croco usó la bomba por primera vez.

Ahora si persigue a Croco hasta que lo agarres.

Croco: 750 HPs

Estrategia: Un poco mas difícil que la ultima vez.

No se que resultados tiene usar Super Flame, ya que no creo que deberías tenerlo aquí aun. (aunque es posible que lo aprendas después de esta batalla)

Ahora Croco se volvió resistente al fuego, así que no uses Fire Orb.

Ataca solamente con golpes y cúrate de ser necesario.

Cuando le queden menos de 380 HPs robará todos tus ítems, pero tu sigue golpeando y usando HP RAIN.

Al final recuperaras TODO y además obtendrás una bomba.

Sigue el camino y toma la ruta hacia la izquierda que no tomaste (deberías seguir una línea de ferrocarril)

hasta llegar a un cuarto con una gran pared y un topo.

Sigue el camino pero NO TOMES NINGÚN COFRE.

¡AVANZA HASTA QUE LLEGUES AL SAVE POINT!

Una vez que salves, ahora si retrocede y abre los cofres.

Apenas volamos la pared podíamos subir un par de cajas para tomar un camino alto que tenia un cofre y tres bombas.

Ese cofre tenia una estrella, recuerda el truco, pero ya sabes, NO ABUSES Y BLA...BLA...BLA...

En este mismo cuarto, entra al siguiente, pero por abajo.

Un Shy Guy sobre un carrito minero te chocara, pero botará una Frog Coin.

El segundo cofre tiene muchas monedas.

El tercero esta justo al lado del Save Point. Tiene un mucho useful hongo.

El cuarto esta cerca del Save Point. Ábrelo saltando desde las cajas.

Tiene una flor.

En el siguiente cuarto encontraremos a un "mostro" muy raro

con forma de bomba y que está lanzado muchas de ellas. Si te le acercas de frente te lanzará lejos, así que agarralo por la espalda.

Punchinello: 1200 HPs

Estrategia:

Se presentará cortésmente como Nello... Punchinello.

Mas o menos fácil. Que todos golpeen a Punchinello.

No te recomiendo que uses habilidades.

No te preocupes por las bombas pequeñas, hacen cosquillas.

Luego de dar y recibir, sacará bombas tamaño normal.

Tampoco te preocupes por ellas.

Otra vez luego de dar y recibir mandará a las Mezzo Bombs, que son unas bombas mas grandes y tienen 150 HPs.

A estas eliminalas y deja a una viva. El Thunderbolt de Mallow funciona excelentemente.

Después sigue golpeando a PUNCHINELLO.

Si la bomba que queda hace un ataque kamikaze los mas seguro es que vendrán mas Mezzo Bombs. Pero tu repite la estrategia.

Durante la batalla hará caer una GIGANTESCA bomba, todos se quejaron de que si explota estarán perdidos... y explotará.

Quedaremos negros... pero vivos.

La estrella caerá, nos limpiará y la obtendremos.

¡Bien, faltan cuatro!

Sigue la línea de ferrocarril.

Encontraremos a Dyna y a Mite (¡Dynamite!) tratando de mover un carrito.

Lee las instrucciones y prepárate para algo divertido.

En el carrito minero:

(¿se te ocurre algo mejor?)

Con B saltas. Usalo para saltar obstáculos y tomar hongos.

Con A y B frenas. SIEMPRE usalo para doblar las curvas muy cerradas y las normales que vayas a tomar con un hongo.

Con X usas los hongos, que te dan un pequeño turbo.

¡Ahora sí!

No te puedo dar una estrategia concreta, así que trata de salir bien.

Además, no es muy difícil.

NOTA: Es posible que después de la segunda parte que tiene vista "por atrás" y cambie de nuevo a una "de lado" simplemente no se vea el fondo. Esto es NORMAL en un emulador como ZSNES.

Se supone que el fondo es una montaña con un cielo. Muy bonito.

¡Ja! Esta escena es chistosa. Además es una referencia al inicio.

(si entiendes ingles)

En cuanto salgamos veremos a 3 Snifits persiguiendo a un escarabajo como locos.

En eso el bicho se posará sobre Mario. Los 3 Snifits te rodearan y te dirán que les devuelvas el escarabajo. El bicho es un regalo para un tal Booster, y que a el le ENCANTAN los escarabajos, pero que no puede salir a atrapar uno porque esta vigilando a una Princesa...

¿Será la que estamos buscando?

Me suena a historia de Omar...

¿Recuerdas al vendedor que encontramos en la mina?, pues ahora se encuentra en la tienda de Ítems. Ahí te venderá todo lo que encontró ahí. Por ahora solo te venderá una Lucky Jewel, que subirá tu suerte pero solo en batalla.

Visítalo de vez en cuando para que te venda mas cosas interesantes.

Todavía nos faltan cosas que hacer aquí, pero aun no es tiempo.

Mejor dirijámonos al Paso de Booster.

-Booster Pass:

Perfecto para entrenar.

Aquí puedes pelear con el Lakitu que ves apenas entras. Solo parate en la roca mas alta y trata de alcanzarlo, que no es difícil.

Si te sale un enemigo llamado Artichoker (parece un repollo) usa Super Flame. Arriba a la derecha está el camino.

Acá en la parte de abajo busca una "Flower".

En esta misma parte de abajo busca también una parte que parece entre una entrada y un callejón. Por ahí salta hasta que presiones un botón. Con esto taparás los hoyos donde están los enemigos verdes. Además te darán monedas. Sigue y llegaremos a la Torre de Booster. (no muy después se activará una nueva parte en Booster Pass, eso lo veremos después)

-Booster Tower:
(este lugar me gusta)

Nada más al entrar verás a Bowser contemplando la torre y recordando los "buenos tiempos".

Luego verá a Mario, se asustará y se dirá a sí mismo que se calme y que no deje que Mario lo vea así.

Habrà una cómica conversación.

En eso, la Princesa los escucharà y los llamarà. (Entonces los Snifits si se referían a "esa" princesa)

Bowser, más calmado al saber que ella está aquí se irá.

Mueve a Mario hacia la puerta y júrgala. ¡Bien! Está cerrado...

Bowser volverà, derribarà la puerta. Luego se unirá a tu equipo.

Te enseñarán a cambiar los personajes.

Te recomiendo a Mario, Mallow y Bowser. Pero la decisión es tuya.

Recuerda que Mario SIEMPRE va a estar en el equipo. No lo puedes sacar.

Ahora entremos.

-"Dentro de la Torre de Booster":
(¿que más se les ocurre?)

Al entrar habla con el Snifit recepcionista(o también Snifit 1) para pelear con él. Velo como un enemigo cualquiera. Pero cuidate de sus magias. En el cuarto atrás de él hay una bomba y un sube y baja. Después veremos eso. Te recomiendo que hagas toda la experiencia que puedas aquí.

Sube las escaleras y recuerda la posición de los cuadros.

(¿para que digo esto y de todas formas les voy a decir que

tienen que hacer luego?) (yaaa, no me enoje, ustedes me caen bien ^_^)

Avanza hasta que llegues al cuarto donde el mismo Booster se presentará llegando en su tren. Cuando se vaya no te muevas. Verás que Booster se irá por donde llegó.(la parte que parece callejón)

El Snifit 2 saldrá y peleará contigo.

En este mismo cuarto verás otro "callejón" (;no se de que otra forma llamarlos!). Metete ahí para tomar una Flower Tab.

Avanza al siguiente cuarto.

Sube eliminando bombas hasta que veas dos salidas.

Toma la primera para llegar a una especie de balcón con un cofre delante. Desde el cuadrado café claro(del piso) tírate y muevete UN POCO para delante para caer al otro lado del sube y baja. La bomba saldrá disparada y caerá haciéndote saltar muuuuy alto abriendo el cofre que tiene un Masher para Mario. Equípaselo, que no lo hace solo.

Devuelte toooooo el camino (vamos, no es tan largo, no me digas "ñe") y ahora toma la segunda salida.

Aquí hay un botón. Salta sobre él para activar algo en el Paso de Booster. Es lo que te dije que veríamos después.

El siguiente cuarto es MUY CURIOSO. Pasa por detrás de la cortina y saldrás convertido en el Mario de 8 - Bits. Hasta la música cambiará

a la del primer juego de Mario. Para acabar con esto solo ve a cualquiera de las puertas. Esto solo pasa una vez(¿escuchaste? ¡UNA SOLA!), así que disfrútalo. Sal de ahí. Sube las "escaleras" eliminando Snifits y balas. Al final esta el Snifit 3, que está lanzando las balas. Elimínalo. Ve al cuarto que sigue. Y en este cuaaaaaartooooo ...bombas. Nada mas. Vamos al que sigue. ¡Por fin un punto para salvar! Y nada mas.... El cuarto que sigue, por favor. En este cuarto debes jurungar los cuadros de los ancestros de Booster, desde el más viejo, hasta el mas joven. Aquí el orden, flojos. (no, mentira, no son flojos. Me caen bien)

4 5 3 6 2 1

Al revisar el sexto cuadro, saldrá Booster y escupirá (sip) el Elder Key. Usalo en la puerta que esta ahí mismito. Ahí un evento ocurrirá y obtendrás el Chain Chomp para Bowser. Equípaselo.

Ahora salgamos y vayamos al siguiente cuarto.

Sube hasta llegar con la piedra en el sube y baja y el cofre. El cofre tiene un mucho muy útil hongo que te recupera todo. Ahora salta en el sube y baja.

Aquí, al lado de las escaleras, hay otro "callejón", metete ahí hasta que no puedas avanzar mas. Ahí salta para conseguir otra Frog Coin.

El siguiente cuarto tiene un piso muy traicionero, ya que si pisas mal, te va a salir un Fireball. Si quieres salir pronto de ahí, solo sigue las monedas. Si no, anda al otro lado del cuarto para llegar a un cuarto que tiene unos Zoom Shoes, que te dá 10 puntos mas de velocidad, pero primero debes encontrar la llave, que esta en una esquina en este mismo cuarto. Aquí hay 3 Frog Coins.

Siguiente cuarto, unos Chomps.

Siguiente cuarto ... ¡Booster! Un poco después de hablar, se quejará diciendo que le quieres quitar a su futura esposa(la princesa), en eso lanzará unas bombas. Si no quieres pelear, ganate detras del marco y espera a que exploten. Con esto Booster se irá. Off to the next room.

En este cuarto no hay mucho, solo un cofre con una Frog Coin y un Save Point.

USALO.

Al siguiente cuarto ...

¡POR FIN! ¡EL CUARTO FINAL!

Avanza hasta la salida para hablar con la Princesa, pero la puerta esta cerrada. En eso estará llegando Booster con sus tres amigos Snifits, asi que Mario se esconderá detras de las cortinas.

(te puedes mover mientras hablan)

Booster discutirá sobre lo que van a hacer para su casamiento.

Practicarán la boda con un juguete de la Princesa.

Pero saben que Mario se aparecerá para "arruinar la diversión" por lo que ahora necesitan el juguete de Mario. Booster dirá que está detras de las cortinas.

Presta atención. Lo que debes hacer es evitar que los Snifits te descubran. Solo muevete a cualquier lado para que no te descubran.

Cada vez será mas difícil, pero no imposible.

Aquí pasarán dos cosas.

1. Si no te encontraron nunca, entonces Booster abrirá la ultima cortina. Mario se agachará pero Booster no le prestará atención. Verá que el juguete esta arriba. Cuando Mario se instale debajo del juguete, salta. El, agradecido, te dará un Amulet.

o ...

2. Si te pillaron tres veces, tendrás que pelear con Booster.
(También puedes ir a la cortina abierta para que te encuentren a propósito)

Los Tres Snifits: 200 HPs cada uno. Booster: 800 HPs

Estrategia: Primero te tendrás que encargar de los Snifits, a Booster ni siquiera lo podrás atacar.

Un Thunderbolt de Mallow y despues unos cuantos golpes hará que se dejen de jorobar.

Luego sigue Booster. El es un poco mas difícil. El golpea y usa Loco Express, donde se subirá a un tren y lo mas seguro es que elimine a un personaje. Si no lo elimina, le hará un muy buen daño. Lanza bombas y usa Spritz Bomb, donde lanzará un grupo de ellas.

Solo mantente golpeándolo hasta que lo elimines. Cúrate de ser necesario. (que lo será)

(en la caja de juguetes hay un juguete de Samus Aran, de Metroid)

(... y no sirve de nada, es solo un cameo)

Pase lo que haya pasado, una vez afuera tendrás que pelear contra...

Knife Guy: 700 HPs. Grate Guy: 900 HPs

Estrategia: Mi estrategia, elimina primero a Grate Guy, ya que es el que usa magias. Que Mallow use una vez Shocker sobre el (si lo tiene) y después golpealo hasta acabarlo.

A Knife Guy solo golpealo, ya que algunas habilidades no le afectan.

El Super Flame de Mario funciona de maravilla contra el.

-Booster Hill:

(me gusta la música de este lugar)

¡Carrera por la princesa! (aunque esto no asegura del todo que la salvemos)

Si quieres, deja que Toad te explique como funciona esto.

Si no, aquí estoy yo.

Primero, solo te puedes mover de izquierda a derecha.

No atrás ni adelante. Segundo, si te tocan los barriles o cualquiera de los Snifits, te retrasarán. Tercero, salta en los barriles o en los Snifits para darte un impulso. Muy útil.

Cuarto, toca a la Princesa (¡malpensados!) para obtener una flor y aumentar tus FPS (¡bien!), mas, no la salvaras (mal ...).

Aplica todo esto hasta que termine la carrera.

Llegaras a Marrymore.

-Marrymore:

Apenas llegues ve al Hotel-tiendadeitems-posada todo en uno.

(¡hasta tiene ducha!) Compra lo que necesites y duerme ahí.

A Mario no le compres el Super Hammer si ya tienes el Masher. El Masher es mas fuerte. A Bowser dejale los Work Pants ya que el Happy Shell es una basura al lado de estos pantalones. Si quieres ver algo curioso elige dormir en la Suite y ve a la ducha.

Si duermes en la Suite te darán un Flower Tab. Para dormir ahí deberás pagar 200 monedas, pero igual no es mucho.

Si le das una propina al Toad el te dará un Max Mushroom cuando

despiertes al día siguiente. Primero dale la propina, ve a la ducha si quieres y luego ve a dormir jurungando el hongo-lampara. El Toad te estará esperando en el primer piso, háblale para que te de el Max Mushroom, que recupera toda tu energía.

Ya que estés listo ve al gran edificio. (Diría que es una iglesia.)

Habla con quien sea de los que están cerca de la entrada para que veas como los Snifits lanza por la puerta a Raz y Raini.

Por culpa de Booster ellos no se podrán casar. Los Snifits trancarán la puerta. Jurunga la puerta para que el Snifit te diga que el CREE que la puerta trasera esta cerrada.

Anda a la derecha para encontrar una caja. Metete por detrás de la "torre" (lo que parece torre que esta al lado de la puerta) para llegar a la cocina. Sigue el camino y llegarás al vestíbulo. Salta cuando el Snifit lo diga y se dará cuenta de que eres EL MARIO (el que salta ^_^). Luego te pedirá que lo ayudes a abrir la puerta. En esta parte muchos se quedan pegados porque no saben que hacer. Lo que tienes que hacer es correr junto con el Snifit hacia la puerta, si la chocan al mismo tiempo la abrirán. Después Bowser intentará abrir la otra puerta. ANTES DE AYUDARLO TE RECOMIENDO QUE GRABES EL JUEGO.

Una vez que hayas grabado ahora si ayúdalo. Esta vez es un pelo mas difícil. Al entrar embestirán a la Princesa y se le caerán sus zapatos, su brocha, su anillo y su corona. Los tres Snifits tomarán los tres primeros. Lo que debes hacer es atrapar a cada uno de los tres bichos para que te devuelvan las cosas de esta mujer. La corona esta sobre la cabeza de Booster.

Aquí pasaran dos cosas chistosas:

- SI TE APURASTE: La princesa le dará un beso a Mario y Bowser le dará un beso a Booster creyendo que el es la princesa (muy comico ^_^)

- SI TE DEMORASTE: La princesa pasará de largo y Bowser y Booster le daran un beso a Mario (muy ...raro)

Pase lo que haya pasado llegarán los dos chefs quienes estarán muy enojados porque ya que la princesa se va, no va a haber nadie que se coma el pastel. Tendremos otra pelea.

Bundt (el pastel): 900 HPs.

Torte: 100 HPs cada uno. Pero no le podras hacer daño alguno.

RaspBerry: 600 HPs.

Estrategia: Una pelea algo difícil. A los Tortes simplemente les haras 0 de daño (sip, nada), asi que solo enfocate en el Bundt (¿que clase de nombre es ese?!). De vez en cuando la torta se moverá. El aprendiz se lo dirá al Torte pero le dirá que es un tonto.

Cuando le bajas sus 900 HPs los dos chefs verán como se mueve y huirán.

Ahora la torta encenderá sus velas y tendrá 0 HPs. Solo pégale hasta apagarle todas sus velas, pero tienes que ser rápido, que las puede encender de nuevo. Tiene ataques muy groseros, así que cúrate mucho.

No uses habilidades, solo pégale. Cuando le apagues las velas quedará el RaspBerry. Solo sigue atacándolo con golpes y ahora si con habilidades. Cúrate y cuídate de sus ataques, que siguen siendo peligrosos. El Super Flame y el Shocker no le harán nada, así que no los uses. No sé que otros ataques no le harán nada, pero supongo que Fire Orb tampoco le encuentra las cosquillas.

El Super Jump es tu mejor carta aquí.

Luego de dar y recibir, llegará Booster y se comerá el pastel de un bocado, acabando la pelea.

Se nos unirá la princesa.
Llémosla al Mushroom Kingdom (¡POR FIN!)
Cuando intentes salir la Princesa te preguntará si la vas a llevar.
Si dices que no, Mallow te regañará. Cada vez que digas que no saldrá otro personaje regañando.
El de Bowser es chistoso. Al final tendrás que llevarla de todas maneras.

-Mushroom Kingdom:

Llegarás aquí automáticamente.
Ve al palacio para ver un cinema muy chistoso donde hablaran sobre lo del castillo de Bowser y otras cosas.
Al terminar todo esto sal del palacio.
Afuera la princesa se te unirá una vez mas para siempre (¡bien!)
Mallow sugerirá que vayamos a Tadpole Pond a ver a su abuelo pero yo sugiero que primero vayamos a el Paso de Booster para ver que fue lo que activamos hace un tiempo en su torre.

-Booster Pass:

(de nuevo ^_^)

¿Recuerdas lo que dije en el Paso de Booster que veríamos luego?
Esto es.

Si sales por la salida, bueno, vuelve a la entrada.
Si sales por la entrada, busca lo que activamos, pues.
Lo que activamos se encuentra a la izquierda hacia arriba.
¡Es una entrada!
Metete por allí.

Saldrás por un angosto camino con muchos Spikeys en las bajadas y un Snifit correteando por allí. Es el Apprentice.
Dirá que si te vence se convertirá en el Snifit 4.

Apprentice: 120 HPs.

Estrategia: Facilísimo.

Atacalo como a un enemigo cualquiera.

El 99 por ciento de tiempo te hará 1 de daño.

Si te gana (¡¿te ganó?! *_*) se irá muy contento a la Torre de Booster.
Si le ganaste se deprimirá y volverá a entrenar.

Al final hay tres cofres que tienen una flor, una KeroKero Cola y una Frog Coin.
Volvamos al Mushroom Kingdom por algo.

-Mushrooom Kingdom:

Ve a la posada y habla varias veces con el niño que juega en el Gameboy.
Te venderá uno por unas ... 500 monedas.
Si lo compras en el menú aparecerá un nuevo comando, GAME.
Aquí controlas a un escarabajo y tu deber es dispararle a todas las conchas. Si una concha te golpea presiona como loco todos los botones para recuperarte y seguir disparando.
Ahora vamos a Tadpole Pond para poder seguir.
(Acá me quede pegado porque en ese tiempo no entendía ingles y no sabia que había que hacer)

-Tadpole Pond:

Habla con FrogFucius para enterarte que hay una estrella mas en la Colina de las Estrellas. Vamos para allá.

-Star Hill:

Vaya... Este si que es un lugar curioso.

Nada mas al entrar veras dos estrellas gigantes con flores verdes por ahí.

Para abrirlas debes jurungar las flores verdes para que se abran.

La que está mas cerca de ti te devuelve a Marrymore.

La de mas allá te permite seguir avanzando. Toma esa.

Desde aquí hasta el final veras por el suelo varias estrellitas

con caras. Estos son los deseos de personajes que conociste hasta ahora.

Los de este "cuarto" son los deseos de FrogFucius, Raz y Raini

(por separado) y Mallow (este activa una conversacion entre Mario y la "esponja humana").

Las flores verdes estan en:

- 1) Al entrar la tendrás al lado.
- 2) Desde la 1, arriba hacia la derecha.
- 3) Desde la 1, directo a la izquierda.
- 4) Desde la 3, directo al norte.
- 5) Desde el 4, directo a la derecha.

Una vez abierto, continua a la parte que sigue.

Aquí están los deseos de Toadofosky, Croco("i want to be the best treasure hunter in the world") este no estoy seguro, puede ser Locke de Final Fantasy 6 (o 3 acá América), el también era cazador de tesoros(según el), el deseo de los padres de Mallow, Belome y Chef Torte.

Las flores verdes:

- 1) De donde sales, ves una parte de ella en la parte de abajo de la pantalla.
- 2) Desde 1, arriba a la izquierda.
- 3) Desde 1, abajo a la izquierda.
- 4) Desde 1, directo a la derecha.
- 5) Desde 4, arriba a la derecha.
- 6) Desde 5, directo hacia abajo.

Al siguiente cuarto.

Aquí, los deseos de Luigi (!), Yoshi y ... ¿Punchinello?

(i hope i become famous). Aquí se encuentra la próxima estrella.

Esta muy a la vista y me decepciona un poco, ya que no tienes que pelear por ella. Simplemente la obtienes.

Las flores verdes:

- 1) De donde sales, ves dos. Toma la de la izquierda.
- 2) Desde 1, toma la que estaba abajo que viste cuando entraste.
- 3) Desde 2, directo a la izquierda.
- 4) Desde 1, directo al norte.
- 5) Desde 4, izquierda hacia arriba.
- 6) Desde 4, directo a la derecha.

Toma la estrella y sal.

-SeaSide Town:

Al entrar escucharas la horrible música de que algo malo pasa. Notaras que no hay gente fuera de sus casas, y si entras a ellas notarás que actúan muy raro (de veras raro). Habla con el "sospechoso" dueño de la posada y te dejará dormir ...¿gratis?. Esto si es raro, pero mejor aprovecha. No es raro que cuando despiertes el dueño te esté viendo y salga corriendo, no hace nada. Arriba a la derecha, en la "tienda triple" (son tres tiendas unidas) nadie te venderá nada. En la "tienda doble" que esta arriba a la izquierda de la posada, en la primera puerta te venderán cosas poco útiles. Arriba a la izquierda de la "tienda triple" esta la casa del alcalde. El también actúa raro. En el segundo piso te encontraras con una rana que dice que tu y el se conocieron en Tadpole Pond cuando el apenas era un "renacuajito". Te venderá buenos items por algunas Frog Coins. Si vas a comprar algo, te recomiendo que sea el Exp. Booster (nada que ver con el "Booster" de hace rato, este Booster se refiere a "aumento") para ganar mas experiencia. Una ves listo, sal del pueblo. En el mapa veras que ahora puedes ir al océano, así que vayamos, pues.

-Sea:

Caerás en una cueva. Habla con el "tendero" que esta cerca para comprar equipo (que te va a hacer falta). La puerta atrás de el te lleva a un Save Point. Ahora toma la otra. Aquí hay muchas estrellas de mar y un cofre con una estrella. Recuerda el truco ...zzzzz... (*el autor del FAQ despierta del sueño provocado por las reiteradas advertencias del uso de la estrella. Se limpia la baba y se dispone a seguir escribiendo*) ¿En que iba? Aaaahh... Las estrellas de mar. Una vez listo, sal de este cuarto. Aquí hay dos puertas. Primero toma la de la derecha (que esta cerca a la otra que hay que tomar) para llegar al cuarto del Save Point. Lo importante aquí son una Frog Coin y una flor. Ahora ve por la otra puerta. ¿Un remolino en el agua? Esto es bueno. Tócalo para sumergirte. Ahora ve a la puerta y toca las burbujas que salen para salir a la superficie. Y en el cofre ... un Max Mushroom. Sigamos. Saldremos ... ¿afuera? Toma el remolino y busca el barco hundido (bueno, la parte de la vela y el mástil, lo que se alcanza a ver ^_^) Metete por lo que se parece a un tubo y llegaremos al ...

-Sunken Ship:

(¡Este lugar lo ODIO Y ME GUSTA!)
(Porque me quedé pegado por más de un mes y medio porque no sabía la maldita contraseña) (Bueno, fue la primera vez que lo jugué y ahí yo tenía unos ... ¿11 añitos? Puede que sean 10)
(no me acuerdo, fue hace bastante tiempo)

Al caer veras una nota. Léela para enterarte que un calamar gigante atacó el barco y lo hundió sin remedio. En el cuarto a la derecha hay un Save Point y otra nota que dice que los tripulantes encerraron al calamar en el cuarto de los tesoros. Ahora ve por la otra puerta. Veras muchos fantasmas y otra nota diciendo que para ir al cuarto de los tesoros hay que descifrar la contraseña (¡maldita contraseña!) usando las 6 pistas. En el cuarto que sigue están los condenados Dry Bones (tortugas esqueléticas). La UNICA forma de eliminarlos es con magia. Si no te quedan FPs y no tienes como recuperarlos, te jorobaste (Pero puedes escapar, pero mas adelante no te darán ese lujo...). Cualquier habilidad, por débil que sea, los elimina.

Sigue hasta llegar a un cuarto de dos pisos con 6 puertas, cada una custodiada por un fantasma.

Estos cuartos tienen divertidos minijuegos que al completarlos te darán las pistas. PUEDES SALTARTE TODA ESTA PARTE PARA VER DE IMMEDIATO LA CONTRASEÑA. YO EXPLICARÉ CADA CUARTO.

NO ES NECESARIO PASAR POR LOS 6 CUARTOS, PERO SI DIVERTIDO.

Minijuegos del piso 2.

(puertas enumeradas empezando desde la que tienes mas cerca al entrar al cuarto)

- Cuarto 1: Una tortuga voladora te seguirá por donde vayas. Haz que se mueva de tal forma que tire la esfera sobre el botón liberando la primera pista.

"There is an S in the word" ("Hay una S en la palabra")

- Cuarto 2: Varios resortes inquietos con cajas en frente de ellos. Al golpear las cajas detendrás un resorte. Detenlos todos de manera que cuando caiga la bola rebote hasta el final, golpee el botón para la otra pista.

"It is found on the bed of the ocean" ("Se encuentra en la cama del Océano") (Aquí te dan una flor. No lo olvides)

- Cuarto 3: (¡ESTE LO ODIO, ODIO, ODIO, ODIO...) (Solo lo completé UNA sola vez en mi vida y nunca supe como lo hice.) Es muy difícil. Es una especie de laberinto tridimensional con puras cajas. Simplemente no te puedo ayudar aquí, así que te dejo la pista. Solo te digo que si llegas a lo que sería el segundo piso del laberinto, ya estas cerca de terminarlo. La pista la descubrí ahora usando un emulador. Si alguien tiene las direcciones exactas, que por favor me las mande para ponerlas aquí y darle crédito.

"It has two vowels" ("Tiene dos vocales")

Terminamos con este piso. Continua al siguiente cuarto. Aquí te volverás a encontrar con el mismo vendedor de la cueva

("Hey! it's good to see you") Te venderá lo mismo y te dirá que aunque no pases los 6 obstáculos, puedes deducir la clave. Ahora siguen los últimos 3 obstaculos.

Minijuegos del piso 1.

(puertas enumeradas empezando desde la que tienes mas cerca al entrar al cuarto, de nuevo)

- Cuarto 1: Sigue a la moneda que se mueve tomando las monedas que deja en el camino pero NUNCA TOMES la que se mueve. Cuando al final se detenga ahí tómala para ver la otra pista.

"It has four consonants" ("Tiene cuatro consonantes")

- Cuarto 2: Hay cuatro cajas. Golpea la primera para disparar un cañón y rápidamente salta sobre la bala para que esta golpee la caja y así

haz lo mismo con las otras dos. Obtendrás la otra pista.

"At least... Two consonants are side by side"
("Por fin... Dos consonantes van juntas")

- Cuarto 3: Fácil. Ve a la pila de barriles y empuja el que se ve "sospechoso". Ahora parate sobre el y mirando hacia el lado contrario del segundo botón empieza a saltar sobre el barril para moverlo hacia el botón. (No sirve intentar empujarlo). Con un botón presionado, ahora presiona el otro para soltar la ultima pista.
(¡Y un hongo bastante útil ahora!)

"The R comes before the L" ("La R viene antes que la L")

Te sugiero que grabes el juego, si no grabas y después pierdes, no me vengas a llorar.
Se viene un jefe difícil y después de este leseo, de veras tienes que grabar el juego.

¿Ya tienes la clave?... Si no, no te culpo. La primera vez me reventé la cabeza ni así adiviné la clave, por suerte existía la Internet.

La maldita clave es (redoble de tambores, por favor)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

¡PEARLS! ("Perlas")

¡MALDICIÓN!

¡ESO ERA TODO!

¡ESO ES!

(*después del alboroto, el autor limpia la saliva de la pantalla del computador para seguir escribiendo*)

Para poner la clave debes pararte bajo las cajas y saltar hasta dejar seleccionada la letra correcta. Para saber el orden de estas debes fijarte si la caja dice por ejemplo KEY LETTER 1, quiere decir que debes seleccionar la primera letra, KEY LETTER 2, la segunda y así. Al tener las letras listas, háblale al tubo y un tentáculo te invitará a pasar.

SI NO GRABASTE ANTES, ESTA ES TU ULTIMA OPORTUNIDAD.

NO TE HAGAS EL VIVO. SON TRES PELEAS SEGUIDAS.

NO SON MUY DIFICILES, PERO SI NO TE PREPARAS, TE JOROBARÁS.

Las dos primeras pueden ser una mantequilla, pero la tercera puede costar.

Este jefe tiene tres partes. Así que iremos por orden.

Jefe:

Parte 1

Tentacles: El que esta mas cerca de Mario: 200 HPs.

El que esta mas cerca del personaje de al medio: 260 HPs

El que esta mas cerca del tercer personaje: 260 HPs

Estrategia: Dan batalla. Elimina primero al que está mas cerca de Mario.

A los demás eliminalos a puño limpio. El Super Flame funciona de maravillas pero te sugiero que guardes FPs para la tercera parte.

No hacen mucho daño, pero se vuelve molesto luego de un rato.

A veces lanzarán a un personaje lejos pero este volverá luego de un rato, pero volverá haciendo menos daño de lo normal.

¡AH! Y no esperes que Thunderbolt haga un buen trabajo.

Normalmente hará entre unos 30 y 10 de daño. (¡Muy, muy poco!)

Parte 2

Tentacles: El que esta mas cerca del tercer personaje: 260 HPs

Los otros dos: 200 HPs

Estrategia: Ditto con la parte 1.

Parte 3

Tentacles: El que esta mas cerca de Mario: 200 HPs.

El que esta mas cerca del tercer personaje: 260 HPs

King Calamari: 800 HPs.

Estrategia: Espero que hayas llegado con una cantidad decente de energía.

Elimina primero a los Tentacles para que no molesten y después si guardaste los FPs como dije gastalos todos usando Super Flame en King Calamari. Super Jump tambien funciona decentemente. He notado que Bowser equipado con los Hurly Gloves funciona muy bien contra los Tentacles (Yo le hice 112 de daño en un solo ataque con Bowser) pero contra el calamar en sí es muy malo.

Cuando elimines a los dos Tentacles, ahora sí le haras mas daño al calamar con Super Flame. (ejem... 220 de daño...)

Ahí mantente golpeando y sanando hasta que algún día, ganes...

Caerás en un cuarto con una puerta. Obviamente, ve por ella.

Cabe decir que ya estas completamente curado.

Aquí anda por el segundo piso y después llega hasta la otra puerta esquivando las balas.

Avanza hasta llegar a un cuarto con muchas cajas (no, no es otro laberinto) con dos cofres sobre ellas. Súbete a los dos barriles que están al lado de la puerta y de ahí salta hacia los cofres.

Ahora ve por la puerta.

Un clón de Mario se moverá al mismo tiempo que tú. Háblale para pelear contra un grupo de fantasmas.

Llegarás a otro cuarto con unas cajas "sospechosas" al lado de la pared.

Metete por detrás de ellas y camina pegado a la pared hasta entrar por otra puerta. Mientras la buscas podrías pelear con un Dry Bones que se esta colando por ahí. Encontraras un cofre con una Frog Coin.

Retrocede y baja las escaleras. Aquí toma el hongo y salva.

El otro cofre es un enemigo, así que aquí vamos.

Hidon : 600 HPs

(En Final Fantasy 3/6, en la Roca de Ebot había un jefe llamado Hidon, y lo acompañaban los Hidonites)

Estrategia: Otro cofre-enemigo.

NO USES EL Super Flame, que no le hace nada.

Mejor usa el Super Jump, cuyo resultado es impecable.

Los ataques físicos le hacen muy poco.

Shocker tampoco le hace nada.

De vez en cuando soltará a cuatro Goombettes, que no son mas que unos Goombas enanos (esto podrían ser los equivalentes a los Hidonites). Usa un Thunderbolt entre unas 2 y 3 veces y los eliminaras.

Ganarás el Safety Badge, que evita que el personaje que lo equipe, sea envenenado o "callado" (o sea, que no pueda usar habilidades).

Te recomiendo que después de esto, vuelvas a salvar.

Ahora si, avanza.

Sigue avanzando hasta que llegues a la segunda parte del cuarto inundado y ahí, toma el remolino y bajo el agua, regresa y toma las 4 Frog Coins (¡esto es mucho mas de lo que encuentras en 20 minutos de juego!).

Sigue hasta que llegues a otro cuarto inundado con un calamar y unos muy pequeños siguiéndolo. Busca una puerta atrás de los barriles para encontrar un Safety Ring (¡no badge, eh!) que te protege contra los golpes que te eliminan de un ataque.

Sube a la superficie y busca la Frog Coin hacia la izquierda.

Ahora si, avanza.

Cuatro tiburones piratas buscarán camorra contigo así que a pelear.

Bandana Red x 4: 120 HPs cada uno.

Estrategia: Usa Thunderbolt una vez y después termina con golpes normales.

Si tienes el Safety Ring equipado a alguien, se salvará de un ataque mortal de los tiburones. (ahora se me olvida el nombre, parece que se llamaba Skrewer, algo así)

Este ataque no siempre mata de un golpe, pero cuidado cuando lo haga.

El cofre ahí te sanará completamente.

Después del chistoso desorden, pelearas contra un grupo de 5 Bandana Red. Repite la estrategia.

Reconocerán tu fuerza y te dejarán hablar con Johnny, el lider de los piratas.

El tiene otra estrella, así que como a Mario no se le ocurre negociar, tendremos que pelear (¡bien!)

Bandana Blue x 4: 150 HPs. Johnny: 820 HPs

Estrategia: Al principio esta puede parecer una pelea difícil, y de hecho lo es. Elimina a los Bandana Blue con Thunderbolt, usalo dos veces de ser necesario. Cuando elimines a los tiburones, golpea a Johnny con ataques físicos hasta que diga que quiere tener una pelea solo con Mario (de hombre a ...¿tiburón?). Es posible que use Get Thought, lo sabrás porque se pondrá rojo. Con esto aumentará su defensa (un poco). Cuando esto pase, solo golpealo con todo lo que tengas y reza por tu victoria. El daño que le hagas puede variar. Puedes hacerle desde 6 puntos hasta 60. Todo depende de tu suerte.

No importa si al usar Super Jump duras mucho, igual le harás poco daño. Ni pienses en usar Super Flame, le harás menos.

No debo decir que igual tienes que sanarte.

Siempre que te queden menos de 40 HPs tienes que sanarte, porque podría usar Diamond Saw y ese sería tu fin.

A pesar de los problemas, Johnny tiene mucho honor y cumple su palabra, por lo que te dará la estrella.

¡BIEN! Faltan 2.

Ya sal de aquí, que no queda nada.

Aun falta arreglar el problema en Seaside Town, así que volvamos.

-SeaSide Town:

Los sujetos raros te estarán esperando y el Elder se revelará como Yaridovich (¿que nombre es ese!?), miembro de la banda de Smithy, y que si no le das la estrella, torturará al verdadero Elder.

Luego del parloteo, igual tendrás que darle tus estrellas.

!ANTES QUE NADA, PON A LA PRINCESA EN TU EQUIPO O NUNCA MAS QUERRAS JUGAR ESTE JUEGO!

Ve hacia la parte con vista al mar. Es arriba hacia la izquierda, por si no te acuerdas.

Los malos, al ver a Mario, querrán escapar nadando, pero en eso aparece Johnny a bloquearles el paso. El querrá caerles a trompadas a Yaridovich pero uno de sus tripulantes sugerirá que deberían dejarle el honor a Mario. Agarrate, que se viene una pelea muy difícil.

Yaridovich: 1500 HPs (¿QUE?!)

Estrategia: (Vaya, que buen fondo, en serio)

Después de recuperarte del shock de ver su energía, prepárate para una difícil pelea. Yaridovich es muuuuy fuerte, tiene buena defensa y viene arrecho con ataques como Water Blast. Espero que hayas puesto a la Princesa, vas a necesitar enormemente su Group Hug. Si quieres, que la princesa use ataques físicos, pero son muy débiles. Geno y Bowser deberían usar ataques físicos también (y Geno Whirl si quieres). Que Mario también golpee, ya que ninguna de sus habilidades le hará tanto daño como sus golpes. (puedes llegar a hacer 114 de daño) (¿Figurate!). Que Mallow use Shocker, ahora si tendrás resultados satisfactorios con este ataque.

Después del primer Water Blast, es probable que la princesa muera primero, así que asegúrate de revivirla. Es tu principal sanadora. Mallow debería revivirla en caso de que muera. Si se te agotan los MPs, Mario debería usar cualquier Syrup a mano, ya que sus ataques varían desde 6 hasta 120 puntos de daño. Con Mallow se mantendrá dentro del rango 70 - 80. Si usa Will o' Wisp, sana al personaje dañado.

Cuidado con el Mirage Attack. Con esto Yaridovich se dividirá en dos (¿NOOOOOO!) y solo uno es real. Cuando esto pase, usa Shocker en cada uno. El que reciba más daño (entre 200 y 260 puntos) es el real, así que enfócate en ese.

Se me ocurre que podrías usar Thunderbolt y ver cual recibe más daño, yo no lo he probado, pero es una carta más para ti.

Ahora empezará a usar ataques como Flame Stone, el cual no es posible que mate a alguien, y otro en el que lanza una bolita bastante amenazadora, ya que fácilmente puede matar a algún personaje.

Pierce puede matar a alguien, pero también puede fallar.

Recuerda que te puedes defender de su golpe normal.

Después que se una, repite la misma estrategia de antes que se divida. Si dice "Monster's FP is gone", alégrate, ya no más Water Blast.

Al vencerlo recuperaremos nuestra estrella. En un árbol verás pegada una nota de Johnny, diciendo que vieron una GRAN HACHA surcando los cielos y que podrían ser Smithy y su banda. Toma la llave y vuelve al pueblo. Aquí abre la puerta y rescata a los aldeanos. El verdadero Elder te dará una Flower Box por tus problemas.

Ahora sí, las compras. Justo al lado de la "casa de rehenes" hay una larga tienda con tres puertas. De izquierda a derecha, la primera es Beetles Are Us, donde por 50 monedas, te darán una Beetle Box para volver a jugar el minijuego de Booster Hill. Luego de eso, puedes volver aquí para recibir dinero dependiendo de los bichos que atrapaste. Así recibes: 50 monedas por un macho, 1 por una hembra y 1 Frog Coin por uno dorado.

Vamos al lado, una tienda de armas y armaduras. Lo único que vale la pena es un Parasol para la Princesa. Cómpralo, que es barato. Todas las armaduras o ya las tienes o las tuviste, así que no compres nada.

Vamos a la otra tienda triple, al este. La primera es Health Food Store. Compra los Mid Mushrooms y Maple Syrups que necesites.

Al lado se encuentra la Mushrooms Boy Shop. Al tipo que está en la barra tienes que hablarle para darle un hongo. Siempre será el primero que esta en la lista. Si es un hongo raro y delicioso te dará algo a cambio. La ultima es una tienda de accesorios.

Compra un Antidote Pin si no tienes uno.

Por ultimo, ve a la casa del Elder para que te diga que en Land's End puedes seguir buscando.

Now it's time! Larguémonos de este pueblo.

(Si quieres, anda al cuarto de huéspedes en el castillo del Mushroom Kingdom para ver a Samus descansando)

(Y si, si esta usando armadura ;_;

Por cierto, si quieres ahora puedes volver al La Torre de Booster.

En el cuarto siguiente al del que tiene los tres Snifits sobre los bloques raros te topará con Knife Guy.

Habla con él, primero se disculpará por la pelea de hace mucho rato y después te retará a que adivines en que mano esta la bolita amarilla. Si estas usando un emulador, te podría resultar mas fácil.

Aquí no hay truco, si te fijas bien, la pelota de veras estará donde la viste por ultima vez. Para elegir la mano que crees correcta solo tócala. Al ganar su juego 12 veces (no se si seguidas, en el peor de los casos, si) te dará la Bright Card. Pero ahora no es momento de ver lo que hace. Lo explicaré con todos sus detalles en la sección de Secretos. Si hiciste esto, ahora si, ve a Land's End, el único camino a Monstro Town.

-Land's End:

(CREO que se traduce así, no es que el mundo se vaya a acabar)

Nada mas al entrar veras un punto para salvar. Usalo.

Metete en el cañón, el cual empezará a apuntar en varia direcciones y haciendo un sonido. Cuando haga el sonido (un sonido característico) presiona B para salir disparado. Si lo presionas en el momento equivocado, no volarás mas lejos que un pájaro recién nacido.

Una vez arriba sigue el obvio camino.

Acá hay otro cañón pero este no hará el sonido característico. Solo un Tic Tac. Mide el sonido justo y saldrás disparado, donde seguramente caerás en el agujero, soltando tres perros.

QUEDATE EN EL AGUJERO.

¿Ves como una sombra cuadrada moviéndose? Es un cofre.

Seguramente quieres alcanzarlo, pero parece imposible. Eso lo veremos más tarde. (en la sección de Cofres en Secretos)

Si quieres elimina a los perros. Una vez listo, continua.

Aquí varios lagartos serán lanzados por los cañones. Es un poco difícil salir de aquí sin pelear con alguno. Solo salta en las rocas elevadas, atraviesa el precipicio, sigue avanzando hasta el camino.

Si te caes, tendrás que intentarlo desde el principio. Y solo el primer cañón lo puedes ocupar, los otros te marearan y lo mas seguro es que un lagarto te alcanza así.

En el siguiente cuarto... un punto de salvada. Usalos, si no te sientes con suerte. Aquí hay dos caminos. Primero tomemos el de arriba.

Para llegar a el usa las flores rojas. Solo parate en ellas y salta cuando Mario este apuntando hacia donde debes ir.

Un extraño puente. Un extraño encapuchado. Un extraño encapuchado que sabe como sacarle provecho al extraño puente...

¡Bienvenido a Sky Bridge! El encapuchado te dirá que es la mayor atracción turística del lugar. Te ofrecerá cruzarlo. Si aceptas, tomará cinco monedas y te preguntará si quieres una explicación. Si no entiendes ingles, aquí estoy yo... (*aplausos*... ㄟ_ㄟ)

Tienes tres formas de cruzarlo. Perderás a la primera falla.

En el curso normal, solo lo cruzarás saltando. Mario no se moverá de donde esta parado. En pocas palabras, es imposible caerse.

En el Special, los bloques se caeran si te demoras. Otra vez, Mario no se moverá de donde esta. En Experto, te puedes mover libremente por los bloques (bueno, son pequeños, no importa, entenderás). En otras palabras, los saltos son mas difícil. Los bloques también pueden caerse aquí.

En todos los cursos te dispararan balas que obviamente debes esquivar.

(Bueno, en Normal, esto es lo único que te puede hacer caer ^_^)

Elige el que quieras. Al final, en el cerro, veras un agujero del cual saldrá un "humo" de vez en cuando. No vayas por ahí todavía. Sigue el camino. Por cierto, al final el encapuchado te ofrecerá ganar el doble volviendo a cruzar el puente, pero mas difícil. Es tu decisión.

Si te caes, el encapuchado te ofrecerá subirte.

(Este lugar es bueno para ganar niveles)

En el siguiente cuarto, te encontrarás en un ambiente algo desértico. Hazle caso al ratón, solo metete en los remolinos en los que se asome la "hormiga" (la cosa blanca que parece un guerrero).

Si a la pregunta del ratón respondes que no, entonces no te dará esta explicación. Veras dos caminos y dos remolinos. Elige lo que sea.

No hay mucho que explicar. Solo toma el remolino del que salga la "cosa blanca". Cada vez que tomes uno, pelearas contra estas cosas.

No hay mucha estrategia. Tiene 150 hp.

Solo digo que no uses magias, ya que si lo haces, las "cosas" usarán Vigor Up, y esto no te conviene, ya que así es mas fácil que barran el piso contigo.

NOTA: Por aquí de vez en cuando veras una nube que si la tocas pelearas con un jefe mas o menos difícil. Si la encuentras, por ahora esquivala.

Mas adelante encontraras la estrategia.

Solamente sigue el camino hasta llegar a una gran pared (o montaña).

Habla con el ratón y dirá que quiere volver a Monstro Town.

Por ahora no puedes hacer nada con esto, vuelve al "cuarto" anterior.

Sigue dándole caña a la hormiga (esta vez un poco difícil) por ultima vez. (¿es idea mia o el remolino de veras huye de Mario?)

Otra vez tendremos un cambio abrupto de escenario.

- "Cueva":

(¡es que no dice el nombre!)

Caerás al lado de un punto de salvada. ¡Usalo!

El cofre tiene una estrella. Hay una gran variedad de enemigos,

tenemos lagartos, shy aways, arañas, plantas carnivoras, etc. Asi que prepárate para recibir cantidades de camorra masiva. La princesa debería seguir en tu equipo para sanar, porque los grupos de enemigos vienen de a tres o mas. Con la estrella puedes derribar al los dos grupos de cuatro perros que aparecen mas adelante. Al tirarte por el agujero te veras rodeado de enemigos. En las cajas hay un tipo escondido quien te dará otra estrella por 400 monedas. Si te alcanza, cómprala. Al eliminar a todos los enemigos deberían de subir de nivel todos tus personajes. Mas adelante te encontrarás en...

-Belome Temple:

(Aquí es mas probable que enfrentes a la nube que mencione mas arriba)

(Mas abajo esta la estrategia)

Al entrar veras a un encapuchado sobre un trampolín. Por 100 monedas te dejará usarlo para volver a la superficie. No lo hagas, ya avanzamos suficiente como para volver. Mejor sigue.

Aquí veras tres cabezas en la pared, un encapuchado y un cofre con monedas. Por 50 monedas el tipo de dirá que podrás saber tu suerte golpeando las cabezas en cualquier orden.

A continuación, el orden en que puedes golpearlas y que obtienes:

(de izquierda a derecha)

1, 2 y 3: Cabezas

E: Encapuchado

C: Cofre

```
          /
         /3
        /
       /2
      /E
     /1
    /C
```

El * significa que se repite la primera línea. ("If you proceed...")

1, 2, 3 : "If you proceed through the pipe next door...

Looks like you'll a great meal sometime in the future"

("Si avanzas por el tubo de al lado... parece que tendrás un gran festín en el futuro algún día...")

Obtendrás un Mushroom.

1, 3, 2: "*... Some tasty snacks are awaiting you in the future."

("Te estarán esperando unos ricos confites")

Obtendrás un Yoshi Cookie.

2, 3, 1: "*... You'll have plenty of good things to look foward to."

("Tendrás muchas cosas buenas que buscar.")

2, 1, 3: "*... You'll have many friends in the future.")

("Tendrás muchos amigos en el futuro.")

Te encontrarás con tres perros que debes eliminar.

3, 2, 1: "*... You'll pick up great items."

("Recogerás items geniales.")

Obtendrás un cofre con monedas.

3, 1, 2: "*... You'll find some rare items."

("Encontrarás algunos items raros.")

Este no lo entiendo. Obtendrás lo mismo que arriba. Monedas.
Si alguien obtiene algo distinto, mandenme un mail.

Luego de ver tu suerte, avanza y sigue el camino.
Encontraras dos cofres con monedas y una Frog Coin.

De nuevo veras otra cabeza (esta vez solo una) que decidirá
tu ultimo destino aquí (¡uy! como sonó eso).
Si el pergamino dice : "Sorry, i'm not accepting visitors past
my bedtime." ("Lo siento, no acepto visitas durante mi siesta.")
llegarás a un cuarto con muchos items de veras muy útiles, pero Belome
no te dejará tomarlos si no le das la llave.

Si te salió esto primero, solo retrocede y saca otro pergamino.
Si dice "Mmm, i'm so hungry! wish i had something to eat!"
("Umm, tengo tanta hambre! Deseo tener algo para comer!")
entonces pelearás con Belome.

Belome: 1200 HPs

Los clones: Mario: 200 HPs

Mallow: 150 HPs

Geno: 250 HPs

Princesa: 120 HPs

Bowser: 300 HPs

Estrategia: Vaya... mas difícil que la ultima vez.

Mario puede usar Super Jump o Super Flame, que los dos son útiles.
(aunque con un poco de suerte con un martillazo puede hacer
mas de 100 puntos de daño)

Mallow puede usar Shocker. Si tienes Snowy... no lo uses.

La princesa puede (¡y debe!) curar al equipo.

Geno debería usar Geno Beam y Bowser puede usar sus Hurly Gloves
o Crusher si ya lo tiene. Belome lo primero que hará será comerse
a alguien. Solo lo hará si lo primero que haces es pegarle.

Lo curioso es lo que dice al comerse a cada uno. Dirá
algo distinto dependiendo la persona. Lo que es aun mas curioso, el
el mensaje que obtienes al usar Pscypath con Y al final.

Los clones no son peligrosos, pero usan ataque que no deberían.

Por ejemplo, Geno usará Flame Stone. Elimínalos primero para que no
molesten. Luego suelta tus penas en Belome.

Si hay uno o mas clones usa un Ultra Jump y dura todo lo que puedas.
Agarrate, que la pelea puede durar mucho.

Si tienes una KeroKerocola, usala si tienes que.

Otra vez quedará un botón... esta vez no saldrá agua ^_^ .
Metete por el tubo para llegar a Monstro Town.

-Monstro Town:

¡DIOS! ¡UNA ALDEA DE "MOSTROS"!

Por suerte son amigables.

Entra por la primera puerta para conocer a Monstermama.

Mario le "dirá" que busca una estrella. Ella responderá que tal vez
quiera ver la estrella que tienen arriba. Efectivamente, tienen una
estrella... pero no es la que buscamos. Jurungala para que toque una
melodia. Esta la debes tocar donde Toadofsky. La verdad, no puedo
distinguir estas notas (la música nunca fue lo mio) asi que ya saben,
cualquier ayuda es bienvenida. Ahi también están el ratón y un cofre
parlante. Habla con el ratón para saber de la existencia de un jardinero

en Rose Town. Hasta donde se, tienes que hablar con el para visitar al jardinero.

El cofre te dará un regalo por abrir TODOS (uno y cada uno) de los cofres ocultos en el juego. Mira la sección de secretos por ayuda. El "ventilador" del primer piso no sirve para nada.

Al salir Monsternama te dirá que este pueblo es el último lugar del mundo y que si la estrella no está aquí...

¡ENTONCES ESTÁ EN EL CIELO! Por suerte los Sky Troopas te ayudarán en esto.

En la casa de al lado, el perro te dará otro regalo si superas el record de salto con Super Jump. Muy difícil. (¿de veras alguien puede lograr 30 saltos?).

NOTA DE LA VERSIÓN 1.8 (¡Gracias Rafael!):

Rafael fue lo suficientemente camello para descubrir lo que obtienes al lograr el record de 30 saltos. Aquí, su mail:

"Si logras 30 Super saltos seguidos, te darán un accesorio (no recuerdo el nombre) que aumenta el ataque de Mario."

Nota de la versión 1.9:

Rafael recordó el nombre de dicho accesorio:

"El Accesorio que te da el perro en Monstro Town se llama Attack Scarf"

Otro misterio resuelto ^-^"

Algún día, descubriremos el nombre de dicho ítem. Por mientras, ya sabemos lo que hace.

Habla con la "piedra" siete veces o más para hacer caer la llave que seguramente viste al entrar. La planta mencionará algo sobre el vecino de al lado y sus CRISTALES...

¿a qué juego te suena algo sobre cristales?

Recoge la llave. Ahora podrás usarla con Belome al sacar el mensaje que dice que no acepta visitas.

Recuerda, en su templo.

Siguiente puerta... cerrada. Pero créeme, NO QUIERES ENTRAR AQUÍ AUN. Mejor espera un poco más.

Al lado está la tienda, y la dirige un goomba que se escapa para no pelear con Smithy. En todo caso, Bowser no se enojará.

Los hermanos me dan risa ("Hi Uncle Bowser!")

(Que cosa más tierna ^_^... seguro - sarcasmo aquí)

Para Bowser compra el Spiked Link y el Courage Shell. Con esto, Bowser está listo para repartir leña.

Al lado, una cama sola y una lámpara. Jurunga la lámpara para dormir.

Los "Tres Fantasma Tenebrosos" (¿así se traducen?) te retarán a "buscar la bandera". Greaper la escondió "detrás de una flor de madera". Dry Bones escondió la suya "bajo una cama verde". Y Big Boo la escondió "entre una O y una A". Esto es rápido, así que pondré ahora.

1) Revisa la flor de madera en Rose Town. Asegúrate que estás jurungandola por atrás. Pero no exactamente atrás. Ganate atrás de la flor, muevete un poco más atrás, el chiste es que no estés pegado a la flor. Ya atrás de ella (eso sonó feo) y sin estar pegado a ella presiona A.

2) Simple. Revisa la ÚNICA cama verde en todo el juego. La de Mario. Si no te acuerdas, anda a Mario's Pad.

3) No tan simple. Anda a la isla de los Yoshis y presiona A en medio de la O y la A de GOAL.

Ya con las tres banderas, vuelve a dormir aquí. Te darán la Ghost Medal. Con esto, tu defensa sube mientras atacas. Se equipará sola. VUELVE A LA TIENDA Y COMPRA TODOS LOS PICK ME UP QUE PUEDAS. Afuera sube las escaleras para llegar al Dojo. Tras la conversación con Jagger pelearas con él. Tienes que hablarle otra vez para eso.

Jagger: 600 HPs

Estrategia: Fácil. Solo golpea y sanate hasta ganar.

Solo cuidate de Terrapunch, que seguramente eliminará a un personaje de un golpe. Lo hará muy seguido. Para eso son todos los Pick Me Up que te dije que compraras. Espero que me hayas hecho caso, si no, te las veras negras. NO USES LAS HABILIDADES DE MARIO. No le hacen nada.

Tras ganarle conocerás al Maestro Jinx. Dirá que aceptará tu desafío cualquier día.

Hagámoslo mas tarde por dos razones.

a) No tenemos porque hacerlo ahora.

y

b) NO TE CONVIENE HACERLO AHORA.

Es difícil, pero no tanto.

Volvamos a Land's End.

-Land's End:

Primero vamos a desviarnos un poco. Recorre todo el camino hasta el puente flotante. Anda al cerro que esta al final. ¿Ves ese agujero? Tírate al suelo y parate frente al agujero. Espera a que salga un "humito" y cuando salga, salta para alcanzarlo. Inmediatamente serás transportado a...

-"La Cueva":

No. No es la misma "cueva" que estaba antes de Belome Temple.

Es otra. Esa era "cueva" y esta es "La Cueva".

No hay mucho que decir. Hay un camino bastante lineal con un cofre con una Frog Coin a la pasada.

A veces, en batalla, los Geckit (las lagartijas) pueden atacar a los otros enemigos. Esto te conviene. Cuidate de Kriffid (¡la alcachofa!) que puede dar algunos problemas.

Antes de las escaleras que van para abajo, veras a un perro en una esquina. En esa esquina hay un cofre oculto. Ahora baja las escaleras.

Sigue el camino y te toparas con un Shy Away.

Es tu decisión si lo eliminas. Sigue, bota el barril y toma el hongo del final. Al saltar sobre el trampolín volverás a...

-Kero Sewers:

Volvimos a estas cloacas, pero a una parte que no alcanzábamos.

Con cuidado parate sobre los pilares y abre el cofre.

Obtendrás un Cricket Jam. Si haces memoria, recordaras que a Frogfucius le encantan las estas cosas. Vamos a darselo.

Por cierto, había otra forma de alcanzarlo, pero no la quise dar al

inicio para ver si a ustedes se les ocurría antes. Si tomaste el cofre ahora quiere decir que no se te ocurrió antes ^_^.
La forma es algo ortodoxa, pero simple. Pegado a la pared con el tubo que no puedes alcanzar, espera que se te acerque un fantasma. En la pelea escapa. El fantasma, al estar parpadeando, parate sobre el y desde ahí, hacia el tubo. Mucho más fácil, salta sobre el fantasma ANTES de iniciar la pelea, para que, al escapar, ya estés sobre el. Ahora vayamos con Frogfucius.

-Tadpole Pond:

Dale el pastel a Frogfucius. El a cambio te dará muchas Frog Coins. Tanto para esto. Volvamos a Land's End.

-Land's End:

Vuelve a las partes con las arenas movedizas.
Ahora es tiempo de enfrentar a la nube que te mencione antes. Si no la encuentras, sal de aquí y vuelve a entrar, búscala hasta que aparezca.
Para saber si la nube está en el mismo lugar que tú, solo presta atención si al entrar escuchas un sonido distintivo como el que hacen los fantasmas.
Aquí la estrategia con la nube.

Formless: 10 HPs. Mokura (¿o MOKUKA?): 620 HPs
Estrategia: Al principio no veras al enemigo.
Usa cualquier habilidad en el para que se muestre.
Se revelará como Mokura (aunque el texto de arriba dice "MOKUKA").
Ahora atacalo con golpes y no uses habilidades.
Cuidate de Static E. Si hace cualquier ataque que baje mucha energía, no lo dudes y sanate.
Al ganar, muy posiblemente obtendrás una KeroKeroCola.

Ahora sí, toma los remolinos hasta que llegues a la gran pared que mencione antes.
Esta vez, al llegar aquí, todos los Sky Troopa se pondrán al lado de la pared. El chiste es saltar sobre ellas hasta llegar a la cima. Si lo haces rápido, el capitán te dará un Troopa Pin. Para demorarte lo menos posible solo tienes que saltar hacia la tortuga que está más cerca sin esperar a que la que estás pisando llegue al lado de ella. Para ganar el Troopa Pin tienes que demorarte 11 segundos o menos. Hasta ahora no le he encontrado ningún uso útil. La explicación solo dice que te da la confianza de un Troopa. Bueno, sigamos.

-Bean Valley:

Aquí algunas abejas te seguirán. Esto es muy molesto.
Al entrar toma el tubo de la derecha. Después toma el otro.
En donde aparecerás no tomes el camino, mejor toma el tubo de abajo. Ahí toma el cofre con una flor. Ahora si toma el camino.
Encontraras un Shy Away regando las plantas de los tubos. Elimina las plantas para meterte en los tubos.
A continuación, la lista con lo que hay en cada uno.
(en sentido del reloj, tomando en cuenta que el

tubo de mas arriba marca la 12)

1) Este cuarto es especial. Si ya tienes la Bright Card, (la cual te la da Knife Guy en Booster Tower, ve la seccion de Secretos para ver como se obtiene) ya estas listo para descubrir su secreto. Ahi hay un Chomp dorado. Parate a la izquierda de su cubo de madera. Ahi salta tres veces. Revelaras una plataforma y un camino. Toma el camino para llegar al casino de Grate Guy. Después veremos esto.

2) Un gran cuarto con un cofre enemigo, Box Boy, con 900 HPs. Tiene una defensa física INFERNAL (en serio) pero es muy débil a las habilidades. Un largo Super Jump acabará con el. Toma el trampolín de arriba. Al salir saldrás al lado de otro cofre. Tiene una Frog Coin. Ahora devuelvete.

3) Un cofre-ruleta. Si sacas dos o tres items iguales lo ganaras. Si son 3 distintos pelearas contra Box Boy.

4) Ditto con lo de arriba.

5) Ditto con lo de arriba.

Ya listo sanate completamente y graba, que viene un jefe complicado.
EQUIPA UN TRUEFORM PIN.

Smilax : Plantas pequeñas: 200 HPs

MegaSmilax: 1000 HPs

Estrategia: Primero será una planta sola que no representa gran peligro. Al eliminarla llegara Shy Away para regarla. Ahora son dos plantas. Repite la estrategia. Ahora son tres. Repita la estrategia. Snowy funciona DE MARAVILLA. USALO, NO LO DUDES. Al eliminar al trío aparecerá MegaSmilax. Vuelve a usar Snowy y luego dale caña hasta que muera. Si usa Petal Blast y transforma a los tres miembros de tu equipo, te jorobaste de sobremanera. Mejor equipa un Trueform Pin en la princesa y que luego use Group Hug si uno o dos han sido transformados.

El Shy Away dejara una Seed en una nota al irse. Tómala. Ve por el tubo. Veras un bloque al estilo del primer Mario Bros. Salta dos veces. Uno para sacar la planta y otra vez para subirte.

- "Cielo":

Lee la nota para aprender a subir las plantas. No te confundas con los planos. Ninguna planta esta detrás de otra. Piensa que están en dos dimensiones y no deberías tener problemas. Solo sube hasta llegar con dos trampolines. En el "segundo piso" toma la liana naranja. Trata de llegar a la cima (muy difícil) y encontraras la Rare Scarf. Un accesorio GENIAL que sube mucho la defensa de quien lo use. No te puedo dar instrucciones EXACTAS. Solo trata de encontrar todo lo que puedas, pero la Rare Scarf es lo mejor que puedes encontrar. NO AVANCES SI NO LA ENCIENTRAS. Ahora depende, si agarraste al Rare Scarf, ahora tienes que bajar. Encontraras dos flores a la bajada. Si no lo tomaste, bueno, sigue subiendo.

Cuando llegues a un lugar con dos trampolines, usa el que tiene la cara.

-Nimbus Land:

Estas en el cielo, pero no estas muerto.

Llegaras a un lugar con música bastante tranquilizadora

(que irónico, ahora estoy escuchando Iron Maiden mientras juego).

Al llegar Valentina aparecerá y los hará callar a

todos y dirá que la salud del Rey Nimbus a empeorado y que lo pueden perder. Para los que aun no saben, el Rey Nimbus es el padre de Mallow, y al parecer Valentina tomó el lugar de la Reina.

...mmmmm... Dice haber encontrado al principe Mallow...

Lo raro es que esta con nosotros. Ese pájaro no es Mallow,

pero la gente creerá que si. Ahora Valentina se nombrará Reina.

Si, ya se que esto esta mal, pero no nos podemos liar a trompadas con ella ... aún.

Ya basta de decir lo obvio, mejor sigamos.

Primero ve a la posada. Si quieres ver estupideces, paga un poco

mas para usar la almohada Dream Cushion. Con esto podrás

ver lo que sueña Mario, algunos sueños son bastante divertidos,

otros raros y otros estupidos. El de los cocineros con los saleros

tamaño familiar es uno de los raros. Usa el Dream Cushion siempre

que puedas, pues es posible que al despertar, aparezca Toad y te de

una Red Esscense, que impide que te ataquen 3 veces por turno.

Bastante útil contra jefes dificiles.

Lo chistoso es lo que pasa cuando hablas con el dueño de la posada

al despertar, pues hará un comentario gracioso respecto a lo que

soñó Mario. El tiene muchos sueños y no esperaran que los

mencione todos.

En la tienda compra todas las armaduras Fuzzy para los personajes

y armas para los que vayas a usar. Para ahora te recomiendo

que lleves a la Princesa (¡siempre llevala!) y a Geno.

Ahora ve a la casa que esta al norte del todo y ahí jurunga

la estatua de Mallow. Ahi conocerás a Garro, quien reconocerá

a Mallow, y el a su vez, recién se dará cuenta ahora que es un

príncipe...

Bueno, necesitamos un plan.

Mario se hará pasar por estatua para colarse en el castillo.

Seguirán una serie de escenas graciosas, luego te tendrás que cuidar

de Dodo, quien estará descargando su rabia picoteando las estatuas.

Cuando te puedas mover, anda arriba hacia la izquierda del pasillo.

Ahi salva y ve por la puerta. Te enteraras que Dodo se enojó

otra vez, así que cuando te vaya a picotear, tu salta.

Si esquivas todos los saltos, no pelearas contra Dodo, y en el

cuarto del punto de salvada encontrarás una Feather, que aumenta

tu velocidad por 20. Muy útil.

Si no lo esquivaste, bueno, a pelear.

Te conviene no pelear, es una perdida de tiempo ya que la experiencia

de esta pelea no vale la pena.

Dodo: 800 HPs

"Alright, we can do this the easy way, or the hard way"

Dodo baja lo suficiente de un solo golpe como para que te

den ganas de sanarte. Definitivamente no te matará de un golpe,

pero puede causar problemas si no te lo tomas en serio.

A parte de eso, te puede dejar mudo y quien sabe que mas.

Siempre cúrate si hace Multistrike, el cual hace bastante daño.

Bueno, si peleaste con el, se te saldrá la pintura, y andarás por ahí descubierto.

Si no peleaste, avanza al cuarto siguiente del que tiene el punto de salvada. (Además que si no peleaste, habras ganado la Feather)

NOTA: Al usar el Thunderbolt de Mallow, es muy probable que atontes a los enemigos por un rato para que se ataquen entre ellos. No lo olvides.

Aquí los guardias creerán que eres una estatua tecnológica con vida.

Ahora andarás por ahí sin pintura. Exploremos.

Desde donde estas, ve arriba a la izquierda. Tírate al piso y toma el cofre, da la vuelta y volverás a donde estabas (el cuarto donde te confundieron con una estatua tecnológica).

Ahora toma la puerta arriba a la derecha.

Por cierto, los Shy Guy que estan frente a los ventiladores, se marearan y sin aviso se darán la vuelta. Estate atento.

Avanza hasta llegar al pasillo con tres cuartos.

Empezando desde abajo a la derecha:

1) Un cuarto con dos Shamanes y un guardia escondido como estatua. Avanza, toma el cofre con la flor, elimina al guardia azul y sal.

2) Bloqueda por un Sky Troopa con problemas de sobrepeso (Heavy Troopa). No entremos ahí aún.

3) Ditto con lo del primer cuarto. Avanza. Fíjate muy bien donde el pez ensarta el tenedor, pues ahí hay un pasaje oculto. En el camino invisible, avanza hacia la izquierda hasta que no puedas mas. Ahi salta para revelar un cofre con una Frog Coin. Ahora avanza al cuarto que sigue, que tiene a mucha gente encerrada. Hablas con el que tiene la ropa para que te de un Flower Jar. El de la esquina izquierda que no se mueve te dará una llave.

Ahora volvamos a la puerta custodiada por el gooooooordo Heavy Troopa. Usa la llave en la puerta.

Jurunga el gran huevo y a lo que te pregunten responde Sure. Prepárate para un jefe clásico.

Shelly: 500 HPs

Birdo: 777 HPs (¡el numero que a uno le gusta ver en las tragamonedas!)

Estrategia: Buenos recuerdo de SMB 2, ¿no?.

Para los que no sepan, ella... dispara huevos.

Y son peligrosos, por eso ten lista a tu princesa para curar a quien lo necesite. Yo no recomendaría mucho usar magias, ya que los golpes normales son mejores.

Birdo tiene una defensa alta, así que vas a estar un buen rato.

Trata de no llegar en niveles bajos, o esa defensa se va a notar.

Cuando diga un mensaje especial, quiere decir que va a aumentar el daño que hará con cada ataque, así que cuidate.

Luego de dar y recibir leña, terminaras.

Obtendrás la segunda llave. Usala ahí mismo.

En el siguiente cuarto, elimina al ventilador, porque si intentas pasar, te botará.

Sigue avanzando hasta llegar a una puerta que se ve como si fuera la ultima (que no es) y que esta custodiada por otro Heavy Troopa.

Al entrar veras al Shy Away comentandole a Valentina que Mario ya llegó.

Luego de la conversación, sigue avanzando. Aquí el camino es obvio así que no te perderas.

Ya que venciste a Dodo, como debería ser o usando la estrella, metete por la puerta.

Inevitablemente, caeremos.

Sip, estamos afuera, así que volvamos al pueblo.

¡ATENCIÓN!!!!!!!

En este mismo instante pon el el segundo lugar de tus personajes a Bowser o a Geno. Ya veras porque.

Aquí Valentina se desesperará con las preguntas del pueblo, en eso llegará Mario, empezando la pelea.

Valentina: 2000 HPs. Dodo: 1000 HPs

Estrategia: Empecemos con -¡GUAU! Valentina se ve HORRIBLE en la pelea. En serio, no es que el sprite del mapa se vea bonito, solo se ve menos feo que el sprite de batalla.

Al empezar la pelea Dodo se llevará al segundo personaje para que peleen ellos dos solos. Por eso te dije que pongas a Bowser o a Geno ya que ellos tienen mas probabilidades de salir bien parados de ahí. Dodo tiene los mismos ataques de antes (si peleaste con el) solo que ahora ligeramente mas fuertes. Básicamente, golpea a Dodo, si el usa su golpe normal, defiéndete para que recibas cero de daño, si te defiendes, aun puedes recibir algo. Cada vez que use Multistrike, cúrate, ya que el próximo ataque puede ser el ultimo.

Ya devuelta con Valentina (¡puaj!) *El escritor del Faq se retira un momento y sale a tomar un poco de aire para calmarse de la mala impresión, luego retoma el trabajo*.

Si, se que es fea, pero se me pasará el susto.

Ahora solo pelearas con dos personajes, pero no te asustes.

Solo atacala con golpes físicos, ya que las habilidades no sirven de mucho contra ella. El Geno Blast da muy buenos resultados, así que usalo pero cuida los FPs para usar Group Hug o HP Rain.

Siempre cuidate de los ataques de Valentina que afectan a todo el grupo, como Water Blast o Drain Beam. Cada que haga estos, sana al grupo entero.

Al cabo de un rato, Dodo volvera con el personaje, así que sigue con la pelea, defendiéndote de el par de locos.

Al terminar la pelea obtendremos la ultima llave.

Mallow rescatará a sus padres. Luego de las presentaciones y la conversación, ve al cuarto anterior. En el pasillo entra por la puerta de la medio. Ahí habla con el que esta al medio para obtener un Flower Jar.

Volvamos al pueblo, que quedan algunas cosillas importantes.

-Ninbus Land:

Primero, comienza a caminar pegado a la pared del la derecha hacia abajo. Desde arriba comienza a caminar pegado a esa "pared" hacia abajo. Deberías estar caminando por un puente invisible. Sigue el puente para encontrar al Shy Away, quien te dara el Fertilizer.

¡IMPORTANTISIMO!!!!!!! Entra en la casa que está cerca del puente invisible, ahí te toparas con Croco, pero no para pelear. El

se irá pero botará el Signal Ring, el cual al llevarlo equipado te avisará cuando estés en un lugar con un cofre oculto. No te dirá exactamente donde esta, pero un sonido distintivo te avisará si hay uno. Si no hay simplemente no pasará nada.

Si hablaste con el ratón en Monstro Town, entonces dirijamonos a Rose Town. Creeme, encontraras algo bueno. Si aun no has hablado con el, entonces hazlo y luego dirijete a Rose Town. Pero antes de ir allá debemos pasar por el volcán. Vuelve a donde estaban los dos trampolines, y ahí toma el otro camino. Habla con los guardias para que te dejen pasar. Tírate en las aguas termales para sanarte y luego tírate a un lugar mucho mas caliente. Se llama...

-Barrel Volcano:

Te dije que es necesario ir a Rose Town primero, así que una vez que entres, toma el resorte para salir de ahí.

-Rose Town:

Si tienes la Seed (Semilla) y el Fertilizer (Fertilizante) yyyyyy si hablaste con el ratón de Monstro Town, entonces ve arriba hacia la derecha. Debería haber un camino que no estaba antes. Te encontraras con el Viejo Jardinero. Dale la semilla y el fertilizante para que crezca una planta graaaaaaaaaaande. Sube por ella hasta llegar a una parte del cielo con dos cofres que seguramente viste cuando caías del castillo. Estos cofres tienen la MEJOR arma y armadura. La mejor arma de Mario es la Lazy Shell. La armadura se llama igual. Pero ojo, dale la Lazy Shell a Mario como arma, y la armadura a cualquier otro que tenga la defensa baja, ya que el que tenga las dos lazy shell como arma y armadura tendrá un ataque muy debil. Y no, no puedes usar las dos como armadura. Una es armadura y la otra arma. Ahora estas listo para volar traseros. Vuelve a Barrel Volcano.

-Barrel Volcano:

(Luego de perder el tiempo en Grate Guy's Casino, Megaxleox vuelve a escribir)

Con solo ver este lugar me da calor. Fíjate en el enemigo llamado Magmus. Los ataques físicos le harán cosquillas, pero las habilidades (en especial las de Geno) lo eliminaran de un golpe. Recuérdalo. A Vomer (la tortuga esqueletica) no lo eliminaras nunca a puño limpio. Cualquier habilidad lo eliminará. Aquí tu primer objetivo es llegar hasta Hinopio. El camino no tiene ninguna desviación, así que solamente síguelo. Cuando llegues hasta la parte que parece puente, al final veras una Frog Coin arriba de la puerta. Para tomarla entra por la puerta y retrocede. Tírate a la lava y saldrás volando hacia la moneda. Sigue hasta llegar con Hinopio. El funciona como tres tiendas en una. La primera es la tienda de items. La segunda es la posada. La tercera es la de armaduras (no armas). Fíjate que la lado de la "cama" se ve un Arwing de Star Fox y las naves de los juegos de

F - Zero. Cuando estes listo, sal.
POR LO QUE MAS QUIERAS, SALVA AHI. Se viene un jefe muy difícil.
Primero cruza el puente, y en el cuarto que sigue te las veras
con el Czar Dragon.

Czar Dragon: 1400 HPs. Zombone: 1800 HPs
Helio (las bolitas que aparecen): 10 HPs
Estrategia: Uno de mis jefes favoritos de este juego.
Espero que hayas traído a la Princesa. Tiene unos cuantos
ataques que dañan a todo tu grupo. No entiendo porque tiene Water Blast.
Este enemigo ataca muy seguido, así que ten lista a tu Princesa
para sanar al equipo. Hazlo siempre que puedas, o estarás "frito".
(que mal chiste)

No uses ni Flame ni Super Flame ni Ultra Flame, porque le haras
0 de daño (ademas porque es estúpido). El Czar Dragon es algo debil
a los golpes físicos, así que dale. El Super Jump funciona decentemente
pero el Lazy Shell es mejor. El Snowy de Mallow tambien funciona
muy bien. Las habilidades de Geno y Bowser (que no tiene muchas)
no serán de utilidad aquí. Cuando aparezcan las cuatro bolitas
flotantes, usa Thunderbolt para acabarlas.
Después se transformará en Zombone (¡se ve genial así!).
Su defensa física bajara un poco, pero no por eso será mas fácil.
Cada vez que use Boulder, tu usa Group Hug.
Ahora olvidate de Snowy, solo hará cero. Con Mallow solo golpea.
Que la Princesa siga curando, Mario que solo golpee y que
siga sin usar ningún tipo de Flame. Geno y Bowser pueden
seguir golpeando. Así no debería durar mucho.

Ahora, POR FAVOR retrocede y salva, que se viene otro jefe.
Por si no te diste cuenta, ya estas curado.
Ahora sigue avanzando hasta encontrar la penúltima estrella,
pero la alegría durará poco, ya que unos tipos llegaran y se la robarán.
!Son los Axem Rangers! (Parodia de los Power Rangers).
Tomate tu tiempo para seguirlos, es imposible alcanzarlos.

(lo que sigue me encanta)

Todos estarán en la cima del volcan. Fíjate en el cielo que esta
muy bien hecho. Después aparecerá una GIGANTESTA maquina
mitad-hacha mitad-fortaleza. (Parodia del Megazord)
¡Prepárate!

Axem Pink: 400 HPs. Axem Black: 550 HPs. Axem Red: 800 HPs
Axem Yellow: 600 HPs. Axem Green: 450 HPs.
Axem Rangers (o el Megazord): 999 HPs
Estrategia: Esta pelea es mas difícil que jugar Ping Pong con los pies.
Necesitaras un poco de estrategia. Cada vez que elimines a alguien,
habrán algunos diálogos chistosos, pero que no aportan mucho.
Primero, elimina a Axem Pink, porque ella cura a todo el grupo y
te puede transformar en hongo. A ella no le afectan las magias,
pero a los demás sí. Luego acaba con el verde, porque puede usar
Meteor Blast y quien sabe que otras magias sabe. Luego al negro,
por ser mas peligroso, después al rojo y por ultimo al amarillo.
Si necesitas usar una Kerokero cola, usala sin miedo, creeme, peor
es que no la uses. Mallow puede usar Snowy y Geno puede usar G. Blast.
Que los demás usen el Star Egg si ya lo tienes (ve Secretos) y que
la Princesa use Group Hug de ser necesario (o sea, siempre).
Cuando termines, el Axem Red se subirá al Megazord y usará el
Breaker Beam, el cual es muy fuerte y daña a todo tu equipo.
El Megazord siempre recarga después de usar el rayo, así que aprovecha

esa instancia. NO USES NINGUNA HABILIDAD MIENTRAS PELEES CONTRA EL MEGAZORD.

Vencerás a los Axem Rangers y destruirás el Megazord, y despues de una gran fiesta de explosiones, recuperarás la estrella. (que en verdad nunca la obtuviste, en primer lugar, ellos la tomaron antes). ¡Yatta! Tienes la penúltima estrella. Pero hay un problema. Ya hemos buscado en todos los lugares ...¿o no? De todos modos, vuelve a Ninbus Land.

-Ninbus Land:

Nada acá. Ve directo al castillo.

-Ninbus Castle:

Ve al cuarto del trono (al final de todo) para hablar con los reyes. Ellos te dirán que la ultima estrella debe estar en Bowser's Keep. Pero como no se puede entrar... ¡Ellos te dejaran usar el Autobus Real! Eso es generosidad. Es hora de que hagamos las aventurillas secundarias.

En este mismo instante ahora puedes:

- 1)Encontrar las Lazy Shell si no lo has hecho aun.
- 2)Encontrar el Star Egg.
- 3)Ir a Monstro Town a terminar el asunto pendiente con Jinx.
- 4)Ir a Monstro Town a acabar con Culex
- 5)Encontrar TODOS los cofres ocultos.

Recomiendo ese orden. Ahora pondré mas ordenado como encontrar las Lazy Shell si aun no lo has hecho.

1)Encontrando las Lazy Shell.
Son dos Lazy Shell, una es un arma, y la otra una armadura. No necesitas desviarte mucho, ya que los objetos necesarios los encuentras en el camino (incluso los mencioné en la caminata). La Semilla (seed) la encuentras despues de vencer a Smilax en Bean Valley. Lee la nota que deja el Shy Away. El Fertilizer se encuentra en Ninbus Land en un camino oculto que se encuentra en la "pared" de la derecha hacia abajo. Ahí el Shy Away te dará el Fertilizer. Ahora ve a Monstro Town y habla con el ratón que se encuentra en la casa de MonsterMama para enterarte de que existe un viejo jardinero que vive en Rose Town. Ahora ve a ese lugar y arriba hacia la derecha deberia haber un camino que no estaba antes. Ve por ahi y encontraras la casa del jardinero. Dale la Semilla y el Fertilizante para que crezca una planta gigante. Súbela para llegar al cielo, donde encontraras las dos Lazy Shell. OJO: Nunca equipes las dos en un mismo personaje, porque su ataque bajará increíblemente. Equipa el arma en Mario y la armadura en cualquiera que la necesite. Ahora estas listo.

2)Encontrar el Star Egg.

Te preguntaras, ¿que demonios es el Star Egg?
Es un objeto muy útil todo el tiempo que al ser usado siempre hará 100 de daño sin importar que (aunque hay algunas excepciones). Lo mejor es que lo puedes usar siempre, nunca se acabará. Suena bien, ¿no?. Pues encontrarlo es un martirio. Primero, debes encontrar el casino de Grate Guy. Y no importa si lo encuentras, no te dejaran pasar si no tienes la Bright Card, asi que

busquémola. Esto ya lo puse en la caminata, pero como soy buena onda lo pondré igual aquí. Ve a Booster Tower y avanza hasta que encuentre a Knife Guy. Háblale para jugar a "Encontrar la bolita". Fíjate muy bien donde cae la bolita amarilla y luego camina hacia la mano donde cayó. Al ganar unas cuantas veces (no se si seguidas, ¿quien me lo confirma?) te regalará la Bright Card, ¡pero como item normal, no como especial, eh!. Ahora debes encontrar el casino. Ve a Bean Valley hasta la parte con los cinco tubos. Ahí toma el de mas arriba. Ahora parate al lado izquierdo del Chomp (o sea en la esquina) y salta 3 veces para revelar una plataforma. Súbete y toma el camino. Ahora en el mapa aparecerá un nuevo lugar, Grate Guy's Casino. Ahí, si tienes la Bright Card, te dejaran pasar.

Habla con Grate Guy para jugar su juego. Tienes que elegir el camino que el esta pensado. Para eso, solo elige izquierda o derecha. Con esto obtienes el Star Egg. Suena fácil, ¿no?, pues para ganarlo tienes que ganar 100, sip, CIEN VECES este minijuego. Por suerte, no son seguidas, pero uno se aburre así. Al final obtendrás el Star Egg, tambien, como Item normal, así que si tienes el inventario lleno, y sin querer botas el Star Egg... te dará un descalabro nervioso. Por favor, fíjate en lo que haces.

3) Terminar con Jinx.

Si recuerdas (y si me hiciste caso), todavía tenemos pendiente el desafio de Jinx. Si no te acuerdas, el vive en el Dojo de Monstro Town. Ahí busca la casa con la letra J afuera. Si es tu primera vez aquí, te enfrentarás a Jagger. Si aun no lo habías enfrentado, pondré de nuevo la estrategia aquí.

Jagger: 600 HPs

Estrategia: Facil. Solo golpea y sanate hasta ganar.

Solo cuidate de Terrapunch, que seguramente eliminará a un personaje de un golpe. Lo hará muy seguido. Para eso son todos los Pick Me Up que te dije que compraras. Espero que me hayas hecho caso, si no, te las veras negras. NO USES LAS HABILIDADES DE MARIO. No le hacen nada.

Ahí dice que Terrapunch puede eliminar a alguien de un golpe. Eso era en ESE momento, así que ahora te hará poco daño. Jinx, quien estuvo viendo la pelea todo el tiempo, te retará.

Háblale de nuevo para pelear con el.

NOTA: Después de que Jinx use Valor Up, el Star Egg (y en definitiva, todos los ataques) le harán la mitad del daño. Por eso, ten listo a Geno con Geno Boost. Si haces esto, el Star Egg hará 75 y no 50.

Jinx: 600 HPs.

Estrategias: Es muy posible que el haga el primer golpe. Si lo sientes necesario, sana. Jinxed no te hará mucho daño. El generalmente ataca un poco mas seguido que otros jefes, no después de cada ataque, pero si un poco mas seguido. Solamente golpea y sana cuando lo necesites. Cuando use Valor Up, subirá su defensa por mucho. Atento a cuando haga eso.

No ganarás nada de esa pelea tan fácil. Vuelve a hablarle para la revancha.

Jinx: 800 HPs.

Estrategias: Ahora sabe Quicksilver y Triple Kick, y eso si es peligroso. Sanate cada vez que lo haga. (Triple Kick era la mejor tecnica de Ayla en Chronno Trigger, un RPG fabuloso, posiblemente el mejor jamás creado). Silver Bullet dejará al afectado con 1 HP solamente.

Después volverá a usar Valor Up. Por cierto, es posible que tus golpes fallen mas veces de lo normal. Hay veces que no pasa.

¡Ah! Y no uses NINGUNA HABILIDAD QUE NO SEAN LAS DE LA PRINCESA.

Cualquier otra solo dará resultados horribles.

Y cuando use Valor Up, el Star Egg le hará solo 50 de daño y no los 100 que debería hacer siempre.

Otra vez no ganarás nada. Ahora sigue la tercera y ultima pelea con el.

Jinx: 1000 HPs.

Estrategias: Primero, parate y anda a la farmacia a comprar unos calmantes, que los vas a necesitar. Jinx se pondrá DIFICILISIMO aquí.

Lo mas seguro es que empiece eliminando a un personaje tuyo.

Esa técnica se llama Bombs Away. Te puedes defender para que haga la mitad del daño, pero la esfera viene muy rápido. Tienes que apretar el botón mientras la esfera este en pantalla.

Si tienes suerte, al defenderte te puede hacer cero de daño.

Silver Bullet ahora te puede matar de un solo golpe, pero puedes evitar que pase si presiona A justo cuando Jinx se gana atrás de ti.

Sigue siendo resistente a todas las habilidades, pero ahora tiene mas defensa y hace mas daño con cada ataque. Si necesitas tomar un

calmante, hazlo. El Geno Flash funciona de maravilla

(como con todos los enemigos). Te recomiendo que primero uses Geno Boost en Geno y después lanza el G. Flash. Después Jinx usará Vigor Up y empezará a atacar con mas fuerza (¡MALDITO!). Toma mas calmantes y sigue con la estrategia, esta vez curando mas seguido.

Al ganar, Jinx te nombrará Sensei del Dojo, y te dará el Jinx Belt, el cual sube tu ataque y defensa físicos por mucho, pero baja tu defensa mágica. Ahora estas listo.

4) Enfrentar a Culex.

¿Con que quieres enfrentar a Culex? Pues prepárate, el es

MUCHO mas difícil que el mismo jefe final del juego. Culex es el enemigo de parte de Square, ya que su música de pelea es el tema de los jefes de Final Fantasy IV/II. Para enfrentarlo, primero debes encontrarlo. ¿Recuerdas la puerta cerrada de Monstro Town?

Pues, es hora de abrirla. Primero ve a Moleville. Ahí busca a una niña escondida detrás de unas cajas, no es muy difícil. Te dice que para que te de una Shiny Stone debes darle unos Fireworks. Entra a la casa que esta al lado de la niña y habla con el topo que esta al lado de las cajas. Te venderá Fireworks por 500 monedas. Ahora cambialos por la Shiny Stone. ¡Alto ahí! ¿Crees que estas listo para enfrentar a Culex? Hombre, por lo menos asegurate que todos tus personajes están por sobre el nivel 20, así al menos hay oportunidades de vencerlo. Creeme, el jefe final es una mantequilla comparado con Culex. Si todos tus personajes estan al nivel 30, entonces no tendrás problemas.

PON A LA PRINCESA EN TU EQUIPO, POR LO QUE MAS QUIERAS.

Un buen equipo seria Mario, Geno y la Princesa, todos sobre el nivel 20.

Ya que estés listo, ve a Monstro Town,

jurunga la puerta para usar la Shiny Stone y abrirla. Usa la cama para sanarte, salva y cruza la puerta...

Llegaras a una dimensión bastante extraña. Al estilo Final Fantasy, aparecerá un personaje al estilo deformado en el mapa. Se presentará como Culex.

Al iniciar la pelea, aparecerá muchísimo mas detallado.

Culex: 4096 HPs. Fire Cristal: 2500 HPS. Water Cristal: 1800 HPs.

Wind Cristal: 3200 HPs. Earth Cristal: 800 HPs.

Estrategias: Otra referencia a Final Fantasy IV/II. Los Cristales Elementales.

Fuego, Agua, Tierra y Viento. Además, si te fijas, todos los jefes del juego tienen HPs con números redondeados (100, 1000, 150, etc) y Culex tiene uno sin redondear, como en Final Fantasy.

Hay dos formas de terminar la pelea. La Difícil y la Difícil - Fácil.

Creeme, es muy difícil que alguien sobreviva después de dos turnos sin la princesa.

La Difícil: Elimínalo como a cualquier otro jefe. Repartiendo daño a todos. Excelente si quieres sufrir.

La Difícil - Fácil: La más recomendable. Descarga toda tu furia en Culex. Sip. Ignora a los cristales. Que Mario y cualquier otro personaje golpee a Culex todo el tiempo. La Princesa debe usar Group Hug SIEMPRE. Al eliminar a Culex, él se irá junto con tres cristales, generalmente los de Fuego, Agua y viento, dejando al más débil. Hay gente que afirma que se va con otros cristales a veces o peor, deja los cuatro. A mí siempre me deja con el de tierra, si a alguien le pasa distinto, avísame.

Al eliminar el último cristal, habrás terminado.

NOTA DE LA VERSIÓN 0.5: ¡Comprobado! La última vez que eliminé a Culex (lo he eliminado tantas veces que ya perdí la cuenta, eso sí, en el cartucho original, que ahí tengo a todo el equipo en nivel 30, no es tan difícil llevarlos a ese nivel) se fue SOLAMENTE CON EL CRISTAL VERDE. Creo que es muy difícil que pase ya que llevo bastante tiempo eliminando a Culex solo por diversión (yo diría unos cuantos años, no es broma) y esta es la primera vez que me pasa.

NOTA DE LA VERSIÓN 1.8:

¡Rafael también ayuda aquí!

"En la Pelea contra Culex, me peleé una vez contra él atacándolo solo a él. Al vencerlo, los 4 cristales se quedaron allí, pero un Thunderbolt los destruyó de un golpe."

Esta es otra cosa que puede causar la muerte de Culex.

Ahora, cada enemigo es un problema aparte. TODOS tienen ataques que afectan a todo el grupo, y a veces también atacarán a uno individualmente. Cuando salga el mensaje "Monster's FP is gone" quiere decir que Culex ya no podrá hacer más magias. Si sale este mensaje, parate de tu silla, invita a todos tus amigos y diles lo que paso. Creeme, así de bueno es que salga este mensaje.

(Hombre, no vas a invitar de verdad a todos tus amigos, ¿verdad?)

Al terminar la pelea, escucharás la típica fanfarria de victoria de los Final Fantasy, y luego cuando Culex te esté hablando, escucharás también el tema principal de dichos juegos, ese con el arpa.

Como premio por tu esfuerzo, obtendrás el Quartz Charm, el cual sube algunos atributos, dependiendo del personaje. En mi caso, solo los baja pero la explicación dice que esta cosa es una gran fuente de poder. El que le encuentre un uso útil, por favor, mandeme un mail.

NOTA DE LA VERSIÓN 1.9:

¡Rafael si le encontró un uso útil al Quartz Charm!:

" El ítem que te da Culex también sube el ataque, pero creo que también sube el ataque MAG."

Tal vez si los personajes estan en el maximo nivel (El 30) este item es inutil. Bueno, sirve para quienes no hayan llegado a ese nivel.

5) Encontrar TODOS los cofres ocultos.

No esperaras que ponga TODOS acá. Revisa Secretos para saber donde esta cada uno.

Con esto terminamos las aventuras secundarias.

Ahora vuelve a Ninbus Land.

-Ninbus Land:

Aquí, toma el camino de arriba hacia la izquierda.

Habla con el sujeto para que aparezca el Autobus Real.

Esto te llevará directo a Bowser's Keep.

-Bowser's Keep:

Nada ha cambiado desde la ultima vez que estuvimos aquí (al inicio del juego ^^). El camino hasta donde llegaste la primera vez es el mismo, pero los enemigos han cambiado.

Si llevas a Bowser en tu equipo, algunos enemigos se asustaran y escaparan. ¿Recuerdas el puente que se rompió? Ahora esta arreglado.

Llegaras al ultimo cuarto que visitaste al inicio. Lo que parece una estatua de Bowser, en verdad es una entrada.

Llegaras a un camino bastante oscuro. La desviación te lleva a un hongo.

El siguiente cuarto tiene un Save Point y a Croco, quien te venderá objetos bastante útiles ahora. Si no compraste las armaduras Fire de Hinopio, podrás comprarlas ahora de parte de Croco. Ahora salva y sigue.

Veras seis puertas, cada una con un desafio distinto. Te recomiendo que los pases todos ya que al final de cada uno, te darán las mejores armas en algunos casos. De las seis puertas, dos tienen cursos de acción, donde deberás tener mucha habilidad. Dos tienen puzzles muy complicados, y dos tienen unas series de peleas algo largas, pero buenas para hacer experiencia. Para avanzar, debes pasar 4 de 6.

Por cierto, una vez que entras en una, no hay vuelta atrás.

Una cosa mas, lo que hay detrás de cada puerta es la azar.

Lo que pongo aquí no sigue el orden de las puertas, así que no me vengas a decir "ÑE" si no te sale lo que querías.

1) Puzzles. En el primer Puzzle, veras un cofre con 21 monedas.

El chiste es hacer que tu oponente saque la ultima.

Puedes sacar de 1 a 4. Si quieres sacar solo una, sacala y presiona A.

Es muy fácil, solo preocúpate de hacer que queden 19 y de ahí

solo saca 1. Ahora siguen los Botones Mágicos. Solo presiónalos hasta que queden todos presionados. Pero cuando presiones unos, se levantarán los que estén alrededor. No te puedo dar instrucciones exactas, pero no es tan

difícil. Por ultimo sigue un Solitario. Solo lo termine una vez y no se que fue lo que hice. Si te cuesta, pidele ayuda a alguien.

El problema es que este tipo de puzzles no es lo mío. Para los que no sepan, el Solitario es un juego de mesa de la vida real, así que de mas que debe haber alguien que sea bueno.

Premio: Rock Candy. Causa 200 puntos de daño a todos los enemigos.

Junta tantos como puedas.

2) Puzzles. (Esto es largo)

Primero te harán una preguntas.

Las preguntas se generan al azar, así que te pondré una lista de las preguntas mas difíciles que pueden salir y sus respuestas. Tienes que responder 8 de 12 preguntas, con 5 segundos de tiempo cada una.

Pregunta: Who is the leader of the Axem Rangers?

Respuesta: Red

The boy getting his picture taken at Marrymore can't wait 'til which season?

Skiing

What's the first monster you see in the Pipe Vault?

How long have the couple inside the chapel been waiting for their wedding?

30 Minutes

What do Culex, Jinx and Goomba have in common?

They live in Monstro Town.

What color is the end of Dodo's beak?

Red

Hasta ahora pondré esas, ya que son muchas, y la verdad me pierdo mientras as anoto todas.

Luego tendrás que contar los barriles que hay en el cuarto. Tienes 10 segundos. Tienes que tomar en cuenta TODOS, incluso los que nos se ven. También se generan al azar. Después se hará mas difícil, y tendrás 20 segundos.

Por ultimo, un acertijo bastante complicado.

Boo, Goo, Bones y Kipp fueron a una Triatlón.

La triatlón tenia Natación, Ciclismo y Maratón. Tienes que adivinar quien llegó en que lugar en base a lo que ellos te dicen.

Por lo general, uno siempre termina en cuarto lugar en Natación, pero en el mismo lugar en los otros dos eventos.

Otro siempre termina 3 en Natación.

Uno rebasa a otro en Ciclismo pero el otro nunca lo rebaso.

Otro quedo en los mismos lugares en Natación y Ciclismo, pero fue vencido por otros 2 en Maratón.

Y otro siempre termina 4 en Ciclismo pero al final quedó en el mismo lugar que quedó en Natación.

El testimonio de cada personaje cambia entre ellos, y también cambian los nombres del que se rebasa en Ciclismo. En base a esto, saca la cuenta.

Premio: Otro Rock Candy. Tanto trabajo para esto.

3) Accion. Debes cruzar un puente apenas visible. Fácil.

De vez en cuando se verá. Puedes recoger Items en el camino.

Después deberás cruzar la lava por medio de unas pequeñas plataformas.

Mas o menos complicado. También hay items. Luego

una parodia a la arcade original de Donkey Kong. Mas o menos difícil.

Premio: Super Slap para la Princesa.

4) Acción. Mas plataformas y lava. Después, deberás moverte usando una esfera recogiendo monedas, items y evitando bombas.

Los controles se invierten para moverte aquí.

Después, mas plataformas, solo que mientras te paras en una, la otra se mueve alrededor de ti. Mas o menos complicado, pero fácil si te acostumbras.

Premio: Sonic Climbal para Mallow. Su mejor arma.

5) Serie de peleas. No hay mucha explicación aquí.

Solo son peleas fáciles, pero son muchas. Cúrate de vez en cuando.

Premio: Drill Claw. La mejor arma para Bowser.

6) Ditto con el punto 5.

Premio: Star Gun para Geno. Su mejor arma.

Al vencer 4 de 6, el cuarto del premio tendrá otro camino. Salva y prepárate para un jefe.

Magikoopa: 1600 HPs.

Bahamutt:500 HPs. Jinx Clone:320 HPs. King Bomb: 500 HPs.

Estrategia: Otro buen recuerdo de Super Mario World.

El tiene cierta debilidad a los golpes físicos.

No uses ni las habilidades de Mallow, ni los Fire Orb de Mario.

Cada vez que Magikoopa use una magia en todos, usa Group Hug para sanar a tu equipo. De vez en cuando invocará al azar cualquiera de los monstruos que menciono cinco líneas mas arriba. Cuando lo haga, no podrás dañarlo hasta que elimines a dicho monstruo.

Mantente golpeando y sanando, que no es muy complicado.

El monstruo mas peligroso es Jinx Clone ya que tiene muchas técnicas peligrosas.

El Magikoopa volverá en sí y hará aparecer un cofre dorado al que nunca se le acabarán las monedas. Solo mantente saltando.

Si le hablas te sanará completamente. De las dos puertas, la de mas arriba te llevará con Croco, quien sigue de vendedor.

El venderá las mejores armaduras para cada personaje, cómpralo ya que es lo mas importante. Luego compra cinco Maple Syrup y todos los Pick Me Up que puedas. Es solo mi recomendación.

Si tienes algunos Royal Syrup, guardalos para la pelea final.

Ahora salva y ve por la otra puerta. Aquí tendrás esquivar algunos obstáculos y también unas balas que si te tocan tendrás que pelear.

No son muy difíciles. También te puedes parar en las rocas e intentar pasar por arriba.

En el siguiente cuarto veras unos Shy Guy sujetando unos candelabros y un enemigo tipo samurai querrá pelear contigo.

Boomer: 2000 HPs

Estrategias: En primer lugar, los Shy Guy no pueden ser dañados.

Esos eran los Kinklink. Segundo, Boomer es muy difícil y tiene muchas técnicas como para quitarte la sonrisa de la cara.

Al principio tendrá una defensa física infernal, por lo que tendrás que usar tus mejores técnicas y el Star Egg si lo tienes.

Todas son útiles, en especial Super Flame. Siempre guarda FPs por si necesitas usar Group Hug. La técnica mas peligrosa de Boomer es Shaker, que elimina a un personaje de un golpe. Lo peor es que generalmente Boomer ataca dos veces por turno, y si tienes la peor suerte del mundo, te puede tocar recibir dos Shaker, o sea

"Hasta la vista, baby".

Mas adelante cambiará su color a azul, lo que significa que ahora su defensa física bajará y la mágica subirá mucho. Cuando esto pase no uses ninguna habilidad, pero mantén a la Princesa sanando. Es posible que vuelva a cambiar a rojo, así que ya sabes que hacer. Por cierto, existe la posibilidad de defenderse de Shaker tal cual como lo harías con sus golpes normales.

Al terminar la pelea, Boomer se tirará al suelo, pero el Shy Guy dirá que eso no lo matará. Ahora el Shy Guy que sujeta tu candelabro tu subirá a la parte mas alta del castillo.

Prepárate, pues ahora tendrás una pelea de frente con ...

¡LA ESPADA MISMA!

Exor: 1800 HPS. Right Eye: 500 HPs. Left Eye: 300 HPs.

Neosquid: 800 HPs.

Estrategia: Tal y como dice el texto de al inicio, el ojo protege a Exor. Neosquid y el ojo derecho son algo mas debiles a los golpes físico que el ojo izquierdo y Exor. Primero elimina a Neosquid y luego al ojo derecho primero y al izquierdo después. Los ojos se encargan de las magias, y el izquierdo te puede transformar en espantapájaros y también golpea normalmente. Neosquid usa magias en todo tu equipo. Mientras toda la cara siga viva, a Exor no le harás nada. Thunderbolt no le hará nada a nadie. Al eliminar a cualquiera de los dos ojos ya podrás hacerle daño a Exor. El tiene mucha defensa física. Es recomendable que elimines ambos ojos.

Al cabo de un rato, las partes de la cara empezaran a moverse de nuevo, si la boca revive aun podrás hacerle daño a Exor. Elimina la boca si revive, ya que siempre es peligrosa. Los ojos son tu principal preocupación. Todos los hechizos enemigos son peligrosos, pero sin duda debes cuidarte de Black Star. Sigue así hasta que ganes...

Antes de morir, la espada se los tragará a todos.

De esta forma llegaremos a...

-Factory:

Luego de la cómica conversacion, te podrás mover.

Si todavia tienes cosas que hacer, puedes volver al otro mundo a traves del trampolín. Ahora es tu oportunidad de completar las aventuras secundarias, si te quedan algunas por hacer.

Para cruzar por la tuerca, parate en las "tuerquitas" y empieza a saltar. Otro buen recuerdo de Super Mario Bros. 3.

Si te caes, te devolverán. Después, deberás cruzar otras tuercas, esta vez evitando fantasmas, si los tocas, pelearas con ellos. Los puntos azules en el suelo en realidad son hongos enemigos (tienen cierto parecido con los extra-terrestres de Metal Slug 2, X, 3 Y 6, ¿verdad?). Después llegaras a una parte donde caerán muchos de esos hongos azules. Presiona el botón para abrir el camino. Siguiendo cuarto...

punto de salvada. Usalo, que lo que viene se pone mas difícil.

En el cuarto siguiente encontraras el Ultra Hammer para Mario, pero si tiene el Lazy Shell, no lo necesitaras. Ahora sigue un jefe.

Countdown: 2400 HPs. Ding-a-Ling x2: 1200 HPs.

Estrategia: Simple. Solo cuídate de Dark Star.

Depende la hora que marque el reloj, será lo que va a hacer.

Si son las 3:00, es hora de sanarse (el reloj se sanará).

Si son las 5:00, es hora de usar una magia potente. Generalmente,

Aurora Flash. Con eso, te harán un gran daño y dormirán a tu equipo.

Si son las 6:00, es hora de usar Mega Recover (A pesar de que digan que

se van a sanar por completo).

Si son las 7:00, es hora de la cena. Usaran Water Blast.

Si son las 10:00, es hora de cuidar el jardín. Te transformaran en hongos.

Si son las 12:00, ya es de tarde. Usaran Corona.

Si son las 1:00, es hora de jugar. Usaran Crystal.

Si son las 9:00, es hora de descansar. No hará nada.

No voy a poner mas horas, el que quiera, por favor que me mande las que no menciono acá.

También cuídate de Fear Roulette, pues morirá al que le "caiga el premio".

(chiste sacado de una guía de Lord Zero, no encontré mejor forma de explicar Fear Roulette ^_^). Solo mantente sanando y golpeando.

Salva en el cubo que aparece ahí, ya que estas completamente sanado.

En el siguiente cuarto, veras las maquinas sin terminar de los Axem Rangers. Puedes pelear contra Red, Yellow y Black. No son tan difíciles, pero son buenos para hacer experiencia. Tienen menos energía, pero atacan dos veces por turno la mayoría de las veces. El cofre tiene un hongo. En las plataformas móviles, tírate al vacío. Una vez abajo, avanza al cuarto que tiene dos cofres. Uno tiene un hongo y el otro te da una Flor mas. Vuelve a subir y sigue avanzando.

Aquí si solo caminas las flechas siempre te alcanzarán. Los enemigos que parecen lanzas verdes son efectivamente... lanzas verdes. No son muy difíciles y dan buena experiencia. Mas adelante están las versiones sin terminar de Mack (el primer jefe de las Estrellas). Es un pelo menos difícil que el original. Ademas, tiene 300 HPs y no 480.

En el siguiente cuarto, hay bandas móviles que te pueden botar y pasillos angostos con fantasmas que solo puedes esquivar saltando.

La verdad, son peleas demasiado fáciles como para evitarlas.

El cofre ahí tiene un Royal Syrup, llevalo que será útil al final.

El segundo que encuentras tiene un Max Mushroom.

En el siguiente cuarto tienes que subir por unas bandas moviles peleando con las copias de Bowyer. Las peleas son fáciles, así que no te asustes.

El cuarto que sigue tiene un punto de salvada. Usalo, que ya avanzaste mucho. El cuarto que sigue tiene unas cosas negras que se mueven en círculos y las copias de Yaridovich que caen sobre un cubo. Arriba a la derecha hay un camino que te lleva a una flor y a un hongo. Ya estas bastante cerca del final, así que aprovecha de subir a todos al nivel 30 (el máximo). Con las copias de Yaridovich, es mas facil. Destruye una copia para abrir el camino. Retrocede y salva, que se viene un jefe.

Cloaker: 1200 HPs. Debil a las Habilidades. Domino: 900 HPs.

Earth Link: 2500 HPs. Mad Adder: 1500 HPs.

Estrategia: ¿Te recuerdan a Knife Guy y a Grate Guy?

A Domino le hacen mas daño los golpes físicos y a Cloaker las habilidades. Si usas Star Rain, se va a notar esa debilidad en Cloaker, pero es mejor usar Shocker en el. Geno tambien es útil aquí. A Domino solo dale con golpes normales. Cuando elimines a cualquiera de los dos, el que quedó vivo se subirá a la cobra gigante y tendrá mas ataques. Cabe mencionar que la cobra y el otro que queda vivo son dos enemigos separados. Si intentas eliminar a Cloaker y a Domino al mismo tiempo, quedará uno vivo (generalmente Domino). El nombre de la cobra también cambia dependiendo de quien la este usando. Earth Link será si la usa Cloaker y Mad Adder si la usa Domino.

Es mas recomendable que elimines primero a Cloaker para que la cobra sea mas fácil. A la cobra es mas recomendable atacarla con golpes normales.

Sigue el camino y llegarás adentro de la fabrica en cuestión.

Adentro te topará con el Clerk, quien dice que dentro de poco Smithy

tendrá un ejercito nuevo en lo que canta un gallo. Cuando te vea mandará un grupo de tres Mallets a acabarte.

Por cierto, serás completamente curado después de cada pelea.

Yo siento que esto le quita dificultad, pero bueno...

Mallets x3: 200 HPs cada uno.

Estrategia: Pelea facilísima contra un grupo normal de enemigos.

Usa golpes normales para guardar FPs.

Ahora el Clerk se enojará y querrá caerte a trompadas personalmente.

Clerk: 500 HPs. Mallets x2: 200 HPs cada uno.

Estrategia: Fácil, fácil. Cárgate primero a los Mallets y luego dale a Clerk con golpes normales. Cuando le bajes un poco mas de 100 usará Valor Up y Vigor Up. Tu sigue golpeándolo hasta que lo derrotes.

Si quieres, sal y salva. A través del cinema sabrás que los botones verdes controlan las grúas. Bastante trivial en mi opinión. Al intentar ir por el camino aparecerá Toad, quien actuará como tienda vendiendo cosas muy útiles ahora. Además te regalará un Rock Candy. Ahora si ve al cuarto siguiente, donde te las veras con el Manager.

Manager: 800 HPs. Pounder x3: 180 HPs cada uno.

Estrategia: Pelea mas o menos difícil. Elimina solo a dos Pounder porque si eliminas a los tres volverán a llegar tres mas. Después repite la estrategia del Clerk sobre el Manager.

En el siguiente cuarto tendrás que pelear contra el Director.

Director: 1000 HPs. Poundette x5: 150 HPs cada uno.

Estrategia: Pelea difícil, ya que lo mas seguro es que todos los enemigos comiencen la pelea atacándote con todo. Spritz Bomb siempre es peligroso. Elimina solo a tres Poundettes de cuatro para que no lleguen refuerzos. Luego repite la estrategia del Clerk y el Manager sobre el Director.

Equípale el Jinx Belt a Geno.

Ahora sí, salva en el Save Point que esta ahí, que se viene el Factory Chief y su mascota.

Factory Chief: 1000 HPs. Gunyolk: 1500 HPs.

Estrategia: Los dos tienen ambos tipos de defensa altos, pero por alguna razón, el Gunyolk es particularmente debil a Snowy. El Factory Chief y su maquina tienen ataques muy fuertes (y también tienen Breaker Beam, ese horrible ataque del Megazord de los Axem Rangers). Mantén a la Princesa siempre curando. Si tienes a Mallow, usa Snowy, que Mario no use ninguna habilidad, que Geno (que espero, le hayas equipado el Jinx Belt) use Geno Flash, porque da muy buenos resultados y que Bowser solo golpee. Mantente así hasta que ganes.

Ahora sí, prepárate. Ve con Toad y compra todos los Pick Me Up que puedas, guarda tus Rock Candy, compra mas Maple Syrups si hacen falta, porque la pelea final esta cerca. Si te quedan aventuras secundarias que terminar, hazlas ahora. Si aun no has eliminado a Culex, aprovecha de hacerlo ahora, que seguramente con los niveles que tienes, sea un poco mas fácil.

¡Se me olvidaba! Ahora, ve a Moleville, y compra por 300 monedas la todopoderosa Frying Pan para la Princesa. No se desde que momento está disponible, pero ahí la tienes. Se la tienes que comprar al sujeto que

se esconde en las cajas dentro de la tienda normal.
Ahora sí, no creo que me falte nada mas.

Cuando estés listo, salva, ve al final y presiona el botón verde para ir directo a Smithy.

Smithy: 2000 HPs. Smelter: 1500 HPs.

Estrategia: Smithy comenzará la batalla usando Sledge, haciendo gran daño a todo el equipo, por lo que la princesa deberá usar Group Hug. Si algún personaje tiene mucha rapidez, esto no pasará. Solo concéntrate en Smithy, aunque Smelter haga aparecer enemigos, estos no tienen mucha energía. Que Mario y Bowser golpeen solamente, que Mallow use Snowy si no te importa gastar FPs y que Geno use G. Flash. Si me hiciste caso, deberías tener algunos Royal Syrup, que recargan completamente todos tus FPs. Luego de unos cuantos golpes Smithy se enojará y empezará a golpear el suelo. En eso caerán en un lugar bastante raro y Smithy cambiará de forma, dando inicio a la ultima pelea.

Smithy (cabeza): 8000 HPs (!). Smithy (cuerpo): 1000 HPs.

Estrategia: La ultima pelea puede ser un verdadero dolor de cabeza si no sabes lo que haces. Siempre que puedas, trata de vencer al cuerpo, así lo aturdirás por un rato. La cabeza es otro problema. Puede tomar la forma que quiera.

Tanque: Disparará cañones con mucha fuerza. Magnum elimina de un solo golpe. Débil a las magias de Geno y en general, a cualquier habilidad.

Hechizero: Lanzará magias muy poderosas. Extremadamente débil a golpes normales.

Cofre: Generará anomalías en tu equipo al azar. Reza por que no se convierta en esto. No tan débil a la magia como el tanque.

Bloque: Defensa física infernal. No hará nada mas que Shredder. No se que hace eso.

Ahora gasta todos tus items, todos los Rock Candy que tengas, los items de un solo uso que tengas, también, usa las Red Essences. Gastalo todo. Después dale con magias cuando este transformado en tanque. Cuando se transforme en hechicero, dale con golpes físicos y usa Group Hug después de cada hechizo que te lance. Cuando se transforme en cofre, dale con golpes y cuando se transforme en bloque, aprovecha de aturdir su cuerpo. Sigue así hasta que algún día, ganes...
(¿no ves?, te dije que Culex era más difícil)

¡FELICIDADES! Has terminado esta obra maestra de Square y Nintendo. Presta especial atención a la música de cuando las estrellas suben al cielo, y también a la música de cuando muestran el final de cada persona. Es una música muy bonita y hasta ahora no me la puedo sacar de la cabeza.

Disfruta el final, te lo mereces.

8. Secretos

Si encuentras algo curioso que merezca estar aquí, házmelo saber y te daré crédito por ello. Yo creo haber abarcado todo aquí.

CAMEOS:

Este juego tiene una gran cantidad de cosas curiosas y ocultas. Un cameo, para quien no lo sepa, es una corta aparición de un personaje conocido en lo que sea (juegos, películas, etc.).

Link: Duerme en la posada de Rose Town y al amanecer Link estará en la cama de al lado.

Nota de la versión 1.9:

Este es un dato que se me había olvidado poner y que Rafael me lo recordó:

"Si hablas con Link en Rose Town, suena la música del Zelda de cuando descubres algo."

Ya saben, la musica de cuando por ejemplo descubres un camino con una bomba y descubres secretos. Esa misma ^-^ ;Gracias Rafael!
Tambien me recuerda Rafael que Samus menciona a Mother Brain mientras duerme. Este dato va para el cameo siguiente, pero igual lo pongo aquí ^-^"

Samus: Samus, de Metroid, tiene dos cameos. El primero es en Booster Tower, en la caja de juguetes. El segundo, es después de vencer a Yaridovich, la encontraras durmiendo en el cuarto de huéspedes del castillo de Mushroom Kingdom.

Naves: En la "tienda" de Hinopio, a la derecha se ve un Arwing de Star Fox y los autos de F - Zero.

Culex: Bueno, no es que sea un cameo, pero es una referencia obvia a Final Fantasy.

COSAS CURIOSAS:

El niño de la posada de Mushroom Kingdom esta jugando un Game Boy.
¿Como lo se, preguntas? Hay dos cosas que lo afirman. Primero, parece que esta jugando uno, y segundo, en las preguntas que te hace el Dr. T en Bowser's Keep, hay una que te pregunta que esta jugando dicho niño.

Antes de que Mario le caiga a trompadas a Bowyer, Mallow lo comparará con el maestro de las artes marciales, Bruce Lee.

El error de programación de la pelea contra Bowyer. Si justo cuando empieza usas un item en Mallow, este quedará viendo al lado contrario. De la misma forma, si usas un ítem en Mario, este dará unos pasos mirando al lado contrario.

En Booster Tower, hay una cortina que al pasar detrás de ella, te transformarás en el Mario de 8-bits, de los tiempos del NES.
La música también cambiará.

En Sunken Ship, hay un enemigo llamado Hidon. En Final Fantasy 6/3 habia un jefe llamado igual.

En Star Hill, hay un deseo que, YO CREO, es de Locke Cole, también de Final Fantasy 6/3. Dice "I want to be the best treasure hunter in the world".

COSAS DEL JUEGO:

Son cosas que puse en la caminata pero que igual pongo aquí porque soy buena onda.

Las canciones de Melody Bay: Algo que puede complicar a muchos es la creacion de melodías de Melody Bay. La primera canción ya se las dí, asi que ahora voy a poner las otras dos que faltan.

(Sacado de la guía de JAVEMAN)

1ª Secuencia: SOL-LA-MI-RE-DO-RE-DO-RE

2ª Secuencia: MI-DO-SOL-DO-RE-LA-SI-DO

3ª Secuencia: LA-SI-DO-RE-SOL-DO-RE-MI

Mokura (¿o Mokuka?): A veces en Land's End y en Belome Temple al entrar a un cuarto escucharas un sonido parecido al de los fantasmas y encontraras una nube andando por ahí. Ese es Mokura. Tócalo para pelear con el. Al principio no veras al enemigo, usa cualquier habilidad para hacerlo aparecer. El mensaje que aparece arriba dice Mokura pero cuando lo seleccionas en batalla dice Mokuka. Voy a poner la misma estrategia de la caminata. No esperaran que escriba una nueva.

Formless: 10 HPs. Mokura (¿o MOKUKA?): 620 HPs

Estrategia: Al principio no veras al enemigo.

Usa cualquier habilidad en el para que se muestre.

Se revelará como Mokura (aunque el texto de arriba dice "MOKUKA").

Ahora atacalo con golpes y no uses habilidades.

Cuidate de Static E. Si hace cualquier ataque que baje mucha energía, no lo dudes y sanate.

Al ganar, muy posiblemente obtendrás una KeroKeroCola.

El Mystery Egg: Disponible desde no se que momento en la tienda del vendedor de tesoros que esta en la tienda de Moleville. Al usar 10 veces este ítem con la princesa llevando equipado el B'Tub Ring obtendrás el Lamb's Lure. Ahora, con este nuevo ítem, puedes obtener otro. Usa el Lamb's Lure 48 veces en batalla y obtendras el Sheep Attack.

El Troopa Pin: No se para que sirve. Para obtenerlo debes demorarte 11 segundos o menos subiendo la colina usando a los Sky Troopas.

NOTA DE LA VERSIÓN 1.8:

¡Una vez más, Rafael aporta información a la guía!

Preparense, que lo que sigue es bastaaaante largo.

"El Troopa Pin aumenta el ataque."

¡Eso es todo, eso es todo! Aunque a mis personajes no les aumenta el ataque, debe tener efecto en personajes de nivel menor a 30.

Grate Guy's Casino: Primero necesitas la entrada. Ve a La Torre de Booster. En el cuarto siguiente al del que tiene los tres Snifits sobre los bloques raros te topará con Knife Guy.

Habla con el, primero se disculpará por la pelea de hace mucho rato y después te retará a que adivines en que mano esta la bolita amarilla. Para elegir la mano que crees correcta solo tócala.

Al ganar su juego 8 veces (no se si seguidas, en el peor de los casos, si) te dará la Bright Card. Ahora ve a Bean Valley hasta la parte con los cinco tubos. Ahí toma el de mas arriba. Ahora parate al lado izquierdo del Chomp (o sea en la esquina) y salta 3 veces para revelar una plataforma. Súbete y toma el camino. Ahora en el mapa aparecerá un nuevo lugar, Grate Guy's Casino.

El Star Egg (o Huevo Estrella): En Grate Guy's Casino, habla con Grate Guy para jugar a elegir el camino. Simplemente elige izquierda o derecha y el te avisará si ganaste o no. Es cuestión de suerte. Al ganar el juego 100, si, 100 veces (no se si seguidas) te dará

el Star Egg, pero como item normal. O sea, si tienes el inventario lleno, TEN MUCHO CUIDADO de no botar este ítem.
Este huevo hará 100 de daño sin importar que (con algunas excepciones) y lo puedes usar las veces que quieras.

NOTA DE LA VERSIÓN 1.10: La siguiente información en "Curiosidades de Marrymore" fue aportada por Rafael. ¡Gracias por recordarme estos datos!

Curiosidades de Marrymore:
(Lo siguiente es textual del emilio de Rafael)

"2. En Marrymore, si te pones detrás del atril después de pasar este lugar, casaras a la pareja que este allí.

3. Igual en Marrymore, puedes quedarte varias veces en la suite, pero te cobrarán por cada día. Si no te alcanza el dinero.....
¡trabajas en el hotel hasta pagar!

4. En el mismo hotel, ya que tengas la Shiny Card, un tipo (hongo) te la querra comprar a 100 monedas, 5 y 10 monedas rana.

Eso es todo. Saludos."

Sip, falta el punto uno, pero era un dato ya mencionado en la guía.

LOS COFRES OCULTOS:

A lo largo del juego hay cofres que no se ven simplemente y que solo se descubren saltando en puntos específicos. Algunos son obvios (la minoría) y otros muy difíciles de alcanzar. Te enteras de la existencia de estos al hablar con el viejo que esta en el sótano de la tienda de ítems de Mushroom Kingdom. A continuación, la lista completa.

(Sacado del Faq de Javeman)

****Mushroom Kingdom****

1.- La primera vez que entres al castillo, Toad caminará por el pasillo grande, síguelo y párate en su cabeza, cuando se detenga a abrir la puerta, salta al borde que hay sobre la puerta y cuando veas que estás ahí parado salta otra vez, y encontrarás un cofre con una Frog Coin.
(NOTA: Si lo echas a perder y no tomas este cofre en este momento, ya no hay manera de tomarlo, es recomendable grabar en el Inn antes de intentar sacar este cofre, para que puedas volver a intentarlo.)

2.- En la tienda de items, ve al sótano y habla con la anciana, ella te dará instrucciones para que tomes el cofre que tiene una Flor.

3.- En el mismo cuarto, espera a que la anciana camine hacia de la derecha y entonces súbete en ella y salta para tomar el cofre que tiene otra Flor.

****Bandit's Way****

4.- En la segunda parte del nivel, súbete a la última flor giratoria, espera a que estés mirando justo a la derecha y encontrarás un cofre con una KeroKeroCola

****Rose Town****

5.- En la tienda de items, sube al estante y ve a la esquina superior izquierda, salta y obtendrás un cofre con una Frog Coin.

6.- Vete a la casa del switch y sube al segundo piso, salta en la cama aparecerá un cofre con una Frog Coin.

****Forest Maze****

7.- En la primera sección del nivel, en la esquina superior izquierda hay un cofre con una KeroKeroCola.

8.- En la parte donde hay una abeja resguardando un tronco de árbol, en la esquina superior izquierda hay un cofre con una Frog Coin.

9.- En la sección donde hay 7 troncos, entra al de más abajo a la derecha y ve adonde está el círculo de luz más grande, ahí hay un cofre con una Flor.

10.- En la misma sección, entra al tronco del medio de la izquierda, ve al círculo de luz pequeño cerca del trampolín y al saltar en ese lugar encontrarás un cofre... ¿vacío?

11.- Aún en esa sección, entra al tronco que está solo, despierta al Wiggler y sale, luego vuelve a entrar y salta donde estaba el Wiggler, ahí hay un cofre con una KeroKeroCola.

12.- Cuando llegues a una sección con una bloque para grabar, (justo antes de llegar a la parte "laberinto") salta en la parte superior derecha y encontrarás un cofre con una Red Essence.

****Pipe Vault****

13.- Al llegar al área con mucho tubos, entra en el segundo, deberías llegar a una sección con dos pisos, salta para hacer aparecer un bloque amarillo y subir a la parte de arriba, ya arriba, camina cuatro bloques y encontrarás un cofre con una Frog Coin.

14.- En ese mismo lugar, camina cuatro bloques más y encontrarás otro cofre con otra Frog Coin. (Está justo entre el cofre que hiciste aparecer y el que ya estaba)

****Yo'ster Isle****

15.- Detrás del bloque para grabar, salta y encontrarás una Frog Coin.

****Booster Pass****

16.- En la primera sección, vete a la izquierda y sube la colina, salta en el único arbusto y salta de nuevo para encontrar una Flor.

17.- En la primera sección, cuando llegues a la puerta que te manda a la segunda sección, mueve un poco a la izquierda y salta para encontrar un cofre que tiene un Rock Candy.

****Booster Tower****

18.- En la segunda sección, donde no paran de salir Snifits, sube todos hasta arriba y muévete un poco a la izquierda, por ahí hay un cofre que tiene una Frog Coin.

19.- En la sección donde hay unos Snifits en paracaídas (después que el Thwomp te envíe) anda al rincón inferior izquierdo y salta para encontrar un cofre con una Frog Coin.

20.- En la parte más alta de la Torre, justo antes de entrar al cuarto de Booster y donde hay un Save Point, en la esquina inferior derecha hay un cofre con un Hongo.

21.- En el mismo cuarto, sube por las escalas en bloques y salta ENCIMA del bloque que está ahí arriba, salta y encontrarás un cofre que tienen la Goodie Bag.

****Marrymore****

22.- Entra al hotel y entra al cuarto barato, encima del estante de libros hay un cofre con una Frog Coin.

****Sunken Ship****

23.- Al llegar al cuarto con un clon de Mario, vete lo más abajo por el medio del cuarto (donde Mario y el clon chocan), para hacer aparecer un bloque. En otra parte del cuarto aparecerá el cofre, deberás subirte al clon para poder alcanzarlo y sacar una Flor.

****Land's End****

24.- Este cofre es un verdadero dolor de cabeza. En la primera sección, dispárate con el cañón para subir a la plataforma que sube y baja, cuando esté en lo más alto salta hacia arriba y deberás encontrar un cofre con una Flor.

25.- En la segunda sección, cuando el cañón te dispara dentro del hoyo donde salen enemigos, salta justo enfrente del hoyo para que aparezca una plataforma, dispárate del cañón de nuevo hacia la plataforma y esta te llevará hacia una colina que no puedes llegar de otra manera, salta hacia ella y por la izquierda hay un cofre con una Flor.

26.- En la sección de flores rojas y azules, súbete a la segunda flor azul y haz un salto largo hacia la flor azul de la derecha, harás aparecer un cofre con una Frog Coin.

27.- En la cueva que lleva a Kero Sewers, en la primera sección esquiva al Chow en una esquina y salta donde estaba para encontrar un cofre con una Frog Coin.

****Belome Temple****

28.- En el area después que te vean la fortuna, baja por la escala y

salta al borde que hay por ahí y camina hacia el primer cofre que viste en este cuarto, salta encima del cofre y salta otra vez para encontrar un cofre oculto que tiene una Frog Coin.

29.- En ese mismo cuarto, justo antes de llegar al segundo cofre hay una pequeña esquinita a la izquierda de Mario, en esa esquinita hay un cofre que contiene otra Frog Coin.

****Monstro Town****

30.- En la última cuarto, (el que te hace salir del pueblo) debes saltar detrás del arbusto para poder encontrar un cofre con una Flor.

****Bean Valley****

31.- Al comienzo del nivel, entra por el tubo de la derecha, y avanza hasta la izquierda al salir, salta para encontrar un cofre con un Rock Candy.

32.- En la parte con cinco tubos con plantas pirañas, haz que Shy Guy le arroje agua a la de más abajo a la derecha, elimínala y entra, cerca de la esquina superior izquierda hay un cofre con una KeroKeroCola.

33.- En la parte con cinco tubos con plantas pirañas, haz que Shy Guy le arroje agua a la de más a la derecha, luego entra, cerca de las escaleras que hay ahí hay un cofre escondido que tiene una Red Essence.

****Nimbus Land****

34.- Entra a la tienda de items y súbete a los estantes de atrás, luego da un salto largo hacia donde está el encargado para encontrar un cofre con una Frog Coin.

35.- En el castillo, al llegar al cuarto con tres puertas, vete lo más a la izquierda donde hay una jaula de pájaros, salta al lado de ella para encontrar un cofre con otra Frog Coin.

36.- Ahora, vete por la puerta de la izquierda y avanza hasta llegar a unas escaleras que te llevan a un Jawful (el enemigo del tenedor) elimínalo y salta donde estaba para encontrar un cofre con otra Frog Coin más.

37.- En ese mismo lugar, camina hacia la zona negra para encontrar un camino oculto, llega al final del camino para encontrar un cofre con otra Frog Coin más!

38.- Luego de derrotar a Birdo, avanza al cuarto que viene después y salta al cofre que ya se vé, vuelve a saltar para que aparezca un cofre que contiene... ¿qué crees?, ¡una Frog Coin!

****Gate****

39.- En el cuarto del segundo bloque para grabar, anda a la esquina inferior izquierda y salta para encontrar un cofre con un Hongo.

El * significa que necesito saber si dicho ítem es reutilizable.

Hongo: Te sana y recupera tus FPs completamente. Solo lo veras salir del cofre y no lo veras en el inventario.

Mushroom: Recupera 30 HP.

Mid Mushroom: Recupera 80 HP.

Max Mushroom: Recupera todo el HPs.

Honey Syrup: Recupera 10 FP.

Maple Syrup: Recupera 40 FP.

Royal Syrup: Recupera todos los FPs.

Pick Me Up: Revive a un aliado caído con todo su HP.

Able Juice: Cura las anomalías del grupo.

KeroKeroCola: Sana completamente al grupo.

Flor: Aumenta tus FPs máximos en 1. Solo lo veras salir del cofre y no lo veras en el inventario.

Flower Tab: Aumenta tus FPs máximos en 1 y los recupera.

Flower Jar: Aumenta tus FPs máximos en 3 y los recupera.

Flower Box: Aumenta tus FPs máximos en 5 y los recupera.

Froggie Drink: Recupera 30 HPs a todo el grupo.

Freshen Up: ... no se que hace. ¿Quién me dice?

Nota de la versión 1.9:

Rafael le encontró un uso a Freshen Up (el cual es el nombre de una goma de mascar en la vida real tambien :P):

"El ítem Freshen Up tiene el mismo efecto del Able Juice (Jugo Abil) en todos tus personajes."

Que bien, ¿no?

Pure Water: Elimina a los fantasmas de un golpe.

Fire Bomb: Daña a todos los enemigos con fuego.

Ice Bomb: Daña a todos los enemigos con hielo.

Fright Bomb: Hasta donde sé, baja la defensa de los enemigos asustándolos.

Sleepy Bomb: Pone a los enemigos a dormir. No funcionará en todos.

Bracer: En batalla, sube la defensa de los aliados.

Energizer: En batalla, sube el poder de ataque de los aliados.

Crystalline: En batalla, sube la defensa de todo el equipo.

Power Blast: En batalla, sube el poder de ataque de todo el equipo.

Rock Candy: Causa 200 de daño a todos los enemigos sin importar que. (con algunas excepciones)

Red Esscense: El personaje en que es usado se salva de ser atacado por tres turnos.

Goodie Bag: Si es usada en una batalla, ganarás el doble de monedas.

Yoshie Cookie: Yoshie aparecerá en batalla tragándose a un enemigo y transformándolo en un ítem. Si no se come al enemigo, no pasará nada.

Mistery Egg: Sirve para obtener un ítem especial. Ver Secretos.

* See Ya: Te permite escapar de una batalla.

* Earlier Times: Te permite reiniciar una batalla tal y como empezó.

* Lucky Jewel: Aumenta tu suerte en batalla.

Shiny Stone: Usado para abrir la puerta para pelear con Culex.

También puede ser cambiado por una Carbo Cookie.

Carbo Cookie: Dáselo a una niña que esta sobre un balde en Moleville.

Fireworks: Se intercambian por una Shiny Stone.

Bright Card: Sirve de entrada al Grate Guy's Casino.

Star Egg: Siempre causa 100 de daño a todos los enemigos sin importar que. (con algunas excepciones). Es reutilizable

NOTA DE LA VERSIÓN 1.9:

Rafael cree que ciertos items pueden ser usados las veces que se nos dé la regalada gana:

"Los ítems See Ya y Earlier Times se pueden usar indefinidamente (creo)"

Al menos, nada dice que no se pueda. Cuando tenga tiempo, afirmare esto.

10. Magias o Habilidades

No voy a poner en que nivel se aprenden ya que en la opción Special del menú puedes ver cuando aprendes la siguiente.

Mario:

- Jump: Empiezas con él.

Ataque básico de salto, útil al inicio pero después obtienes el Super Jump, el cual estoy seguro que usaras mucho.

Después de aprender Super Jump, este ya se vuelve obsoleto.

- Fire Orb: Las típicas bolas de fuego de Mario.

Presiona Y muy rápido para sacar mas bolas de fuego y aumentar el daño.

No te preocupes, que el botón no se gasta así. Hasta ahora me sigue funcionando perfectamente. Algunos enemigos reciben poco daño con esto, o peor, simplemente no son dañados.

- Super Jump: Salta en un enemigo y presiona Y justo antes de cada impacto para seguir saltando y aumentar el daño.

¡Puedes seguir presionando Y hasta que llegue un momento en el que simplemente ya no se puede seguir saltando!

Muy bueno si eres preciso, pero debes fijarte a que enemigos no les afectan los saltos.

- Super Flame: Igual que Fire Orb, solo que lanzas bolas de fuego más grandes y causas mas daño.

Presiona Y rápidamente para sacar mas bolas y hacer aun más daño.

- Ultra Jump: Igual que Super Jump, solo que este

salta en mas enemigos uno por uno. Te lo recomiendo solo si quieres repartir daño a muchos enemigos a la vez usando a Mario.

- Ultra Flame: Igual que Super Flame y Ultra Jump.

Lanzas bolas de fuego grandes a todos los enemigos uno por uno.

Te lo recomiendo para el mismo caso que Ultra Jump.

Mallow:

- Thunderbolt: Muy útil todo el tiempo. Daña a todos los enemigos.

Presiona Y antes de que termine para causar mas daño. A los Shyster los elimina de un golpe al nivel 5. (Y posiblemente al nivel 4)

- HP Rain: Útil hasta que tengas a Toadstool o algun ítem que sane a un personaje o a todo el equipo por completo(ejemplo: kerokerocola).

Una nube hará "llover" HP a un personaje. Presiona Y antes de que termine para curar un poco más.

- Psychopath: "Ataque" inútil. Solo sirve para ver el HP de los enemigos y otros datos que pueden o no ser útiles.

- Shocker: Buen ataque. Un gran rayo caerá sobre un enemigo.

(¡No lo compares con Meteo de Final Fantasy II/IV o te decepcionarás!).
Presiona Y antes que desaparezca el rayo para causar mas daño.

- Snowy: Una ventisca de nieve formará una gran hombre de nieve, dañando a todos los enemigos. Rota el control Pad formando círculos.

- Star Rain: Mi ataque favorito. Funciona igual que el Super Jump de Mario. Una GRAN estrella caerá sobre todos los enemigos causando mucho daño(¡a veces hasta un daño obsceno!). Presiona Y antes de cada impacto para que siga rebotando. No se hasta donde puede rebotar.

Geno (estas me gustan):

- Geno Beam: Lanzará un rayo fuerte al inicio, pero luego Geno aprenderá ataques mejores. Deja presionado Y para cargar energía y suéltalo cuando vayan a irse las estrellas.

- Geno Boost: Habilidad inútil(al menos para mí).
Subirá el ataque y la defensa del personaje deseado. Presiona Y para subir la defensa también. Útil si estas desesperado.

- Geno Whirl
(este ataque me gusta, aunque no se compare con Star Rain ^_^):
Geno lanzará unos círculos al enemigo deseado. ¡Presiona Y antes de que aparezca el daño para causar 9999! ¡ES UNA GROSERIA!
Útil cuando eres bueno con el botón Y.

- G. Blast (me da flojera tener que escribir Geno tantas veces en tan poco espacio) Ataque espectacular. Literalmente una fiesta de rayos y explosiones caerán del cielo haciendo un daño obsceno a todos los enemigos.
Deja presionado Y para cargar energía y suéltalo cuando vayan a irse las estrellas.

- G. Flash: Simple y destructivo.
Geno se transformará en un canon y disparará un sol.
(¡Se que suena raro, pero tienes que verlo!)
Deja presionado Y para cargar energía
y suéltalo cuando vayan a irse las estrellas.

Bowser:

- Terrorize: Útil solo si funciona(duh!). Un gran fantasma cubrirá la pantalla y hará que algunos enemigos corran.
Tienes que rotar el control pad formando círculos.

- Poison Gas: Una nube venenosa envenenará (valga la redundancia) a los enemigos. Otra vez tienes que rotar el control.

- Crusher: No creo que lo vayas a usar mucho. Una gran piedra filosa saldrá de la tierra dañando al enemigo deseado. Presiona Y antes que desaparezca para causar mas daño.

- Bowser Crush: Una gran Mecha Koopa saldrá saltando por toda la pantalla dañando a todos los enemigos.
Presiona Y rápidamente para aumentar el daño.

Princess Toadstool (seguramente las vas a usar mucho):

- Therapy: Simple. Cura a un personaje. Presiona Y antes que termine para curar más. Sana a los compañeros transformados.

- Group Hug (Abrazo de Grupo, que tierno ^_^): Muy bueno. Sana a todo el equipo lanzando besos y recuperando mucha energía. Presiona Y antes que ella termine para recuperar más. Sana a los compañeros transformados.

- Sleepy Time: Magia estúpida. Una oveja caerá y hará dormir a los enemigos. Rota el control para que funcione. Nunca me he visto en la necesidad de usarlo y no creo que tu tampoco lo necesites.

- Come Back: Una estrella caerá sobre un personaje caído y lo devolverá a la vida. Presiona Y para que reviva con toda su energía.

- Mute: Ataque inútil. Un globo silenciará a los enemigos para que no usen magia. Hasta donde sé, no funciona con jefes. Rota el control para tu ya sabes que.

- Psych Bomb: La Princesa lanzará varias bombas a todos los enemigos causando un daño grosero. Presiona Y muchas veces para causar más daño.

11. Proyectos Futuros.

Ahora la lista de futuras guías que podría escribir es nueva y fue cambiada por diversas razones.

Como siempre, el juego que está primero en la lista es el mas probable que tenga guía, pero aun así, no prometo nada.

Blood of Bahamut ya tiene una guía completísima en Gamefaqs, así que veré que puedo hacer.

De Super Robot Gakuen podría ser la lista de robots, ya que el juego es demasiado lineal como para que alguien necesite una guía.

- Kingdom Hearts 358/2 Days (NDS)
- Terranigma (SNES)
- Super Robot Gakuen (NDS)
- Blood of Bahamut (NDS)

Por ahora esa es la lista. No esperen que haga guías de juegos para consolas de nueva generación como el PlayStation 3 o la Wii.

Simplemente no puedo porque no las tengo.

(Y de Wii no quiero -_-")

12. Que me falta

Aquí pondré lo que falta para que la guía esté 100% completa.

Ustedes que están leyendo pueden ayudar, obviamente que les daré crédito por la ayuda.

- TODO sobre el Shy Guy con colores raros que a veces aparece en las batallas en Pipe Vault. Este enemigo aparece en las batallas contra las plantas un poco cerca del final de Pipe Vault.

- Las direcciones EXACTAS del laberinto del barco.
- Saber si hay alguna diferencia entre los destinos que te conducen los mensajes "*... You'll pick up great items." y "*... You'll find some rare items." de Belome Temple, porque me dan los mismos objetos.
- Para que sirve el Troopa Pin, el item Freshen Up y algún uso útil para el Quartz Charm. (LISTO, Gracias Rafael)
- Saber si son reutilizables ciertos ítems mencionados en la sección Ítems. (LISTO hasta que se pruebe lo contrario. De momento, gracias Rafael)
- Que te da el lobo de Monstro Town al saltar muchas veces con Super Jump. (LISTO, Gracias Rafael)
- Cualquier cosa que hayas encontrado que sea importante y que no haya mencionado en la guía.

13. Información del Contacto

Mi mail es leox_bogard_quiroz@hotmail.com.

Si me contactas por Messenger, por favor no me mandes zumbidos. Los odio. Como no tengo Internet propia, se me es un poco difícil conectarme, pero igual me conecto seguido.

Tampoco me pidan guías, como máximo puedo hacer una guía pequeña si me lo piden.

14. Créditos

A Square, por hacer este juego. Siempre hacen RPG's geniales. Una de mis compañías favoritas, junto a Konami y Capcom.

A Nintendo, por trabajar en conjunto con Square y así permitir que este juego naciera. Estupidos que son ahora que se hicieron ñoños e infantiles.

Hasta la salida del Nintendo 64, Nintendo era muy buena compañía.

A Lord Zero, por ser un gran tipo y por ser tan bueno en escribir Faqs.

A JAVEMAN, porque de su guía saqué la lista de cofres escondidos y las melodías de Melody Bay. Sin esa información, esta guía no habría podido ser completada.

A M2Hero (m2hero@hotmail.es), por las direcciones que hay que seguir en Forest Maze para llegar al cuarto con tesoros. ¡Gracias!

A Rafael Echeverría Aranda (rafaelearanda@hotmail.com), por aportar mucha información bastante util a la guía.

A Rodrigo Mendez, por ser un buen amigo y por tener el mismo gusto que tengo yo por Square.

A Nicolas Serey, que aunque no tiene nada que ver con esta guía,

es mi mejor amigo.

A Iron Maiden, Mago de Oz, Judas Priest entre otros grupos musicales que amenizaron las horas frente al computador.

A ustedes, por leer y usar esta guía.

A mis manos, por no cansarse de teclear tanto.

A Gamefaqs por publicar mi primer guía (esta ^_^).

Y a mi, por hacer la guía... Esta es mi primer Faq y espero que haya quedado bien y que les haya gustado.

15. Cosas legales

Esta archivo es propiedad de Megaxleox (leox_bogard_quiroz@hotmail.com)

Actualmente solo las siguientes páginas tienen permiso para publicar mis guías:

- www.gamefaqs.com
- www.supercheats.com
- www.neoseeker.com

Si la ves en otro lado, por favor avísame.

Por favor, si tienes algo que aportar a la guía(lo que sea, incluso si es un error ortográfico) no dudes, hazlo y te daré crédito.

Tu PUEDES distribuir, imprimir, leer, mostrar a quien sea esta guía libremente, SIEMPRE Y CUANDO credites a Megaxleox como el autor original, mantienes los derechos de autor en ellos y es usado sin fin de lucro. Tu NO PUEDES cambiar NADA en esta guía, ponerle o quitarle nada, incluyendo banners, enlaces o lo que sea. Tu NO PUEDES distribuir esta guía en cualquier medio no electrónico. Todo lo que pido de ti si quieres publicarla en tu sitio, es pedirme permiso, mantenerla actualizada y notificarme de tu URL.

Todos los derechos reservados. Cualquier cosa no mencionada en este texto puede ser discutido por email a la dirección de abajo.

Copyright 2008 Por Megaxleox (leox_bogard_quiroz@hotmail.com)

La ultima versión siempre se encontrará en gamefaqs.com