

Super Mario RPG: The Legend of the Seven Star
Guía en español para versión americana
por Lina Inverse
press_start@hotmail.com

Version Inicial

- 24/09/2005

Version Final si es que no encuentro algo nuevo

INTRODUCCION

Luego de realizar varias guías para juegos "modernos" he decidido volver a las raíces de los rpg y hacer guías para juegos clásicos de SNES y PlayOne. La razón es muy simple, los juegos "modernos" carecen de la magia de los clásicos que con sus gráficos, su música e historia nos emocionaban sin necesidad de videos espectaculares o efectos especiales, que lo único que hacen es impresionar en el instante pero que no quedan en nuestra memoria emotiva. El primer juego es el excelente Super Mario RPG para la Snes. Sin mas preámbulo comencemos.

GENERALIDADES

Nuestra sección de costumbre habla sobre lo básico de los juegos y este Mario rpg no es la excepción.

1. Sistema de combate

Bastante simple y entretenido es el sistema de control de este juego. Es por turnos como la mayoría de los juegos de los de la SNES y como fue creado por squaresoft comparte los mismos menús que sus final fantasys. Tienes la opción de 4 menús durante las batallas, el botón A te da acceso al comando ATTACK con el cual realizas ataques físicos al enemigo; con el botón X tienes acceso a los ítems con los que podrás recuperar energía y puntos de magia; con el botón Y podrás invocar magias o habilidades de los personajes y por ultimo el botón B podrás huir de las peleas o defenderte de los ataques enemigos.

2. Si eres preciso recibirás premios

No solamente es apretar el botón y mirar lo que ocurre, si vuelves a apretar el botón en el momento justo de la magia o el ataque físico podrás hacer mas daño o aumentar el efecto de la magia; o incluso recibir bonus cuando atacas con ataques físicos. Por ejemplo:

- Usas Electrobolt y apretar es botón Y justo antes de golpear y aumentarás el daño a los enemigos.
- Si golpeas físicamente, y cuando lo vayas a tocar, apretas de nuevo el botón A golpearas por segunda vez y podrás recibir bonus como recuperar tu HP o ir a un menú especial de bonus.

Debes tener en cuenta que cada magia y ataque físico tienen su "Timing" para apretar de nuevo el botón y recibir premios, por lo que deberás probar en diferentes tiempos para ser un maestro en este campo.

3. Subo de nivel y me hago mas fuerte

Al ganar batallas recibirás monedas, ítems y puntos de experiencia. Cuando tengas los suficientes puntos de experiencia aumentarás un nivel en tu personaje lo que provocara que se haga mas fuerte en varios aspectos como cantidad de vida, fuerza, resistencia a las magias, etc. Además cada vez que subas de nivel podrás aumentar uno de tus atributos como HP, Fuerza o Defensa, elige una cada vez que subas de nivel y podrás personalizar a tu jugador. Por ejemplo, cada vez que suba de nivel Mario aumenta su Fuerza y cada vez que suba

de nivel Mallow aumenta su magia; de esta forma Mario será muy fuerte en ataques físicos y Mallow fuerte en ataques mágicos.

4. Magias

Cada personaje posee alguna magia determinada y el uso de esas magias esta determinado por los Flower Points o FP. Al comienzo del juego tienes uno puntos determinados pero ha medida que juegas podrás aumentarlos con unos ítems. Los ítems son Flower Jar, Flower Tab y Flower Box. Cada vez que encuentres estos ítems usalos para aumentar tus FP y así poder invocar o usar alguna habilidad mas veces por batalla.

5. Armas y Armaduras

Al igual que la mayoría de los rpgs, tienes la posibilidad de comprar o encontrar armas, armaduras y accesorios. Los primeros aumentaran tu fuerza y defensa y los últimos te darán habilidades especiales como inmunidad a poison o aumenta la probabilidad de recibir ítems, etc.

6. Mini-Juegos

En Mario rpg hay varios mini-juegos en los que podrás encontrar valiosos ítems y monedas. La mayoría son fáciles de completar pero en otros pasaras horas. En la sección especial al final de la guía encontraras mas información sobre ellos.

7. Cofres ocultos

En todo el mundo de Mario RPG hay cofres ocultos, invisibles al ojo normal, en los cuales encontraras ítems que aumentan tus puntos de magia, recuperan tu HP o simplemente son Frog Coins. En la sección especial hay información sobre ellos y en la guía también cuando solo hay una oportunidad para descubrirlos.

7. Las mondas ranas o Frog Coins

Estas monedas son especiales, a parte de ser verdes, porque con ellas podrás comprar los ítems y accesorios mas poderosos del juego. Su ubicación generalmente es en los mini-juegos y en los cofres ocultos.

----- GUIA DEL JUEGO -----

Bueno comenzamos esta guía y espero que les sirva a todos esos nostálgicos de los juegos de antaño y que se motiven a volver a jugarlos porque realmente vale la pena y el tiempo.

1. Rescatando a la princesa Toadtood

Al iniciar el juego veras una escena en donde Bowser secuestra a la princesa Toadtood, la que estaba recogiendo flores en el patio de Mario. Sin mas preámbulo vamos al castillo de Bowser a rescatar a la princesa. Una vez dentro pelea con los soldados y adquiere un poco de practica. Avanza por los pasillo y el puente sobre la lava. En la habitación principal encontraras a Bowser, no dudes y pelea con el. La clave del primer combate es no atacar a Bowser, sino que a la cadena que lo sujeta. Usa tu habilidad de Jump o salto y destruye a la cadena. Hemos salvado a la princesa.....no Bowser esta vivo y debemos golpearlo un poco. Puedes utilizar solo ataques físicos o si te queda magia utilizar el ataque Jump. Al parecer al fin podremos estar con Toadtood pero una enorme espada que viene del cielo, la cual además deja caer unas estrellas a la tierra, cae sobre el castillo de Bowser y somos lanzados hacia nuestra casa varios kilómetros del lugar.

2. De vuelta en nuestra casa

Al llegar a la casa de Mario aparece un simpático honguito llamado TOAD el cual nos esta esperando porque va a llevar a la princesa a su castillo, lo cual no es posible porque la princesa no esta con Mario. Duerme en tu cama, salva la partida y ve de nuevo al castillo de Bowser. Allí no podremos entrar porque la espada destruye el puente y nos lanza hacia la colina. Allí nos enteramos que un personaje llamado Smithy esta involucrado con todos estos hechos. Volvemos a

nuestra casa con el rabo entre las piernas e informamos a Toad de la situación. El nos dice que debemos informar al canciller en Mushroom Kingdom y para allá vamos. Pero antes de salir Toad nos dará un tutorial del sistema de juego, por lo que recomiendo leerlo y aprender un poco mas, además no esta de mas los 3 Mushroom que nos regala. Luego salva y ve al mapa general.

3. Mushroom Way (camino a mushroom kingdom)

En este lugar encontraras varios enemigos y cofres secretos. Para hacer mas fácil las explicaciones dividiré las áreas como zonas. En la primera zona encontraras a Goombas y Sky Troopas, además encontraras 2 cofres, uno con 5 Coins y otro con 8 Coins. Aprovecha y libera a Toad, te dará una Honey Syrup. En la segunda zona encontraras un cofre con una Mushroom, libera a Toad y te dará una Flower Tab.

COFRE SECRETO: En esta zona casi al final encontraras una flor roja que da vueltas, subete en ella y salta en direccion de la flor azul, encontraras una KeroKeroCola.

En la tercera zona encontraras unos nuevos enemigos llamados Spikey. Además encontraras al primer jefe del juego.

JEFE : Hammer Bro
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 20
ITEMS : Flower Jar
EXPERIENCIA: 6

Este jefe es fácil de vencer solo debes atacarlo con tu habilidad JUMP, no olvides apretar el botón Y justo cuando golpees la cabeza del jefe para hacer mas daño. En algún momento utilizara Valor Up con lo cual hará mas daño, si estas muy mal usa una mushroom para recuperar energía.

Al eliminar al jefe avanza y encontraras un Hammer en el suelo, tómallo y equípalo en el menú general.

4. Mushroom Kingdom

Al entrar al reino fungi, encontraras a muchas personas rondando el lugar. Entra a la primera casa y encontraras la tienda de ítems del pueblo, si quieres puedes comprar alguna arma. En el sótano del lugar hay un viejito que te hablara de los cofres secretos en el mundo.

COFRE SECRETO: A parte del que te da el viejito, hay otro en el sotano de la tienda. Lleva al viejito a la esquina superior derecha de la habitacion y subete a su cabeza, salta y encontraras un aumenrador de FP.

Sal y entra a todas las casas y conversa con toda la gente. Luego ingresa al Inn del pueblo, una casa grande en la parte superior, allí podrás dormir para recuperar energía y también un save point. Sal del Inn y ve hacia el castillo.

COFRE SECRETO: Salva antes de entrar al castillo porque este cofre es dificil de conseguir. Debes seguir al honguito y subirte a su cabeza en el momento que pase por el primer portal, una vez ariba hay un cofre secreto con una Frog Coin. Solo hay una oportunidad para obtener este cofre.

Sigue al honguito y conocerás al Canciller. Habla con el y te pedirá encontrar a la princesa y para lograrlo te dará el mapa del mundo. Sal del salón y ve

hacia la derecha de la entrada para hacerte de 3 cofres custodiados por un guardia, allí encontraras 10 Coins, un recuperador de HP y un aumentador de FP. Vuelve a la entrada y ve hacia la izquierda, avanza y llegaras a la habitación de la princesa, allí investiga en la chimenea y la señora te dará una Mushroom. Sal del castillo y veras una escena en donde un cocodrilo le roba a un niño, lo extraño que este niño cuando llora comienza a llover. Habla con el chico y ayúdale a recuperar su moneda. Este chico se llama Mallow y es una rana, lo cual es bastante dudoso. Ve a la tiendas de armas y habla con el dueño, te dará un Pick Me Up. En la entrada del pueblo te encuentras con el bandido, síguelo.

5. Bandit's Way

Enemigos en la zona: Spikey, K-9, Sky Troopas, CROCO.

- En la primera zona encontraras varios monstruos nuevos como Frogog y también antiguos como Spikey. Además en esta zona hay un save point.
- En la segunda zona hay un nuevo enemigo el K-9. Avanza.
- En la tercera zona encontraras un cofre un recuperador de HP, usalo si lo necesitas, sino espera que estés con poco HP o FP y luego usalo.
- En la cuarta zona encontraras un cofre que te hará invencible, toca a todos los K-9 que salgan y subirás de nivel rápidamente. Además hay un cofre con un aumentador de FP.
- En la quinta zona encontrarás un cofre recuperador de HP, usalo después que elimines a los Sky Troopas. Encuentra y toca a Croco 3 veces para enfrentarlo.

JEFE : Croco
DEBILIDAD : Fire Orb
COINS : 10
ITEMS : Flower Tab
EXPERIENCIA: 8

Este jefe es un poco mas difícil de eliminar, gasta todo el FP con Mario en la habilidad Fire Orb y con Mallow recupera HP con HP Rain. Luego atacalo con ataques físicos. después de un rato lo derrotaras

Al terminar la batalla de dará la moneda que le robo a Mallow y dejara caer una Wallet o billetera. Salta en el trampolín que aparece y volverás al save point. Salva y deja este lugar.

6. Mushroom Kingdom (Invadido)

Enemigos n la zona: Shyster y MACK.

Al entrar te encontraras con muchos Shyster, unos diablos saltarines. Salva a todas las personas que estén en peligro. Dale la billetera al hombre que la perdió hace un rato y te dará una Flower Tab. Si ayudas al guardia de la entrada ganaras 10 monedas. Ve a la casa de la izquierda y salva a la familia, te darán una Flower Tab. Entra al castillo, una vez dentro ve hacia la derecha y salva al Toad, entra al calabozo y abre los cofres, te harás de un recuperador de HP, una aumentador de FP y monedas. Sal del lugar y ve a la habitación del frente, el Toad del lugar te dará un Wake Up Pin. Vuelve a la entrada y salva al Toad que huye, síguelo hacia la habitación de la princesa, allí te dirán que el Canciller corre peligro, te curaran, te darán una Flower Tab y podrás salvar. Sal de la habitación y ve al salón principal, allí encontraras al segundo secuaz de Smithy llamado Mack, luego de la charla pelearas con el.

JEFE : Mack + Shyster
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 20
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 12

Este monstruo es fácil de derrotar, atacalo con la habilidad Jump de Mario y ataques físicos. Cuando llame a sus secuaces utiliza la magia Thunderbolt de Mallow, para así eliminarlos con un solo turno. Luego sigue golpeando a Mack.

Luego de eliminar a Mack te harás de la primera de las estrellas que cayeron del cielo. Habla con el canciller, le contamos lo sucedido con la princesa y la guarida de Bowser. Como nadie tiene idea de nada lo mejor es ir con el abuelo de Mallow en Tadpole Pond.

Antes de dejar el reino hongo ve a la tienda de ítems y dale la moneda verde al dueño, a cambio te dará un Cricket Pie, también aprovecha y compra armaduras y accesorios. Vamos al mundo.

7. Kero Sewer (a las alcantarillas)

Enemigos de la zona: Goby, Rat Funk, Pandorite, Big Boo, Shadow, Hobgoblin, BELOME.

Zona 1: Entra por el tubo verde.

Zona 2: Encontraras unas instrucciones cruzando el agua. Metete por el tubo.

Zona 3: En esta zona hay dos tubos, ve por el de la parte inferior derecha.

Zona 4: Avanza por la estructura, encontraras en el lado izquierdo un cofre con una Flor. Sube por la estructura y entra en el tubo de la parte mas alta.

Zona 5: Encontraras un cofre con el poder de invencibilidad, elimina a todos los enemigos del lugar. Ve por el tubo de la parte superior izquierda.

Zona 6: Avanza por el pasillo eliminando a los ratones y entra en el tubo.

Zona 7: Avanza y baja por el tubo de la parte inferior izquierda.

Zona 8: Encontraras un cofre con un enemigo dentro llamado Pandorite, atacalo Super Jump y Jump pero sin magias porque es resistente, te dará un Trueform Pin y un Flower Jar. Salta al agua y vuelve a la zona 6.

Zona 6: Ve por el ultimo tubo que se ve al lado inferior derecho, en donde hay un ratón.

Zona 9: Salta sobre el switch verde y se drenara toda el agua, vuelve y déjate a donde había agua, sigue hacia la izquierda y entra por el tubo.

Zona 10: Hay un cofre que recupera HP y un save point, no te preocupes por el cofre que no puedes alcanzar porque para obtenerlo debes ir a otra zona. Salva la partida y entra por el tubo.

Zona 11: Te encontraras con el monstruo Belome. Pelea con el.

JEFE	: Belome
DEBILIDAD	: Ataques físicos
COINS	: 40
ITEMS	: -
EXPERIENCIA:	15

Algo complicado este monstruo por su habilidad de "tragar" a uno de nuestros personajes. Utiliza el Super Jump de Mario y con Mallow HP Rain para recuperar energía si hace falta. También puedes usar ataques físicos pero llevara mas tiempo.

Al finalizar la batalla Belome abrirá la compuerta y dejara entrar agua al lugar y nosotros saldremos disparados hacia el río Midas.

8. Midas River (río abajo)

Como es tu primera vez en el río te recomiendo que agarres todas las monedas que puedas, ya sea amarilla o verde. Cuando llegues a la segunda parte del río deberás andar en unos barriles, agarrando todas las monedas que puedas. La secuencia es 3 veces en el lado derecho y 1 en el izquierdo, o sea:

3,1,3,1,3,1,3. De esa forma agarraras todas las monedas. Recuerda que para mantenerte en un lado del río debes saltar en barril que viene en sentido contrario, en cambio, si quieres cambiar de lado debes chocar el barril que viene en sentido contrario.

Una vez al final del río, si lo hiciste bien, te darán una moneda verde o Frog Coin y un arma para Mario llamada NokNok Shell. Salva la partida y ahora pagale al hombre para volver a hacer el recorrido pero esta vez en la primera parte metete en las piedras que hay en el trayecto, así entrarás a las cavernas del río y te harás de 2 Flowers y una Frog Coin. Debes intentarlo por lo menos tres veces por lo tanto paciencia.

9. Tadpole Pond

Una vez en el pantano o laguna, como sea, avanza y colócate en la orilla de la laguna, luego de hablar con los renacuajos, aparecerá el abuelo de Mallow llamado Frogfucius. síguelo por el camino de renacuajos y habla con él. Te contara la historia de Mallow, porque ya te habrás dado cuenta, no es una rana. así que Frogfucius recomienda a Mallow acompañar a Mario en su aventura y encontrar a su verdadera familia. De paso nos dice que debemos ir a Rose Town porque ando algo mal allí. Habla con el por segunda vez y nos dará un arma para Mallow llamada Froggie Stick.

Sal de la "isla" en donde vive el anciano y ve hacia el lado izquierdo, encontraras dos tiendas, una en la que necesitas una tarjeta de membresía y otra que vende ítems pagando con Frog Coins. Ve hacia la derecha y habla con el renacuajo que aparece, te dará unas notas musicales: So LA MI RE DO RE DO RE. Con esas notas en mente ve por el camino de la derecha y te encontraras con Toadoroski, te enseñara las notas musicales en su peculiar piano. Memoriza la posición y toca las notas que te dio el renacuajo. Por la inspiración este personaje te dará una Alto Card. Con esa tarjeta te venderán mas cosas en la tienda de membresía por lo ve y echa un vistazo. Sal de Todpole Pond y ve hacia Rose Town.

10. Rose Way (camino a Rose Town)

Enemigos en el área: Starslap, Shy Guy, SN Apdragon, Arachne, Crook.

Avanza y te encontraras con unos bloques amarillos, sube a ellos y recurre el lugar. Ve hacia la parte superior izquierda encontraras un cofre con una Frog Coin. Vuelve y ve hacia la parte superior derecha, luego ve por la parte inferior, encontraras un lugar lleno de cofres con monedas y un recuperador de HP, además de varios Shy Guys. Sigue avanzando y te encontraras con Bowser y sus secuaces. Salva la partida.

11. Rose Town

Nada mas entrar te encontraras con que hay mucha petrificada porque unas flechas han estado cayendo desde el bosque de la aldea. Habla con toda la gente de la aldea.

COFRE SECRETO: En la tienda de items, subete al mueble de la parte trasera y en la esquina superior izquierda encontraras una Frog Coin.

En el Inn te encontraras con un chico que juega con los muñecos de los personajes, después de la escena te quedaras a "dormir" en la casa luego que el chico ese te dejara inconsciente. En eso el muñeco del chico parece adquirir vida y sale de la casa. Al otro día el chico nos dice que a visto a su muñeco Geno ir al bosque, obviamente eso es sospechoso y por eso vamos al bosque. Pero antes recorre la aldea, ve a la tienda de ítems y sube por la parte de afuera por la chimenea, obtendrás un cofre con una flor. En la casa de la parte superior izquierda hay dos cofre con 2 flores. Sube al segundo piso y activa el switch, así podrá entrar el sueño de casa, te dará como agradecimiento una pista para encontrar un secreto en el bosque, la pista es: IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA. Sal de la aldea y ve al bosque.

COFRE SECRETO: En el segundo piso de la casa que hablaba en donde te dan las pistas para el bosque, si saltas sobre la cama encontraras una Frog Coin.

12. Forest Maze (ya me perdí)

Enemigos en el área: Wiggler, Guerrilla, Amanita, Rat Funk, Buzzer, BOWYER

Avanza por el bosque, encontraras varias Mushrooms en el suelo.

COFRE SECRETO: En el lado inferior izquierdo de la primera zona hay un

Avanza hasta que llegues a una zona en donde hay un tronco, metete.

Zona 1: Entraras en una caverna, encontraras Mushroom malvadas. Sigue el camino.

Zona 2: Vuelve al bosque, avanza.

COFRE SECRETO: Busca en la parte superior izquierda del tronco del lugar, hay una Frog Coin.

Zona 3: Llegaras a una parte en donde hay muchos trocos y concunas, solamente sigue avanzado hasta entrar por la ultima.

Zona 4: En esta zona debes enojar a la cuncuna para activar la salida del lugar. Vuelves al lugar anterior y avanza por el camino.

COFRE SECRETO: Vuelve a donde estaba la cuncuna y en la parte de la izquierda hay una KeroKeroCola.

COFRE SECRETO: Metete al segundo tronco del lado izquierdo, mirando de abajo hacia arriba. Arriba del trampolin encontraras un cofre oculto que no tiene nada...plop.

COFRE SECRETO: Entra en el primer tronco del lado derecho y en el izquierdo del trampolin, en la luz en el piso hay un aumentador de FP.

Zona 5: Entraras a una nueva zona del bosque, hay una Mushroom

Zona 6: Aquí encontraras dos nuevas Mushroom. Súbete al trampolín

Zona 7: Avanza, en la parte de abajo esta la salida. Hay una Mushroom y un save point, salva.

COFRE SECRETO: En la salida de esta zona, en la parte inferior hay una Red Essence.

Zona 8: Llegaras al bosque en donde hay siempre cuatro opciones para elegir, aquí debes realizar el truco que te dieron en Rose Town, o sea, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHO, DERECHA. Recuerda que estos movimientos o caminos que debes seguir siempre son en la perspectiva de Mario, esto quiere decir que debes ir a su izquierda, a su derecha y de frente. Al final entra en el tronco y encontraras cofres con: 5 Coins, 2 aumentadores de FP, un recuperador de HP y una Frog Coin. Vuelve.

Zona 9: Vuelve al save point y entra de nuevo al bosque, sigue a Geno que aparecerá de repente. Llegara un momento en que no lo veras, ve por la derecha de Mario. Al final llegaras en donde

esta el que tira las flechas al pueblo y deja paralizada a la gente.

Veras una escena en donde Geno ataca a BOWYER para recuperar una de las estrellas que uno de sus secuaces recupero. Cuando Geno esta en problemas decidimos ir en su ayuda, por lo que otra pelea se avecina.

JEFE : Bowyer
DEBILIDAD : Magias
COINS : 50
ITEMS : Flower Box
EXPERIENCIA: 20

La cosa se vuelve un poco mas complicada, ya que Bowyer tiene como habilidad bloquear algunos de los botones de comando de los personajes, por ejemplo si bloquea el botón A no podrás hacer ataques físicos y si bloquea el botón X no podrás usar ítems. Si a eso le sumas que hace bastante daño con sus ataques este enemigo se vuelve algo peligroso. Te recomiendo utilizar la habilidad de Geno llamada Geno Beam cargado con tres estrellas para hacerle el máximo daño. Con Mario realizar Super Jump y con Mallow curar con HP Rain. Luego de un rato será historia.

Cuando hayas eliminado a este monstruo veras una escena en donde Geno da a conocer sus intenciones y nos cuenta sobre el Star Road y lo importante que son estas estrellas que hemos estado encontrando, de mas esta decir que encontramos la segunda estrella. Vuelve a Rose Town.

12. Rose Town

Ve al Inn y el chico te dará un arma para Geno llamada Finger Shot. La gente de la aldea además te dice que han escuchado un tremendo ruido en la zona de las montañas por lo que debemos avanzar en el mapa.

13. Pipe Vault

Enemigos en el área: Sparky, Goomba, Piranha Plant, Frogog

Avanza por el lugar y entra por el tubo. Avanza y metete por el segundo tubo, recuerda eliminar a las plantas carnívoras. Allí encontraras un cofre con monedas.

COFRE SECRETO: Aqui en el segundo tubo, activa una plataforma al principio de la estructura alargada, sube y una vez arriba hay 2 cofres, cada uno con una Frog Coin.

Vuelve y entra por el penúltimo tubo, encontraras a un topo que tiene un interesante mini-juego. La idea es golpear los Goombas que salen de los tubos, los normales te dan un punto pero los dorados te dan 3 puntos. La gracia para ganar ítems es alcanzar lo que pide el topo de manera exacta, por ejemplo el primer numero que te pide es 20, haz 20 puntos y para, no sigas golpeando Goombas. Luego te pedirá 22, haz lo mismo y no te pases. Luego te pedirá 24, y así sucesivamente. Lo que he ganado es lo siguiente:

20 Goombas: Flower Tab
22 Goombas: Flower Jar
24 Goombas: Frog Coin
26 Goombas: Frog Coin
28 Goombas: Frog Coin
30 Goombas: Frog Coin
32 Goombas: Frog Coin

Sal del lugar y sigue avanzando por las plantas carnívoras. Entra por el ultimo tubo. Avanza y entra por el tubo verde. Avanza y entra por el tubo verde. Encontraras un cofre con una flor, si corres por la parte de abajo y bajas el joystick pasaras por debajo y te harás de la Frog Coin que se ve. Entra por el

tubo verde y llegarás a la Isla de los Yoshies.

14. Yo`ster Isle

COFRE SECRETO: En la entrada de la isla, detras del save point hay
una Frog Coin.

Aquí encontraras a varios Yoshies, pero debes hablar con el verde para que puedas montarlo y conversar con los demás. La idea aquí es derrotar al Yoshi morado porque se ha hecho suya la pista y solo corre uno contra uno, dejando de lado a los demás Yoshies que quieren correr todos juntos. Habla con unos Yoshies en la parte de la derecha y te darán unas Cookies, con ellas desafía a Booshi. La idea para triunfar es apretar el botón B y A al ritmo de la música para así superar en velocidad a Booshi, si te cuesta puedes usar una galleta con el botón Y para aumentar la velocidad. Cuando lo hayas derrotado habrás hecho feliz a los Yoshies y Yoshi verde te dará un ítem especial llamado Yoshie Cookie. Sal de la isla.

15. Moleville (la aldea topo)

Al hablar con la gente te enteraras que ha habido un derrumbe en la mina del lugar y hay gente atrapada. Como Mario es el héroe numero uno debemos ir y salvar a esas personas. Recorre la aldea, en la parte superior encontraras a Bowser, el cual ya casi no tiene tropas. Habla con las señoras fuera de la mina, compra ítems y armas y entra a la mina. Una vez dentro habla con los mineros y súbete en sus hombros para poder avanzar.

16. La mina

Enemigos en el área: Magmite, Sparky, Bomb-Omb, Cluster, Enigma
CROCO, PUNCHINELLO.

Zona 1: Solo encuentras enemigos

Zona 2: Te encontraras con un hombre que anda buscando un ítem raro, baja y sigue avanzando

Zona 3: Ve por la parte de la izquierda y elimina a todos los enemigos que veas, sigue avanzando hacia la izquierda y llegarás donde un minero que necesita una bomba para abrir el camino. Devuelve ahora por la derecha eliminado a todos los enemigos. Cuando llegues a la parte central salta sobre el trampolín y quedarás inconsciente, llegara Croco y te robara las monedas. síguelo por todos lados. A medida que avanzas se ira haciendo camino con bombas, también encontraras a sus secuaces medianamente escondidos, pelea con ellos. Al final te harás de 3 Flower Tab. Al final debes pillar a Croco.

JEFE : Croco
DEBILIDAD : Fire Orb y Jump
COINS : 50
ITEMS : Flower Box
EXPERIENCIA: 10

Sigue la misma técnica anterior, atacalo con la habilidad Jump de Mario, si quieres también puedes usar la habilidad de Geno llamada Geno Boost que aumenta la fuerza del que la recibe. Con Mallow puedes curar y recuperar status. Luego de un rato pasara a mejor vida.

Al eliminarlo te harás de una bomba. Vuelve donde el minero y entrégale la bomba. Explotara la muralla y podrás seguir avanzando. Avanza y encontraras un cofre con un recuperador de HP y un save point, salva. Sigue las líneas férreas y encontraras a Punchinello, el jefe del lugar, recuerda atacarlo de lado o si no te lanzara lejos.

JEFE : Punchinello

DEBILIDAD : Usa ataques físicos y Jump
COINS : 50
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 30

Este jefe es complicado solo por las bombas que invoca. A medida que le haces daño ira arrojando bombas mas grandes y poderosas. Concentra los ataques de Mario y Geno en Punchinello y Mallow atacando a las bombas con Thunderbolt. Cura con ítems o con Mallow cuando sea necesario. Bloquea los ataques de las bombas para que hagan poco daño, esto se hace apretando el botón Y justo cuando explote la bomba en ti.

Luego del combate Punchinello deja una bomba gigante que explota en nuestras narices, por cierto no nos elimina pero si nos deja carbonizados. Luego veras una escena en la que conseguimos la tercera estrella en nuestro largo camino. Avanza por el camino y encontraras a Dyna, uno de los chicos perdidos. Súbete al carro de la mina y prepárate para escapar del lugar.

17. Escapando de la mina

La idea de este mini-juego es demorarte lo mas posible en llegar al pueblo porque así cuando compitas por tu cuenta el tiempo sea bajísimo y puedas romper el record fácilmente. En las minas puedes acelerar con el botón Y si tienes hongos, si no tienes iras a velocidad de crucero. también puedes frenar en las curvas complicadas para no descarrilar. Suerte y demorate. Llegaras al pueblo y careras en la casa de los padres de Dyna que nos agradecerán por rescatar a su hija. Al salir de la casa te encontraras con unos Snifits que andan capturando a un insecto. Lo que es importante es que mencionan a una princesa que cayo del cielo y que esta en custodia de un tal Booster.

Antes de salir de la aldea recórrela porque hay varias cosas por hacer. La primera ve a la casa de la parte izquierda de la ciudad y habla con un hombre que hace fuegos artificiales, cómprale unos por 500 Coins. Sal y habla con una chica entre unas cajas, te cambiara una Shiny Stone por los Fireworks, hazlo. En la parte superior derecha de la aldea hay una mujer que cambia puntos por ítems que no necesites, acumula puntos para cambiarlos por bombas elementales. En la tienda de ítems esta el topo que andaba buscando ítems raros en la mina, cómprale el primero de ellos que es una Lucky Jewel por 100 Coins. Ahora si, sal al mapa mundi.

////////////////////////////////////
Búsqueda Paralela: Ve a Toadpole Pond y habla con el renacuajo de la derecha y te dará nuevas notas musicales, esta vez son MI DO SO DO RE LA TI DO. Tócalas en el "piano" de la derecha y obtendrás una Alto Card, con lo que habrá mas ítems en la tienda de membresía.
////////////////////////////////////

18. Booster Pass

Enemigos en el área: Artichoker, Spikester, Carro Boscis, Lakitu

COFRE SECRETO: En la primera zona ve hacia la parte de la izquierda, en ese pequeña colina hay una planta verde, salta sobre ella y encontraras un aumentador de FP.

COFRE SECRETO: El segundo cofre tambien esta en esta area, justo antes de salir de la zona en la parte de la izquierda hay una Rock Candy.

Esta zona es bastante corta, en la entrada encontraras unos arbustos, examina el del lado derecho y hallaras una Frog Coin. Elimina al Lakitu volador para que no arroje mas enemigos. Avanza por la parte superior. En la siguiente zona hay una cofre con una flor, activa el switch en el hueco

de la derecha y eliminaras a todos los enemigos en la parte superior. Avanza por las piedras. Llegaras a la torre de Booster.

19. Booster Tower

Enemigos en el area: NSpookum, Remo Con, Orb User, Jester, Chomp, Bomb-Omb, KNIFE GUY, GREAT GUY

Al entra a la torre te encontraras a Bowser que esta solo, ya no tiene tropas y no sabe que hacer. No se le ocurre nada mejor que unirse a Mario y así eventualmente recuperar su castillo, además podrás ver un tutorial sobre el cambio de personajes. Con su ayuda entramos a la torre de Booster.

Zona 1: Elimina a todos los enemigos del lugar y sube las escaleras.

Zona 2: Avanza por el lugar

COFRE SECRETO: Hay una parte en donde psan y pasan snifits morados, alli en la parte superior izquierda hya un cofre con una Frog Coin.

Zona 3: Veras a Booster pasar en un trencito. Quédate en el lugar y Booster pasara corriendo hacia la izquierda, síguelo y ganaras una Frog Coin. Avanza hacia la derecha, en un espacio hay una Flor oculta.

Zona 4: Avanza por el lugar y déjate caer por el espacio del medio, calcula bien para caer en la plataforma y conseguir un arma poderosa para Mario llamada Masher. Vuelve a esta zona y entra por la parte inferior.

Zona 5: Activa el switch y vuelve a Booster Pass.

Allí encontraras una zona secreta, entra en ella y elimina al enemigo, te harás de tres cofres con: KeroKeroCola, una Frog Coin y una Flor. Vuelve a la torre de Booster al lugar del switch y avanza.

Zona 6: Aquí puedes ver a un Mario de 8-bits si pasa por detrás de la cortina. Avanza.

Zona 7: Elimina a todos los Snifits y salva la partida.

Zona 8: Llegaras a una parte en donde están todos los cuadros de los familiares de Booster y una puerta, la idea es activarlos en orden para obtener la llave. La secuencia es: 4-5-3-6-2-1, el orden es de izquierda a derecha. Te darán la Elder Key, abre la puerta y encontraras un arma para Bowser llamada Chomp. Sal y avanza hacia la derecha.

Zona 9: Encontraras un cofre con un recuperador de HP, sube por los bloques, en la parte superior derecha en un espacio hay una Frog Coin oculta. Sigue avanzando.

COFRE SECRETO: En un lugar usas un trampolin para seguir avanzado, llegas a una zona en donde llegan snifits en paracaidas. En la parte inferior izquierda hay una Frog Coin.

Zona 10: Llegaras a una especie de tablero, toma todas las monedas y la llave, hazlo saltando para pelear poco. Con la llave abre la puerta del lugar y conseguirás un Zoom Shoes. Sal y ve por la izquierda.

Zona 11: Hay varios Chomps, sube por los bloques.

Zona 12: aparecerá Booster y arrojara una bombas, puedes dejar que exploten o puedes eliminarlas. Avanza.

Zona 13: Sube por el lugar y avanza eliminando a los enemigos.

Zona 14: Sube de nuevo y encontraras un cofre con una Frog Coin. Sigue avanzando y salva la partida.

COFRE SECRETO: Aquí, antes de ir a a habitacion de Booster hay 2

cofres. El primero esta en la esquina inferior derecha tiene un recuperador de HP. El segundo esta encima del que tiene la Frog Coin, el que se ve, sube sobre el y encontraras una Goodie Bag.

Zona 15: Llegaras a la habitación de Bowser, ve a la puerta y habla con la princesa. De repente llegara Booster y deberás esconderte entre las cortinas, si lo haces bien al final Booster te regalara un Amulet. Sigue a Booster y tendrás un combate.

JEFE : Knife Guy y Great Guy
DEBILIDAD : Ataques físicos y magias
COINS : 25
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 30

Este combate es complicado si te demoras mucho en eliminar a algunos de los payasos. Te recomiendo eliminar primero al Knife Guy con ataques físicos o la habilidad Jump de Mario, puedes aumentar la fuerza de Mario usando la habilidad Geno Boost de Geno. también puedes usar en este combate a Bowser porque es bastante fuerte. Cuando se junten los payasos utilizaran una magia muy poderosa por lo que debes curar con items o magias. Cuando muera el Knife Guy elimina al Great Guy con ataques físicos o magias ya sean de Geno o Mallow. Un tip es que cuando los payasos están juntos le haces mas daño que cuando están separados.

Al terminar el combate sigue a Booster por las colinas. Trata de saltar sobre los barriles o los Nitfits para agarrar a la princesa y ganar flores para aumentar tu FP. Al final llegaras a una ciudadela llamada Marrymore.

20. Marrymore (hay casamiento)

Habla con todas las personas del lugar y te enteraras que Booster se va a casar a fuerza con la princesa Toadtood. Antes de irrumpir en la iglesia ve al Inn del pueblo y hospedate en la Suite, es un poco cara pero vale la pena. Por quedarte obtendrás una Flower Tab.

COFRE SECRETO: Se investigas la habitacion del segundo piso, en la parte inferior izquierda encontraras una Frog Coin.

Ahora ve por la parte de atrás de la iglesia y entra de imprevisto. Primero ayuda al secuaz de Booster a abrir la puerta y luego ayuda a Booster, no olvides salvar la partida.

Una vez dentro deberás buscar rápidamente las cosas de la princesa, si te demoras poco al final ella te dará un beso, pero si te demoras, te besara cualquiera de los otros personajes. Cuando creíamos que todo estaba bien aparecen los cocineros con un pastel, como no se va a usar se enojan y nos atacan.

JEFE : Torte x 2 y Cake ---> Raspberry
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 0
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 25

Lo primero es que no ataques a los cocineros, concéntrate en el pastel, cuando se mueva por segunda vez comenzara la pelea de verdad. Comienza atacando físicamente al pastel hasta que se apaguen todas las velas, lo mejor es usar ataques normales. Cuando ya elimines la parte superior la parte inferior utilizara magias mas poderosas por lo que curar será necesario. Sigue atacando con ataques físico y luego de un rato aparecerá Booster y se comerá el pastel.

Sal de la iglesia y deja que la boda entre Raini y Raz se lleve a cabo. Si quieres puedes entrar nuevamente y ver la boda de estos dos personajes. Nuestra siguiente misión será llevar a Toadtood de vuelta al reino de los hongos o Mushroom Kingdom.

21. Mushroom Kingdom

Al llegar habla con todos, el hombre de la billetera te dará una Frog Coin. En el Inn el chico que juega te venderá su juego llamado Bettle Mania por 500 Coins. Entra al castillo y habla con el canciller, Toadtood contara lo sucedido y nosotros partiremos en nuestra aventura en busca de las estrellas y para destruir a Smithy. Al salir del castillo la princesa bajara en paraguas y se unirá a nosotros, al parecer dejo a la sirvienta disfrazada como ella, si quieres puedes ir a ver. Como no sabemos que hacer vamos a hablar con Frogfucius. Ve a Tadpole Pond y habla con el anciano, te dirá que hay rumores de una estrella en Star Hills. Sal del lugar.

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Ve a Rose Town y sigue el camino hacia el norte, encontraras una casa en la que esta un jardinero cual esta buscando desde hace mucho una semilla o Seed y un fertilizante o Fertilizer, los que aun no tenemos.
////////////////////////////////////

Ya en el mapa general dirigete a Star Hill, recuerda que esta después de Marrymore.

22. Star Hill

Enemigos en el área: Sackit, Muku Muku, Gecko, Mastodoom

Para poder avanzar en este lugar debes activar unas flores mágicas que hay allí, en la primera zona encontraras 2, una que va a Marrymore y otra hacia las colinas.

Zona 2: En esta zona debes encontrar todas las flores y activarlas abrir el portal en la estrella central. Además podrás leer los deseos de mucha gente examinando las estrellas con caritas.

Zona 3: Aquí también debes activar las flores y veras el deseo de los padres de Mallow.

Zona 4: En esta ultima zona además de activar las flores encontraras en la parte superior una estrella, tómala y sigue avanzando.

Ya en el mapa mundi tendrás acceso a una nueva ciudad llamada SeaSide Town.

23. Seaside Town (cerca del mar)

Al entrar te darás cuenta que toda la gente del pueblo es media rara, lo único que te dicen es sobre un barco hundido y que allí hay una estrella. En la tienda de ítems puedes comprar ítems raros y en la casa del elder, en el segundo piso, encontraras a un sapo que al parecer es muy inteligente que vende accesorios por Frog Coins, tiene varios buenos así que si tienes monedas compra alguno, en especial el Exp. Booster que dobla la experiencia ganada en batalla. Sal de la aldea y dirigete al mar.

24. Sea

Enemigos en el área: Zeostar, Bloober, Leuko, Mr. Kipper, Greaper

Al entrar encontraras una tienda la cual la atiende una especie de mago. Si vas por la parte superior encontraras un save point. Vuelve y ve por la parte inferior.

Zona 1: Encontraras un cofre con la habilidad invencibilidad, mata a todas las estrellas y sigue en la siguiente zona.

- Zona 2: Mata a todos los enemigos que alcances. Ve por la parte superior y encontraras tres cofres con: un recuperador de HP, un aumentador de FP y una Frog Coin. Vuelve y sal por el lado izquierdo.
- Zona 3: Baja al agua y húndete en el remolino, ve hacia la derecha y entra en la cueva, sube por las burbujas y encontraras un cofre con una Max Mushroom. Sal del lugar.
- Zona 4: Ya al aire libre déjate caer al agua y húndete, busca el barco sumergido y entra por un tubo.

25. Barco Hundido

Enemigos en el área: Reacher, Dry Bones, Gorgon, Straw Head, Bloober, Mr. Kipper, Crusty, Bandana Blue, Bandana Red, JOHNNY.

En la primera zona encontraras un trampolín y dos habitaciones, la de la derecha te lleva a un save point y una nota de los marinos, de las cuales encontraras varias en el barco. Sal y ve por la parte de arriba.

- Zona 2: Encontraras una pista que dice que la palabra tiene 6 letras, avanza por el lugar.
- Zona 3: Aquí solo encontraras esqueletos débiles contra la magia.
- Zona 4: Entre unas cajas encontraras un aumentador de FP, avanza por las escaleras y encontraras un cofre con 10 Coins.
- Zona 5: En la primera puerta haz que la tortuga empuje la bola de metal sobre el cuadro amarillo, te darán la pista "S" y un recuperador de HP. En la segunda puerta debes ubicar los bloques en un orden determinado. El primero debes colocarlo un poco hacia la izquierda, el segundo hacia la derecha y el ultimo en el centro. Ganaras la pista "Se encuentra en el lecho marino" y un aumentador de FP. En la tercera puerta debes encontrar la salida del laberinto, la idea es llegar arriba y activar el switch. Te darán la pista "Esta dentro de dos conchas" y un Royal Syrup. Sigue avanzando.
- Zona 6: Encontraras un cofre con 10 Coins y la tienda, además te dirán que el password tiene que ver con el mar. No olvides comprar armas e ítems. Avanza.
- Zona 7: En la primera puerta debes recoger todas las monedas en orden y antes que desaparezcan, si lo haces bien recibirás la pista "tiene cuatro consonantes" y 100 monedas. En la segunda puerta debes liberar la bala de cañón y luego golpearla con tu cabeza para desbloquear las cajas, recibirás la pista "al menos dos consonantes van juntas" y un recuperador de HP. Sigue avanzando.
- Zona 8: En esta parte salva la partida y sube a los barriles, bota uno que esta suelto y empujalo hacia el botón verde, esto se hace saltando sobre el barril mirando hacia el lado contrario luego apreta el segundo botón y caerá un recuperador de HP y la pista "la R viene antes que la L". Avanza.
- Zona 9: Llegaras al cuarto en donde debes formar la palabra secreta, si no sabes cual es el password la respuesta es PEARLS, forma la palabra y habla con el tubo. Se abrirá la puerta y aparecerá el responsable del hundimiento del barco.

```

-----
JEFE      : King Calamari + Tentacles
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS     : 50
ITEMS     : -
EXPERIENCIA: 35

```

Lo primero que debes hacer es eliminar a los tentáculos del calamar gigante, puedes utilizar ataques físicos o magias de trueno. Al ir eliminando tentáculos te iras acercando al calamar. Cuando ya estés frente a el atacalo con la habilidad Jump de Mario, a estas alturas ya debes tener Super Jump por lo que deberías golpearlo varias veces si apretas el botón adecuadamente cada vez que lo golpees. Con los otros dos personajes puedes curar y atacar con ataques físicos. Te recomiendo tener a Toadtood porque cura y recupera estados

alterados al mismo tiempo y como segundo atacante a Geno o Bowser.

Al eliminar a este calamar gigante sigue el camino. Te encontraras con algunos enemigos, pero nada del otro mundo, encontraras repartidos dos cofres con monedas.

COFRE SECRETO: Encontraras unahabitacion en donde hay una copia de Mario. Trata de subirte sobre el en la parte inferior central de la habitacion. Activaras una caja y aparecera un cofre, subete sobre el Mario y te haras de una KeroKeroCola.

Baja escaleras, recorre pasillos y hasta que llegues con el personaje que vende ítems y con un save point, salva la partida y abre el cofre, es un monstruo poderoso llamado Hydon, si lo derrotas te dará una Safety Badge, este monstruo es débil contra las magias. Avanza por el lugar y tírate al agua, baja por el remolino, ve hacia la izquierda y encontraras 4 Frog Coins. Avanza por el agua y en la zona en la cual hay varias medusas, hay una puerta oculta entre los barriles, dentro hay un Safety Ring. Sube a la superficie y ve hacia la izquierda, arriba de unos barriles hay una Frog Coin. Ve hacia la derecha por la superficie y sal por la puerta de ese lado. Te encontraras con los piratas liderados por Jonathan Jones, elimínalos y sigue avanzando. Encontraras un cofre con un recuperador de HP. Sigue avanzando y tendrás que eliminar a otros piratas, cuando lo hagas entra a la habitación y enfréntate a Johnny.

JEFE : Johnny + 4 Bandana Blue
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 50
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 44

Elimina primero a los secuaces de Jonny con magias de trueno como la de Mallow. Luego con Geno aumenta la fuerza de Mario unas dos veces y luego ataca con ataques físicos y la habilidad Super Jump a Johnny. Luego de algunos golpes comenzara el duelo personal entre Mario y Johnny. Golpealo como antes y cura con ítems si es necesario.

Al terminar el combate Johnny te dará la estrella que cayo en su barco. Sal por la habitación del lugar, salva la partida y toma el trampolín. Vuelve a Seaside Town. Nada mas entrar te encontraras con un secuaz de Smithy llamado Yaridovich, entrega la estrella a la primera cuando te lo pida y saldrá huyendo. síguelo hacia la izquierda. Lo encontraras cerca de la costa, cuando intenta escapar Johnny se lo impide por lo que solo queda pelear por la estrella.

JEFE : Yadirovich
DEBILIDAD : Ataques físicos y magias de Trueno
COINS : 50
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 40

Atacalo con ataques físicos de Mario, recuerda darle mas poder con Geno y su Geno Boost. Mallow es muy importante aquí porque su magia de trueno es muy efectiva contra este monstruo. Utiliza Shocker tantas veces como puedes y hacerla mas fuerte apretando el botón después de oír el sonido de la magia. Luego de un rato se separara, el de lado izquierdo es el verdadero y le harás mas daño de la normal. Sigue atacando y curando si es necesario.

Una vez muerto volverás a tener la estrella y encontraras una llave llamada Shed Key, lee el mensaje de Johnny y vuelve al pueblo. Allí utiliza la llave en la casa de la esquina inferior izquierda y liberaras a la gente del pueblo, el elder te dará por el esfuerzo una Flower Box. Duerme en el Inn y compra ítems y

armas. Encontraras en esta aldea además dos tiendas interesantes, en una te venderán una cajita para capturar insectos en Booster Hills y en otra tienda podrás entregar Mushrooms especiales y ganar ítems. Mas información al final de la guía.

Hecho todo esto nuestro siguiente destino será Land`s End, en donde termina el mundo.

26. Land`s End

Enemigos del area: Chow, Shogun, Octovader, Geckit, Spinthra, Chewy, Shy Away, Stinger, Pink Flower

Este lugar esta compuesto por muchas zonas y ambientes distintos por lo que será un largo viaje.

Zona 1: Salta sobre la plataforma amarilla y avanza.

COFRE SECRETO: En la primera zona, subete a la plataforma amarilla y salta diagonal hacia el lado superior derecho, hayaras un aumentador de FP.

Zona 2: En esta área tírate con el cañón y elimina a todos los perros que salen. Luego parate en el borde del lado izquierdo del hoyo en donde hay una marca en forma de triangulo y salta hasta que aparezca una plataforma amarilla. Vuelve y tírate con el cañón, arriba hay un cofre con una Frog Coin. Avanza.

COFRE SECRETO: En la parte superior, a la cual llegas como te indico antes, hay un cofre en la parte de la izquierda de la colina en donde encontraras un aumentador de FP.

Zona 3: Avanza por sobre los pilares, esquivando a los lagartos.
Zona 4: Salva la partida y ve por la salida del lado inferior derecho

COFRE SECRETO: En la parte de abajo de esta zona hay unas flores azules, salta entre la segunda y tercera y encontraras una Frog Coin.

Zona 5: Ve hacia arriba en donde se ve una cueva, cuando salga humito salta y entraras a una zona oculta.

Zona 6: En esta cueva hay algunos enemigos mas difíciles de lo normal como Geckit, Spinthra y Kriffid. Avanza por la cueva hasta que llegues al final, súbete al trampolín y aparecerás en Kero Sewers, justo en donde hay un cofre, salta entre las paredes y abre el cofre, encontraras una Cricket Jam. Sal de Kero Sewers.

COFRE SECRETO: En la cueva secreta, en donde hay un Chow o perro, en la parte superior izquierda de la pantalla hay una Frog Coin.

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Ve a Tadpole Pond y habla con Frogfucius, dale la Cricket Jam y el te obsequiara 10 Frog Coins.
////////////////////////////////////

Vuelve a Land`s End, exactamente a la zona 4. Cuando estés allí usa las flores que dan vueltas para avanzar por la parte superior, por donde están las abejas. Avanza y llegaras donde un mago que te explicara un mini-juego para ganar monedas. Te recomiendo jugar en el modo experto para así ganar una Frog Coin.

Ya del otro lado del puente avanza por el camino y llegarás donde un save point. Salva la partida y habla con el ratón, te dirá que para llegar a Monstruo Town necesitas seguir al guerrero en los remolinos de arena.

- Zona 1: Elige cualquier de los dos caminos y metete en el remolino en donde aparezca un enemigo.
- Zona 2: Haz lo mismo que antes pero ten cuidado porque los remolinos se mueven.
- Zona 3: Aquí examina el camino superior para ver la colina, luego vuelve y ve por el remolino de arena por donde salga el enemigo, esta vez es mas difícil porque el enemigo se cambia de remolino.
- Zona 4: Entraras a una especie de cueva, hay un cofre para hacerte invencible, tómallo y mata a los monstruos de esta y la zona siguiente.
- Zona 5: Aquí elimina a los monstruos que queden y déjate caer por la grieta.
- Zona 6: detrás de unas cajas un mago te venderá una estrella de invencibilidad por 400 Coins, cómprala y mata a todos los monstruos del lugar. Avanza, entraras al templo de Belome.

27. Belome Temple

Enemigos en el área: Formless, Mokura, BELOME

Avanza por el templo, encontraras un trampolín que te sacara del lugar, pero para usarlo debes pagar 100 Coins. Avanza y elimina a las nubes que merodean el lugar. Llegaras a un sitio en donde hay tres cabezas de perro y un mago, pagale los 50 Coins y activa las cabezas. A continuación lo que obtendrás cada vez que actives las cabezas en este orden:

- 1-2-3: Recuperador de HP
- 3-2-1: 10 Coins
- 2-1-3: Monstruos
- 2-3-1: Monstruos
- 1-3-2: Yoshie Cookie
- 3-1-2: 10 Coins

Si te fijas puedes obtener una Yoshie Cookie por 50 Coins cada vez que eliges la combinación 1-3-2. Recuerda que el orden es de izquierda a derecha.

Después de activar las cabezas avanza por las murallas. Avanza y metete por el tubo. Encontraras lo que ganaste según la combinación que hiciste anteriormente. Salta sobre el trampolín y llegaras a una nueva zona. Allí encontraras dos cofres con Coins. Avanza.

COFRE SECRETO: En la zona anterior en donde hay dos cofres visibles y dos cofres ocultos, o sea hay cuatro cofres en total. Debes saltar sobre el de la izquierda y hayaras uno oculto con una Frog Coin. En la misma zona en la parte inferior cerca del visible, hay otro cofre con otra Frog Coin.

Encontraras un mago y una cabeza de perro, actívala y toma el ascensor solo cuando te arroje el mensaje "i am hungry", si no lo lanza desvuélvete y actívala de nuevo. Baja por la plataforma y continua hasta encontrarte con Belome.

JEFE : Belome
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 20
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 34

Esta vez Melome podrá hacer un clon del personaje que se coma por lo que cuidado con tus personajes mas débiles. Atacalo con ataques físicos y aumenta

la fuerza de Mario con Geno Boost, si quieres puedes usar las magias no elementales de Geno para atacar a Belome o a los clones. Cura con tu tercer personaje, ya sea Toadtood o Mallow.

Luego de eliminarlo, salta sobre el switch y avanza hasta llegar a la entrada de Monstruo Town.

28. Monstruo Town (vivan los monstruos)

En la primera puerta de la ciudad encontraras a la mama monstruo la cual te dirá que la estrella esta en el segundo piso, al subir resulta que la estrella es una estrella de mar que baila al ritmo del merengue o algo así, habla con los otros dos monstruos para enterarte de cuantos cofres secretos haz encontrado. Baja al primer piso y habla con mama monstruo, te ofrecerá la ayuda del sargento Flutter para seguir nuestra aventura en un lugar cerca del cielo, para ello debemos volver a Land's End y encontrar la colina, la cual ya sabemos en donde esta. En la segunda casa de la ciudad encontraras a un monstruo que te contara sobre los saltos que ha dado Mario, si llegas a los 30 seguidos te dará un ítem especial. Habla con la mole del lugar unas 7 veces para que deje caer una llave que hay encima de esta casa, sal de la casa y recoge la Temple Key. La tercera casa del pueblo esta sellada pero la puedes abrir con la Shiny Stone que cambiamos en Moleville. Si abres la puerta te enfrentarás con Culex el enemigo mas fuerte del juego, por lo que te recomiendo esperar algunas horas. Sigue con la cuarta casa, allí esta la tienda de Moomba la cual posee muchas ramas para Bowser. Sigue hacia la derecha y déjate caer en un hoyito para salvar la partida. Entra a la quinta casa y duerme en ella, aparecerán los 3 Musty Fears, que te darán pistas para encontrar sus banderas, las pistas son: "esta en una flor de madera", "esta debajo de una cama verde" y "esta entre una O y una A". Despierta y sube por las escaleras de la ciudad. Habla con el discípulo en el dojo y pelea con el, o es muy difícil. Luego aparecerá el Sensei llamado Jinx, pelea con el.

JEFE : Jinx 1
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : -
ITEMS : -
EXPERIENCIA: -

Ten cuidado con sus ataques porque son mortíferos, trata de bloquear lo mas que puedas. Dale fuerza a Mario con Geno Boost y cura a los personajes con Toadtood. después de un rato será historia.

JEFE : Jinx 2
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : -
ITEMS : -
EXPERIENCIA: -

Se puso color de hormiga la cosa, ahora sus ataques hacen mas de 100 de daño e incluso tiene un ataque que reduce tu HP a 1. Sigue la misma estrategia de atacar con Mario y darle fuerza con Geno Boost. Cura con Toadtood y resucita si es necesario con el ítem Pick me up. Suerte y paciencia.

JEFE : Jinx 3
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : -
ITEMS : Jinx Belt
EXPERIENCIA: -

Esta ultima forma de Jinx debes eliminarla cuando tengas el Lazy Shell como armadura. Cuando la tengas ven a combatir a Jinx. Sigue la misma estrategia anterior, aumenta tu fuerza con energizer o Red Essence y ataca con Mario a Jinx, si puedes hazlo con tus acompañantes pero te recomiendo curar con los

demas. Despues de unos 10 minutos Jinx sera historia.

COFRE SECRETO: En la salida de Monstruo Town, hay un cofre al costado de la plantita. Recuerda cerca de la puerta de la salida.

Sal de Monstruo Town.

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Ve y encuentra las banderas de los Musty Fears, la primera esta en Rose Town, en la estructura de la entrada. La segunda esta en la cama de Mario y la tercera esta en Yos`ter Isle entre la O y la A de la palabra GOAL. Vuelve a Monster Town y duerme en la cama, los fantasmas te darán la Ghost Medal.

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Vuelve a Belome Temple, a la zona en donde estaba la cabeza de perro y el mago, en el área de la plataforma. Esta vez espera hasta que te de el mensaje "i am sleeping" y sube a la plataforma, una vez abajo usa la llave y tendrás acceso a varios items: 8 Frog Coins, Fire Bomb, 4 Flores, Royal Syruo y Max Mushroom.

////////////////////////////////////
Vuelve a Land`s End a la tercera zona de los remolinos de arena y ve hacia la colina. Allí estará esperando el sargento Flutter para ayudarte con sus soldados a subir. Una vez arriba avanza y llegaras a Beam Valley.

29. Beam Valley

Enemigos en el área: Stinger, Pink Flower, Octovader, Chewy, Kriffin

Al entrar veras que hay muchas abejas y varios tubos por los cuales entrar. En la primera zona hay dos, metete en el tubo de la derecha, luego llegaras a una zona en donde deberás entrar al tubo del lado inferior, allí te harás de un cofre con un aumentador de FP.

COFRE SECRETO: Al principio metete por el tubo de la derecha, hay una abeja en el lugar, ve hacia el lado inferior izquierdo y encontraras una Rock Candy.

Desvuélvete y sube por el camino, llegaras a una zona en donde hay varias plantas carnívoras.

4	Este es el orden en que debes entrar a los tubos, recuerda que el monstruo volador debe mojarlas o no podrás entrar en ellos.	
3	1	1: Monstruo Box Boy y 2 Frog Coins.
		2: Cofre (3 coincidencias)
		3: Cofre (3 coincidencias)
		4: Nada
5	2	5: Cofre (3 coincidencias)

Cuando termines, avanza y salva la partida porque se viene una batalla.

COFRE SECRETO: En esta zona de las plantas carnívoras hay dos cofres ocultos. El primero esta en el tubo inferior o en el 2 allí examina al lado derecho del cofre especial, hay una KeroKeroCola. El otro cofre oculto esta el tubo 1, allí examina en la esquina bajo la escalera, hay una Red Essence. Recuerda que hay una escalera.

JEFE : Smilax, MegaSmilax
DEBILIDAD : Ataques físicos y magias no elementales
COINS : 0
ITEMS :
EXPERIENCIA: 40

La primera batalla complicada y no solo porque Smilax quita bastante energía, sino porque peleas contra 10 Smilax. Al principio aparecerán Smilax pequeños y luego aparecerá un Smilax gigante. Lo mejor es eliminar a los Smilax pequeños con ataques físicos y con la magia Geno Blast de Geno. Cuando pelees con MegaSmilax usara una magia que transformará a tus personajes en hongos e incluso hará magias de fuego muy poderosas, por este motivo los accesorios contra transformaciones son esenciales y también los ítems curativos. Ten paciencia y luego de un rato lo eliminaras.

Después del combate huirá el bichito que le daba vida a las plantas carnívoras y en una nota encontraras una SEED, además hay un bloque que si lo golpeas formara una enredadera que te llevara directamente camino hacia Nimbus Land.

30. Camino a Nimbus

Enemigos en el área: Birdy, Heavy Troopa

Esta zona es bastante sencilla de pasar, lo único que debes hacer es ir subiendo por las ramas de colores e ir recogiendo todas las monedas y Frog Coins que encuentres. También puedes eliminar a los Birdy que hay entre las ramas para que después de muertos forman plataformas entre las ramas y sea mas fácil transitar por ellas.

Al final llegaras a una zona en donde hay dos trampolines y una salida. La salida te lleva hacia las aguas termales de Nimbus, el trampolín con carita te lleva a Nimbus y el otro con una estrella hacia el mapa mundi. Ve a Nimbus.

31. Nimbus Land

Al llegar veras una pequeña escena con Valentina, la cual anuncia que dada la gravedad del rey, su hijo que acaba de aparecer tomara el trono, y de pasada ella ha sido elegida como reina. Todos quedan sorprendidos que el príncipe Mallow parezca un cuervo. Las cosas comienzan a tomar sentido. Recorre el reino y habla con todo el mundo. En el Inn podrás dormir en el colchón especial y soñar cosas bastante raras. En la tienda de armas compra toda clase de armaduras y armas.

COFRE SECRETO: En la tienda de ítems, sube a las cajas y salta hacia tu cuerpo, encontraras una Frog Coin.

Luego ve a la casa del lado superior izquierdo y conocerás al artista Garro, toca la estatua de Mallow y el te reconocerá. Mallow es el príncipe perdido de Nimbus Land y nuestra misión será sacar del poder a Valentina y liberar a los reyes de este lugar. Para ello habla con Garro y te pintara como estatua para poder infiltrarte al castillo. Una vez dentro veras una escena con Valentina y serás llevado a un cuarto especial para estatuas. Sal del lugar y salva la partida, luego aparecerá DODO, la mascota de Valentina y comenzará a pulir las estatuas, tu misión es evitar que te toque saltando. Si esquivas todos sus picotazos ganaras una Feather, esta junto al save, salva la partida.

32. Castillo Nimbus

Enemigos en el area: Blue Bird, Shaman, Jawful, Sling Shy, Orbison,
Pinwheel, Heavy Troopa, Birdy, Muckle, DODO,
VALENTINA.

Este castillo puede ser algo confuso por lo que las zonas deben quedar bastante
claras.

Zona 1: En esta zona hay dos salidas y una puerta, es la zona en donde
vez una escena en donde dos guardias te pinchan y se sale el
maquillaje de Garro. Ve por la salida de abajo, avanza
por los pasillos, luego ve a la derecha y encontraras un
cofre con un aumentador de FP. Vuelve a la zona 1.
Ahora sal por la salida de la derecha y encontraras un cofre
con un aumentador de FP. Vuelve a la zona 1. Entra por la
puerta y avanza.

COFRE SECRETO: En la zona 2 en la que hay tres puertas, investiga en
el lado superior izquierdo, encontraras una Frog Coin

Zona 2: En esta zona encontraras tres puertas, una de ellas cuidada
por un Heavy Troopa. Ve por la ultima puerta de la derecha,
avanza por la zona y encontraras un cofre con un aumentador
de FP y un recuperador de HP. Vuelve a la zona 2.
Ahora entra por la puerta de la izquierda, avanza por los
pasillos y encontraremos en una habitación a todos los
empleados del castillo, te darán la Castle Key y una Flower
Jar. No olvides salvar la partida.

COFRE SECRETO: En el pasillo en donde llegas donde los empleados
encerrados, hay dos cofres secretos. Uno esta al lado
de la entrada a donde están los prisioneros, salta
cerca de "puerta" y encontraras una Frog Coin. El
otro cofre esta en un pasillo oculto, haz el control
hacia la parte negra del mapa, justo bajo el cofre que
acabas de descubrir, hallarás otra Frog Coin.

Vuelve a la zona 2 y usa la llave en la puerta del centro. allí encontraras un
huevo gigante, habla con el y desafíalo.

JEFE : Shelly
DEBILIDAD : Ataques físicos, magias de trueno y no elementales
COINS : 30
ITEMS : Castle Key 2
EXPERIENCIA: 20

No es difícil este monstruo, primero elimina su cascara con ataques físicos y
luego atacalo con magias de trueno como Shocker y no elementales como Geno
Beam. Algo que no debes hacer bajo ninguna circunstancia es atacarlo con magias
de fuego porque es inmune.

Luego del combate abre la puerta a sus espaldas y usa la llave que te dio.
Avanza por los pasillos y llegaras a la zona en donde están los reyes
encerrados. Como no tenemos la llave decidimos quitársela a Valentina, por lo
que seguir a DODO es lo primordial. Veras una escena con Valentina, la muy
cobarde huirá del lugar y nosotros tendremos que seguirla. En el pasillo
encontraras un save point, salva y sigue adelante. Encontraras un cofre con una
estrella de invencibilidad, usala y elimina todos los enemigos que puedas.
Luego elimina a DODO y sigue avanzando. Como no hay mas camino caerás al vacío
y llegaras a las termas de Nimbus, vuelve y súbete en el trampolín que te lleva
a la ciudad. Veras otra escena con Valentina y esta vez tendrás que pelear con
ella.

JEFE : Valentina y DODO
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 200
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 54

Nada mas comenzar la batalla concéntrate en Valentina, atacala con ataques físicos, con Mario Ultra Jump, Geno o Bowser son con ataques normales y espera con tu curador, ya sea Mallow o Toadtood. Llegara un momento en que DODO peleara solamente con Mario, allí solo usa ataques físicos para hacerle daño, no malgastes FP con habilidades solo usa ataques normales y cura cuando sea necesario. Volverás con Valentina y ella usara la magia que te convierte en Hongo, cura rápidamente con ítems o magias y sigue atacándola. Luego de un rato será historia.

Al eliminar a Valentina recibirás la llave de la habitación en donde estaban los reyes, veras una escena en la que los liberamos y nos cuentan que hay una estrella en el volcán, cerca de su reino, además nos dicen que a través de las aguas termales se puede acceder a el. Antes de salir del castillo, sal por la parte superior de donde están los reyes y encontraras un aumentador de FP.

COFRE SECRETO: Sigue avanzando y en la parte en donde veas un cofre abierto, sube sobre el, encontraras una Frog Coin.

Vuelve y baja encontraras a mucha gente en el castillo, una de ellas, el guardia, te dará una Flower Jar. Sal del castillo.
Antes de ir a las aguas termales, recorre un poco el pueblo. En la parte superior derecha, en una de las casa encontraras a Croco, el que te dará un ítem muy importante llamado Signal Ring, el que dará un pitido cada vez que haya un cofre secreto en el lugar donde transites. En el Inn del lugar duerme en el colchón especial varias veces hasta que aparezca Toad junto a ti, te dará una Red Essence. Ahora ve hacia la derecha y recorre ese costado haciendo la palanca hacia el cielo, encontraras un camino secreto en donde esta escondido el personaje que te dio anteriormente la semilla o SEED, ahora si lo dejas libre te dará el FERTILIZER. Sal al mapa mundi.

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Con la SEED y el FERTILIZER en tu poder ve a Rose Town y dale esos ingredientes al GARDENER que vive en la parte norte del pueblo. Se abrirá un camino secreto y encontraras un arma y una armadura para Mario llamadas Lazy Shell.
////////////////////////////////////

////////////////////////////////////
Aventura Paralela: Ve a Tadpole Pond y habla con el renacuajo de la derecha, te dará algunas pistas de la ultima canción que quiere Toadoroski, las notas correctas son: LA TI DO RE SO DO RE MI, ve al "piano" y tócalas. Ganaras una Soprano Card.
////////////////////////////////////

33. Volcano

Eemigos en el area: Magmus, Chained Monkey, Armored Ant, Vomer, Body, Oerlikon, Pyrosphere, Stumped, CZAR DRAGON.

Zona 1: En la primera zona debes ir hacia abajo y encontraras unos pequeños bloques de piedra, salta por ellos y encontraras 2 cofres con dos aumentadores de FP.

Zona 2: Sigue avanzando

Zona 3: Hay dos cofres, uno con 10 Coins y otro con un aumentador de FP.

Zona 4: Hay un cofre de invensibilidad, elimina a todos los enemigos

que veas.

Zona 5: Sigue eliminando enemigo y avanza por la parte superior

Zona 6: Sube y avanza

Zona 7: Toma la Frog Coin del lugar

Zona 8: Salta por las piedras

Zona 9: Hay una Frog Coin, utiliza la lava para alcanzarla

Zona 10: Hay dos Frog Coins, utiliza los bloques para alcanzarlas

Zona 11: Avanza y elimina al árbol rápidamente para que no arroje pequeños enemigos

Zona 12: Encontraras un cofre con un aumentador de FP y una Frog Coin

Zona 13: Ve por las orilla y continua por arriba

Zona 14: Sube por el lugar y avanza

Zona 15: Elimina al enemigo de gran tamaño y sigue adelante

Zona 16: Encontraras un cofre con 100 Coins y a Hinopio. En su tienda puedes dormir, comprar ítems y armas. Haz todo eso y avanza.

Zona 17: En esta zona salva la partida. Avanza por el puente rápido o si no se caerá y te quemaras. Encontraras al jefe del lugar.

JEFE : Czar Dragon
DEBILIDAD : Magias de hielo y no elemental
COINS : 0
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 50

Este enemigo tiene dos formas, la primera es sencilla de eliminar, solo atacalo con ataques físicos y magias de hielo con Mallow o no elementales con Geno cuando las pequeñas bolas de fuego aparezcan. Cuando no estén puro ataque físico y curar cuando sea necesario. Llegara un momento en que cambiara su forma a un esqueleto, aquí utilizara la magia Boulder que hará mucho daño a tu grupo, cura con ítems o magias y atacalo con ataques físicos, esta vez harán el doble de daño. Continua atacando y curando y será historia.

Luego del combate avanza, encontraras la Star Piece, pero te la robaran unos extraños personajes parecidos a los power rangers. Síguelos por todo el volcán, llegaras a un save point, salva.

JEFE : Axem Rangers
DEBILIDAD : Magias no elemental
COINS : 0
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 17

Estos enemigos son difíciles si no tienes una estrategia clara. Lo primero es utilizar un Energizer para aumentar la fuerza de todos tus personajes. Luego utiliza magias grupales como Snowe con Mallow, Crasher con Bowser o las de Geno que son las mas efectivas. Luego con Mario ataca físicamente a la Ranger rosada porque cura, luego al verde, amarillo, negro y al ultimo el rojo. Cuando los hayas eliminado y curado apropiadamente tendrás que pelear con el cañón de estos monstruos, aumenta la fuerza de Mario y Geno con Geno Boost y atacalo solo físicamente, luego de tres o cuatro turnos será historia. Recuerda que este cañón hace mucha energía por lo que curar es imprescindible.

Luego del combate caerán todos los malos y recuperaras la estrella que te quitaron dentro del volcán. Vuelve a Nimbus Land y habla con los reyes, te dirán que el único lugar que queda por explorar es el castillo de Bowser, y que para llegar necesitas el Autobús del reino. Sal al pueblo y ve hacia la izquierda, encontraras el bus, súbete y llegaras al castillo de Bowser.

34. Bowser Keep

Enemigos en el área: Terra Cota, Forkies, Gu Goomba, Star Cluster, Rob-Omb, Magmus, Pulsar, Armored Ant, Bloober, Stinger, Geckit, Chained Kong, Chester, Chow, Slyng Shy, Bahamut, Chewy, Malakoopa, Tub-o-Troopa, Sackit, Big Bertha, Pyrosphere,

Mr. Kipper, Musckle, Amanita, Orbison, Greaper,
Glum Greaper, Lakitu, Zeostar, MAGIKOOPA,
BOOMER, EXOR.

Avanza por los pasillos de la mansión, no hay muchos caminos por lo que perderse no es una opción. En la primera zona oscura hay un cofre con un aumentador de FP. Sigue avanzando y encontraras a Croco, ve hacia la parte inferior izquierda y encontraras una habitación secreta, allí hay 100 Coins y un recuperador de HP. Habla con Croco y cómprale ítems. Salva la partida. Al avanzar encontraras 6 puertas, para seguir avanzando necesitas abrir solo 4, pero nosotros abriremos todas. Lo que encontraras en las puertas son: peleas, puzzles o

Puerta 6: Peleas, al final hay una Drill Claw (arma de Bowser)

Puerta 4: Peleas, al final hay una Star Gun

Puerta 1: Juegos. 1º: Preguntas; 2º: contar barriles; 3º: contar mas barriles; 4º: el orden de llegado del triatlón. El orden se determina según lo que te dicen los monstruos. El primer lugar "bike....."; segundo lugar "third in swimming"; tercer lugar "forth in bike" y cuarto "same in triatlon and swimming". El orden de los monstruo varia. Al final ganas una Rock Candy.

Puerta 2: Juegos. aquí debes avanzar por el lugar atrapando ítems y monedas sin perder las 12 veces que te dejan perder. Es decir, si caes a la lava pierdes una, si te toca barril ya van 2, etc. Al final ganaras un arma para Toadtood llamada Super Slap.

Al completar las cuatro pruebas llegaras a un save point, salva la partida y tendrás un combate.

JEFE : Magikoopa
DEBILIDAD : Ataques físicos
COINS : 10
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 10

Lo único que debes hacer es eliminar a Magikoopa con ataques físicos, ya sea con Mario, Geno o Bowser. Cura con Mallow o Toadtood y será historia en poco tiempo.

Al terminar el combate veras una escena entre Magikoopa y Bowser, además el te recuperara el HP y FP si le hablas y te dará un cofre con monedas infinitas. Ve por la puerta de la derecha y encontraras a Croco, el cual te venderá las armaduras mas fuertes para la mayoría de los personajes. Sal y avanza por el lado derecho. En esta zona debes tratar de avanzar cuando no estén golpeando el suelo los monstruos, si no quedaras clavado al suelo. Si puedes y para que sea mas fácil el trayecto, puedes subirte a uno de los monstruos y avanzar por las parte superior de la pantalla. Continua.
Encontraras a otro monstruo llamado Boomer.

JEFE : Boomer
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : 9
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 19

Al principio este enemigo esta de color rojo, en esta forma es débil contra las magias por lo que Ultra Fire de Mario, Shocker de Mallow y Geno Beam de Geno son los ataques mas eficaces. Cuando cambie a color azul será débil a ataques físicos, atacalo hasta que muera.

Al terminar la batalla, el monstruito a cargo del candelabro te llevara hasta lo mas alto del castillo de Bowser. Una vez arriba te enfrentaras a la espada que te arrojó lejos al principio del juego.

JEFE : Exor
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : 0
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 34

Esta pelea es difícil si no sabes exactamente lo que hacer. Primero elimina a los ojos de la espada y a la boca, en especial a la boca porque tiene magias muy poderosas. Es mas tan solo debes eliminar a uno de los ojos para poder dañar a Exor. Cuando tengas uno de los ojos y la boca derrotados ataca a Exor en la parte superior. Cada parte es débil a magias y ataques físicos, pero es mejor atacar a Exor con ataques físicos. Cuando se recupere la boca y los ojos vuelve a eliminarlos con magias generales y ataques particulares y cuando lo hagas ataca a Exor. Veras que en un ratito será historia.

Al eliminar a la espada somos transportados al mundo de Smithy, la fabrica.

35. The Factory (fabricando monstruos)

Enemigos en el area: Glum Reaper, Hippopo, Li`l Boo, Machine Made, Jabit, Pounder, Springer, Ninja, COUNT DOWN, DING-A-LING, CLOAKER, DOMINO, MAD ADDER, CLERK, MANAGER, DIRECTOR, GUNYORK, FACTORY MANAGER, SMITHY.

Zona 1: Encontrarás el trampolín para salir
Zona 2: Avanza por las tuercas saltando y encontraras un save point.
Zona 3: Avanza por las tuercas hacia la derecha.
Zona 4: Activa el switch especial
Zona 5: Hay un save point.

COFRE SECRETO: En la zona 5, a un costado del save hay un cofre oculto con una recuperador de HP.

Zona 6: Encontraras un cofre con un Ultra Hammer para Mario. Cruza por los pernos y salta por el trampolín.
Zona 7: Esta uno de los jefes finales

JEFE : Count Down y 2 Ding-A-Ling
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : 200
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 55

Utiliza magias generales con Mallow y Geno y ataca a los Ding-A-Ling con ataques físicos de Mario. Lo principal acá es eliminar a las campanitas y luego al reloj. Cuando lo hayas hecho comenzara lo complicado, ataca al reloj solo con ataques físicos con Mario y Geno, con Mallow o Toadtood puedes curar a tu grupo de estados alterados o por que tienen poco HP. Ten paciencia y lo eliminaras luego.

Salva la partida y continua avanzando.

Zona 8: Continua, déjate caer al vacío y encontraras dos cofres con un recuperador de HP y un aumentador de FP.
Zona 9: Avanza por el lugar teniendo cuidado con las flechas, si te tocan lo mas seguro es que tengas que pelear con los monstruos que vienen en las correas.
Zona 10: Avanza por las huinchas teniendo cuidado y caminando hacia el lado contrario. Hay un cofre con una Royal Syrup. Sigue.
Zona 11: Avanza por las huinchas
Zona 12: Ve por la parte superior, hay dos cofres con un recuperador

de HP y un aumentador de FP. Vuelve y ataca al Yadirovich metálico. Luego déjate caer por el orificio que se forma.

Zona 13: Encontraras a dos nuevos enemigos

JEFE : Cloaker y Domino -----> Mad Adder
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : 100
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 50

Primero debes tener en mente que dependiendo del enemigo que dejes vivo serán los ataques del monstruo que vendrá mas adelante. Te recomiendo dejar vivo a Cloaker porque utiliza ataques físicos. Elimina a Domino con ataques mágicos como Geno Beam o Shoker. Luego se unirá Cloaker con el Mad Adder y comenzara lo bueno. Primero debes tener claro que morirás bastante seguido por el ataque de la serpiente. Ataca con magias grupales con Geno y Mallow, si tienes puedes usar una Rock Candy o Bombas de diverso tipo. Con Mario puedes utilizar Ultra Flame contra Cloaker. Cuando lo hayas eliminado solo quedara la serpiente, atacala con ataques físicos y morirá pronto. Si tienes muchos problemas puedes equipar antes del combate accesorios anti-transformaciones o comprar muchos Pick me Up.

Luego de eliminar a estas bestias, vuelve a la zona anterior y salva la partida. Sigue avanzando hasta que este dentro de la fabrica. Avanza por la fabrica y te encontraras con Clerk, elimínalo y sigue avanzando. Veras una escena con Mallow y luego aparecerá Toad que te venderá ítems y te dará una Rock Candy. Compara varios Pick me Up porque los vas a necesitar. Sigue por la fabrica y te encontraras con dos monstruos el Manager y el Director, la idea con estos dos es atacar con magias generales como Geno Blast o Thunderbolt para eliminar a los mas pequeños y luego concentrarte en los jefes con ataques físicos. Cuando hayas eliminado a estos tres vuelve al save point y salva. Sigue adelante y te enfrentaras a un verdadero desafío.

JEFE : Gunyolt + Factory Manager
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : 100
ITEMS : -
EXPERIENCIA: 60

En esta pelea necesitas estrategia y un poco de suerte. Primero elimina al Factory Manager con ataques físicos. Luego esta "maquina" te atacara con magias muy poderosas, por lo que curar será imprescindible. Puedes atacarlo con ataques físicos y magias como Shoker o Geno Beam, pero nunca dejes a tus personajes con HP bajo 100, nunca o podrías morir al instante. Sigue así usando KeroKeroColas, Pick me Ups y ataques físicos para eliminarlo en unos 10 minutos.

Al eliminarlo vuelve donde Toad y compra mas Pick me Ups, equipa el Lazy Shell como armadura para Mario, salva la partida y prepárate para la batalla final. Avanza y veras una escena con Smithy, luego pelear.

* Si no sabes o no tienes el Lazy Shell se encuentra en una zona secreta en Rose Town. Debes llevar la Seed y el Fertilizer y dársela al jardinero. Obtienes el Lazy Shell armadura y la Lazy Shell arma.

JEFE : Smithy + Smelter
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : -
ITEMS : -
EXPERIENCIA: -

A Smithy debes atarlo con ataques físicos con Mario y con magias grupales con Geno y Mallow. Porque grupales, porque la idea es eliminar al Smelter que le da la posibilidad a Smithy de crear pequeños monstruos bastante fuertes. Elimina primero a Smelter y luego concéntrate en Smithy. Cura con KeroKeroColas e ítems si es necesario por las magias poderosas de Smithy y nunca estés por debajo de

los 110 de HP. Luego de un rato será historia.

Smithy se enfurece por la derrota y destruye toda la estructura del lugar, claro esta sin antes llevarnos a una especie de calabozo y mostrarnos su verdadera forma.

JEFE : Smithy
DEBILIDAD : Magias y ataques físicos
COINS : -
ITEMS : -
EXPERIENCIA: -

Te llevara bastante tiempo eliminar a Smithy, utiliza todos los ítems que tengas, Rock Candy, Bombas y magias mas poderosas. Como Mario tiene el Lazy Shell casi no recibirá daño por lo que el será el estandarte de la batalla. Luego de unos 20 minutos Smithy será historia.

Luego de la pelea disfruta del final y epilogo de este hermoso juego de Nintendo/Squaresoft. Gracias por leer y nos vemos pronto con otro juego clásico o moderno, quien sabe.

SECRETOS Y COSAS EXTRAS

1. Super Metroid

Después de ir a Star Hill y recuperar la Star Piece y antes de ir a Nimbus Land ve a Mushroom Kingdom, allí en la habitación del castillo en donde estaba oculto el guardia cuando invadieron este lugar, encontraras a Samus, un personaje de un juego de Nintendo llamado Metroid.

2. Link

Si juegas con Raz cuando estas en Rose Town, y si te quedas a dormir gratis, veras a Link del juego Zelda de Nintendo.

3. El Casino

Cuando ya hayas eliminado a Valentina en Nimbus Land, vuelve a Booster Tower, la encontraras muy acaramelada con Booster, además camino a lo mas alto te encontraras con el Knife Guy, si adivinas 12 veces seguidas en que mano tiene la pelota te dará la Bright Card. Con ella ve hacia Beam Valley, allí ve al área en donde había varios tubos y salían pirañas de ellos. Entra en el superior y encontraras un Chomp, elimínalo y saltar por el lugar para descubrir un bloque. Sube en el avanza por la zona. Encontraras el Casino del Great Guy.

4. El Sheep Attack (ovejas a mi)

Para obtener este ataque debes equipar en Toadtood el B`Tub Ring, luego obtener el Mystery Egg que es el segundo ítem que vende el hombre en la tienda de armas de Moleville. Usa el huevo 10 veces en batalla y se transformara en el Lamb`s Lure. Usa ese ítem 50 veces en batalla y ganaras el Shepp Attack.

5. El rey de los saltos

Recuerdas en Monstruo Town que hay un monstruo que te dice los saltos consecutivos que realizas en batalla. Este monstruo te dará el Attack Scarf si realizas 30 saltos y si haces 100 saltos te dará el Super Suit.

6. El Star Egg

Para obtener este ítem que hace 100 de daño a todos los enemigos debes ir al Casino del Great Guy. allí juega con el a "mirar hacia el otro lado". Ganale 100 veces consecutivas y te dará el Star Egg.

7. Lazy Shell y Lazy Armor

Debes recolectar la Seed o semilla y el Fertilizer. El primero lo ganas al eliminar a Smillex en Beam Valley. El segundo lo obtienes luego de eliminar a Valentina, ve a la parte de la derecha de Nimbus Land y hace el control hacia el vacío, descubrirás una entrada secreta y un enemigo te dará el ítem. Llévalos donde el jardinero en Rose Town y se formara una enorme planta, súbela y encontraras los ítems en unos cofres.

8. El toque Final Fantasy

En el juego encontraras a un enemigo muy poderoso llamado Culex, como este es un juego programado por Squaresoft, la pelea tiene el estilo e incluso la música del Final Fantasy 4. Para poder pelear con el debes ir a Monstruo Town y abrir el sello de la puerta con una Shiny Stone, la cual obtienes cambiando unos Fireworks. Habla con la niña cerca de la casa del que vende Fireworks en Moleville y ella te la cambiara. Lleva la piedra a Monstruo Town y podrás pelear con Culex.

JEFE : Culex
DEBILIDAD : -
COINS : -
ITEMS : Quarz Charm
EXPERIENCIA: 240

Elimina a todos los cristales y luego concéntrate en Culex. Equipa el Lazy Shell en Mario para hacerlo resistente a las magias. Utiliza magias generales como Geno Flash, Star Rain con Mallow y Rock Candy con Mario. Cuando hayas eliminado a dos cristales debes concentrarte en Culex con ataques físicos. Cura si es necesario con KeroKeroColas o Elixirs. Esta batalla demorara varios minutos, yo diría 30 minutos, por lo que debes tener paciencia.

AGRADECIMIENTOS

-
- A Nintendo y Squaresoft por este hermoso y entretenido juego
 - A Gamefaqs por el apoyo a las guías en español
 - A mi pareja por aguantarme este hobby