

Super Monkey Ball 2 Guide (Spanish)

by TurokJr

Updated to v0.80 on Aug 5, 2003

GUÍA DE SUPER MONKEY BALL 2

Compañía: SEGA
Desarrollo: Amusement Vision
Género: Arcade
Jugadores: 1-4
Ciudad: Chitré
País: Panamá.

Páginas autorizadas al uso de la guía
SectorN.net: la mejor página de Nintendo en Latinoamérica.
Gamefaqs.com: mejor página de guías del mundo.
Autor: TurokJr (Juno64)
Email: fragojr@yahoo.com
Version: 0.80

CONTENIDO:

1. Introducción
2. Historial
3. Básicos
 - 3.1. Modos de Juego
 - 3.2. Conceptos generales
4. Modo Historia:
 - 4.1. Isla Jungla
 - 4.2. Magma Volcánico
 - 4.3. Bajo el Océano
 - 4.4. Dentro de la Ballena
 - 4.5. Parque de Diversiones
 - 4.6. La Caldera
 - 4.7. La Bañera
 - 4.8. Torre Reloj
 - 4.9. Colonia Espacial
 - 4.10. La Guarida del Dr. Bad Boon
5. Modo Challenge
 - 5.1. Niveles Novato (Beeginer)
 - 5.2. Niveles Avanzados (Advance)
 - 5.3. Niveles Experto (por venir)
6. Party Games
7. Aspectos legales (Copyrights)

1. Introducción:

Super Monkey Ball 2 sigue el linaje de aquel monstruo de primera generación del Nintendo Gamecube. Mostrando muchas mejoras de su anterior versión, Super Monkey Ball 2 es un juego arcade para una cierta demografía del NGC.

Conocida por ser una serie que posee arte y cajas de niño pero con un juego solo para masoquistas y verdaderos jugadores experimentados. Super

Monkey Ball es el diccionario del buen reto. Esta versión posee ciertos cambios importante.

Primero el modo historia que está dividido en 10 mundos cada uno con 10 niveles dando un total de 100 tableros, niveles o pisos. El objetivo es como siempre llegar de alguna forma u otra a la meta. Sumando los niveles extras y bonus en total el juego posee 150 niveles.

Ahora si, sin más preámbulo la guía de Super Monkey Ball 2.

2. Historial

Versión 0.40:

Ahora mismo tengo la mitad del modo historia completado. De hecho es solo lo único que va hasta ahora completado. Las secciones del modo Challenge, los Party games y otros se irán actualizando seguidamente en el transcurso de los siguientes meses. Esta versión se empezó a escribir el 4 de julio de 2003.

Versión 0.7

Ya tenemos los niveles del modo History desde el 6 hasta el 9. Solo me falta el mundo 10 y desde allí puedes tomar info del modo Challenge aunque se creará en un futuro los niveles de dicho modo. Esta versión comenzó y terminó el 20 de julio.

Versión 0.80:

He colocado la estrategia para el nivel Lanzadores (Launchers) del juego la cual ha sido completamente comprobada. Los dos primeros modos de dificultad del Modo Challenge han sido ordenados aunque virtualmente ya estaban en el Modo History. Esta versión fue culminada el 01 de agosto de 2003 a las 8:45 pm hora de Panamá.

3. Básicos

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

3.1. Modos de Juego

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

MAIN GAME

- Modo Historia: como dije tienes 10 mundos y en cada mundo hay 10 pisos, tableros o niveles. Tu objetivo es completar los 100 niveles por lo menos cruzando por la cinta de GOAL o meta. En el modo historia hay algunos cinemas, muchos de ellos muy "cutes".

- Modo Challenge: aquí tienes el mismo modo del anterior Super Monkey Ball. Tienes 3 modos de dificultad. El modo Novato (Beeginer) con 10 pisos o niveles, el Modo Avanzado (Advance) con 30 pisos o niveles y el modo Experto (Expert) con 50 pisos o niveles. Tienes una cierta cantidad de vidas para terminar cada modo. Si pasas un modo sin perder vidas o Continues tienes entonces la facilidad de jugar niveles de bono de dicho

modo.

- Practice: todos los pisos o niveles que hayas pasado pueden ser jugados para practicar.

PARTY GAMES:

Un jugoso total de 12 minijuegos especiales para esta versión hechos a la medida. En un futuro cercano estaré colocando guías, tips, récords personales y demás de estos modos. De momento solo tienes la explicación de todos ellos:

- Monkey Race 2: es el antiguo modo de carreras del SMB pero con pistas nuevas y nuevas cosas por ver. Posee 3 modos que son las carreras normales donde escoges una pista, la cantidad de jugadores y te tiras a la pista. El modo Grand Prix donde juegas los 6 circuitos y el que obtenga más puntos al final de la serie gana y el modo Trial donde tratas de obtener los mejores récords.

- Monkey Fight 2: nuevamente las mejores peleas de arena vuelven. Y nuevamente tienes 3 arenas a jugar y dos modos. El modo Stock donde escoges la cantidad de victorias que debe tener un simio para ganar al final de la serie de arenas y el modo Survival donde el último simio en pie gana.

- Monkey Target 2: nuevamente regresa el genio de vuelo de la serie SMB. El objetivo es planear hacia el blanco con mayor puntos. Usas ítems y demás para ayudarte o para molestarte (si un enemigo te lo lanza).

- Monkey Billiards: el genial juego de billar regresa, con los mismos aspectos que lo hicieron grande anteriormente. Hay varios modos. El modo Vs de Bola Japonesa (el que tenga más puntos gana) el Bola 8, el modo Rotation (donde juegas con solo dos jugadores y es a base de puntos).

- Monkey Bowling 2: otro excelente juego: bolos y esta vez con más cosas. Esta el juego normal que sigue el mismo estilo de un juego de bolos, regla de 9 pinos y el modo Strike. Vienen otros modos como el Special donde te colocan en bizarros niveles que debes pasar y el modo Challenge, similar al anterior donde debes solamente hacer caer ciertos pinos.

- Monkey Golf 2: el entretenido juego de golf solo que más realista. Tienes el modo Stroke donde cursas por todos los escenarios y el modo Match para 2 jugadores.

- Monkey Boat: una carrera usando botes de remos donde la coordinación es la clave. Puedes usar ítems. Al igual que el modo carrera tienes los modos de un solo nivel, Grand Prix y Time Attack.

- Monkey Shot: un genial minijuego tipo "House of the Death" donde debes disparar usando una mira a los enemigos. Son 3 niveles y al final de cada nivel hay un jefe. Puedes usar ítems y jugar hasta para 4 jugadores.

- Moneky Dogfights: tienes a tus simios empelotados en batallas aéreas con muchos enemigos. Puedes usar ítems. Tiene los modos Normal y Survival.

- Monkey Soccer: tus monos en pelota en el juego más hermoso del mundo. Control para hasta 4 jugadores en una cancha pura de fútbol. Tienes 3 modos principales: modo Exhibición, torneo y modo PK (penales).

- Monkey Baseball: el normal juego de béisbol pero con nuevas cosas. Ahora debes lanzar la pelota hasta cierto cubículo y allí te dirá que hacer: un hit, un doble, un out. Hay incluso ítems y reglas extras. Incluye los modos de Exhibición y Torneo.

- Monkey Tennis: un Virtua Tennis más primate donde tienes 3 canchas a escoger donde jugar y donde puedes probar el modo Normal (Single), el modo Doble y el modo Torneo.

OPTIONS:

- Replay: ves las repeticiones que has querido guardar.
- Play Points: ofrece la lista de los party games abiertos y los puntos que necesitas para abrir los restantes así como los puntos acumulados.
- Ranking: ofrece los rankings de cada modo y las posiciones así como puntos y récords.
- Game Data: salvas o bajas archivos de tu Memory Card.
- Controller: ajustas la sensibilidad del stick y activas o desactivas el Rumble o vibración.
- Game Screen: ajustas la pantalla de juego. El monitor en 4:3 normal, 16:9 Widescreen o Letterbox.
- Sound: Ajustas el sonido del juego, sea en stereo o monoaural.

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

3.2. Conceptos Generales

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

Para todo jugador que quiera vencer en Super Monkey Ball es importante que conozca los conceptos básicos que te pueden hacer ganador. Todos estos puntos solo se podrán aprovechar cuando practiques lo necesario. Veteranos del primer juego sabrán que se tenía que ser muy perseverante para alcanzar tal nivel. Ahora si, con los tips.

--> Sensibilidad: es importante y vital que establezcas el nivel de sensibilidad de tu dedo y el stick. Sabes que tanto se moverá la pelota cuando presionas con cierta fuerza el stick divide a los jugadores convencionales de los expertos en el juego. Y es obvio, teniendo en cuenta que es lo único que realmente se usa en el control. Debes saber que tanto debes presionar el stick para llegar a una velocidad, que tanto para frenar y que tanto debes moverlo para ir de un lado u otro.

--> Velocidad: controlar la velocidad es vital, el no tener pleno control de esta puede producir derrapes y caídas a los abismos. Sin embargo hay niveles cuyos pisos están doblados y necesitas de buena velocidad para evitar que el peso te haga caer (un principio de la física e ingeniería llamado peralte). El mover el mono a una buena velocidad es quizá requisitos para muchos niveles. Además, el saber frenar es importante también ya que debes saber que tanto debes halar el stick hacia ti mismo.

--> Saltos: si, ya se, en Super Monkey Ball no puedes saltar pero si hay secciones donde debes dejarte caer. A veces hay niveles donde el terreno es escalonado y debes ir en pequeños saltos. Aquí es importante el saber frenar. Mientras que en otros lugares hay niveles donde debes caer y mantenerte en la plataforma. El saber mantenerse en una plataforma luego de una caída muy alta es parte importante del juego. Debes presionar hacia atrás y hacia delante el stick de manera que obtengas estabilidad.

A medida que se desarrolle la guía iré poniendo más tips (en si, son conceptos generales del juego que debes dominar).

4. Modo Historia

////////////////////////////////////
4.1. Mundo 1: Isla Jungla
////////////////////////////////////

1-1: Simple

Pues eso, ve simplemente hacia la meta. Si deseas tomar bananas puedes hacerlo y así ganar más puntos. Trata de anotar el doble de nivel por tiempo aquí, es importante para ganar buena puntuación más que las bananas en sí.

1-2: Hollow

Ve rodando por el medio cilindro hasta el final. Ten mucho cuidado con la velocidad porque fácilmente te puedes salir. Hay una mazo de bananas sobre la primera curva, para tomarlo debes ir a velocidad y dar un salto que puede causarte la muerte. Claro, no es importante aquí porque las vidas no cuentan. Para anotar más puntos, toma dicho mazo y ve directo hacia la meta para además anotar el doble de puntos por tiempo del nivel.

1-3: Saltarín

Ten mucho cuidado con las imperfecciones del terreno que te hacen saltar. Un aumento excesivo de velocidad puede producir fácilmente una pérdida de control total. Solo toma las bananas del camino y no te arriesgues. Llega a la meta.

1-4: Interruptores

Inicias como siempre en una recta solo que esta vez caes sobre un interruptor. Si te fijas, a lo lejos una plataforma (que es un puente) se moverá. Pasa por el puente y verás otro interruptor. Si deseas coleccionar las bananas sobre el segundo puente no toques este interruptor ya que hará mover el puente. Así llegas al final. Si mueves el segundo puente simplemente dale vuelta a los agujeros pero seguro perderás los puntos dobles de tiempo. Ahh, si mueves el segundo puente y te dejas caer por el lado gris verás una meta de bono. Ésta está a 90° y de momento no la he podido obtener pero cuando lo haga te lo paso.

1-5: Correas

Este nivel es bien sencillo y tiene dos aspectos clave: velocidad y recorrido. Debes tomar una buena velocidad y debes observar tu meta. Ahora fijate en el terreno, tiene un conjunto de cosas grises rectangulares: son correas transportadoras. Cuando vayas a velocidad debes tratar de obviar todas las correas pequeñas de manera que vayas con la velocidad máxima hacia la correa grande que cubre todo el piso. Sino, podrías regresar y perderías los valiosos puntos dobles de tiempo récord. Es importante no tocar las correas pequeñas e ir con todo con la grande y

de allí tomar la meta.

1-6: Flotadores

Aquí tenemos una enorme plataforma con muchos cubos flotantes. Los mismos al llegar a una altura máxima regresan a su cubículo. La clave aquí es tratar de evitar que los cubos no te toquen cuando bajan porque puedes rebotar varias veces y perder el control. Ve suavemente entre las zonas que tienen los cubos ya dentro de los cubículos o que estén subiendo o simplemente estén fuera de tu alcance. Si deseas coleccionar bananas debes subir a los cubos. Llega al final donde está la meta y espera a que uno de los dos cubos que la protegen se muevan.

1-7: Planos Inclinados

Simplemente evita los planos inclinados de la plataforma grande y llega al otro lado. Una vez allá debes subir por las pendientes. Siempre ten en mente llevar una buena velocidad para poder subir allá arriba. Obtén las bananas que puedas y trata de llegar a tiempo para obtener la puntuación doble del nivel.

1-8: Toboganes

Este nivel te pone a prueba sobre tus conocimientos de velocidad que has adquirido hasta ahora (que no han sido muchos que digamos). Toma la primera bajada acelerando si deseas. Cuando estés llegando a la curva de 180° rápidamente hala el stick hacia ti para bajar la velocidad. Sigue bajando de la misma forma. Ya que las últimas bajadas son muy cortas pero muy inclinadas puedes obviar lo de acelerar porque serás presa de una gran caída libre. Nota que hay bananas de 10 en cada curva. Necesitas darle la vuelta a la velocidad perfecta para que puedas "torear" la curva de la forma que debe hacerse para tomar las bananas. El frenar es importante y mucho cuidado en caer. Cuando vayas en la última recta toma velocidad para tratar de alcanzar el tiempo doble, eso si, apunta bien no vaya a ser que te vayas de largo.

1-9: Rotor

Simplemente ve rápido por la recta y dale vuelta a la plataforma donde está el rotor. Sube a la misma y espera a que el rotor se mueva de manera que su ángulo ofrezca un camino hacia la meta. Llega hasta la meta y reclama tus puntos dobles por buen tiempo.

1-10: Puentes Sinuosos

Es un nivel de buena dificultad para este mundo. Simplemente debes tener el control perfecto para poder saber que tanto debes darle al stick para una buena curva. Recuerda que es importante mantener la estabilidad de un movimiento recto con uno curvo. Tienes mucho tiempo disponible así que puedes primero pasarte por allí con cuidado. Claro, si deseas la puntuación doble debes ir más rápido. Al final espera a que la meta se alineé con tu recorrido. Debe ir bajando de manera que vayas en línea y no tengas que preocuparte por la velocidad. Lo único que te podría marar aquí sería una mala puntería.

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

////////////////////////////////////
2-1: Bancos

Es un simple nivel de curvas. Mueve tu pelota por las curvas de la forma usual. Si pasaste el nivel 1-10 no debes tener problemas en este. Eso si, cuida tu velocidad y no te confíes.

2-2: Suelo Hambriento:

Es un simple nivel donde debes evitar los agujeros. Checa que en los laterales de la plataforma o piso hay menos agujeros. Lo que más cuidado debes tener es cuando debes cruzar por el punto de contacto entre dos agujeros. Para ello debes ir a una velocidad moderada pero (lo más importante) en línea recta. El mínimo desequilibrio y te vas por el agujero. Si pruebas por los laterales te encontrarás con menos agujeros pero los que encuentras son más peligrosos. Practica bien aquí el arte de evitar agujeros para niveles futuros.

2-3: Aros

Cuando inicies el nivel no sigas recto, ve atrás y verás un interruptor que hace que el aro baje de velocidad. Ahora si, con el aro a menor velocidad las cosas pueden ser más simples. Cuando esté bajado ve a toda velocidad y pásalo. Repite el proceso y llegarás al otro lado. No es tan problemático como se ve al inicio.

2-4: Montaña Rusa

Una enorme bajada en una especie de cilindro. Trata de acelerar al inicio y cuando veas que te vas yendo muy hacia la derecha trata de bajar la velocidad para mantenerte lo máximo en territorio sólido. Cuando vayas llegando abajo notarás que las curvas son más cerradas lo que te obligará a frenar más a menudo. Cuando bajes del todo irás hacia la meta en un camino muy estrecho. Como vas a alta velocidad o media velocidad la clave no es tanto el control, sino como entras al camino. Si entras bien alineado no tendrás tantos problemas en llegar al final. Lo demás es cuestión de estabilidad y puntería. Si deseas tomar las 40 bananas del otro lado debes bajar a alta velocidad desde el tobogán y pasar la meta. No solo tienes 40 bananas sino que además seguramente tendrás doble puntuación por tiempo.

2-5: Pequeños saltos

Simplemente pasa los pequeños montículos y ve saltando y saltando hasta llegar a la meta. Puedes fácilmente tener puntuación doble.

2-6: Swell

Aquí tenemos un recorrido recto pero mira el terreno. Hay dos pequeñas curvaturas. La clave para evitar una curvatura es mantenerse en la parte alta de dichas curvaturas del camino. Sin embargo debes estar muy atento cuando la curvatura cambia de posición ya que debes ser lo suficientemente rápido para moverte hacia el otro lado a buena velocidad y evitar una caída. El saber cuando cambia y donde estar es la clave en este nivel.

2-7: Tobogán Gravitacional

Este nivel es solo tamaño. Simplemente déjate caer por el centro del camino. Verás que cada vez el camino se estrechará más y más. Cuando eso ocurra trata de ir a velocidades alta. Recuerda que a velocidades altas el control en caminos angostos es más simple y lo importante es entrarle por el centro al nivel. Llega al final a toda velocidad para obtener la puntuación doble.

2-8: Inchworms

Este nivel está compuesto de tres opciones a seguir. El camino que es más recomendado es el primero que ves pasar. Checa que se mueve placa a placa. Ahh, antes que se me olvide, recuerda activar el interruptor de movimiento normal que está detrás del inicio. Ahora si, cuando tomes el camino espera a que todo el camino se haya formado escalonadamente. Empezará luego cuadro a cuadro a compactarse para formar una línea recta. Camina espacio a espacio por el recorrido y ve dando un "paso" a la vez cuando se forme el camino. Sin problemas llegarás al final donde debes tener el cuidado que la meta está colocada hacia abajo y debes dejarte caer para pasar la meta.

2-9: Totalitarismo

Me gustaría saber porque este nombre, hmm, bueno seguimos. Checa los postes, poseen una especie de anillo o collarín que los roza. Sube y bajan. Ni se te ocurra tener la fantástica idea de guiarte por las sombras porque mueres en la primera. Antes de dar el primer paso debes esperar que bajen los aros. Checa que entre los aros se forma un espacio donde puedes caber. Obsérvalo detenidamente y cuando suban ve a él. Esta es la parte clave: calcular colocarte en el lugar apropiado. Cuando llegues checa los otros aros y checa otro espacio y sigue de espacio en espacio. Concentrarte aquí es importantísimo. Llega al final y con buen timing obtienes la puntuación doble del nivel.

2-10: Alternativo

Hay tres niveles de altura. Puedes tomar el que gustas, de momento no se cual es la diferencia. Ve por el camino y verás que si tomas velocidad puedes dar saltos lo suficientemente violentos como para llegar hasta la parte alta. Ve saltando y saltando hasta llegar a la meta. Recuerda frenar cuando lo veas necesario, el terreno es irregular así que no te confíes.

////////////////////////////////////
4.3. Mundo 3: Bajo el Océano
////////////////////////////////////

3-1: Forma Orgánica

Presiona el interruptor de "Play" que está detrás y ahora checa ese conjunto de plataformas. Notas el detalle no??, el centro prácticamente es estático y es el obvio camino más seguro del nivel. Trata de irte lo más al centro que puedas pero ve rápido porque a medida que pasa el tiempo el camino central se pierde y las placas se muevan hasta 90°. Si te vas a un lado mueve hacia delante que seguro la siguiente placa te compensa hacia el otro lado. Simplemente concéntrate en tu camino, ya has llegado lejos suficiente para terminar con este problemilla.

3-2: Engrane Reversivo

Horrible, este nivel te puede sacar de quicio. Checa el movimiento del rotor o engrane. Ves que hay una entrada o ranura en uno de sus entrehierros no?. Bueno, el engrane se detiene cada cierto tiempo y se empieza a mover al otro lado. La ranura siempre se detendrá en los dos mismos lugares. Un poco a la izquierda del inicio y atrás del mismo engrane. Trata de esperar en uno de los dos lugares. Checa el mapa y verás que la ranura posee solo una banana mientras que los demás poseen 10. Cuando veas que la velocidad baje checa el mapa y un espacio antes de que aparezca la ranura presiona el stick de manera que vayas entrando a la ranura a tiempo. Ahora si, rápidamente entra por la ranura hacia la meta. Aquí la clave es la anticipación y el timing que tengas.

3-3: Pasos Pedregosos

Simplemente debes ir con mucho cuidado en las bajadas. Tómate el tiempo para ir a buena velocidad de manera que tengas el control del asunto. Cuando te dejes caer recuerda siempre frenar si llevas velocidad y muy importante es frenar en esos saltos. El ir a una velocidad más o menos alta te impide el caer por los agujeros. Un pique alto puede resultar mortal. Llega al final cruzando y evitando los agujeros, cosa que ya debes tener practicada.

3-4: Dribbles

Puede ser algo complicado. La clave es NO guiarte de las sombras. Primero ve atrás del nivel y aprieta el interruptor de manera que bajes la velocidad. Ahora si, pasa por los caminos y espera que esas cosas redondeadas suban. Cruza rápidamente hasta una zona segura (las bananas está localizadas en zonas seguras, mucho cuidado porque están en áreas donde puedes caer si no controlas la velocidad). Otro dato importante que debes saber es que no todas las cosas esas tienen el mismo tamaño por lo que cuando son chicas puedes aventurarte un poco más. Saber cual es su límite de caída (o sea, donde cae) es importante también si quieres ahorrar tiempo. Al final llega hasta la meta. No es necesario tomar todas las posiciones de las bananas, solo para las cosas esas que sean grandes.

3-5: U.R.L.

Primero baja a la parte centra del piso. Checa que una enorme placa sobresale del lateral y empujando hacia la derecha. Además checa que a la derecha hay especie de cubículos. El método es sencillo pero hacerlo no tanto. Espera a que la enorme placa regrese a su posición neutral y entra a un cubículo. Cuando la placa vaya de regreso nuevamente sal de allí y toma otro cubículo. Hay un aspecto clave: velocidad. Cuando vayas en el paso de ir de un cubículo a otro es crucial tener buena velocidad. Nota que hay una pequeña pendiente que te baja la velocidad cuando vas a salir del cubículo. Esto quiere decir que necesitas impulso. Trata de pegarte al límite del piso y cuando veas que la placa se mueva hacia delante empieza a mover el balón. Entonces, si te anticipas podrás hasta saltarte de entre 2 a 3 cubículos. Trata de ir así si deseas tomar el bono de tiempo, sino dale uno a uno.

3-6: Anillos Airados

Es algo similar al último nivel de Vexx (si lo jugaste XD). Simplemente debes tener en cuenta que hay que caer en las plataformas y debes concentrarte solamente en el anillo que está frente a ti, en ninguno otro

más. Mueve el balón en el momento cuando el anillo pasa frente a ti. Sigue así cayendo hasta el final y no tendrás problemas en conseguir la meta.

3-7: Opciones Sinuosas

Simplemente escoge el camino, el más estrecho posee más bananas, el más ancho no posee nada. Debes tener control y ya, además si escoges el ancho trata de ir a buena velocidad para por lo menos rescatar los puntos de bono de tiempo.

3-8: Tornado

Este nivel si necesita de ciertas mañas para ser pasado. Checa el conjunto de placas en forma cuadrada moviéndose y simulando una especie de remolino. Cuando lo pase lo hice dando un solo movimiento hasta el final, aunque a veces puedes quedar trabado. Si observas hay un momento en el movimiento cuando se detiene el remolino y queda como un túnel. Trata de memorizar el patrón de lo que sucede justo ANTES de que queda de esa forma. Ahora colócate a distancia para tomar impulso. Cuando veas que se está acercando el momento de que se forme el túnel toma velocidad y entra al tornado. La clave es entrar cuando aún NO se ha formado el túnel, o sea, cuando empieza a formarse porque de esa manera te golpearás y perderás el control pero podrás recuperarlo en el momento en que se forma el túnel. Así sigues recto y con suerte llegarás al otro lado. Probablemente puedas quedarte trabado, si es así deberás esperar y concentrarte en el movimiento pero quizá mueras. Así que trata de hacer lo que hice yo. Impúlsate y ve hacia el tornado, entra antes de que se forma el túnel (chocarás violentamente contra algo de seguro) y si lo haces bien podrás tomar el control durante el túnel y llegar al otro lado.

3-9: Bajando Colinas

Simple cuestión de control en la velocidad de movimiento. Checa las pendientes, cuando terminan caes en una plataforma circular con un agujero en el medio. Ahora bien cuando vayas bajando deja la velocidad de caída intacta (no toques el stick) y cuando estés llegando abajo empieza a frenar pero al mismo tiempo da la curva. Repite el proceso hasta abajo teniendo en cuenta que las pendientes se hacen más peligrosas.

3-10: Bifurcaciones

Este nivel es fácil. Puedes escoger los dos caminos: por detrás o por delante del inicio. Cuando bajes simplemente cruza los caminos y ve hasta la meta teniendo cuidado con las pendientes que pueden hacerte perder el control o con las curvas cerradas.

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

4.4. Dentro de la Ballena

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

4-1: Pro-Skaters

Hay dos metas, una que puede ser detenida y la otra no. Aún no he penetrado la móvil pero mejor por la fácil no?. Detén con el interruptor el movimiento de las metas cuando esté lo más abajo posible. Una vez

abajo ingresa al medio cilindro y pasa la zona hasta la meta.

4-2: La Gran Peinilla

En este nivel debes estar atento al piso y no a la peinilla en si. Checa que hay en el piso unas líneas negras, por allí pasan las puntas de la peinilla. Quiere decir que debes moverte por los espacios no manchados. Debes moverte poco a poco en tu camino hacia el final del nivel con el cuidado de no chocarte con las puntas de la peineteta. Al final podrás llegar sin problemas a la meta.

4-3: Colmena

Ve por cualquiera de los laterales de este piso. A medio camino verás que habrán más agujeros y tendrás que pasar entre los espacios de la colmena (en los caminos chicos). Ve hasta el otro lado y sube por la colmena tomando en cuenta que debes llevar buena velocidad para llegar a la meta.

4-4: Laberinto Dinámico

Este nivel es extremadamente fácil. Debes ir simplemente llegar hasta el final. Siempre checa los alrededores con mira a ir hacia el final. Notarás que en la última sección quizá tengas que dar la vuelta para poder llegar al otro lado. Todo depende de cómo cambie el laberinto. Lo único que es peligroso aquí de verdad es el tiempo.

4-5: Agujeros Triangulares:

Toma velocidad, esta es la clave, ni se te ocurra venir con la idea de que hay que ir poco a poco. Observa que los primeros agujeros son chicos y hay más espacios entre ellos. Aprovecha esto para tomar velocidad por aquí. Ahora bien, observa que los agujeros se hacen más notorios. Con suerte darás un rebote en el centro que te llevará hasta la parte alta de la colina. La clave en este nivel es caer bien cuando vayas ya aterrizando. Comúnmente caes en el sólido pero además debes frenar un poco y tratar de ir alineado hacia la meta porque difícilmente podrás detenerte en tu recorrido. La idea es ir a toda velocidad, rebotar y llegar hasta el otro lado.

4-6: Lanzadores

Es horrible como debes pasarlo pero con la práctica no pierdes vida. Este piso está compuesto de una especie de estructura en forma de volcán. En el piso hay 4 impulsores o lanzadores que si te golpean te disparan a gran velocidad. Ahora, y la meta??, pues checa que le está dando vueltas a la torre. Lo primero que piensas hasta parece mentira: "será posible que tengo que lanzarme por estas cosas y caer exactamente en la meta?". Pues esa es la idea aunque hay otra forma que yo considero mejor. Lo primero que debes hacer es colocarte pegado a las placas lanzadoras pero es muy importante que la pelota donde está tu simio esté alineada lo más posible a la punta de la flecha de la placa. Ahora espera pegado a la placa y verás que saldrás a gran velocidad hacia la estructura en forma de volcán. Cuando vayas en el aire ayúdate con el mapa y cae en la parte superior de dicha estructura. Ahora checa en el mapa también la meta alrededor de la estructura central (cambia usando A para ver los diferentes zooms del mapa). Ahora ve que la meta se mueve. Debes moverte y dejarte caer de manera que caigas a la meta.

4-7: Aleatorio

Un nivel simplón donde debes solamente tomar en cuenta la velocidad para no perder el control fácilmente. Al final debes llegar a la meta sin muchos contratiempos.

4-8: Alcancías

Este nivel no tiene gracia. Observa que las metas se mueven rotando muy irregularmente pero pierden velocidad al punto de que en la fase final caen suavemente por el agujero de las alcancías. Cuando pasé este nivel lo hice así: mira cuando cae la meta por la alcancía, ves que cae al revés?, pues lo que hice yo fue esperar a que alguna de las metas cayera y cuando está ya casi al final de caer (cuando ves lo último de la meta) déjate caer y si lo haces bien verás que caes sobre la meta. Si te atrasas un poco la meta puede ya estar lejos y morirás y además si lo haces muy adelantado puedes chocar con la meta y perder la oportunidad.

4-9: Puentes Columpio

Este nivel requiere de gran habilidad y la clave es la velocidad. Observa que cuando pasas por el puente, este es muy sensible al peso y rápidamente rota hacia ese lado y puedes caer. Para evitar el peso debemos producir una fuerza exactamente contraria y si recuerdas tus clases de física esa fuerza se llama $F = ma$, o sea, debes acelerar (eso es lo que significa la "a"). Muévete por el lado que gustes en el primer puente (derecha o izquierda) pero toma velocidad, ahora debes moverte sincronizadamente hacia el lado contrario porque recuerda que el peso te llevará al otro lado. Cuando notes que esté cambiando de posición ve cambiando tu también el recorrido. La clave como dije es mantener la velocidad y moverse sincronizadamente: primero a un lado y de una vez hacia el otro pero poco a poco. Para el segundo puente es fundamental que entres por el lado izquierdo para "torear" bien los obstáculos. Es importante en este caso evitar ir mucho por el centro y pasar lo más rápido posible porque el mínimo toque y puedes dañar el recorrido. El último puente es de verdad muy problemático porque tiene un conjunto de hasta tres obstáculos: uno al lado del otro. La clave es que en el obstáculo antes de esos tres debes dar la vuelta cerrada para que te de tiempo a llegar al filo del puente porque no hay de otra. Debes tomar buena velocidad y pasar por este obstáculo lo más pegado posible a este mismo y llevar una velocidad alta. Eso si, cuidado con el filo del puente y recuerda llevar el ritmo al movimiento zigzag.

4-10: Artrópodo

Bueno, creo que no solo debes tener una pizca de suerte sino además técnica. Hay dos métodos para este piso que usé y te los paso, el primero fue el que más me agradó y luego está el alternativo. Lo primero es observar el nivel: está compuesto de 5 anillos que son movidos por las patas del artrópodo. El último anillo tiene la meta y todos estos son móviles incluyendo el de la meta (o sea, la meta estará dando la circunferencia también). Dicha meta irá de derecha a izquierda. Ok, séparate unos cuantos metros del filo del piso y cuando veas la meta a $3/4$ del recorrido (o sea, cuando vaya por la mitad, en su radio horizontal) muévete pero no a gran velocidad, sino a media velocidad. No te muevas para evitar las patas del artrópodo, mala suerte si te pega una pero checa que siempre hay una línea recta libre donde no tienes que moverte. Con cuidado llega al último anillo y si estás a tiempo verás que la meta aún no ha llegado. Ya que no se mueve a gran velocidad el anillo ve en contra al recorrido para no caer y espera a que pase la meta. Cuando pase la meta déjate caer a ella y pasa. El otro método es menos ortodoxo ya que debes cruzar a toda velocidad por el anillo, pasar por la

línea recta libre y debes llegar con la suerte a toda velocidad pasando por la meta. Este método no lo recomiendo aunque me funcionó.

////////////////////////////////////
4.5. Mundo 5: Parque de Diversiones
////////////////////////////////////

5-1: Madriguera

Este nivel es simple prueba de equilibrio. Ve recto por debajo pasando hacia el transportador. Cuando te transportes llegarás al sistema de caminos superiores. Cruza con cuidado por los caminos. Obvia las bananas si quieres un buen tiempo y más puntos. Dobla a la derecha y pasa el puente estrecho, nuevamente ve por la derecha y cruza el puente estrecho. Si estás bien en equilibrio y control pasarás este puente a altas velocidades sin problemas.

5-2: Caída libre

Este puede ser un verdadero dolor de cabeza. Cruza por el puente estrecho y observa la plataforma circular abajo. Esta no te sirve mucho como referencia porque cuando crees que estás exactamente abajo no estás de verdad. Sigue el camino estrecho hasta que no veas la plataforma circular en tu pantalla y corre un poquito más. Ahora si, déjate caer y con suerte caerás sobre la plataforma circular. Si es así, usa el stick para tratar de mantenerte sobre el área de paso de la plataforma y caer allí donde podrás pasar la meta.

5-3: Coladora

Este piso puede marearte fácilmente. Déjate caer hacia la plataforma móvil y con suerte haz tu camino hacia la meta. Cuidado con las esferas y tratar de salvarte a ese movimiento tan brusco de este nivel Pasas y llegas al final.

5-4: Mad Shuffle

Primero debes accionar el interruptor de Play que está detrás del transportador. Ahora si entra al transportador y llegaras a esta pesadilla. Observa el ritmo de las dos barras. Se mueven tres veces una sobre la otra luego cambian la dirección usando un movimiento repetido y hacen de nuevo 3 veces el movimiento de traslape. Es el ritmo lo importante. Entra primero por uno de los lados y ve recto (no te muevas), verás que si vas a así cada vez que se muevan las barras caerás a la de abajo. Cuando la tercera esté llegando cambia rápidamente a la siguiente barra y de nuevo sigue recto. Es clave contar, tener ritmo y seguir hasta el final. No debe tomarte más de 3 cambios de barras.

5-5: Bead Screen

Que locura de movimiento hay aquí. Bueno, la gracia es hacer pausa cuando se forma el túnel. Activa el interruptor cuando veas el túnel (justo antes de que se forme). Ahora bien pasa simplemente hacia el otro lado y se acabo el problema.

5-6: Máquina de Saltos

Un nivel plataforma único. Súbete a los anillos y déjate impulsar hasta la siguiente plataforma anillo. Ahora ese anillo te subirá al siguiente así. Es de notar que los anillos o plataformas que se hacen más chicos de diámetro lo que complica el apuntar correctamente hacia la siguiente plataforma (en especial en las dos últimas). Además debes tener en cuenta el uso del stick en el aire para calcular donde caer correctamente.

5-7: Caídas en ZigZag

Simple piso donde debes dejarte caer por donde gustes, luego toma la velocidad necesaria para subir por el camino que desees siempre y cuando sea cómodo para ti. Ahora si, llegas al final.

5-8: La Torre

Este nivel es simple perspectiva. Pasa toda la plataforma hasta el otro lado donde está el transportador. Pasa y llegarás arriba (cuidado porque te puedes ir si tomas velocidad). Ahora regresa y déjate caer, observa que no tendrás control de frenado completo pero puedes atrasar la velocidad. Baja por las pendientes y en el último bloque de la torre debes saber donde está la meta (ya desde el inicio debes saber donde está). Con el stick halado hacia ti haz curva y cae hacia la meta observando la meta desde el mapa. El tiempo es tu único enemigo.

5-9: Toggle

Puede resultar imposible pero es sencillo. Observa el movimiento de las placas. Toma velocidad desde el inicio de manera que cuando caigas al puente de placas caigas cuando uno de los dos pares de placas esté vertical (o sea, cuando estén perpendiculares entre si). Si lo haces bien quizá rebotes violentamente con estas placas verticales y darás un impulso mayor. En el siguiente rebote ya las placas estarán más alineadas y darás otro salto violento. Lo crucial es el tercer pique ya que nuevamente las placas se formarán verticalmente y te puedan golpear ya que llegarán a su altura máxima. Es aquí donde debes realizar el movimiento clave de este nivel: una pequeña curva. Observa, si cuando das el segundo rebote las placas se mueven hacia la izquierda tu debes moverte un poquito (solo un poquito) hacia la derecha de manera que saltes sobre las placas cuando apenas están colocándose verticalmente y cuando caes debes hacerlo sobre aquellas que están horizontales. De esa manera cruzas. Recuerda, toma velocidad, rebotas sobre las placas verticales, rebotas nuevamente cuando las placas ya están casi alineadas y en el tercer rebote debes moverte un poco hacia el lado contrario al movimiento de manera que no seas sorprendido por las placas verticales. Probablemente llegues al final a mucha velocidad y mal alineado. Te puede dar tiempo para frenar así que ya sabes.

5-10: Fluctuación

Muy simple nivel. Solo debes cruzar por el camino que gustes en el nivel teniendo cuidado con nuestros viejos amigos los agujeros. Llega a la meta sin problemas.

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

////////////////////////////////////
6-1: Combinación

Lo primero que debes hacer es asegurarte tener presionado el interruptor de Play (el de un triángulo). Ahora bien, observa que un grupo de plataformas sube y otro baja. No tengas la idea de ir pasando una plataforma a la vez en sube y baja. Olvídate de eso, mejor sube a una plataforma (cualquiera ya sea que suba o baje). Ya a estas alturas debes tener bien dominado el control y poder pasar por el pequeño espacio que une a dos plataformas (es un punto). Trata de ir de 3 en 3 a un máximo de 5 en 5 por estos puntos de manera que esperes a que suba o baje. Ahora cuando llegues al final solo debes esperar y saber si estás en el grupo de plataforma al que pertenece la meta o no. Si es SI simplemente llega, sino sube al otro grupo cuando ambas estén más o menos en el mismo nivel y sigue hasta la meta.

6-2: Punched Seasaws

Igual que el nivel 4-8 en cuanto a ejecución aunque con mayor dificultad. Dale la vuelta al eje tratando de distribuir el peso y moviéndote rápidamente y claro, evita esos agujeros para llegar al otro lado. Mucho cuidado porque las cosas se hacen más exactas en este nivel. Simplemente debes ir subiendo cuando vayas a medio camino y obviar al máximo esos agujeros. Es tu decisión si quieres tomar la meta más alejada.

6-3: Opera

Es un simple nivel de control de velocidad. Baja las escaleras controlando tu velocidad y dirección con el stick. Como has de suponer, a medida que pasen las escaleras más empinadas se harán y más rápidamente puedes sucumbir al fondo del abismo. Debes dominar el salto corto porque sin problemas te derrapas. El final es tuyo.

6-4: Brandisher

No se si exista técnica en este nivel. Es una cosa que da vueltas a alta velocidad con la meta pegada a ella. Observa que la meta no siempre pasa por la misma circunferencia. A veces su radio es mayor y a veces es menor. Lo que yo hice es un simple ensayo y error de ver donde más o menos pasaba la meta. Ayuda mucho la opción "View Stage" del menú de Pausa para así darte una mejor perspectiva. Trataré de actualizar este nivel.

6-5: Tiers

Toma el transportador y llegarás al piso alto. Cae cuantas veces deseas hacia la izquierda, entre más abajo estés, más fácil (relativamente) es el camino. Ahora entra por el corredor angosto y ve directamente hacia la meta. Como te das cuenta, el camino está incluso más encorvado (como un paralte). Significa que debes tener un poquito de velocidad extra si no quieres caer.

6-6: Colinas

Un nivel 100% de control de velocidad. Debes bajar por las pendientes y llegarás a una especie de rampa que te hace saltar a otra pendiente. Las rampas se irán haciendo más pequeñas así que debes calcular muy bien la caída porque como vas a velocidad no podrás controlar mucho la dirección.

A tomar en cuenta el hecho de que en el momento del salto debes estar listo para halar el stick lo suficiente para bajar al máximo la velocidad y en lo más posible detenerte. Así bajas y bajas, controlando la velocidad y el punto de caída de manera que no erres la rampa.

6-7: Picos Angostos

Un reto que ya se vio en el primero Super Monkey Ball. Hay unas plataformas unidas por unos caminos muy angostos que forman picos (unos triángulos). El camino correcto es por la izquierda donde el primer pico tiene un camino ancho. Toma el impulso suficiente de manera que llegues a la siguiente plataforma. Recuerda que en la bajada debes frenar porque puedes irte de largo y salirte de la plataforma. Lo malo aquí es que el tomar el segundo pico es muy complicado por culpa de la cámara ya que lo idea es colocarte de espaldas por completo al simio. Además el pico es muy alto y peor aún el camino muy angosto. Debes tomar velocidad para subir y una vez arriba de una vez empezar a frenar. Repite lo mismo con el tercero. Ya el último es angosto pero es menos empinado por lo que el impulso no tan violento como los anteriores.

6-8: Desviación

Este nivel es facilísimo. Simplemente ve hacia la enorme bajada y haz eso: baja!!!!!!!. Ve tomando la derecha porque al final hay una puerta de transportación. Cuando pases la puerta estarás de vuelta en la máxima altura de la pendiente. Ahora simplemente ve por el centro y toma la meta a media altura de la pendiente.

6-9: Infierno de Interruptores

Otro nivel de ensayo y error a menos que tengas una guía. Del conjunto de interruptores de la plataforma grande solo hay UNO correcto. Ok, llamemos columnas a la línea de interruptores que se ven verticalmente y filas al conjunto de línea de interruptores que se ven horizontalmente (tomando como referencia la posición de inicio de Aiai). Ok, el interruptor correcto está en la primera columna de derecha a izquierda y la segunda fila de arriba hacia abajo (o sea, desde la parte más cercana a la meta hasta el inicio). Cuando hayas accionado dicho interruptor subirá la meta y debes ir rápidamente sin tocar los demás interruptores hacia la meta antes que baje. Si baja repite hasta que pases pero perderás puntos por el tiempo.

6-10: Folders

Un nivel demasiado fácil si tienes en cuenta un pequeño detalle. Ves que las plataformas bajan y suben no?. Es un problema pero que puede ser solucionado si en vez de ir por las plataformas lo haces por los laterales. Si, ve por el estrecho camino de cualquiera de los laterales y llega a la meta y así obvias a estas plataformas. Claro, en la última cuidado porque debes esperar a que se coloque horizontalmente.

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

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

7-1: Puente Espiral

Este nivel puede ser un verdadero problema. Entra a la espiral de forma usual de manera que cuando subas la inercia de la misma plataforma te ayude en tu ascenso. El problema es arriba porque hay un camino recto y si recuerdas una pequeña fórmula de la Física sabrás que la fuerza centrífuga es mayor a medida que te alejas del centro de algo que gira (es bueno aprender estas cosas para que veas que los juegos enseñan). Esto quiere decir que, a medida que te mueves hacia el final del camino es más fácil que te vayas fuera de la misma. La clave es caer en el momento exacto en que el camino toca la plataforma de meta. Seguro esto ya lo sabes pero no queda otra. Calcula y toma velocidad. Te puedo pasar el dato que como el camino gira en dirección a la izquierda tu te muevas a la derecha un poco de manera que tengas un poquito más de tiempo para llegar. Cuando caigas a la plataforma final frena rápidamente o sino trata de caer a la meta directamente.

7-2: Opciones Onduladas

Un nivel fácil, como siempre tienes 4 opciones, la más angosta con más bananas y la más ancha sin nada. Toma la ancha para llegar rápido al final y tomar la meta con doble puntaje de tiempo.

7-4: Domino

Un nivel muy bueno. Es obligatorio accionar el interruptor para que la meta baje y los dominos empiecen a caer. Lo que debes hacer es tomar un camino entre los dominos. No sigas su camino porque te atrasas, en vez de eso toma velocidad y ve saltando por los pequeños agujeros y llegar al final con el cuidado de frenar en el último salto. Así vas por la derecha, das la vuelta y tomas la meta. No debe tomar muchos intentos.

7-5: Tamiz

Un nivel simple si eres bueno para mantener a tu simio dentro de un camino angosto por todo el centro. Debes cruzar los caminos angostos con el cuidado que los tamizadores (las argollas esas) no toquen. Las que dan vuelta en el círculo no son problema, sino es aquella del camino recto angosto del final. Toma velocidad y ve por todo el centro y llega a la meta. Mucho cuidado porque en la meta debes dar una pequeña vuelta y salirte del camino recto y puedes ser golpeado. Espera a que pase el tamiz angosto y rápidamente entra a la meta.

7-6: Rebaño

Otro nivel de plataformas que suben y bajan y debes llegar al final. Ya debes estar acostumbrado a pasar por espacios puntuales que unen a las plataformas. Si pasaste el nivel 6-1 no debes tener problemas aquí.

7-7: Espiral Doble

Cuando escojas el camino ve por debajo, de manera que cuando entres a la espiral lo hagas por el lado color crema. Ve calculando la velocidad de la espiral y manteniéndote en la sección más plana (la central) en ritmo

con la velocidad de giro de manera que sin problemas llegues al final. No debe tomar más de 5 turnos.

7-8: Jerarquía

Este nivel puede ser un poquito dificultoso si no dominas el frenado luego de un pique bien alto. Observa el orden jerárquico del sistema de plataformas. Debes dejarte caer por un agujero circular a la plataforma inferior, solo que esta posee un círculo central de mayor diámetro por lo que cuando te dejes caer debes hacerlo desde el filo a la menor velocidad posible y cuando veas que estás cayendo debes halar el stick hacia el lado contrario al círculo para evitar caer. Si fallas una plataforma dile adiós al turno. Llega al final donde tienes poco espacio para frenar y un círculo mayor por donde caer. Si haces el primero repite lo mismo y sigue hasta que completes todos.

7-9: Brazaletes

Parece imposible verdad?, pues no, debes saber por donde entrar, como entrar y como salir de cada brazaletes o anillo. Cuando entres al primero no entres a velocidad, sino que déjate caer y cuando ya estés bajando presiona el stick hacia delante de manera que tomes velocidad en la bajada. Luego, cuando llegues a la subida debes salir del anillo y tomar cualquiera de los anillos, ya sea el derecho o izquierda. Trata de realizar el salto en el momento donde tu velocidad sea mínima (no digo que frenes, recuerda que al subir irás bajando la velocidad). Además debes estar lo más posible en medio camino de subida porque es el mejor lugar para realizar el siguiente impulso de bajada. De nuevo repito las dos condiciones: la salida del anillo debe realizarse cuando estés lo más posible a medio camino de subida y en ese momento la velocidad debe ser ya algo baja. Cuando tomes el siguiente anillo presiona hacia delante el stick para que tomes velocidad y puedes llegar al medio camino de ascenso y luego salte del anillo a la velocidad mínima posible y ve al siguiente anillo. Debes tener un muy buen sentido de dirección. Son niveles como este que hacen a este juego tan genial.

7-10: Corte rápido

Puedes irte por todo el centro aunque lo mejor es por uno de los laterales porque te da más tiempo. Pon la velocidad de los triángulos de forma normal y pasa por los espacios libres. Al final la velocidad será mucho mayor así que debes estar muy atento. Es más un reto visual que mecánico.

////////////////////////////////////
4.8. Mundo 8: Torre Reloj
////////////////////////////////////

8-1: Pistones

Horrible, este nivel es un verdadero problema porque debes pasar por espacios muy pequeños y el mínimo golpe y te sales. En lo personal quita esa idea de usar uno de los pistones para saltar y caer milagrosamente en

la meta. Debes ver el ritmo del asunto: observa como se mueven los pistones; desde el centro hacia el extremo dejando un espacio en el centro a medida que se desarrolla el movimiento. Debes moverte por los angostos trechos empezando cuando los pistones centrales suben. Cuando el siguiente grupo suba ya debes estar a medio camino o cerca del tercer grupo de pistones (o sea, debes ir a buena velocidad). Ya cuando suba el tercer grupo debes estar lo más cerca posible de ellos de manera que cuando pases ya se haya accionado el cuarto grupo de pistones que está al extremo mientras que tu estás a salvo en el centro. Si haces esto lo demás es más fácil ya que sin pensarlo dos veces debes tomar camino hacia el final. El verdadero detalle de este nivel es llegar al centro, si lo haces tienes 80% del nivel completado, eso si, no te quedes viendo el panorama.

8-2: Crema Batida

Es un cono que te da el camino como el principio del tornillo. Es cuestión de ritmo. Presiona la velocidad menor para más facilidad y sube al cono. Ahora muévete tratando de sincronizarte con el tornillo y seguir el camino de manera que cuando veas la plataforma final te adelantes e ingreses. Así llegas a la meta.

8-3: Momento

Si, el principio del momento de torsión. Es una cosa bípeda con dos plataformas que parecen esquís. Observa que en un pequeño instante de tiempo ambas plataformas se tocan y mantienen juntas. La idea es tomar un camino y cuando se esté acercando la otra plataforma moverte rápidamente hacia esta porque puedes perder el bus y salirte cuando sube la primera. Un problema serio es cuando pasas por las patas del rotor. Debes moverte rápido, pegado a la pared y luego tomar de nuevo el ritmo del asunto pegándote a la siguiente plataforma antes que suba la plataforma donde estás.

8-4: Serpiente (Entrangled Path)

Yo lo traduje diferente. Primero pasa por los caminos angostos (no debe haber problema en pasar por aquí). Una vez al otro lado colócate en la primera unión (el cilindro color rojo más alto). Espera ahora a que el camino esté recto y cuando lo esté sal a velocidad alta. Cuidado porque ya casi al final debes ir bajando la velocidad porque los saltos que ganas puede hacer pasar la meta. Y mucho cuidado con bajar la velocidad antes porque si se mueve el camino y empieza a contorsionarse eres carne muerta. Llega al final y pasa la meta.

8-5: Totters

Pasar estos cilindros uno a uno es un problema. Mejor es tomar velocidad y saltar el primero y luego el segundo y cuando llegues al tercero rápidamente baja por el camino que desciende y llegas así a la plataforma. No esperes mucho tiempo en este último paso porque puede bajar tanto el cilindro que quizá caigas.

8-6: Vórtice

Un nivel no tan complicado. Debes saber que para ir seguro en el vórtice debes tratar de ir en dirección contraria a su movimiento, así no sales y aprovechas su velocidad de manera que lo único que controlas es la dirección. Toma el vórtice y llega al centro. A medida que llegues la velocidad es menor. De nuevo toma camino por el segundo tramo del vórtice tomando en cuenta de nuevo ir contrario a como se mueve el remolino ese. Llega así al final.

8-7: Envoltura

No es tanto control de velocidad. Debes tratar de ir lo más pegado posible a la fila de bananas. Cuidado con los reboteadores esos que hay entre las bananas. El primer y segundo camino no son tan complicados, el problema es el tercero donde debes ir lo más pegado a las bananas y donde el mínimo cambio de dirección te manda abajo. Práctica y persevera y llegarás a la meta.

8-8: Trampolines

Un nivel bien sencillo de control de salto y frenado luego de rebotes. Colócate en la parte azul de las plataformas para saltar. Debes saber que para mayor distancia debes moverte hacia la dirección a donde quieras ir y debes caer siempre en la parte crema de las plataforma. Sube los tres niveles de altura y verás que pasas sin problema este nivel.

8-9: Barra Giratoria

Otro nivel sencillo. Utiliza los pequeños cubículos que sobresalen de la barra central de manera que no caigas. Debes hacer zigzag de lado a lado para así cuando la barra rote a la izquierda tu estés en su derecha y así sucesivamente. Inclusive, el estar al otro lado no significa que caerás pero es más riesgoso.

8-10: Sube y bajas lineales

Toma velocidad en el primer sube y baja y cae al segundo sube y baja. Recuerda que debes tener la velocidad correcta porque no vaya a ser que cuando quieras subir de verdad bajas. El problema es el tercer sube y baja que no está en línea con los dos primeros. Al salir del segundo debes moverte ya sea a la derecha o izquierda y tomar el tercer y último sube y baja que te lleva a la meta.

////////////////////////////////////
4.9. Mundo 9: Colonia Espacial
////////////////////////////////////

9-1: Saltos seriales

Deberían llamarse mejor asesinos seriales. Cae a la primera cinta de manera que le des la vuelta. La idea es que cuando estés al otro lado estés arriba de la cinta y caigas con la velocidad mínima posible. Esto es porque cuando quieras dar el salto a la siguiente cinta debes evitar saltar. Además, al caer a la segunda cinta debes de una vez seguir su recorrido y tocar la meta en la primera oportunidad porque no tendrás

más. Obvia todas las otras cintas a menos que estés loco con instintos suicidas.

9-2: Pisos cruzados

Toma a velocidad el primero piso por su lado más alto y ve bajando un poquito hasta quedar apenas arriba de la mitad (punto de unión de los pisos). De nuevo sube a la parte más alta del piso y cae al siguiente. El detalle es no tocar la parte inferior de los pisos porque caes sin merced. No es algo tan complicado.

9-3: La Sierra

Es algo de cuestión de suerte. Cuando esté subiendo o bajando sube a la plataforma en forma de sierra y trata de quedar lo más al centro posible. Si eres un suertudo caes a la meta directamente. Sino debes buscarla tratando de quedarte en el centro. Hay un momento en que la sierra toma una velocidad máxima y as allí cuando te lanzan a los laterales de la circunferencia y caes por fuerza centrífuga (que como ya sabes por jugar este juego, es mayor hacia fuera del centro de algo que rota). Al mantenerte en el centro te dará un poco de tiempo para quizá pasar la meta.

9-4: Medias Cañas

Ve por el camino de la derecha y déjate caer por la pequeña saliente que ves. Baja a toda velocidad y ahora has un movimiento curvo de manera que evites el agujero. Sigue así. Es cuestión de práctica y este en particular puede tomarte varios turnos.

9-5: Laberinto Plano

No es necesario pasar todo el laberinto, puedes hacer un salto directo a la meta y no es duro. Inicia bajando por debajo del laberinto y cuando subas doblas la primera derecha a 90° . Hay un tramo recto muy corto y doblas de nuevo a la derecha a 90° . Luego hay tramos rectos mayores y dos dobladas más de 90° . Antes de llegar a la quinta verás al otro lado la meta. Pues desde aquí puedes saltar. Ve a velocidad media de manera que choques con el lado interior del quinto dobléz de 90° y des un pequeño brinco y si lo haces bien llegas al otro lado. Recuerda, salta por el lado interior no por el exterior de la curva 5ta de 90° . Debes controlar la caída al otro lado y llegas a la meta.

9-6: Guillotina

Este nivel no es tan complicado. Pasa por la circunferencia y toma la primera rampa a velocidad teniendo en cuenta las paletas superiores que te pueden chocar. Ahora de la segunda rampa en adelante no necesitas tanto impulso. Muévete con calma en ascenso y cuando pase la paleta ve rápidamente y cae y sigue. Checa que las dos últimas rampas son menos empinadas pero la paleta tiene más oportunidad de pegarte. Debes subir y esperar en la altura segura máxima posible y cuando pase la paleta y sin titubear ir a toda velocidad y pasar.

9-7: Saca corchos

Toma la recta a velocidad y toma las bananas y baja la velocidad antes de empezar a bajar. En la bajada presiona el stick hacia ti de manera que no tomes mucha velocidad porque de todos modos sales del camino pero no queremos salir del cilindro totalmente. En la segunda bajada ya no es tanto problema, de nuevo presiona el stick hacia a ti y pasarás fuera del alcance de los agujeros y llegarás a la meta.

9-8: Orbitales

Observa la plataforma central grande. Cintas cuadradas salen desde el centro al extremo. Simplemente cuando empieza desde el centro el movimiento toma la primera y segunda cinta. Espera a que se mueve la cinta siguiente y pasa rápidamente hasta el centro y de una vez a la meta. Ya antes fuiste testigos de algo similar y mucho más complicado en el nivel 8-1 llamado Pistones.

9-9: Twins Bassins

Extremadamente fácil para el nivel en que estamos. Simplemente toma velocidad de manera que puedas salir del semi cilindro e ir al siguiente. El único problema es llegar a la plataforma de la meta porque es angosta pero se soluciona con tu experiencia en el control de velocidad. No debe tomar más de dos turnos.

9-10: Hockey espacial

Horrible, este tipo de niveles los odio y ya este es el segundo igual (el 6-4 llamado Bandisher era similar). Es absurdo tratar de que la meta te pegue a ti pero así se hizo. Observa que hay 4 bloques que empujar la meta. Trata de seguir su recorrido desde un punto estático (no en el centro, debes acercarte a alguno de los extremos del cuadro). Tomando en cuenta el rebote trata de ver por donde pasa la meta y que pases por ese pequeño espacio.

////////////////////////////////////
4.10. Mundo 10: Base del Dr. BAD BOON
////////////////////////////////////

10-1: Entrenamiento

Vamos al campo militar en este sencillo nivel de sube y baja. Simplemente escoge el camino que gustes y toma buena velocidad de manera que las subidas no te hagan regresar. Llega al final en este sencillo nivel.

10-2: Gimmick

Un nivel de ir y venir sencillo en cuanto a estructura pero que necesita de un excelente control de curvas y velocidad porque el tiempo es tu verdadero rival. Inicia en el camino recto y déjate caer hacia el camino

inferior; usa el mapa como ayuda cuando desciendas para que caigas en el camino y no al abismo. Ve por la derecha y dobla la esquina. Déjate caer al siguiente camino y toca el interruptor de Play para hacer subir el camino por donde llegaste. Rápidamente toma velocidad y cae por el camino que viniste, dale la vuelta y toma velocidad cuando necesitas dar los pequeños saltos. Al final llegarás a una bifurcación. Simplemente toma el camino que te lleva a la pendiente. Súbela y arriba rápidamente ingresa por la meta.

10-3: Montaña

Un nivel que requiere de un cálculo personal. Colócate en la cima de la montaña que da vueltas y checa usando el mapa la localización de la meta. Ahora, como la plataforma gira hacia la izquierda, tu simio al caer tenderá a moverse hacia la derecha. Debes calcular y caer en la meta de una sola caída. Puedes caer en el ensayo y error pero de verdad es un nivel sin mucho problema.

10-4: Desorden

Un tremendo desorden de nivel pero uno muy sencillo. La mejor ayuda es la opción "View Stage" de tu pantalla de opciones. Te diría que camino seguir pero sería muy confuso de explicar. La cosa es que debes dejarte caer y dominar muy bien cuando caes ya que mucho de los rebotes son violentos y te hacen perder el lugar. No debes tener problemas con este tipo de niveles a estas alturas.

10-5: Laberinto 3D

En construcción.

10-6: Laberinto

Por imposible que parezca la sección más complicada de este nivel es solo al final. Cuando inicias sube cualquiera de las dos rampas del inicio que llegan al mismo punto. Ahora ve por la izquierda de manera que caigas en un camino que está en el extremo más izquierdo del laberinto (checa la opción View Stage). Ahora bien toma impulso y uno grande para saltar el agujero que está al final. No se porque a veces saltaba a más velocidad y luego no, no se si la suerte juegue un papel importante pero trata porque si funciona cruzar el agujero ese a velocidad. AL llegar dobla la primera derecha hasta el final donde hay un camino a la izquierda (no lo tomes) pero debes dejarte mejor caer por la derecha. Luego sube y encontrarás el último obstáculo (el gran obstáculo). Checa que hay una rampa que no te lleva a ningún lado pero a la izquierda (no directamente frente a la rampa) hay una plataforma. Muévete de manera que cuando llegues a la posición más alta estés en el punto donde se unen el extremo de la rampa y esa plataforma. Si lo haces bien verás que el monito si puede llegar a la plataforma. Ahora solo déjate caer y toma la meta. El único problema es que te quedará poco tiempo para realizar ese último paso de la plataforma así que toma buena velocidad y cuando llegues a la parte alta ya debes ir lento pero aún en movimiento y así llegar a la plataforma por ese pequeñísimo espacio. Cuesta algunos turnos si no estás práctico.

10-7: Post Modernismo

Cool nombre para este nivel. El problema es aquí de mero impulso. Si tienes un buen impulso pasas el nivel en esas escaleras infernales. Ve por la derecha y toma la primera escalera. Sigue el único camino posible que asciende y llegarás por las escaleras hasta una última escalera que tiene un pequeño problema: no puedes impulsarte directamente. O sea, en las anteriores te impulsabas en línea con la escalera pero aquí el primer escalón está pegado a una pared. La estrategia es tomar impulso por la lateral y entrar a la escalera de lado por el escalón más bajo posible. Cuando entres mueve el stick rápidamente en dirección de ascenso para que no quedes atascado. Al final llegas a la meta si pasas esta sección. El tiempo aquí es tu enemigo también.

10-7: Revolución

Este nivel es sencillo. Checa donde está la meta y checa que hay una columna que atraviesa esa plataforma. Cuando rote y quede la meta al revés ve rápidamente hacia esa columna y colócate en el lado contrario de manera que no caigas cuando de vuelta. De la nada verás que luego de las revoluciones caerás sobre la plataforma de meta. Easy stuff.

10-8: Invisible

Solo hay que ser observador. Cuando actives el Play checa muy bien la palabra Invisible. Te tomará algunos turnos antes de que aprendas la cosa. Las primeras secciones son de movimientos hacia delante y atrás dando vueltas en forma ondulada. Cuando llegues a una sección con unas bananas toma camino colectando dicha banana y pasando un poco a la izquierda (esta es la sección más dura aquí). Ahora verás otra sección con una banana y pocas plataformas visibles. Pasa hasta la banana y toma de una vez camino hacia la derecha y luego sigue el camino (recuerda, debes aprendértelo). La última recta de la meta es totalmente invisible pero es una recta.

10-10: Creado por

Si, por Amusement Vision y gracias por este juegazo. Estamos en el último nivel de este modo de juego y es quizá el más complicado de todos (en lo personal). Cuando lo pasé no active el interruptor Play sino que hice algo que en todas las guías que he visto no han hecho: un salto de fe. Como dije, no acciones el interruptor. El truco no está en como entrar al logotipo de AV sino como subir las pendientes. Cuando subas la última pendiente trata de moverte a la izquierda (debes entre 15 a 18 millas por hora, checa tu tacómetro en la esquina inferior izquierda; idealmente recomiendo 17). El truco es estar en el extremo más izquierdo posible de la rampa cuando estés arriba sin detenerte y moverte a la derecha (aún sin detenerte) y seguir la recta hasta el logo a toda velocidad. Porque esto?, pues porque si quieres detenerte y tomar impulso desde el lado más lejano de la recta final no podrás alcanzar a dar el salto que quiero que hagas. Bueno, ya que tomaste la recta a buena velocidad déjate caer y harás un rebote en la punta de la letra V. Verás que el salto es alto y es donde la otra parte del truco se ha de venir. Mueve el stick hacia delante o atrás de manera que des un último rebote en la punta de la otra parte de la letra V. Si te vas muy atrás quedas trabado y si te vas muy delante tomas mucha velocidad y saltas sobre la meta. Pero si haces ese último rebote bien caerás a mucha velocidad sobre el pequeño camino. Entonces debes solo controlar los rebotes sobre el camino a la meta (que

tampoco es muy fácil que digamos). En otras guías en inglés explican este nivel en movimiento que las puedes checar si gustas (solo que las he probado luego que hice mi sistema y no funcionaron, aunque la que aquí pongo funcionó luego de varios turnos :D).

5. Modo Challenge

Este modo es el original del primer Super Monkey Ball solo que con los niveles (llamados ahora Stages en ves de Floors) del SMB2. Aquí las reglas:

- > Tienes un total de 3 vidas para pasar todos los niveles de cada modo (novato, avanzado o experto).
- > Según la dificultad así varían la cantidad y dificultad de los niveles. EL modo Novato tiene 10 niveles, el avanzado 30 y el experto 50.
- > Por cada 100 bananas obtienes una vida. Inicias con una cierta cantidad de Continues (5) y vas ganando más Continues cuando hayas abierto todos los Party Games obteniendo puntos. Al final obtendrás continues ilimitados.
- > Cada nivel múltiplo de 5 (5, 10, 15) es un nivel de bono menos el último de cada modo. En estos niveles de bono debes solo recolectar bananas. No interesa si caes o no pasas la meta porque no pierdes vidas.
- > Si pasas todos los niveles sin usar un CContinue entonces llegarás a los niveles Extra de ese modo (ya sea novato, avanzado o experto).

En próximas actualizaciones colocaré todos los niveles, sin embargo si no están en esta sección de seguro lo encuentras en la anterior (Modo Historia) ya que casi siempre siguen el orden y sino solo debes buscarlo por su nombre.

Los niveles Extra también serán actualizados cuando se pueda.

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

5.1. Niveles Novatos (Beeginer)

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

1: Simple

Pues eso, ve simplemente hacia la meta. Si deseas tomar bananas puedes hacerlo y así ganar más puntos. Trata de anotar el doble de nivel por tiempo aquí, es importante para ganar buena puntuación más que las bananas en sí.

2: Hollow

Ve rodando por el medio cilindro hasta el final. Ten mucho cuidado con la velocidad porque fácilmente te puedes salir. Hay una mazo de bananas sobre la primera curva, para tomarlo debes ir a velocidad y dar un salto que puede causarte la muerte. Claro, no es importante aquí porque las vidas no cuentan. Para anotar más puntos, toma dicho mazo y ve directo hacia la meta para además anotar el doble de puntos por tiempo del nivel.

3: Saltarín

Ten mucho cuidado con las imperfecciones del terreno que te hacen saltar. Un aumento excesivo de velocidad puede producir fácilmente una pérdida de control total. Solo toma las bananas del camino y no te arriesgues. Llega a la meta.

4: Interruptores

Inicias como siempre en una recta solo que esta vez caes sobre un interruptor. Si te fijas, a lo lejos una plataforma (que es un puente) se moverá. Pasa por el puente y verás otro interruptor. Si deseas coleccionar las bananas sobre el segundo puente no toques este interruptor ya que hará mover el puente. Así llegas al final. Si mueves el segundo puente simplemente dale vuelta a los agujeros pero seguro perderás los puntos dobles de tiempo. Ahh, si mueves el segundo puente y te dejas caer por el lado gris verás una meta de bono. Ésta está a 90° y de momento no la he podido obtener pero cuando lo haga te lo paso.

5: Nivel de Bono

6: Flotadores

Aquí tenemos una enorme plataforma con muchos cubos flotantes. Los mismos al llegar a una altura máxima regresan a su cubículo. La clave aquí es tratar de evitar que los cubos no te toquen cuando bajan porque puedes rebotar varias veces y perder el control. Ve suavemente entre las zonas que tienen los cubos ya dentro de los cubículos o que estén subiendo o simplemente estén fuera de tu alcance. Si deseas coleccionar bananas debes subir a los cubos. Llega al final donde está la meta y espera a que uno de los dos cubos que la protegen se muevan.

7: Planos Inclinados

Simplemente evita los planos inclinados de la plataforma grande y llega al otro lado. Una vez allá debes subir por las pendientes. Siempre ten en mente llevar una buena velocidad para poder subir allá arriba. Obtén las bananas que puedas y trata de llegar a tiempo para obtener la puntuación doble del nivel.

8: Toboganes

Este nivel te pone a prueba sobre tus conocimientos de velocidad que has adquirido hasta ahora (que no han sido muchos que digamos). Toma la primera bajada acelerando si deseas. Cuando estés llegando a la curva de 180° rápidamente hala el stick hacia ti para bajar la velocidad. Sigue bajando de la misma forma. Ya que las últimas bajadas son muy cortas pero muy inclinadas puedes obviar lo de acelerar porque serás presa de una gran caída libre. Nota que hay bananas de 10 en cada curva. Necesitas darle la vuelta a la velocidad perfecta para que puedas "torear" la curva de la forma que debe hacerse para tomar las bananas. El frenar es importante y mucho cuidado en caer. Cuando vayas en la última recta toma velocidad para tratar de alcanzar el tiempo doble, eso si, apunta bien no vaya a ser que te vayas de largo.

9: Rotor

Simplemente ve rápido por la recta y dale vuelta a la plataforma donde está el rotor. Sube a la misma y espera a que el rotor se mueva de manera que su ángulo ofrezca un camino hacia la meta. Llega hasta la meta y

reclama tus puntos dobles por buen tiempo.

10: Puentes Sinuosos

Es un nivel de buena dificultad para este mundo. Simplemente debes tener el control perfecto para poder saber que tanto debes darle al stick para una buena curva. Recuerda que es importante mantener la estabilidad de un movimiento recto con uno curvo. Tienes mucho tiempo disponible así que puedes primero pasarte por allí con cuidado. Claro, si deseas la puntuación doble debes ir más rápido. Al final espera a que la meta se alineé con tu recorrido. Debe ir bajando de manera que vayas en línea y no tengas que preocuparte por la velocidad. Lo único que te podría marar aquí sería una mala puntería.

----- Pronto espera los niveles extra -----

////////////////////////////////////
5.2. Nivel Avanzado (Advance)
////////////////////////////////////

1: Bancos

Es un simple nivel de curvas. Mueve tu pelota por las curvas de la forma usual. Si pasaste el nivel 1-10 no debes tener problemas en este. Eso si, cuida tu velocidad y no te confíes.

2: Suelo Hambriento:

Es un simple nivel donde debes evitar los agujeros. Checa que en los laterales de la plataforma o piso hay menos agujeros. Lo que más cuidado debes tener es cuando debes cruzar por el punto de contacto entre dos agujeros. Para ello debes ir a una velocidad moderada pero (lo más importante) en línea recta. El mínimo desequilibrio y te vas por el agujero. Si pruebas por los laterales te encontrarás con menos agujeros pero los que encuentras son más peligrosos. Practica bien aquí el arte de evitar agujeros para niveles futuros.

3: Aros

Cuando inicies el nivel no sigas recto, ve atrás y verás un interruptor que hace que el aro baje de velocidad. Ahora si, con el aro a menor velocidad las cosas pueden ser más simples. Cuando esté bajado ve a toda velocidad y pásalo. Repite el proceso y llegarás al otro lado. No es tan problemático como se ve al inicio.

4: Montaña Rusa

Une enorme bajada en una especie de cilindro. Trata de acelerar al inicio y cuando veas que te vas yendo muy hacia la derecha trata de bajar la velocidad para mantenerte lo máximo en territorio sólido. Cuando vayas llegando abajo notarás que las curvas son más cerradas lo que te obligará a frenar más a menudo. Cuando bajes del todo irás hacia la meta en un camino muy estrecho. Como vas a alta velocidad o media velocidad la clave no es tanto el control, sino como entras al camino. Si entras bien

alineado no tendrás tantos problemas en llegar al final. Lo demás es cuestión de estabilidad y puntería. Si deseas tomar las 40 bananas del otro lado debes bajar a alta velocidad desde el tobogán y pasar la meta. No solo tienes 40 bananas sino que además seguramente tendrás doble puntuación por tiempo.

5: Nivel de Bono

6: Swell

Aquí tenemos un recorrido recto pero mira el terreno. Hay dos pequeñas curvaturas. La clave para evitar una curvatura es mantenerse en la parte alta de dichas curvaturas del camino. Sin embargo debes estar muy atento cuando la curvatura cambia de posición ya que debes ser lo suficientemente rápido para moverte hacia el otro lado a buena velocidad y evitar una caída. El saber cuando cambia y donde estar es la clave en este nivel.

7: Tobogán Gravitacional

Este nivel es solo tamaño. Simplemente déjate caer por el centro del camino. Verás que cada vez el camino se estrechará más y más. Cuando eso ocurra trata de ir a velocidades alta. Recuerda que a velocidades altas el control en caminos angostos es más simple y lo importante es entrarle por el centro al nivel. Llega al final a toda velocidad para obtener la puntuación doble.

8: Inchworms

Este nivel está compuesto de tres opciones a seguir. El camino que es más recomendado es el primero que ves pasar. Checa que se mueve placa a placa. Ahh, antes que se me olvide, recuerda activar el interruptor de movimiento normal que está detrás del inicio. Ahora si, cuando tomes el camino espera a que todo el camino se haya formado escalonadamente. Empezará luego cuadro a cuadro a compactarse para formar una línea recta. Camina espacio a espacio por el recorrido y ve dando un "paso" a la vez cuando se forme el camino. Sin problemas llegarás al final donde debes tener el cuidado que la meta está colocada hacia abajo y debes dejarte caer para pasar la meta.

9: Totalitarismo

Me gustaría saber porque este nombre, hmm, bueno seguimos. Checa los postes, poseen una especie de anillo o collarín que los roza. Sube y bajan. Ni se te ocurra tener la fantástica idea de guiarte por las sombras porque mueres en la primera. Antes de dar el primer paso debes esperar que bajen los aros. Checa que entre los aros se forma un espacio donde puedes caber. Obsérvalo detenidamente y cuando suban ve a él. Esta es la parte clave: calcular colocarte en el lugar apropiado. Cuando llegues checa los otros aros y checa otro espacio y sigue de espacio en espacio. Concentrarte aquí es importantísimo. Llega al final y con buen timing obtienes la puntuación doble del nivel.

10: Nivel de Bono

11: Forma Orgánica

Presiona el interruptor de "Play" que está detrás y ahora checa ese conjunto de plataformas. Notas el detalle no??, el centro prácticamente

es estático y es el obvio camino más seguro del nivel. Trata de irte lo más al centro que puedas pero ve rápido porque a medida que pasa el tiempo el camino central se pierde y las placas se muevan hasta 90°. Si te vas a un lado mueve hacia delante que seguro la siguiente placa te compensa hacia el otro lado. Simplemente concéntrate en tu camino, ya has llegado lejos suficiente para terminar con este problemilla.

12: Engrane Reversivo

Horrible, este nivel te puede sacar de quicio. Checa el movimiento del rotor o engrane. Ves que hay una entrada o ranura en uno de sus entrehierros no?. Bueno, el engrane se detiene cada cierto tiempo y se empieza a mover al otro lado. La ranura siempre se detendrá en los dos mismos lugares. Un poco a la izquierda del inicio y atrás del mismo engrane. Trata de esperar en uno de los dos lugares. Checa el mapa y verás que la ranura posee solo una banana mientras que los demás poseen 10. Cuando veas que la velocidad baje checa el mapa y un espacio antes de que aparezca la ranura presiona el stick de manera que vayas entrando a la ranura a tiempo. Ahora si, rápidamente entra por la ranura hacia la meta. Aquí la clave es la anticipación y el timing que tengas.

13: Pasos Pedregosos

Simplemente debes ir con mucho cuidado en las bajadas. Tómate el tiempo para ir a buena velocidad de manera que tengas el control del asunto. Cuando te dejes caer recuerda siempre frenar si llevas velocidad y muy importante es frenar en esos saltos. El ir a una velocidad más o menos alta te impide el caer por los agujeros. Un pique alto puede resultar mortal. Llega al final cruzando y evitando los agujeros, cosa que ya debes tener practicada.

14: Dribbles

Puede ser algo complicado. La clave es NO guiarte de las sombras. Primero ve atrás del nivel y aprieta el interruptor de manera que bajes la velocidad. Ahora si, pasa por los caminos y espera que esas cosas redondeadas suban. Cruza rápidamente hasta una zona segura (las bananas está localizadas en zonas seguras, mucho cuidado porque están en áreas donde puedes caer si no controlas la velocidad). Otro dato importante que debes saber es que no todas las cosas esas tienen el mismo tamaño por lo que cuando son chicas puedes aventurarte un poco más. Saber cual es su límite de caída (o sea, donde cae) es importante también si quieres ahorrar tiempo. Al final llega hasta la meta. No es necesario tomar todas las posiciones de las bananas, solo para las cosas esas que sean grandes.

15: U.R.L.

Primero baja a la parte centra del piso. Checa que una enorme placa sobresale del lateral y empujando hacia la derecha. Además checa que a la derecha hay especie de cubículos. El método es sencillo pero hacerlo no tanto. Espera a que la enorme placa regrese a su posición neutral y entra a un cubículo. Cuando la placa vaya de regreso nuevamente sal de allí y toma otro cubículo. Hay un aspecto clave: velocidad. Cuando vayas en el paso de ir de un cubículo a otro es crucial tener buena velocidad. Nota que hay una pequeña pendiente que te baja la velocidad cuando vas a salir del cubículo. Esto quiere decir que necesitas impulso. Trata de pegarte al límite del piso y cuando veas que la placa se mueva hacia delante empieza a mover el balón. Entonces, si te anticipas podrás hasta saltarte de entre 2 a 3 cubículos. Trata de ir así si deseas tomar el bono de

tiempo, sino dale uno a uno.

16: Anillos Airados

Es algo similar al último nivel de Vexx (si lo jugaste XD). Simplemente debes tener en cuenta que hay que caer en las plataformas y debes concentrarte solamente en el anillo que está frente a ti, en ninguno otro más. Mueve el balón en el momento cuando el anillo pasa frente a ti. Sigue así cayendo hasta el final y no tendrás problemas en conseguir la meta.

17: Opciones Sinuosas

Simplemente escoge el camino, el más estrecho posee más bananas, el más ancho no posee nada. Debes tener control y ya, además si escoges el ancho trata de ir a buena velocidad para por lo menos rescatar los puntos de bono de tiempo.

18: Tornado

Este nivel si necesita de ciertas mañas para ser pasado. Checa el conjunto de placas en forma cuadrada moviéndose y simulando una especie de remolino. Cuando lo pase lo hice dando un solo movimiento hasta el final, aunque a veces puedes quedar trabado. Si observas hay un momento en el movimiento cuando se detiene el remolino y queda como un túnel. Trata de memorizar el patrón de lo que sucede justo ANTES de que queda de esa forma. Ahora colócate a distancia para tomar impulso. Cuando veas que se está acercando el momento de que se forme el túnel toma velocidad y entra al tornado. La clave es entrar cuando aún NO se ha formado el túnel, o sea, cuando empieza a formarse porque de esa manera te golpearás y perderás el control pero podrás recuperarlo en el momento en que se forma el túnel. Así sigues recto y con suerte llegarás al otro lado. Probablemente puedas quedarte trabado, si es así deberás esperar y concentrarte en el movimiento pero quizá mueras. Así que trata de hacer lo que hice yo. Impúlsate y ve hacia el tornado, entra antes de que se forma el túnel (chocarás violentamente contra algo de seguro) y si lo haces bien podrás tomar el control durante el túnel y llegar al otro lado.

19: Bajando Colinas

Simple cuestión de control en la velocidad de movimiento. Checa las pendientes, cuando terminan caes en una plataforma circular con un agujero en el medio. Ahora bien cuando vayas bajando deja la velocidad de caída intacta (no toques el stick) y cuando estés llegando abajo empieza a frenar pero al mismo tiempo da la curva. Repite el proceso hasta abajo teniendo en cuenta que las pendientes se hacen más peligrosas.

20: Nivel de Bono:

Es algo complicado porque las bananas están colocadas sobre rampas. No hay forma alguna de mantenerse lo suficiente en el filo de las rampas para tomarlas todas así que debes subir y bajar y subir de rampa en rampa. Toma primero las bananas de 10 para asegurarlas.

21: Pro-Skaters

Hay dos metas, una que puede ser detenida y la otra no. Aún no he penetrado la móvil pero mejor por la fácil no?. Detén con el interruptor

el movimiento de las metas cuando esté lo más abajo posible. Una vez abajo ingresa al medio cilindro y pasa la zona hasta la meta.

22: La Gran Peinilla

En este nivel debes estar atento al piso y no a la peinilla en si. Checa que hay en el piso unas líneas negras, por allí pasan las puntas de la peinilla. Quiere decir que debes moverte por los espacios no manchados. Debes moverte poco a poco en tu camino hacia el final del nivel con el cuidado de no chocarte con las puntas de la peineta. Al final podrás llegar sin problemas a la meta.

23: Colmena

Ve por cualquiera de los laterales de este piso. A medio camino verás que habrán más agujeros y tendrás que pasar entre los espacios de la colmena (en los caminos chicos). Ve hasta el otro lado y sube por la colmena tomando en cuenta que debes llevar buena velocidad para llegar a la meta.

24: Laberinto Dinámico

Este nivel es extremadamente fácil. Debes ir simplemente llegar hasta el final. Siempre checa los alrededores con mira a ir hacia el final. Notarás que en la última sección quizá tengas que dar la vuelta para poder llegar al otro lado. Todo depende de cómo cambie el laberinto. Lo único que es peligroso aquí de verdad es el tiempo.

25: Agujeros Triangulares:

Toma velocidad, esta es la clave, ni se te ocurra venir con la idea de que hay que ir poco a poco. Observa que los primeros agujeros son chicos y hay más espacios entre ellos. Aprovecha esto para tomar velocidad por aquí. Ahora bien, observa que los agujeros se hacen más notorios. Con suerte darás un rebote en el centro que te llevará hasta la parte alta de la colina. La clave en este nivel es caer bien cuando vayas ya aterrizando. Comúnmente caes en el sólido pero además debes frenar un poco y tratar de ir alineado hacia la meta porque difícilmente podrás detenerte en tu recorrido. La idea es ir a toda velocidad, rebotar y llegar hasta el otro lado.

26: Lanzadores

Es horrible como debes pasarlo pero con la práctica no pierdes vida. Este piso está compuesto de una especie de estructura en forma de volcán. En el piso hay 4 impulsores o lanzadores que si te golpean te disparan a gran velocidad. Ahora, y la meta??, pues checa que le está dando vueltas a la torre. Lo primero que piensas hasta parece mentira: "será posible que tengo que lanzarme por estas cosas y caer exactamente en la meta?". Pues esa es la idea aunque hay otra forma que yo considero mejor. Lo primero que debes hacer es colocarte pegado a las placas lanzadoras pero es muy importante que la pelota donde está tu simio esté alineada lo más posible a la punta de la flecha de la placa. Ahora espera pegado a la placa y verás que saldrás a gran velocidad hacia la estructura en forma de volcán. Cuando vayas en el aire ayúdate con el mapa y cae en la parte superior de dicha estructura. Ahora checa en el mapa también la meta alrededor de la estructura central (cambia usando A para ver los diferentes zooms del mapa). Ahora ve que la meta se mueve. Debes moverte y dejarte caer de manera que caigas a la meta.

27: Aleatorio

Un nivel simplón donde debes solamente tomar en cuenta la velocidad para no perder el control fácilmente. Al final debes llegar a la meta sin muchos contratiempos.

28: Alcancías

Este nivel no tiene gracia. Observa que las metas se mueven rotando muy irregularmente pero pierden velocidad al punto de que en la fase final caen suavemente por el agujero de las alcancías. Cuando pasé este nivel lo hice así: mira cuando cae la meta por la alcancía, ves que cae al revés?, pues lo que hice yo fue esperar a que alguna de las metas cayera y cuando está ya casi al final de caer (cuando ves lo último de la meta) déjate caer y si lo haces bien verás que caes sobre la meta. Si te atrasas un poco la meta puede ya estar lejos y morirás y además si lo haces muy adelantado puedes chocar con la meta y perder la oportunidad.

29: Puentes Columpio

Este nivel requiere de gran habilidad y la clave es la velocidad. Observa que cuando pasas por el puente, este es muy sensible al peso y rápidamente rota hacia ese lado y puedes caer. Para evitar el peso debemos producir una fuerza exactamente contraria y si recuerdas tus clases de física esa fuerza se llama $F = ma$, o sea, debes acelerar (eso es lo que significa la "a"). Muévete por el lado que gustes en el primer puente (derecha o izquierda) pero toma velocidad, ahora debes moverte sincronizadamente hacia el lado contrario porque recuerda que el peso te llevará al otro lado. Cuando notes que esté cambiando de posición ve cambiando tu también el recorrido. La clave como dije es mantener la velocidad y moverse sincronizadamente: primero a un lado y de una vez hacia el otro pero poco a poco. Para el segundo puente es fundamental que entres por el lado izquierdo para "torear" bien los obstáculos. Es importante en este caso evitar ir mucho por el centro y pasar lo más rápido posible porque el mínimo toque y puedes dañar el recorrido. El último puente es de verdad muy problemático porque tiene un conjunto de hasta tres obstáculos: uno al lado del otro. La clave es que en el obstáculo antes de esos tres debes dar la vuelta cerrada para que te de tiempo a llegar al filo del puente porque no hay de otra. Debes tomar buena velocidad y pasar por este obstáculo lo más pegado posible a este mismo y llevar una velocidad alta. Eso si, cuidado con el filo del puente y recuerda llevar el ritmo al movimiento zigzag.

30: Artrópodo

Bueno, creo que no solo debes tener una pizca de suerte sino además técnica. Hay dos métodos para este piso que usé y te los paso, el primero fue el que más me agradó y luego está el alternativo. Lo primero es observar el nivel: está compuesto de 5 anillos que son movidos por las patas del artrópodo. El último anillo tiene la meta y todos estos son móviles incluyendo el de la meta (o sea, la meta estará dando la circunferencia también). Dicha meta irá de derecha a izquierda. Ok, sepárate unos cuantos metros del filo del piso y cuando veas la meta a $3/4$ del recorrido (o sea, cuando vaya por la mitad, en su radio horizontal) muévete pero no a gran velocidad, sino a media velocidad. No te muevas para evitar las patas del artrópodo, mala suerte si te pega una pero checa que siempre hay una línea recta libre donde no tienes que moverte. Con cuidado llega al último anillo y si estás a tiempo verás que

la meta aún no ha llegado. Ya que no se mueve a gran velocidad el anillo ve en contra al recorrido para no caer y espera a que pase la meta. Cuando pase la meta déjate caer a ella y pasa. El otro método es menos ortodoxo ya que debes cruzar a toda velocidad por el anillo, pasar por la línea recta libre y debes llegar con la suerte a toda velocidad pasando por la meta. Este método no lo recomiendo aunque me funcionó.

6. Minijuegos (Party Games)

Esta sección está en construcción.

7. Aspectos legales (Copyrights)

La siguiente guía solo está autorizada para las siguientes páginas:

- SectorN.net (www.sectorn.net) la mejor página de Nintendo en español.
- Gamefaqs (www.gamefaqs.com) la mejor página de guías, análisis y juegos.

Si deseas una copia parcial o total de la guía contáctame a mi email (está al inicio del documento). No hurtes este documento que fue hecho con esfuerzo para que lo tengas gratis en tu casa y solo en tu casa.

TurokJr, Copyrights: julio 5, 2003.