

Mario Party 4 FAQ (Spanish)

by Palen92

Updated to v2.0 on Feb 20, 2018

Información Básica

Información Legal

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

Historial de versiones

v2.0 (Febrero 2018): Actualización obligatoria después de que Gamefaqs modificara su editor. Esta sección inicial se creó para aglutinar todas las secciones ajenas a la guía en sí, pero no recibió más modificaciones. También fue pulida y revisada, para confirmar que se muestre acorde con el nuevo formato.

v1.0 (Febrero 2017): La primera versión que apareció en Gamefaqs. Además de ser traducida al castellano, fue modificada siguiendo la nueva normativa más estricta. El uso de colores fue simplificado; dado que ya no eran necesarios para delimitar secciones, se usó una coloración estándar para remarcar el nombre y los controles de cada minijuego.

v0 (Noviembre 2014): La versión original de esta guía. Fue publicada en inglés en otra web, pero la normativa era mucho menos específica y por ello era bastante primitiva. Usaba también bastantes colores, pues al mostrarse el texto en una sola página era la mejor herramienta para delimitar claramente las secciones y facilitar la navegación.

Créditos/Agradecimientos

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leerla

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

Contacto

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

Sobre esta guía

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

Mario Party 4 incorpora un total de 60 minijuegos, distribuidos en 8 categorías dependiendo de cómo se jueguen en los distintos modos o cuántos personajes participen. Las categorías son las siguientes:

4 Jugadores: la categoría más básica engloba un total de 16 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí para obtener la victoria. Se obtienen al final de cada ronda de los modos Fiesta e Historia mediante una ruleta que escoge uno de entre cuatro minijuegos al azar.

1vs3 Jugadores: esta categoría engloba 9 minijuegos. En ella, un jugador luchará contra un grupo de tres jugadores por la victoria. En ciertas ocasiones el jugador individual se ve beneficiado y en otras es al revés, aunque todo depende del nivel de los jugadores y sus habilidades en según qué situaciones. Se obtienen al final de cada ronda de los modos Fiesta e Historia mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

2vs2 Jugadores: esta categoría engloba 9 minijuegos. En ella, dos parejas de jugadores trabajarán en equipo para obtener la victoria. Se obtienen al final de cada ronda de los modos Fiesta e Historia mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

Battle: esta categoría engloba 6 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí, aunque esta vez es importante el orden en que queden los jugadores para repartir el bote. Se obtienen en los modos Fiesta e Historia cuando un jugador se para sobre la casilla de Batalla, y el jugador que activa la casilla escoge entre dos minijuegos al azar.

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

Story: esta categoría engloba 5 minijuegos. En ella, dos personajes se baten en duelo singular por la victoria. Se obtienen al final de cada tablero del modo Historia, donde el propietario del tablero será nuestro oponente.

Etc.: esta categoría engloba 3 minijuegos muy peculiares. Dos de ellos se obtienen en el tablero de Bowser al pasar frente a él bajo los efectos de un champiñón grande o gigante, y son duelos singulares jugador contra jugador (contra Bowser en su tablero). El tercero y último se obtiene al final del modo Historia.

Sala Extra: esta sala constituye un modo aparte por las tres "secciones" que presenta, por lo que será analizada en detalle más adelante. Los minijuegos de esta sala están disponibles desde el principio (menos uno).

Table of Contents

1. Información Básica
2. Sobre esta guía
3. 4 Jugadores
4. 1vs3 Jugadores
5. 2vs2 Jugadores
6. Battle
7. Bowser
8. Story
9. Etc.
10. Sala Extra
 1. Thwomp's Backroom Ball
 2. Whomp's Basement Brouhaha
 3. O. Paca

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

4 Jugadores

Los anillos submarinos

Controles: Control Stick para moverse, A varias veces para avanzar

En esta carrera subacuática deberemos atravesar el mayor número posible de anillos. Cada anillo supone un punto que se añade a nuestro marcador. En un par de ocasiones, a medida que avanzamos, una mantarraya aparecerá por delante y dejará unos pocos anillos dorados que suponen tres puntos para nuestro marcador. La carrera no está exenta de enemigos: primero un puñado de Bloopers viene flotando hacia nosotros, tocarlos implica perder un punto; algo más adelante un par de tiburones merodean en círculo, tocarlos implica perder dos puntos; ya cerca del final una anguila cruza la pantalla de derecha a izquierda, tocarla implica perder tres puntos.

Cabe mencionar que pulsar A sólo nos hace avanzar más rápido, seguiremos avante aun sin tocar ningún botón. Sin embargo, una posición más avanzada casi siempre es ventajosa, por lo que a menos que queramos esquivar enemigos vale más estar delante.

Las babosas

Controles: A varias veces para escapar

Los cuatro jugadores, uno en cada esquina, intentarán escapar de Babosón y alcanzar la plataforma central. Al principio es más o menos sencillo, pero a medida que avanzamos se vuelve más complicado. Si reducimos el ritmo más de lo debido, Babosón nos empujará hacia él y tendremos que volver a empezar. El jugador que alcance la plataforma central dentro de los 30 segundos de tiempo límite ganará.

El mamotreto

Controles: Control Stick para moverse

Nos encontramos entre las páginas de un libro gigantesco. A medida que pasan, es decir, que nos caen encima, deberemos encontrar un agujero que nos permita evitar que nos planchen. Al principio las páginas caen lentamente y presentan varios agujeros por los que pasar, pero conforme pasa el tiempo las páginas caerán más rápidamente y habrá menos agujeros por los que pasar. El jugador que resista en pie, ganará.

Los tres largos

Controles: B+A a braza, L-R (alternar) a espalda, B-A (alternar) a crol

Toca hacerse unas piscinas, concretamente tres, y cada una con un estilo diferente. Cada jugador cuenta con un medidor de energía en forma de corazón, que mostrará la energía que le queda. Cuanto más rápido nade, más rápido se vaciará el medidor, por lo que hay que conseguir encontrar un equilibrio entre velocidad y energía para llegar con todo al sprint final. El jugador que complete los tres largos en primera posición, gana.

Récord personal: 52"20

Avalanchaaaaaa...!

Controles: Control Stick para girar, A para impulsarnos con los bastones

Una avalancha nos persigue montaña abajo, y hay que conseguir evitarla hasta que lleguemos al valle. El camino no es sencillo, puesto que girar no es del todo fácil y además hay algunas rocas contra las que podemos chocar y quedar eliminados. Hay que conseguir una distancia de seguridad con la avalancha a base de darle a los bastones, y utilizar los saltos para ganar más velocidad y distancia.

El rocamínó

Controles: A varias veces para pulsar el interruptor

Un juego rápido y simple, pero a la vez complicado y extenuante. Durante 10 segundos, los jugadores deben machacar el interruptor. Cada golpe hace aparecer un Roco del suelo, que actuarán como fichas de dominó. Cuando acabe el tiempo cada personaje derribará su fila de Rocos, y el que consiga un mayor número de "fichas" derribadas, es decir, el que haya pulsado más veces el interruptor, gana.

Récord personal: 86

Salto con Paratroopa

Controles: Control Stick para moverse

Los cuatro jugadores saltan en paracaídas para atravesar las nubes y recoger el mayor número de monedas antes de aterrizar. Podemos recoger monedas sueltas o bolsas de monedas, que contienen cinco monedas. Durante la caída también nos encontraremos varios enemigos que tendremos que evitar, porque si un jugador es golpeado cuatro veces su participación termina (aunque conserva todas las monedas que haya conseguido).

Caravana de globos

Controles: Control Stick para mover el objetivo, A para disparar

Viajamos al oeste para poner a prueba nuestros reflejos de pistolero. Delante nuestro hay un tren que transporta globos, y cada turno se abrirá un vagón para soltarlos. Al cabo de un rato, cuando los globos flotan a diferentes alturas, Toad sacará una bandera de un color determinado, y tendremos que disparar al globo que sea de ese mismo color. Si acertamos ganamos un punto, y el primer jugador que consiga tres puntos, gana.

Tira y... ¡canasta!

Controles: A para saltar, B para lanzar

Hora de una partidita de básquet. Enfrente tenemos tres hileras de canastas: la superior y la inferior tienen el aro rojo y cada enceste equivale a un punto, la de en medio tiene el aro dorado y cada enceste equivale a dos puntos. El juego comienza con las hileras de aro rojo moviéndose hacia un lado y la hilera de aro dorado moviéndose hacia el lado opuesto. Cuando transcurre la mitad del tiempo límite, las hileras se mueven en la dirección opuesta. Esto supone un problema, ya que si encestamos una pelota se queda en la canasta, bloqueándola. Una vez transcurridos los 30 segundos, el jugador que haya conseguido más puntos es el ganador.

¡Rehaz la foto!

Controles: L y R para girar la pieza, Control Stick para moverla, A para colocarla

Toca resolver un puzle, en esta ocasión de tan solo ocho piezas, y tenemos 60 segundos para completarlo. Tiempo más que de sobra, porque la imagen que queremos completar sigue en movimiento y es sencillo ubicar la posición de cada pieza. El jugador capaz de completar el puzle dentro del tiempo límite será el ganador.

El pelotón de Frido

Controles: Control Stick para moverse

Los jugadores están sobre una placa de hielo, mientras unos pocos Frido se forman a su alrededor. Los Frido nos arrojarán bolas de nieve, que nos congelarán si nos golpean. Es fácil adivinar la dirección de las bolas porque los Frido se colocan en posición mirando fijamente hacia dónde van a lanzar. Normalmente apuntan a la última posición fija de un personaje, pero por si acaso es mejor alejarse del lugar al que miran. Conforme pasa el tiempo, más Frido se formarán a nuestro alrededor para complicar las cosas, y también el Frido gigante se despertará para arrojar una inmensa bola de nieve de vez en cuando. Como última complicación, al estar sobre una placa de hielo los personajes resbalan, por lo que frenar y cambiar de dirección no es sencillo. El jugador que logre resistir el envite será el ganador, o en su defecto, cualquier jugador que permanezca en pie una vez agotados los 60 segundos de tiempo límite.

Machaca Bob-Omb

Controles: Control Stick para mover los bloques, A para girarlos a la derecha, B para girarlos a la izquierda, Y o X para darles la vuelta

Similar al popular Tetris, cada jugador dispone de su propia columna para depositar los diferentes bloques que van cayendo. Es necesario juntar tres o más piezas iguales para hacerlas desaparecer y sumar puntos. No es necesario ceñirse al espacio de cada jugador, se puede invadir la columna de otros jugadores ya que el que se lleva los puntos es el jugador que junta las piezas. Además de los bloques estándar también pueden aparecer Bob-ombs, éstas explotan cuando están completamente rodeadas de piezas y otorgan puntos según las piezas destruidas en la explosión.

El primer jugador capaz de llegar a 100 puntos ganará, y si un jugador ve su columna completamente llena no podrá seguir participando hasta que tenga hueco para poder bajar los bloques.

La garra de acero

Controles: R girar a la derecha, L girar a la izquierda, Control Stick para mover la pinza arriba y abajo, A para atrapar al personaje

Se nos presenta un personaje del que debemos capturar tres ejemplares de entre las muchas ventanas que se abren y se cierran a nuestro alrededor. Dichas ventanas pueden albergar varios personajes, por lo que hay que comprobar cada ventana cuando se abre para confirmar que no está el personaje que buscamos. El primer jugador que atrape los tres ejemplares del personaje indicado, gana.

¡Deja tu sello!

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

Cada jugador controla un sello de color distinto. El objetivo es colorear el mayor porcentaje posible del papel dentro de los 30 segundos de tiempo. Para movernos nos desplazamos a base de saltos, que pueden ser más amplios si mantenemos pulsado el botón A, y cada aterrizaje dejará la marca de nuestro color. También podemos pasar por encima de las marcas de otros jugadores para ocuparla con nuestro color. El jugador que haya coloreado el mayor porcentaje del papel es el ganador, pero si ningún jugador llega a superar el 5% no habrá ganador.

Un día en las carreras

Controles: R para acelerar, A para cambiar marchas (cuando el medidor parpadee)

Nos ponemos al volante de un dragster para una carrera de aceleración. El semáforo pasará de rojo a ámbar y finalmente verde para darnos la salida. Debemos acelerar ligeramente para salir bien, pero si nos pasamos nos quedaremos clavados perdiendo un tiempo precioso. A medida que aceleramos cambiamos marchas para seguir adelante, poniendo especial atención al parpadeo del medidor que nos mostrará el momento idóneo para cambiar. El que cruce la meta el primero será el ganador.

Récord personal: 9"30

A pulmón libre

Controles: L-R alternar para aspirar

Este minijuego consiste en aguantar la respiración bajo el agua. Durante 5 segundos, los jugadores deberán aspirar cuanto puedan para aguantar el máximo tiempo posible. Una vez pasados los 5 segundos los jugadores se zambullen, y a medida que se quedan sin aire suben a la superficie. El último en salir, el que más aguante, será el ganador.

Récord personal: 9"40

1vs3 Jugadores

Sujetavelas

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse, A para disparar

En una pequeña habitación circular, el jugador individual sujeta una vela y cada miembro del grupo una pistola de agua. Cuando se apagan las luces, la vela del jugador individual se enciende y el juego comienza. El grupo debe intentar apagar la vela, y el jugador individual debe impedirlo moviéndose constantemente por la habitación. Las pistolas de agua disparan un pequeño chorro de corto alcance, y además el jugador se queda quieto mientras dispara, por lo que hay que ser bastante preciso. Si el jugador individual es alcanzado cinco veces dentro de los 30 segundos de tiempo la vela se apagará y el grupo ganará. Cabe destacar que la vela iluminará cada vez menos con cada disparo que recibe, y por si la iluminación no estuviera ya bastante limitada con solo la vela, a falta de un par de golpes apenas se puede ver más que la mano del jugador que sujeta la vela.

Tocado y hundido

Jugador individual: Control Stick para moverse

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

El jugador individual está en medio de una piscina circular, sobre un caparazón del revés, y el grupo está en flotadores a su alrededor. El grupo debe tirar al jugador individual del caparazón creando olas que lo desestabilicen, y el jugador individual debe capear el temporal como pueda. El jugador individual deberá equilibrar el peso para que el caparazón se mantenga a flote, por lo que deberá estar casi en movimiento constante mientras el grupo envía olas desde todas las direcciones. Si el grupo logra derribar el caparazón ganará, pero si el jugador individual logra sobrevivir los 30 segundos de tiempo ganará.

El escond... ¡pum!

Jugador individual: B/A/Y/X para elegir mecha

Grupo: B/A/Y/X para elegir cañón

El jugador individual da la espalda a cuatro cañones mientras emergen los miembros del grupo. Durante 5 segundos, los miembros del grupo deben escoger un cañón en el que ocultarse, que vendrá determinado por el último botón que pulsen antes de agotarse el tiempo. La cámara se mueve de detrás del jugador individual a ofrecer un plano cenital de éste, por lo que durante los últimos segundos el jugador individual no puede ver al grupo. Un Lanz Guy da lumbré al jugador, y éste tiene 5 segundos para prender la mecha de uno de los cañones. Si había algún miembro del equipo, será disparado y eliminado del juego. Este proceso se repite dos veces más, de manera que siempre queda un cañón intacto. Puede haber más de un personaje en un cañón, por lo que el factor estratégico en el grupo es importante. Si el jugador logra disparar a todos los miembros del grupo ganará, y el grupo ganará si al menos uno de sus miembros resiste los disparos.

Los troncos de Troncui

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para cambiar de dirección, A para avanzar, B para retroceder

Los miembros del grupo controlan unas máquinas parecidas a troncos de árbol mientras el jugador individual va a pie en una especie de tatami. Durante 45 segundos, el jugador individual deberá escabullirse de las máquinas, pues el más mínimo toque lo eliminará. Las máquinas son algo toscas y torpes, por lo que el jugador individual les gana en velocidad y agilidad. Durante el juego, los dos Troncui en cada extremo del tatami tirarán pieles de plátano que harán tropezar al jugador que las pise, pero de vez en cuando arrojarán un plátano dorado que incrementará la velocidad del jugador que lo coja. Es recomendable que el jugador individual se abstenga de coger esos plátanos, pues una velocidad muy alta descontrolará sus movimientos, pero puede acercar las máquinas a las pieles de plátano para derribarlas por un breve espacio de tiempo. Si el jugador individual sigue en pie al agotarse el tiempo, ganará.

El peztanque

Jugador individual: B/A/Y/X/L/R pulsar en el orden adecuado

Grupo: B/A/Y/X/L/R pulsar el botón que corresponda

El objetivo de este juego es llenar de agua un tanque. El jugador individual cuenta con una máquina que debe accionar pulsando una serie de botones, mientras el grupo debe pasarse de mano en mano cubos de agua con rapidez y coordinación. Aunque a simple vista no lo parezca, el juego está bastante igualado, pues el jugador individual debe pulsar seis botones cada vez que quiera bombear agua en el tanque y el equipo solo tres, uno por cada miembro, con algo de tiempo entre medio para que el cubo viaje de mano en mano. Si un miembro del grupo se equivoca de botón perderá unos segundos preciosos, y si el jugador individual erra un botón de la secuencia deberá volver a introducirla desde el principio. Quien consiga llenar antes el tanque de agua dentro de los 30 segundos de tiempo, será el ganador.

La bola de pinchos

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para saltar

Grupo: Control Stick para cambiar de dirección, A para saltar

En una especie de coliseo muy pequeño, los miembros del grupo están embutidos en unas pelotas de goma mientras el jugador individual está encasquetado en una pesada bola de pinchos. El jugador individual deberá perseguir y pinchar a los miembros del grupo para eliminarlos. El grupo tiene movimientos muy limitados, solo pueden saltar hasta tres veces seguidas, cada vez más alto y lejos, antes de detenerse unos segundos, pero el jugador individual tiene mucha más libertad de movimientos, si bien le lastra un poco el peso excesivo de su bola. Si el jugador individual elimina a todos los miembros del grupo ganará, pero el grupo ganará si algún miembro resiste 60 interminables segundos.

Las cintas mecánicas

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse

Minijuego de bonificación en el que todos los jugadores se moverán encima de unas cintas mecánicas. El jugador individual tiene una cinta más pequeña, ubicada encima de la cinta grande del grupo. Durante 30 segundos, por las cintas pasarán bloques de dulces que los jugadores deben evitar, pues si los empujan fuera de la cinta perderán unos segundos antes de regresar metidos en una caja. Los huecos que dejen los bloques es donde encontraremos las monedas o bolsas de monedas que hay que recoger. El jugador individual deberá evitar los bloques de su cinta y nada más, pero el grupo deberá evitar los bloques de su cinta además de lo que caiga de la cinta del jugador individual, lo que incluye las monedas que el jugador individual no recoja y también la caja que pueda devolver al jugador individual a su sitio tras una caída. Además, el grupo deberá vigilar dos cintas supletorias a los lados que también arrojarán dulces y monedas.

¡GOOOOOOOL!

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para saltar

Grupo: Control Stick para orientar el tiro, A para chutar (dejar pulsado para dar fuerza)

Hora de lanzar unos penaltis. El jugador individual hace de portero y los miembros del grupo de lanzadores. Como los miembros del grupo lanzan a la vez y no de uno en uno por turnos, el jugador individual deberá moverse constantemente de lado a lado para proteger la portería. Si el grupo logra marcar diez goles dentro de los 30 segundos de tiempo ganará, pero si no lo consiguen ganará el jugador individual.

La Grúa

Jugador individual: A para avanzar, A (soltar) para bajar

Grupo: Control Stick para moverse

Los miembros del grupo están metidos cada uno en una especie de cápsula esférica, y el jugador individual maneja una grúa. El grupo está en una plataforma circular que gira en contra de las agujas del reloj, junto con un puñado de Shy Guy también en cápsulas similares. Los miembros del grupo deben evitar ser capturados por la grúa, para lo que pueden escudarse entre los Shy Guy o moverse en distintas direcciones para posponer la próxima oportunidad del jugador individual de capturarlos. Si el jugador individual captura un Shy Guy solo perderá tiempo, y el Shy Guy será devuelto a la plataforma. Si el jugador logra capturar a todos los miembros del grupo ganará, pero el grupo será el ganador si alguno de sus miembros resiste 60 interminables segundos en la plataforma.

2vs2 Jugadores

Los flotadores

Controles: A-A para caer con fuerza

Ambas parejas aterrizan encima de dos flotadores con forma de Roca Picuda. El objetivo es desinflar el flotador dentro de los 30 segundos de tiempo límite. Para ello, los jugadores deben caer con fuerza sobre el flotador, cuanto más alto salten más aire expulsará el flotador. La pareja que antes desinflat por completo su flotador será la ganadora.

¡Esto es la Bob-omba!

Controles: Control Stick para moverse, A para pulsar el interruptor

Cada pareja se sitúa a un extremo de una plataforma con dos lados diferenciados, rojo y azul, y seis calles delimitadas con interruptores a ambos extremos. Por las calles caminarán Bob-ombs dirigiéndose hacia cualquier extremo, y uno de los jugadores en dicho extremo deberá pulsar el interruptor de cada calle para que la Bob-omb cambie de dirección. Si una Bob-omb llega a un extremo de la plataforma explotará, y si alcanza a algún jugador lo aturdirá por unos momentos. Si a una pareja le explotan diez Bob-ombs dentro de los 30 segundos de tiempo límite perderá, y en caso de que el tiempo se agote sin que a ninguna pareja le hayan explotado diez, ganará la pareja a la que le hayan explotado menos.

La gruta maldita

Controles: A+B para avanzar, A para remar con la derecha, B para remar con la izquierda

Ambas parejas viajan a bordo de barcas a pedales que se asemejan a un Dorrie. El objetivo es atravesar una gruta en el menor tiempo posible. El camino no es fácil, pues habrá que esquivar obstáculos y estatuas lanzallamas, a lo que hay que añadir unos controles no muy precisos y una alta coordinación entre los dos jugadores para llevar la barca hasta la meta. La pareja que alcance primero la salida, ganará.

Récord personal: 44"36

Escalada tormentosa

Controles: Control Stick para moverse, A para agarrarse fuerte

Ambas parejas tratan de llegar a la cima de una montaña escalando lo que parece ser un barranco vertical, unidos por una especie de cuerda. Algunas rocas salientes hacen las veces de obstáculos y de descansos. Esto último viene por las fuertes rachas de viento que pueden aparecer en cualquier momento, señaladas por una vibración en el mando o, si la vibración está desactivada, por un símbolo de exclamación sobre las cabezas de los jugadores. Si al menos uno de los

jugadores falla al agarrarse cuando se levanta una racha de viento arrastrará a la pareja unos metros hacia abajo, perdiendo tiempo y distancia. La primera pareja que consiga llegar a la cima ganará.

El dichoso cofre

Controles: Control Stick para moverse, X o Y para mostrar u ocultar el mapa

Cada jugador empieza en una esquina de un laberinto rectangular. Cada pareja deberá encontrar dos cajas de su color correspondiente, la primera conteniendo un cofre y la segunda la llave que lo abre. Antes de empezar, se puede ver brevemente el diseño del laberinto para poder encontrar las cajas. Un solo jugador no puede cargar con ambos objetos a la vez, por lo que deberá esperar a su compañero o salir a su encuentro y guiarlo. Si el jugador perdido opta por orientarse con el mapa, no puede moverse mientras lo consulta y además no aparece el diseño del laberinto, solo la localización de las cajas y los personajes. Una vez conseguidos los dos objetos, la pareja debe encontrarse en cualquier punto del mapa para poder abrir el cofre. La primera pareja en cumplir todos los requisitos dentro de los 60 segundos de tiempo límite, gana.

Esquí paracuático

A bordo: Control Stick para moverse, A para acelerar, B para aminorar

En el paracaídas: Control Stick para moverse

Minijuego de bonificación con dos posiciones a ocupar que se escogen al azar. El jugador pilotando la lancha deberá controlar la velocidad, acelerando para hacer subir el paracaídas y aminorando para hacerlo bajar, y deberá evitar los obstáculos que puedan frenar su avance por completo. El jugador en el paracaídas podrá moverse de lado a lado para coger las monedas. Aunque cierta coordinación es necesaria, la velocidad de la lancha es la clave y dicha responsabilidad siempre cae sobre el piloto. Ambas parejas disponen de 45 segundos para recoger tantas monedas como puedan.

Los caprichos de Toad

Controles: Control Stick para moverse, A para destapar un plato

Ambas parejas observan una mesa redonda con varios platos sobre ella. Los platos se tapan poco después, y la mesa empezará a girar. Una vez se detenga, Toad hará un pedido de dos platos cualesquiera, y ambas parejas tendrán 15 segundos para destapar los platos correctos. Al final de cada ronda, los platos son recolocados antes de volver a ser tapados y repetir el proceso, por lo que una rápida memoria fotográfica y cierta atención para seguir referencias mientras la mesa gira son necesarias. Hay un total de diez platos en la mesa, dos para cada comida: hamburguesa, patatas fritas, cucurucho de helado, batido y un plato americano que parece una mazorca de maíz con ketchup por encima. La pareja que complete el pedido en primer lugar conseguirá un punto, y son necesarios tres puntos para ganar.

La prueba del calabozo

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, B para tirar de las palancas, Y y X para hacer rotar las plataformas, L-R alternar para inflar el globo

El minijuego más largo y completo, finalizarlo es toda una aventura. Para empezar, uno de los jugadores se enfrenta a un muro que su compañero debe bajar, para luego invertir papeles y que el primer jugador baje el muro bloqueando el paso a su compañero. Este proceso se repite una vez más antes de pasar a la siguiente fase. Un jugador se sitúa en la máquina para hacer rotar las plataformas mientras el otro jugador salta sobre una de ellas para cruzar al otro lado. Cuando ha cruzado, debe accionar la misma máquina desde el otro lado para permitir al primer jugador cruzar a su vez. Ya con ambos jugadores en el otro lado, el proceso se repite, pero esta vez con una sola plataforma.

Una vez se ha superado la segunda plataforma, los jugadores afrontan un grupo de cinco tuberías. Cuatro de ellas están conectadas entre sí, sólo una permite avanzar a la siguiente fase. Cuando los dos jugadores pasen a través de la tubería correcta aparecerán ante un grupo de nueve tuberías, donde el proceso debe repetirse para encontrar la tubería que conecte con la última fase. Aquí, ambos jugadores deberán unir fuerzas para inflar un gran globo, que una vez inflado les permitirá ganar y salir por el techo del calabozo.

Récord personal: 1'40"83

Pesca Cheep Cheep

Controles: Control Stick para moverse, A para pescar, B para vaciar la red

Ambas parejas están en un estanque con varios Cheep Cheep buceando. El objetivo es pescar cuantos Cheep Cheep se pueda. La red solo puede albergar hasta tres Cheep Cheep a la vez, por lo que hay que recordar vaciarla de vez en cuando en la "jaula" que corresponde a cada equipo. Para pescar es necesario acercarse con cautela, sin inclinar mucho el Control Stick, si el jugador camina muy rápido ahuyentará a los Cheep Cheep. También hay que notar que los Cheep Cheep rojos valen un punto, y los dorados valen dos puntos. Cuando se agoten los 60 segundos de tiempo límite o todos los Cheep Cheep hayan sido pescados, la pareja que tenga más puntos será la ganadora.

Battle

Cera a la carrera

Controles: Control Stick para moverse

Cada jugador sujeta un gran rotulador con el color específico de cada personaje. Ante ellos se extienden cuatro calles, una por jugador, y todos deben trazar con su rotulador la línea más parecida a la marcada en la calle. La línea no es fácil de seguir ya que presenta curvas e incluso bucles. Al completar el trazado, a cada jugador se le otorgan puntos en base a su precisión, es decir, lo cerca que se han quedado de la línea original, y el que obtenga más puntos ganará.

¡Ojo con Chomp Cadenas!

Controles: Control Stick para moverse

Un Chomp Cadenas tratará de embestir a los personajes en esta arena en medio de lava ardiente. Antes de embestir, Chomp Cadenas dejará clara la dirección a seguir, por lo que esquivarlo es relativamente sencillo. El problema viene con las grietas del suelo, que a veces echan fuego, y que a medida que Chomp Cadenas embista la barrera de la arena ésta irá cayendo, dejando una puerta abierta a los personajes a poder caerse a la lava. El objetivo es aguantar el máximo tiempo posible sin caerse, quemarse con las grietas o ser embestido por Chomp Cadenas hasta agotarse los 60 segundos de tiempo.

Caminos tortuosos

Controles: Control Stick para moverse

En un árido cañón natural, cada personaje debe atravesar un par de caminos estrechos y revirados. Hay dos caminos a seguir, marcados como rojo y azul en la bifurcación previa, que pueden ser un camino más bien sencillo con apenas curvas o un auténtico laberinto con numerosas curvas en L. Caerse del camino supone perder unos segundos preciosos, por lo que hay que equilibrar velocidad y seguridad para llegar al final. Siendo una batalla, el minijuego no terminará hasta que todos los jugadores completen la travesía o expiren los 60 segundos de tiempo límite, pero el primero en alcanzar la meta sigue siendo el ganador.

El detonador

Controles: Control Stick para moverse, R para accionar el detonador

Una bomba con la forma de la cabeza de Bowser aguarda en una plataforma con cinco detonadores conectados a ella. El objetivo de este minijuego es NO activar la bomba, puesto que el jugador que lo haga resultará eliminado. Por turnos, cada jugador tiene 5 segundos de tiempo límite para escoger y accionar un detonador; si la bomba echa humo por su "nariz" el jugador supera la ronda, pero si en los "ojos" de la bomba empieza a aparecer una cuenta atrás ese jugador está perdido. Los detonadores se recolocan después de cada ronda, y si se ha eliminado a un personaje habrá un detonador menos de entre los que escoger, reduciendo las posibilidades de encontrar los defectuosos. El último jugador que siga en pie ganará.

Cazamariposas

Controles: Control Stick para moverse, A para movimiento vertical, B para movimiento lateral

Los cuatro jugadores están en una plataforma circular, sujetando unos grandes cazamariposas. El objetivo del juego es, precisamente, cazar tantas mariposas como sea posible. Hay dos posibles movimientos a usar: el vertical nos permite cazar mariposas a cierta altura y distancia, el lateral nos permite cazar mariposas de cerca. Hay tres tipos de mariposas: amarillas y pequeñas, que otorgan un punto; rojas y medianas, que otorgan dos puntos; azules y grandes, que otorgan tres puntos. Por supuesto, las azules son menos numerosas, por lo que no se puede depender solo de ellas. Una vez transcurridos los 60 segundos de tiempo se procede al recuento de puntos en base a las mariposas cazadas, y el jugador que consiga la mayor puntuación ganará.

¡Han picado!

Controles: A para tirar de la caña

Los cuatro jugadores están en una especie de plataforma pesquera sujetando una caña. Este juego es exclusivamente una prueba de reflejos. En un momento dado el mando empezará a vibrar, señal de que algo ha picado, y los jugadores deberán tirar de la caña. Si la vibración está desactivada, aparecerá un signo de exclamación sobre la cabeza de los jugadores. Identificar al ganador será sencillo puesto que los Cheep Cheep pescados serán de diferente tamaño, el más grande para el ganador y el último ni siquiera logrará pescar.

Bowser

Los dardos de la ira

Controles: A para lanzar los dardos

Por turnos, cada jugador lanzará tres dardos a la vez sobre una diana. Hay ocho posibles resultados: uno, cinco, diez y treinta con borde rojo; cincuenta, setenta, noventa y cien con borde verde. La diana girará a gran velocidad, haciendo muy difícil de ver en qué franja clavaremos los dardos. Los cursores de los dardos se mueven aleatoriamente, y tenemos 5 segundos de tiempo límite para lanzar.

Si un jugador acierta en el centro de la diana, el emblema de Bowser, el juego acaba inmediatamente y ese jugador es el perdedor. Si los cuatro jugadores completan su ronda sin problemas, el que obtenga menor puntuación será el perdedor.

Las frutas de la ira

Controles: Control Stick para moverse, A para escoger una fruta

Bowser anunciará una lista de frutas que los jugadores, por turnos, deben llevarle. La lista se muestra muy rápida en su parte final, haciéndola casi ininteligible. Hay ocho frutas a elegir: fresa, melón, manzana, naranja, uvas, cerezas, plátanos y piña. Si el jugador lleva a Bowser una fruta de su lista corre el turno al siguiente, hasta que alguien lleva una fruta que no estaba en la lista, bien por nombre o en cantidad, en cuyo caso ese jugador es declarado perdedor.

El globo caliente

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

Por turnos, los jugadores inflarán un globo con la efigie de Bowser. Para ello, pueden caer con más o menos fuerza dependiendo de cuán alto sea su salto para insuflar más o menos aire en el globo. A pesar de ser un minijuego con una gran dosis de suerte, es relativamente manipulable por las distintas señales que se muestran cuando el globo está a punto de estallar: los Mini Bowser escondiéndose. los jugadores que esperan perdiendo la templanza, hasta el propio Bowser cambia de diálogo. El jugador que haga estallar el globo será el perdedor.

Story

Machaca Bowser

Controles: Control Stick para moverse, A para golpear

Cada jugador va armado con una maza, y deberá golpear tantas cabezas de Bowser o Mini Bowser que aparezcan por la habitación. Hay ocho posibles lugares donde pueden aparecer cabezas y todos se moverán justo antes de que las cabezas asomen por un tiempo limitado antes de volverse a esconder, en cuatro de esos lugares aparecerán dos cabezas (los armarios anchos) y en los otros cuatro sólo aparecerá una cabeza (el reloj, el montón de libros, la televisión y la mesita de noche). Si aparecen dos cabezas podemos golpear justo en el centro y contará como golpear las dos a la vez, ahorrando tiempo y dando una pequeña ventaja en puntos. Las cabezas de Mini Bowser otorgan un punto al ser golpeadas, las de Bowser, que aparecen muy raramente, otorgan dos. Al agotarse los 60 segundos de tiempo, el jugador con más puntos ganará.

El trío

Controles: Control Stick para mover el cursor, A para escoger una carta

A ambos jugadores se les presenta un tapete y una baraja de cartas con varios instrumentos: una trompeta, un piano, una flauta y un violín. Ambos jugadores reciben una mano de tres cartas, el resto de cartas forman una pila boca abajo y el juego comienza. Por turnos, cada jugador primero descarta una carta, que queda boca arriba en la mesa, y coge una boca abajo de la pila, con 5 segundos de tiempo límite para cada movimiento. Entre las cartas boca abajo también hay cartas Boo; estas cartas voltean boca abajo todas las cartas de la pila y junto con la mano del jugador que la volteó se mezclan otra vez para formar una nueva pila y una nueva mano para ese jugador. El objetivo es conseguir tres copias del mismo instrumento en la mano, el primer jugador que lo consiga gana.

El templo de Shyndiana

Controles: Control Stick para moverse, A para accionar el interruptor

Dentro de un templo antiguo, los jugadores deben localizar cuál de entre las cinco piezas tiene una forma distinta a las demás dentro de los 15 segundos de tiempo límite. Si el jugador se equivoca será aplastado por la pieza, lo que le hará perder unos segundos preciosos. Si el jugador acierta, la pieza volará hacia el dibujo de Shy Guy al fondo y le otorgará un punto. El primer jugador que consiga tres puntos ganará.

El tapete de Goomba

Controles: Control Stick para moverse, A-A para seleccionar una ficha

Veinte fichas copan el tapete sobre el que están los jugadores, cada una con diferente valor: dos de veinte puntos, cinco de diez, cinco y tres puntos, dos de cinco puntos negativos y una de diez puntos negativos. Las fichas se colocarán aleatoriamente boca abajo, y los jugadores deberán voltearlas por turnos dentro de los 10 segundos de tiempo límite por ronda. Cada ficha volteada añadirá su valor a la cuenta personal de ese jugador, en el caso de las fichas con valor negativo se sustraerá su valor de la puntuación total del jugador. El primer jugador que logre llegar a 50 puntos será el ganador.

Ocupa con Koopa

Controles: Control Stick para inclinar la mesa

Cada jugador maneja un tablero con cuatro caparazones y cuatro agujeros. El objetivo es inclinar el tablero para que los caparazones encajen en los agujeros. Por supuesto hay que controlar la inclinación, porque los caparazones no encajarán si se mueven muy rápido. También hay que tener en cuenta los obstáculos que tendrán que bordear los caparazones para llegar a los agujeros. Una vez completado el tablero se nos presentará otro, que en teoría debería ser ligeramente más complicado, hasta que un jugador complete tres tableros, lo que le convertirá en ganador.

Etc.

La arena de Bowser

Controles: A para defenderse, L-R alternar para atacar

Ambos jugadores se enfrentan a un duelo de sumo, con su correspondiente arena circular. Al empezar la contienda, los jugadores miden sus fuerzas pulsando el botón A, y después empieza la acción con los ataques para empujar al rival fuera de la arena. Al atacar, el jugador consumirá su medidor de energía, por lo que hay que ser cuidadosos. En ocasiones caerán campeones dorados del cielo, lo que otorgará al jugador que lo coja energía ilimitada por cierto tiempo. El jugador que consiga echar al rival de la arena, ganará.

Las casillas quebradizas

Controles: Control Stick para escoger una casilla, A para confirmar elección/golpear el dado

Los jugadores aterrizan sobre una cuadrícula con nueve casillas, numeradas del 1 al 9. Un jugador tiene 5 segundos para escoger una casilla, y cuando lo haga será el turno de su rival para hacer lo mismo. Cuando ambos jugadores están en posición, el primer jugador tiene 3 segundos para golpear un dado, y la casilla del resultado obtenido se desfondará. A partir de aquí, cada jugador golpeará el dado por turnos hasta que uno de los dos caiga. Puede ser que un jugador saque su propio número y se "autoelimine", y también es posible sacar la cara del rival en el dado para desfondar su casilla. El jugador que quede en pie, gana.

La prueba final

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

La aventura que nos espera al final del modo Historia. Empezamos con 10 corazones, que actúan como nuestra barra de vida. Cada golpe que recibamos sustraerá uno, y si los perdemos todos perderemos el minijuego. Como nota importante, caerse a la lava que nos rodea constantemente es una derrota instantánea. El minijuego ocurre en un cubo infernal, por lo que cada cara es distinta. En la primera es donde empezamos pero no ocurre nada en particular, así que avanzamos.

La segunda y cuarta cara nos presentan un juego de plataformas sobre las que saltar para llegar al final. La segunda cara presenta cuatro plataformas, tres de ellas con dos chorros de fuego rotatorios y la cuarta con tres chorros. Hay que cruzarlas trazando una C, puesto que la salida está en el lado derecho. La cuarta cara presenta seis plataformas, tres alineadas al principio con la central con tres chorros de fuego y el resto dos, dos plataformas de roca sin trampa y una última plataforma con tres chorros de fuego. La salida está por delante, por lo que esta vez avanzamos recto. Tenemos 60 segundos para superar cada cara.

La tercera y quinta cara nos presentan un puzle que resolver. En cada puzle falta una pieza, y ocupar ese vacío será el único movimiento que las piezas puedan hacer cuando caemos con fuerza sobre ellas. El primer puzle es de solo tres piezas, y los dos Mini Bowser intentarán detenernos lanzando pequeños tomados o dejando caer pesos incandescentes. El segundo puzle es de ocho piezas, y el propio Bowser intentará detenernos con su boomerang de fuego. En estas dos caras no hay límite de tiempo.

La sexta y última cara es un enfrentamiento directo con Bowser. En el borde exterior de la plataforma hay cinco interruptores sobre los que debemos caer con fuerza. Al activar dos de ellos una línea de energía los unirá, y activando un tercero se formará un triángulo de energía. Debemos atraer a Bowser hacia ese triángulo, o formarlo a su alrededor, para que unos segundos más tarde un rayo que cae en el triángulo lo deje aturdido. Bowser también cuenta con un medidor de corazones, en su caso cinco. Bowser caminará cada vez más rápido cuando su medidor se agote, y además de cargar contra nosotros nos lanzará su aliento de fuego, llegando incluso a moverse mientras lo lanza, y a veces hasta el boomerang que utilizó en el puzle de la quinta cara. Después de cinco golpes, Bowser caerá derrotado.

Sala Extra

Como ya he mencionado antes, la Sala Extra es un modo totalmente distinto. Incluye tres "secciones": Thwomp's Backroom Ball, con cuatro minijuegos multijugador (dos son tableros como los de los modos Fiesta e Historia, por lo que son descartados de esta guía); Whomp's Basement Brouhaha, con seis minijuegos individuales, y O. Paca nos presenta un minijuego exclusivo. Este último es el que hay que desbloquear completando por primera vez el modo Historia.

Thwomp's Backroom Ball

El Pesado Mamotreto

Controles: Control Stick para moverse

Una versión ligeramente distinta del minijuego original. Aquí, el objetivo es aguantar el máximo número posible de páginas, incluso después de que el resto de jugadores hayan sido eliminados. Es aquí donde juega un papel más importante si cabe el hecho de que las páginas caigan cada vez más deprisa y de que los huecos se vean reducidos a un mínimo.

Récord personal: 22

Pánico en el panel

Controles: Control Stick para moverse, A para confirmar elección/golpear el dado

Una versión ligeramente distinta del minijuego "Las casillas quebradizas". Aquí participan los cuatro jugadores, que escogen cada uno su propia casilla. Una vez escogidas, el resto de casillas son ocupadas por el resto de personajes, los cuatro no elegidos como jugadores además de Bowser. Con todas las casillas ocupadas, todos los jugadores golpean un dado al unísono. Todas las casillas de un resultado igual al obtenido en al menos un dado son desfondadas. El proceso se repite con los jugadores restantes hasta que quede solo uno, que será el ganador. No es raro que no haya ganador, puesto que si en la última ronda cada jugador saca un número de dado distinto todos caerán eliminados.

Whomp's Basement Brouhaha

El Puzle

Controles: L/R para girar la pieza, Control Stick para moverla, A para colocarla

Minijuego similar a "¡Rehaz la foto!" pero mucho más extenso. Podemos escoger entre tres puzles: uno de 20 piezas, otro de 30 y otro de 40. Aquí, por la complejidad del puzle, contamos con una plantilla que nos indica la forma de las piezas, por lo que nos será algo más fácil orientarnos.

Récords personales

20 piezas: 50"48

30 piezas: 1'32"38

40 piezas: 2'34"82

El pozo de petróleo

Controles: Control Stick para moverse, A para cavar (hay que cavar tres veces)

En un árido desierto rico en petróleo, el jugador va armado con un pico en busca del preciado oro negro. Para encontrarlo, deberá localizar donde se encuentran los pozos. En un momento dado, mientras camina, el mando vibrará con mayor o menor intensidad, si la vibración está desactivada aparecerán uno o más signos de exclamación. Al cavar, un géiser más o menos abundante brotará del suelo. Si la vibración es muy ligera o solo aparece un signo de exclamación, el géiser será poco abundante y nos otorgará un punto. Si la vibración es más fuerte o aparecen dos signos de exclamación, el géiser será más abundante y nos otorgará diez puntos. Si la vibración es muy fuerte o aparecen tres signos de exclamación, el géiser será muy abundante y nos otorgará cien puntos. Tenemos 60 segundos de tiempo para obtener el mayor número de puntos posibles.

Récord personal: 232

Ingestión de champiñón

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

El jugador actuará como médico, y el caso que nos atañe trata de una intoxicación estomacal. Cinco personajes al azar entrarán en la consulta y se les dará un champiñón, pero uno de ellos es venenoso. Para descubrir cual, auscultaremos cada paciente y se nos mostrará su ritmo cardíaco. Aquel que presente un ritmo distinto al resto es el infectado, y se le dará un antídoto. Los personajes abandonan la sala y el ciclo se repite con otros cinco pacientes. Al principio contamos con 20

segundos para detectar al enfermo, pero el tiempo se irá reduciendo progresivamente hasta ser sólo 5 segundos, por lo que las rondas finales pueden ser frenéticas. En cuanto curemos al paciente equivocado o no lleguemos a administrar la cura a ninguno de ellos, el minijuego terminará.

Récord personal: 35

Las puertas del terror

Controles: L para abrir la puerta L, R para abrir la puerta R

Un juego completamente basado en la suerte. Debemos escoger entre dos puertas, una que nos permite avanzar y otra que oculta a Bowser, quien después nos perseguirá al mismo tiempo que pondrá fin al juego. Cada ronda hay un 50% de posibilidades de acierto y no hay límite de tiempo para escoger puerta, el minijuego solo acabará cuando demos con Bowser.

Récord personal: 7

Invasión Bob-omb

Controles: Control Stick para moverse

El jugador se encuentra en una intersección bloqueada, rodeado de Bob-ombs. El objetivo es aguantar el mayor tiempo posible sin que una nos explote cerca y nos envíe a paseo. En cuanto las Bob-omb vayan explotando, más y más entrarán en la intersección. Algunas Bob-omb se limitan a pasear, otras caminarán hacia nosotros y conforme avanza el juego algunas nos perseguirán corriendo. Antes de estallar, las Bob-omb se paran unos segundos y se vuelven rosáceas, lo que nos puede servir de orientación para evitar su explosión.

Récord personal: 2'22"22 (creo que es obvio por qué no quiero mejorar este registro)

Machaca Goomba

Controles: Control Stick para cambiar de dirección, A para avanzar, B para retroceder

La máquina de "Los troncos de Troncuí" regresa para que el jugador la pilote y la use para machacar cuantos Goomba pueda en el recuadro. Tenemos 30 segundos de tiempo para machacar los Goomba que van apareciendo por doquier. No se mueven muy rápido, ni siquiera se alteran cuando nos acercamos, por lo que no es difícil machacar un buen puñado.

Récord personal: 36

O. Paca

Voley playa

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

Una pareja a cada lado de la red, en una soleada playa. Ingredientes perfectos para un poco de diversión. Las normas básicas del voley playa real se aplican: no más de tres toques por pareja antes de pasar la bola al otro campo, las líneas delimitadas, los bloqueos... La única diferencia es que aquí jugamos a ganar cinco puntos, por lo que los partidos suelen ser bastante cortos. También disponemos de dos modos: Battle Mode, un torneo que nos enfrenta a otras seis parejas que cada vez juegan mejor, y Free Mode, que desbloqueamos al completar el primer modo y nos permite jugar hasta cuatro jugadores como si fuera un 2vs2.

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