

# Super Smash Bros. Melee FAQ/Move List (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.39 on Oct 11, 2006

```
  _ _ /      _ _ /      ' '
( _ /      ( _ /      | |
( _ _ _ \ \ \ \ _ _ _ _ _ , _ _ _      ( _ _ _ \ \ \ \ \ \ < _ \ , _ _ _ , | | / \ \
_ _ _ ) | | | | | | \ \ | | \ \ | |      _ _ _ ) | | | | | | / - | | | _ . | | | |
_ / ) ) | | | | | | | | / | | | |      _ / ) ) | | | | | | ( ( | | ~ | | | | | |
( _ _ _ \ \ \ \ | | - ' \ \ , / \ \ ,      ( _ _ _ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ , _ _ _ \ \ | /
      | /
      '

```

```
  _ _ _ / ' '
_ / )
~ | | _ < , _ _ _ / ' \ \ _ _ _ ,
| | \ \ | | | | | | | | _ .
, / - - | | | | | | | | ~ | |
_ _ _ - ' \ \ , \ \ , / , _ _ _ < >

```

```
##### ## ##      ###
##### ##### #####      ###
## # # ##### #####      #
# # # # ## # ##      #
# # # # # #      #
## ## # #      ### ##      ###      ###
## ## # # # ## ##      # ## # ## # ##
## ## # # # ## ##      # # ## # ##
## ## # # ## ##      ## ##### #####
# ## # ## #####      ## ##### #####
# # # ## ## # #      ## ## #
##### # ## ##### # ## ##### # ##### #
# #####      ## #####      ## # ##### #####
# ##      #####      ## #####      #####
#
##

```

FAQ/Move List in Spanish for Super Smash Bros. Melee  
Version: 1.0  
Escrito por (Written by): lu4R y (and) Pepino  
e-mail: lu4rfaqs@hotmail.com  
Este FAQ está autorizado para aparecer en GameFAQs, IGN, y Neoseeker  
Copyright 2004 lu4R

=====  
== Contenido ==  
=====

1. Historial de Versiones
2. Control
3. Personajes (por alfabeto)

- Bowser
  - Captain Falcon
  - Donkey Kong
  - Dr. Mario
  - Falco Lombardi
  - Fox McCloud
  - Ganondorf
  - Ice Climbers
  - Jigglypuff
  - Kirby
  - Link
  - Luigi
  - Mario
  - Marth
  - Mewtwo
  - Mr. Game & Watch
  - Ness
  - Peach
  - Pichu
  - Pikachu
  - Roy
  - Samus
  - Yoshi
  - Young Link
4. Técnicas Generales
  5. Event Match
  6. Personajes Secretos
  7. Niveles/Escenarios Secretos
  8. Otros Secretos
  9. Mensajes Especiales
  10. Trofeos
  11. Bonus
  12. Copyright / Legal
  13. Agradecimientos

lu4R:

Ésta es la tercera guía que completo, y la primera que escribo con alguien más. Le pedí a Pepino que me ayudara con ella, ya que si alguien sabe del Smash, es él. Entonces, así nació esta guía, la cual espero actualizar constantemente.

No acostumbro dar información personal de mí, y esta ocasión no será la excepción. En vez de eso, les hablaré de lo que pienso del juego y les daré unos datos interesantes sobre él. Para empezar, el juego estuvo disponible a unas semanas de que saliera el GameCube a la venta en América, por lo cual es hasta el momento el juego más vendido para dicha consola. Sin embargo, esa no es la única razón que lo hace el juego más vendido para el GCN. Lo más importante es que es un juego excelente, y el mejor multi-jugador que existe para el sistema.

Siendo la secuela para uno de los juegos que más destacaron en el Nintendo 64, Super Smash Bros. Melee tenía que igualar la calidad de juego que tiene Super Smash Bros.. No solo lo hizo, sino que lo superó por mucho, aprovechando ahora todo el potencial que el GameCube le ofrecía, incluyendo muchos más modos de juego y mejores gráficos.

Este FAQ se inició el 16 de Junio de 2004.

Pepino:

Antes que nada quisiera presentarme. Mi nombre es David y juego Smash desde el N64. Entre mis amigos soy conodico como "Pepino" (no pregunten por qué, yo tampoco sé). Junto con varios amigos hemos llegado a formar un grupo de jugadores llamado SmasherS en Monterrey, México.

Desde ese entonces hemos sido excelentes jugadores y ahora me han pedido que escriba algunas cosas que puedan ayudar a mejorar el modo de juego de cualquier persona, para que sea un mejor jugador en todos los sentidos.

=====  
= 1. Historial de Versiones =  
=====

Versión 1.0 (Junio 22, 2004): La guía fue publicada, y todo el contenido principal fue agregado (Es todo el contenido que no fue agregado en versiones posteriores).

=====  
= 2. Control =  
=====

Si no conoces para que sirven los botones dentro del juego de Super Smash Bros. Melee, te será muy difícil controlar a tu personaje a la perfección. Por esa razón, a continuación mostramos los botones y el efecto que tienen:

A: Ataques Estándar

B: Ataques / Movimientos Especiales

X: Saltar

Y: Saltar

Z: Agarrar un Enemigo

L: Escudo

L + A: Agarrar

R: Escudo

R + A: Agarrar

Palanca C (Modo Individual) : Mover la Cámara  
(Modo Multi-juador): Ataques Smash

Palanca de Control (Control Stick): Moverte, Saltar

Pad de Control: Presumir

Start: Pausa

=====  
= 3. Personajes =  
=====

En Super Smash Bros. Melee, hay un total de 25 personajes, la mayoría de ellos con movimientos distintos y únicos. Al principio solo tendrás disponibles algunos personajes, pero conforme vayas completando ciertos requerimientos, te retarán a una pelea nuevos personajes, los cuales, si derrotas, se volverán disponibles para que los utilices.

Los personajes dentro de Super Smash Bros. Melee son muy variados: Existen de diferentes proporciones, poderes, agilidades, y habilidades. Es conveniente que seas muy bueno con dos o más personajes, para que puedas escoger el jugador que mejor se adapte a la pelea que vayas a tener.

A continuación se encuentra una descripción breve de cada personaje, y los ataques básicos con los que cuenta (algunos de los nombres de los ataques han sido traducidos).

-----  
----- Bowser -----  
-----

Uno de los villanos más importantes en los VideoJuegos, y el Jefe que se encuentra detrás de la mayoría de los juegos de Mario, hace su aparición en Super Smash Bros. Melee.

Siendo uno de los personajes más grandes del juego, Bowser es una presa bastante fácil de golpear. Sin embargo, esto es compensado por su enorme fuerza, convirtiéndolo en uno de los personajes más fuertes del juego. También es bastante lento, y tarde en recuperarse después de hacer sus ataques más fuertes.

Bowser no es recomendado cuando te enfrentas a personajes rápidos, especialmente a espadachines, ya que sus movimientos lentos son muchas veces esquivados por los personajes con espadas. También, las espadas largas de dichos personajes le impiden acercarse mucho al oponente y dar los golpes fuertes. Sin embargo, con mucha práctica, no habrá ningún jugador que pueda matar a Bowser con facilidad.

Ataques:

- Fire Breath < B > : Con éste ataque, Bowser empezará a echar fuego de su boca. En sí, el ataque no causa mucho daño, pero el estar expuesto a él por un lapso de tiempo si dañará bastante.

El fuego que sale de la boca de Bowser irá disminuyendo conforme pasen los segundos, durando un total de alrededor de 6 segundos antes de que ya no eche más fuego. Después de esto, Bowser se tendrá que esperar bastante tiempo para volver a poder echar fuego con normalidad y a toda potencia.

Cuando Bowser está echando fuego, su parte posterior queda expuesta a

cualquier ataque, por lo cual necesitas cuidarte de los enemigos que estén a tu alrededor.

- Koopa Klaw < Smash B > : Cuando Koopa realice este ataque, agarrará a su oponente utilizando sus garras, y le dará mordidas hasta que el oponente se logre librar, o hasta que Bowser lo lance. Para dar las mordidas, una vez que ya agarraste al oponente utilizando la Koopa Claw, presiona el botón < B >. Si quieres lanzar a tu presa una larga distancia, mueve el control stick hacia el lado opuesto del que estás volteando.

El Koopa Klaw es más eficiente que el ataque convencional y estandar de agarrar al enemigo utilizando el botón < Z >, ya que lograrás dañar más al enemigo y aventarlo una distancia más grande.

Cuando tu oponente tenga mucho daño, o no le dejes presionado el botón B al realizar el Koopa Klaw, Bowser solo arañará al enemigo, sin agarrarlo.

- Whirling Fortress < B + Arriba > : Este ataque sirve principalmente para recuperarte una vez que has sido lanzado fuera de la plataforma. Con el ataque, Bowser se mueve más horizontalmente que verticalmente, por lo cual debes de calcular bien cuando utilizarlo.

Una vez que Bowser realiza éste ataque, queda inmovilizado hasta que toque la plataforma o alguien le golpee. Sin embargo, si puedes controlar mas o menos el lugar en el que desees caer, para tratar de evitar a tu oponente.

Cuando realizas el ataque estando de pie en la plataforma, Bowser golpeará a todos los que se encuentran a su alrededor, pudiendo moverse hacia los lados. Sin embargo, nunca se moverá verticalmente en la plataforma. Debido a que permaneces en la plataforma, no quedarás inmovilizado después de realizarlo.

- Bowser Bomb < B + Abajo > : Con la " Bomba Bowser " podrás caerle encima a cualquier enemigo que se encuentre a tus lados o directamente debajo de ti. Es bastante poderoso este ataque, teniendo la capacidad de sacar volando de la plataforma a los enemigos que se encuentran dañados. Bowser tardará unos instantes en recuperarse después de realizar el ataque.

Si realizas el ataque cuando estás en el aire, Bowser inmediatamente agarrará velocidad para caer directamente hacia abajo, golpeando a cualquiera que se encuentre en su camino. Al tocar la plataforma, golpeará a todos los personajes que se encuentren en su área de efecto (estén tocando a Bowser).

Si realizas el ataque cuando estás en la plataforma, Bowser saltará y se movera una corta distancia hacia el lado que estaba viendo cuando se hizo el ataque. Los efectos son los mismos que si realizaras el ataque estando en el aire.

-----

----- Captain Falcon -----

-----

Captain Falcon es uno de los personajes con más habilidades y poderes dentro de Super Smash Bros. Melee. Posee una velocidad sorprendente, pero sus ataques principales son bastante lentos. Sin embargo, su agilidad lo compensa.

Sus poderes son bastante grandes, siendo capaz de sacar de la plataforma a la mayoría de los personajes que tengan un poco de daño. Sin embargo, los personajes rápidos podrán aprender a esquivar sus movimientos poderosos (y lentos). El secreto en Captain Falcon se encuentra en lograr balancear su agilidad con sus golpes para ganar la pelea. Otro punto en contra de Captain Falcon es que la mayoría de sus ataques, cuando son realizados en el aire y no le pegan a alguien, lo inmovilizan.

Ataques:

- Falcon Punch < B > : Éste es el ataque más fuerte que posee Captain Falcon, y sin duda uno de los más poderosos dentro de todo el juego. Para realizar éste movimiento, Captain Falcon necesita esperar alrededor de dos segundos mientras lo prepara, tiempo en el cual se vuelve vulnerable a cualquier ataque. También, mientras está ejecutando el Falcon Punch, no se puede mover.

Lo más conveniente para tener éxito con este ataque es pegarle a alguien de tal modo de que salga lejos de ti. Luego, cuando se te está acercando, iniciar el Falcon Punch, de tal forma que des el golpe cuando tu oponente se encuentre enfrente de tí.

- Raptor Boost < Smash B > : Con éste ataque poderoso, Captain Falcon se dirigirá rápidamente hacia el lado que está volteando, agarrando y haciendo explotar a cualquiera que se encuentre en su camino. Éste ataque es rápido y poderoso, lo cual lo hace bastante letal.

Sin embargo, en caso de que no le pegues a nadie, Captain Falcon tendrá que recorrer cierta distancia antes de que se logre parar, y ésta distancia puede llevarte a caer por uno de los bordes de la plataforma, por lo cual necesitas tener bastante práctica con el movimiento cuando lo vayas a usar.

- Falcon Dive < B + Arriba > : Ésta es la técnica de recuperación de Captain Falcon, al igual que un ataque que también es bastante poderoso.

Cuando ejecutes el Falcon Dive en el aire, Captain Falcon se moverá una distancia definida verticalmente. Con éste movimiento, él es capaz de agarrar los bordes de las plataformas. También, si hay algún enemigo que se encuentre en la trayectoria del movimiento, Captain Falcon lo agarrará y hará una explosión, haciendo volar al enemigo. Cuando logra agarrar a un enemigo, Captain Falcon puede repetir el movimiento en el aire. Si no logra agarrar a nadie, quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o alguien lo golpee.

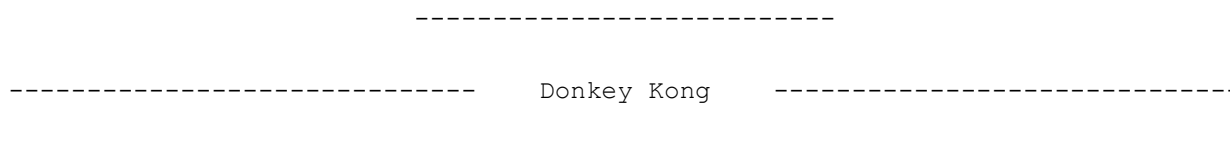
El ataque es muy similar cuando lo realizas en el suelo. La única diferencia es que ahora puedes estar parado al lado de tu oponente para agarrarlo, y no necesita estar necesariamente en la trayectoria que sigue Captain Falcon al hacer el movimiento.

- Falcon Kick < B + Abajo > : El Falcon Kick es otro ataque poderoso de

Captain Falcon. Al hacerlo, Captain Falcon se moverá una distancia definida, siendo envuelto en fuego.

Si hay alguien en el camino que sigue el movimiento, Captain Falcon lo golpeará al mismo tiempo en el que lo envuelve en llamas y lo lanza. Al realizar este ataque, no quedas inmovilizado para hacer otros movimientos. El ataque puede ser realizado tanto en el aire como en la plataforma.

Lo único malo del ataque, al igual que el Raptor Boost, es que tienes que calcular la distancia que Captain Falcon se moverá, para evitar caerte de la plataforma.



Donkey Kong es uno de los personajes más grandes del juego y, consecuentemente, de los más fuertes y poderosos. Es bastante ágil para su tamaño, y la mayoría de sus golpes pueden atacar a varios oponentes que se encuentren cerca de él, gracias a sus largos brazos y piernas.

No es muy recomendable utilizar a Donkey Kong cuando te enfrentes a un personaje pequeño, como puede ser Pichu, ya que los personajes pequeños suelen ser más eficientes en esquivar los ataques de Donkey Kong. Por lo tanto, es recomendable utilizar Donkey Kong cuando te enfrentes a personajes de peso mediano o alto.

#### Ataques:

- Puñetazo Gigante < B > : El puñetazo Gigante de Donkey Kong es una técnica muy poderosa. Tiene la capacidad de sacar a personajes pequeños con daño de 50 volando del escenario.

Sin embargo, el Puñetazo Gigante tiene un gran inconveniente: Se tarda aproximadamente 4 segundos en agarrar la fuerza necesaria (recargar). Éstos cuatro segundos no tienen que ser continuos, ya que presionando hacia la derecha o izquierda dejará de recargar, y continuará la proxima vez que presiones el botón. Tampoco es necesario recargar completamente para realizar el puñetazo gigante, pero el golpe resultante será de menor poder.

- Headbutt < Smash B > : Este ataque es relativamente debil comparado con los demás ataques que posee Donkey Kong, pero tiene una gran función: Inmoviliza por unos segundos al oponente, dándole tiempo a Donkey Kong de preparar un ataque más poderoso, como puede ser el puñetazo gigante.

Al ejecutar el ataque, enterrarás a tu oponente en la plataforma, y no se podrá mover hasta que se libere (se libera automaticamente en 3 segundos, o antes si el jugador que recibió el ataque mueve el control stick rapidamente). También, al liberarse el oponente del suelo, es muy dificil que ejecute un movimiento inmediato.

- Spinning Kong < B + Arriba > : Este ataque ayudará mucho a Donkey Kong cuando ha sido lanzado fuera de la plataforma. Cabe destacar que este movimiento casi no cubre ninguna distancia vertical, ya que se enfoca más en moverse horizontalmente.

También sirve de ataque, el cual golpea a todos los enemigos que se encuentren a sus lados, y los lanza una distancia relativa al daño que tienen, aunque no sirve para lanzar muy lejos.

- Golpe de Mano < B + Abajo > : Esta técnica es bastante eficaz cuando tienes a muchos oponentes a tus lados. Basta dejar presionada la palanca hacia abajo y presionar continuamente el botón B para que este ataque se prolongue hasta que tu decidas o hasta que te logren golpear.

El golpe de Mano tiene un gran área de efecto, la cual abarca el área marcada por los destellos azules de luz que aparecen cuando se ejecuta el ataque. Para que paren a Donkey Kong cuando ésta realizando esta técnica necesitan darle un golpe directo en su espada, aunque misiles y proyectiles de larga distancia funcionan perfectamente.

- Agarrar y Cargar < Z > : Donkey Kong es el único personaje que es capaz de agarrar a un personaje y luego cargarlo y moverlo por un lapso de tiempo antes de que el personaje se suelte. Cuando Donkey Kong está cargando a un oponente, se moverá más lento de lo normal, y será vulnerable a cualquier ataque. Si la persona que está siendo cargada mueve rápidamente el control stick, se logrará soltar más rápido.

-----  
----- Dr. Mario -----  
-----

Es el personaje promedio también, ya que es un clon de Mario. No es ni muy fuerte ni muy debil, razón que lo hace uno de los personajes más balanceados del juego. Es de peso mediano, y al mismo tiempo es bastante ágil, aunque no tanto como Captain Falcon y otros jugadores veloces. Sus poderes, utilizados correctamente, pueden ser bastante poderosos y letales.

Ya que es un clon de Mario, la diferencia entre ellos dos es mínima. Aunque los ataques no parezcan iguales, realmente su efecto es casi igual. Dr. Mario es un poquito más lento que Mario, lo cual es compensado con sus ataques siendo un poquito más poderosos que los de Mario. Su capa es más grande que la de Mario, pero menos angosta. También, el ataque torbellino del Doctor lanza a los oponentes en varias direcciones, mientras que el de Mario los lanza, por lo general, en solo una.

Es tú elección decidir si utilizar a Mario o a Dr. Mario.

Ataques:

- Super Vitaminas < B > : Las super vitaminas no son muy poderosas, pero sirven de ataque a larga distancia. El doctor puede lanzar varias vitaminas consecutivas, no limitándose a solamente una, esperar a que golpee, y luego otra. En total, puede haber dos super vitaminas en pantalla de un



determinado Dr. Mario.

La distancia que pueden recorrer las Super Vitaminas es inferior a la distancia que pueden recorrer las bolas de fuego de Mario.

- Súper Sábana < Smash B > : Al utilizar este ataque, el Doctor sacará su capa, la cual puede voltear enemigos, o defleatar objetos que son lanzados. Al voltear a un enemigo, podrás despistarlo y así evitar que te ataque, ya que quedará viendo hacia el lado opuesto del que te encuentras.

Su capacidad de defleatar items que te son lanzados también es de gran utilidad, ya que así podrás evitar que te golpeen, y en ciertos casos, hasta regresarle el item al que te lo lanzó, dándole al mismo tiempo un golpe. Utilizada en el momento correcto, también puede evitar que te golpee el martillo y el bat.

- Super Salto Golpe < B + Arriba > : Este salto te servirá mas que nada para alcanzar la plataforma cuando seas lanzado muy lejos de ella, ya que sirve como un tercer salto adicional. Sin embargo, una vez que utilizas este salto, te vuelves vulnerable e incapaz de atacar hasta que toques la plataforma o te den un golpe.

Este movimiento está acompañado de monedas que salen del jugador que recibe el golpe del ataque. También, el salto es vertical, pero Dr. Mario también se mueve un poco horizontalmente.

- Dr. Tornado < B + Abajo > : Este ataque es ideal para las ocasiones en las que te encuentras rodeado de enemigos. Al ejecutarlo, todos tus oponentes que se encuentren a tus lados serán absorbidos por el ataque, dañados, y luego saldrán volando. El ataque cubre más distancia horizontal que vertical, por lo cual no es muy efectivo como método de recuperación cuando sales volando. Cabe destacar que la distancia vertical que cubre es hacia abajo.

-----  
----- Falco Lombardi -----  
-----

Falco es uno de los personajes más ligeros dentro de Super Smash Bros. Melee, lo cual lo convierte también en uno de los personajes más veloces. Ésta velocidad se refiere a todos los sentidos, ya que también es uno de los más rápidos en caer. Falco es el clon de Fox.

Falco no tiene ataques muy poderosos, ni ataques que puedan dañar a varios enemigos a la vez. En vez de ésto, el tiene que aprovechar al máximo su velocidad para compensar por sus ataques no tan poderosos. Su clon Fox es un poco más lento que él.

También, cabe destacar que la mayoría de los ataques de Falco Lombardi son más poderosos que los de Fox McCloud.

Ataques:

- Blaster < B > : La pistola que trae Falco dispara lasers, los cuales son bastante inofensivos, ya que solamente dañan un poco, pero a diferencia de los disparos de Fox, los de Falco si afectan al oponente.

Necesitas tener ritmo para lograr que Falco dispare consecutivamente si detenerse, con lo cual puedes infligir una gran cantidad de daño en un lapso pequeño de tiempo.

Las ráfagas de láser que dispara son más lentas que las de Fox, pero éstas son más poderosas.

- Falco Phantasm < Smash B > : Éste es el movimiento que hace a Falco moverse lo más rápido. Una vez que lo ejecuta, se moverá una distancia definida, golpeando a cualquiera que se encuentre en esa distancia. El ataque no es muy poderoso.

Debes de tener cuidado en calcular donde se va a detener Falco cuando realice este movimiento, para no terminar fuera de la plataforma. El movimiento puede ser realizado tanto en el aire como en la plataforma. Una vez que el ataque es utilizado, Falco quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o alguien lo golpee.

- Fire Bird < B + Arriba > : El ataque Fire Bird es uno de los más dinámicos que existe. Con el ataque te puedes mover practicamente hacia cualquier lado que desees, moviendo el control stick hacia el lado deseado una vez que Fox empieza a preparar el ataque.

El ataque en sí quemará a cualquiera que se encuentre en su trayectoria. También, mientras es preparado, empezaran a salir flamas, las cuales quemarán a cualquiera que se le acerque a Falco.

Una vez que ejecutas el ataque, quedarás inmovilizado hasta que Falco toque la plataforma o alguien lo golpee.

- Reflector < B + Abajo > : Como su nombre lo indica, el reflector refleja practicamente todo. Es capaz de deflectar items que le son lanzados a Falco. También, cuando Falco lo realiza estando practicamente encima del oponente, hará que ese enemigo salga volando.

El reflector también sirve para reflejar ciertos ataques, haciendo que actúe como un segundo escudo, aunque hay veces que falla por lo que no es 100% confiable.



Fox es uno de los personajes más ligeros dentro de Super Smash Bros. Melee, lo cual lo convierte también en uno de los personajes más veloces. Ésta velocidad se refiere a todos los sentidos, ya que también es uno de los

más rápidos en caer.

Fox no tiene ataques muy poderosos, ni ataques que puedan dañar a varios enemigos a la vez. En vez de ésto, el tiene que aprovechar al máximo su velocidad para compensar por sus ataques no tan poderosos. Su clon Falco es aun más veloz que él.

Ataques:

- Blaster < B > : La pistola que trae Fox dispara lasers, los cuales son bastante inofensivos, ya que solamente dañan un poco, y no afectan en sí al personaje ya que no lo lanzan ni lo mueven.

Necesitas tener ritmo para lograr que Fox dispare consecutivamente si detenerse, con lo cual puedes inflingir una gran cantidad de daño en un lapso pequeño de tiempo.

Las ráfagas de láser que dispara son bastante veloces, lo que te permite disparar varias ráfagas en unos instantes.

- Fox Illusion < Smash B > : Éste es el movimiento más rápido con el que cuenta Fox. Una vez que lo ejecuta, se moverá una distancia definida, golpeando a cualquiera que se encuentre en esa distancia. El ataque no es muy poderoso.

Debes de tener cuidado en calcular donde se va a detener Fox cuando realice este movimiento, para no terminar fuera de la plataforma.

El movimiento puede ser realizado tanto en el aire como en la plataforma.

Una vez que el ataque es utilizado, Fox quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o alguien lo golpee.

- Fire Fox < B + Arriba > : El ataque Fire Fox es uno de los más dinámicos que existe. Con el ataque te puedes mover practicamente hacia cualquier lado que desees, moviendo el control stick hacia el lado deseado una vez que Fox empieza a preparar el ataque.

El ataque en sí quemará a cualquiera que se encuentre en su trayectoria.

También, mientras es preparado, empezaran a salir flamas, las cuales quemarán a cualquiera que se le acerque a Fox.

Una vez que ejecutas el ataque, quedarás inmovilizado hasta que Fox toque la plataforma o alguien lo golpee.

- Reflector < B + Abajo > : Como su nombre lo indica, el reflector refleja practicamente todo. Es capas de deflectar items que le son lanzados a Fox. También, cuando Fox lo realiza estando bastante cerca de un enemigo, hará que ese enemigo salga volando.

El reflector también sirve para reflejar ciertos ataques, haciendo que actúe como un segundo escudo, aunque hay veces que falla por lo que no es 100% confiable.

-----

Ganondorf es uno de los personajes con más habilidades y poderes dentro de Super Smash Bros. Melee, ya que es el clon de Captain Falcon. Posee una velocidad lenta, al igual que sus ataques, pero estos últimos son bastante poderosos.

Sus poderes son bastante grandes, siendo capaz de sacar de la plataforma a la mayoría de los personajes que tengan un poco de daño. Sin embargo, los personajes rápidos podrán aprender a esquivar sus movimientos poderosos (y lentos). El secreto en Captain Falcon se encuentra en el poder, como te podrás haber dado cuenta.

Los ataques de Ganondorf son mucho más poderosos que los de Captain Falcon, pero Captain Falcon es bastante más ágil que Ganondorf. Al escoger cual de ellos dos usar, checa si te conviene más ser ágil, o tener un poder inmenso.

Ataques:

- Warlock Punch < B > : Éste es el ataque más fuerte que posee Ganondorf, y sin duda uno de los más poderosos dentro de todo el juego. Para realizar éste movimiento, Ganondorf necesita esperar alrededor de dos a tres segundos mientras lo prepara, tiempo en el cual se vuelve vulnerable a cualquier ataque. También, mientras está ejecutando el Warlock Punch, no se puede mover.

Lo más conveniente para tener éxito con este ataque es pegarle normal a alguien de tal modo de que salga lejos de ti. Luego, cuando se te está acercando, iniciar el Warlock Punch, de tal forma que des el golpe cuando tu oponente se encuentre enfrente de tí.

- Gerudo Dragon < Smash B > : Con éste ataque poderoso, Ganondorf se dirigirá rápidamente hacia el lado que está volteando, agarrando y haciendo explotar a cualquiera que se encuentre en su camino. Éste ataque es rápido y poderoso, lo cual lo hace bastante letal.

Sin embargo, en caso de que no le pegues a nadie, Ganondorf tendrá que recorrer cierta distancia antes de que se logre parar, y ésta distancia puede llevarte a caer por uno de los bordes de la plataforma, por lo cual necesitas tener bastante práctica con el movimiento cuando lo vayas a usar.

- Dark Dive < B + Arriba > : Ésta es la técnica de recuperación de Ganondorf, al igual que un ataque que también es bastante poderoso.

Cuando ejecutes el Dark Dive en el aire, Ganondorf se moverá una distancia definida verticalmente. Con éste movimiento, él es capaz de agarrar los bordes de las plataformas. También, si hay algún enemigo que se encuentre en la trayectoria del movimiento, Ganondorf lo agarrará y hará una explosión, haciendo volar al enemigo. Cuando logra agarrar a un enemigo, Ganondorf puede repetir el movimiento en el aire. Si no logra agarrar a nadie, quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o alguien lo golpee.

El ataque es muy similar cuando lo realizas en el suelo. La única diferencia es que ahora puedes estar parado al lado de tu oponente para agarrarlo, y no necesita estar necesariamente en la trayectoria que sigue Captain Falcon al hacer el movimiento.

- Wizard's Foot < B + Abajo > : El Wizard's Foot es otro ataque poderoso de Ganondorf, al igual que el más rápido con el que cuenta. Al realizarlo, Ganondorf se moverá una distancia definida, siendo envuelto en flamas oscuras.

Si hay alguien en el camino que sigue el movimiento, Ganondorf lo golpeará al mismo tiempo en el que lo envuelve en llamas y lo lanza. Al realizar este ataque, no quedas inmovilizado para hacer otros movimientos. El ataque puede ser realizado tanto en el aire como en la plataforma.

Lo único malo del ataque, al igual que el Gerudo Dragon, es que tienes que calcular la distancia que Ganondorf se moverá, para evitar caerte de la plataforma.

-----

----- Ice Climbers -----

-----

Los Ice Climbers son unos personajes realmente únicos en Super Smash Bros. Melee, ya que tanto Popy como Nana cuentan como un solo personaje. Nana siempre será controlada por la computadora, dandote solo la posibilidad de controlar a Popo. Es por esta razón que una vez que Popo muere, Nana desaparece. Sin embargo, si Nana muere, Popo todavía puede seguir peleando.

La mayoría de los ataques de Popo y Nana requieren trabajo en equipo para ser eficaces, por lo cual si eliminas a Nana, es relativamente mucho más fácil eliminar a Popo que tratar de eliminar a los dos juntos. Popo y Nana por lo general nunca se separan, y Nana atacará automáticamente cada vez que se encuentre lejos de Popo.

Cuando están juntos, los ataques de Nana corresponderán a los que ejecute Popo, por lo cual generalmente sus ataques tienen más área de alcance que los de un jugador convencional.

Colores:

Popo: Azul	Nana: Rosa
Popo: Verde	Nana: Amarillo Claro
Popo: Naranja	Nana: Azul Claro
Popo: Rojo	Nana: Blanco

Ataques:

- Disparo de Hielo < B > : Este ataque es muy fácil de ejecutar, ya que solo presionas el botón < B >. Sin embargo, también es bastante débil, causando poco daño al enemigo.

Popo y Nana cada uno disparan un pedazo de Hielo de su martillo, lo cual hace que el oponente llegue a recibir dos disparos de Hielo a la vez. Este hielo no congela, y no puede sacar volando al oponente.

- Squall Hammer < Smash B > : No tengo la menor idea de por qué este ataque se llame igual que el popular personaje Squall, de la serie de Final Fantasy. Al ejecutar el ataque, los Ice Climbers empezarán a dar vuelta, con su martillo extendido.

Éste ataque abarca mucha distancia horizontal, dependiendo de hacia donde muevas el control stick. También, es capaz de sacar volando a los enemigos que cuenten con bastante daño.

Debido a que tanto Popo como Nana tienen su martillo extendido, y cada uno se encuentra en el extremo opuesto, el ataque tiene un gran área de alcance.

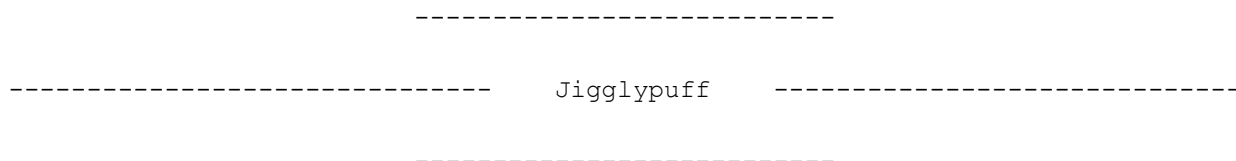
- Belay < B + Arriba > :Este ataque se basa en el trabajo en equipo, por lo cual te será inútil si Nana muere. Una vez que ejecutas el ataque, Nana saldrá disparada para arriba, y luego utilizando una cuerda, jalará a Popo, dándole un extra impulso que lo hará elevarse más arriba que Nana, y permitiéndole maniobrar hacia donde quiere caer con facilidad.

Realizando este movimiento es la forma más común de lograr que Nana se te separe y, por consecuencia, que muera. También, habrá veces en las que solamente Popo logre llegar al Borde de la plataforma, mientras que Nana se caerá y será eliminada.

Para que funcione como ataque, necesitas estar bastante cerca del enemigo, y luego ejecutar el movimiento. Si lo haces correctamente, al momento en que Nana sale disparada, le dará un martillazo al oponente.

- Blizzard < B + Abajo > : El ataque de Blizzard es otro bastante inefectivo con el que cuentan los Ice Climbers. No hace mucho daño, y solo puede ser ejecutado por alrededor de 1 a 2 segundos antes de que Popo y Nana tengan que tomar aire.

Si el ataque se ejecuta con enemigos bastante dañados, es capaz de congelarlos. El tiempo que permanezca congelado el oponente depende de que tanto se intente mover dicho oponente. Sin embargo, si el oponente no tiene daño, el ataque se limitará a dañarlo nada más.



Jigglypuff es uno de los personajes en Super Smash Bros. Melee más difícil de controlar a la perfección. Tiene ataques que son bastante poderosos, pero igualmente es bastante difícil aprender a controlarlos bien.

Jigglypuff también tiene una gran capacidad de saltos y para volar,

razón por la cual no tiene un salto de recuperación como la mayoría de los otros personajes.

#### Ataques:

- Rodar < B > : Al dejar presionado el botón < B >, Jigglypuff empezará a dar vueltas. Mientras más dejes presionado el botón, más poderoso será el golpe que le de a su enemigo.

Cuando sueltes el botón, Jigglypuff empezará a rodar hacia la dirección hacia la cual volteaba. La velocidad y la distancia que rode dependerán directamente de cuanto tiempo mantuviste presionado el botón < B >. Ten cuidado de no salir rodando fuera de la plataforma, ya que te será bastante difícil recuperarte.

El ataque puede ser bastante poderoso, pero también es bastante lento en preparar. En el tiempo en el que estés girando preparando el ataque, serás vulnerable a cualquier otro ataque y no te podrás mover.

- Pound < Smash B > : Con éste ataque, Jigglypuff da golpes que son bastante poderosos. Éste ataque también le es de gran ayuda cuando está en el aire, ya que lo puede realizar varias veces, al mismo tiempo que le permite cubrir más distancia y atacar a cualquier enemigo que se le acerque.

- Cantar < B + Arriba > : Este movimiento, como su nombre lo indica, hace que Jigglypuff empiece a cantar. Cualquiera que se encuentre cerca de ella se dormirá inmediatamente. Una vez que se inicia el movimiento, Jigglypuff se necesita esperar a que lo acabe para poder hacer otros movimientos. Asimismo, un golpe también la callará.

Sin embargo, el ataque no funciona en el aire, ni con enemigos que se encuentren en el aire, por lo cual serás presa fácil de cualquier enemigo que te ataque desde el aire.

- Descansar < B + Abajo > : El ataque más poderoso de Jigglypuff es justamente Descansar. Este ataque es sumamente poderoso, pero muy complicado de realizar si no tienes experiencia.

Para ejecutar el ataque, necesitas tratar de caer encima de un jugador, e iniciar el ataque un poco antes de que lo toques. Si lo haces correctamente, el jugador saldrá volando.

No es nada fácil realizar el ataque a jugadores pequeños y ágiles, por lo cual necesitas mucha experiencia. Sin embargo, mientras más grande sea el jugador, más fácil es realizar el ataque. Por esta razón es que Jigglypuff es recomendada para ganarle a Giga Bowser.

Kirby es otro de los personajes famosos que hace su aparición en Super Smash Bros. Melee. Kirby puede volar, dando varios saltos a la vez, pero esto hace que sea fácil de sacar volando.

Los ataques que posee Kirby no son ni muy débiles ni muy fuertes, pero posee la habilidad única de absorber a sus oponentes y aprender su técnica especial que ejecutan con el botón < B >. Sin embargo, los ataques que aprende no son tan poderosos como los originales.

Ataques:

- Swallow < B > : Al presionar el botón < B >, Kirby empezará a agarrar aire, y con él a cualquier personaje que se encuentre enfrente. Una vez que Kirby logra succionar a alguien, se puede mover y saltar con él.

Cuando Kirby ya tragó a alguien, lo puede soltar al presionar el botón < B >, y puede absorber su poder especial al presionar hacia abajo en el control stick. Si logro absorber el poder sin problemas, ahora tendrá un aspecto diferente Kirby.

Para dejar algún poder que haya absorbido Kirby, solamente necesitas presionar hacia arriba en el control Pad, y de esta forma Kirby soltará el poder adquirido, siendo capaz de absorber a cualquiera otra vez.

- Martillo < Smash B > : El martillo es uno de los ataques más poderosos de Kirby. Al ejecutar la técnica, Kirby sacará un martillo, el cual puede infligir un gran daño a su oponente.

Sin embargo, el área de alcance del martillo no es grande, por lo cual generalmente solo puede atacar a un personaje a la vez.

- Final Cutter < B + Arriba > : El Final Cutter es la técnica de recuperación de Kirby cuando es lanzado fuera de la plataforma. Al realizar el Final Cutter, Kirby sacará una navaja, la cual utilizará mientras es impulsado hacia arriba, cuidándose de cualquier ataque.

El Final Cutter también sirve para atacar. Cuando lo realizas, Kirby saca una navaja que daña a cualquiera que entre en contacto con ella. Este movimiento le da un impulso hacia arriba, y luego caerá bruscamente hacia abajo, liberando una especie de energía que golpeará a cualquiera que se encuentre enfrente de él.

- Piedra < B + Abajo > : Dado que Kirby es un jugador globo, muchas veces permanecerá en el aire. Para su ventaja, cuenta con el ataque Piedra, con el cual se convertirá en un objeto pesado y caerá golpeando a cualquiera que se encuentre en su camino.

Mientras Kirby está hecho Piedra será invencible a cualquier ataque, pero una vez que regresa a la normalidad es bastante vulnerable por unos instantes mientras se recupera.



-----  
-----  
Link  
-----  
-----

Link probablemente es el segundo personaje más popular que aparece en Super Smash Bros. Melee. El protagonista de la serie de "The Legend of Zelda" hace su aparición estelar en SSBM, siendo uno de los jugadores más usados y al mismo tiempo más balanceados.

Los ataques principales de Link se basan en el uso de su espada, por lo cual es efectivo contra jugadores que atacan directamente y necesitan estar muy cerca de su oponente para lograr dar un golpe.

La velocidad de Link no es un factor a su favor, ya que él no es muy rápido. Sin embargo, es más rápido que los jugadores grandes. También posee ataques como la bomba y el arco, lo cual también lo hacen bueno en ataques a larga distancia.

Ataques:

- Arco < B > : Al presionar el botón < B >, Link sacará su arco y empezará a poner lista una flecha. Mientras más tiempo dejes presionado el botón, más poderoso será el golpe que de la flecha, al igual que la distancia que recorra dicha flecha será más larga.

Sin embargo, aunque la flecha puede causar gran daño, toma tiempo en alistarla completamente, tiempo en el cual eres vulnerable a ataques. Tampoco te podrás mover cuando tengas el arco fuera.

- Búmerang < Smash B > : El bumerang es otra de las armas con las que cuenta Link. El Búmerang es inferior en poder que el Arco, pero lo puedes utilizar a tu ventaja para atacar a tus oponentes mientras descienes.

El Búmerang siempre se dirigirá hacia donde tu estés cuando esté regresando, por lo cual puedes controlar su trayectoria si te mueves o realizas un salto. A menos de que el Búmerang tope con algo, siempre te regresará.

- Spin Attack < B + Arriba > : Sin duda éste es el ataque más poderoso de Link. También sirve como movimiento de recuperación cuando has sido lanzado fuera de la plataforma.

El Spin Attack es bastante flexible, permitiendo movimiento tanto horizontal como vertical. Al ser ejecutado, Link utilizará su espada para golpear a todo aquel que esté a su alcance al mismo tiempo que es impulsado.

Una vez que Link realice el Spin Attack, quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o hasta que alguien lo golpee.

- Bomba < B + Abajo > : Otra arma que tiene Link a su disposición es la bomba. Al sacarla, la bomba ya traera la mecha encendida, y explotará

en tres segundos o cuando entre en contacto con algún enemigo.

Cuando estés jugando en equipo, debes de tener cuidado con las bombas que avientas, ya que pueden dañar a tus compañeros. Asimismo, ten cuidado de no recibir un golpe fuerte, mientras traes la bomba, ya que de lo contrario causará que la bomba explote.

- HookShot < Z > : El último aditamento que Link trae de sus aventuras es el HookShot. El HookShot le permitirá a Link agarrar a cualquier oponente que se encuentre en su área de alcance, por lo cual no necesita estar directamente enfrente del enemigo.

Por último, el HookShot también sirve como recurso de salvación, ya que es capaz de engancharse en ciertas superficies que incluyen los bordes de varias plataformas.

-----  
----- Luigi -----  
-----

Aunque es un personaje muy parecido a Mario, ya que es casi un clon de él, Luigi si cuenta con ataques propios de él. Sus ataques son más fuertes que los de Mario y Dr. Mario, pero no son muy certeros. También, su velocidad es inferior a la de ambos Marios. Sin embargo, sigue siendo un personaje bastante ágil, y de peso mediano. Por lo tanto, sus poderes, utilizados correctamente, pueden ser bastante poderosos y letales. Sin embargo, algunos dicen que no es un clon en sí, ya que como son hermanos Luigi y Mario, sus ataques deberían de tener similitudes.

También, tiene un ataque muy similar al de Pikachu, lo cual no lo hace completamente un clon de Mario. Sin embargo, éste ataque similar al de Pikachu también es menos certero que el del ratón amarillo.

Ataques:

- Fireball < B > : Las bolas de fuego verde no son muy poderosas, pero sirven de ataque a larga distancia. El Luigi puede lanzar varias bolas consecutivas, no limitándose a solamente una, esperar a que golpee, y luego otra. En total, puede haber una bola de fuego en pantalla de un determinado Luigi.

Las bolas de fuego de Luigi viajan horizontalmente, sin ir tocando el suelo, cosa que hacen las bolas de fuego de Mario.

- Misil Verde < Smash B > : Al utilizar este ataque, Luigi se inclinará y empezará a preparar el ataque. Cuando esté completo, se lanzará una distancia, tratando de tocar a cualquier oponente en el camino.

Si Luigi logra tocar a cualquiera cuando es lanzado por el ataque, el oponente saldrá volando. Mientras mas tiempo le des a Luigi para preparar el ataque (al dejar presionado el botón < B > ), más poderoso será el

ataque.

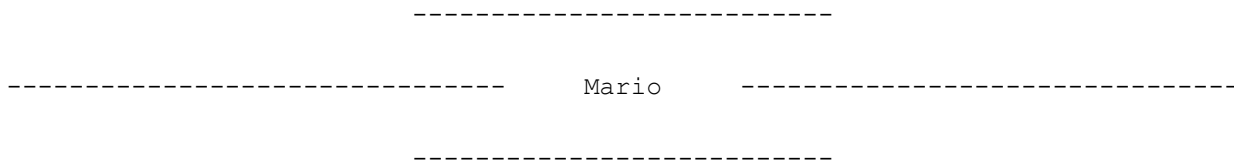
Es importante que notes que la trayectoria que sigue el ataque no es totalmente horizontal, ya que también se eleva un poco. Adicionalmente, Luigi saldrá volando al lado que esté volteando cuando inicies el ataque.

- Super Salto Golpe < B + Arriba > : Este salto te servirá mas que nada para alcanzar la plataforma cuando seas lanzado muy lejos de ella, ya que sirve como un tercer salto adicional. Sin embargo, una vez que utilizas este salto, te vuelves vulnerable e incapaz de atacar hasta que toques la plataforma o te den un golpe.

Este movimiento está acompañado de monedas que salen del jugador que recibe el golpe del ataque. También, el salto es vertical, pero Luigi también se mueve un poquito horizontalmente.

Si haces el ataque cuando estás muy cerca de tu oponente (practicamente tocándolo), Luigi hará una versión diferente de este ataque. Esta versión es mucho más poderosa, y tiene la capacidad de sacar volando al enemigo. Cuando ejecutas esta versión del ataque, Luigi quema a su enemigo, y no salen monedas.

- Ciclón Luigi < B + Abajo > : Este ataque es ideal para las ocasiones en las que te encuentras rodeado de enemigos. Al ejecutarlo, todos tus oponentes que se encuentren a tus lados serán absorbidos por el ataque, dañados, y luego saldrán volando. El ataque cubre más distancia horizontal que vertical, por lo cual no es muy efectivo como método de recuperación cuando sales volando. Cabe destacar que la distancia vertical que cubre es hacia abajo.



Es el personaje promedio. No es ni muy fuerte ni muy debil, razón que lo hace el personaje más balanceado del juego. Es de peso mediano, y al mismo tiempo es bastante ágil, aunque no tanto como Link y otros jugadores veloces. Sus poderes, utilizados correctamente, pueden ser bastante poderosos y letales.

Ataques:

- Bola de Fuego < B > : La bola de fuego no es muy poderosa, pero sirve de ataque a larga distancia. Mario puede lanzar varias bolas de fuego consecutivas, no limitándose a solamente una.
- Capa < Smash B > : Al utilizar este ataque, Mario sacará su capa, la cual puede voltear enemigos, o deflectar objetos que te son lanzados. Al voltear a un enemigo, podrás despistarlo y así evitar que te ataque, ya que quedará viendo hacia el lado opuesto del que te encuentras.

Su capacidad de deflejar items que te son lanzados también es de gran utilidad, ya que así podrás evitar que te golpeen, y en ciertos casos, hasta regresarle el item al que te lo lanzó, dándole al mismo tiempo un golpe. Utilizada en el momento correcto, también puede evitar que te golpee el martillo.

- Super Salto Golpe < B + Arriba > : Este salto te servirá mas que nada para alcanzar la plataforma cuando seas lanzado muy lejos de ella, ya que sirve como un tercer salto adicional. Sin embargo, una vez que utilizas este salto, te vuelves vulnerable e incapaz de atacar hasta que toques la plataforma o te den un golpe.

Este movimiento está acompañado de monedas que salen del jugador que recibe el golpe del ataque.

- Tornado Mario < B + Abajo > : Este ataque es ideal para las ocasiones en las que te encuentras rodeado de enemigos. Al ejecutarlo, todos tus oponentes que se encuentren a tus lados serán absorbidos por el ataque, dañados, y luego saldrán volando. El ataque cubre más distancia horizontal que vertical, por lo cual no es muy efectivo como método de recuperación cuando sales volando. Cabe destacar que la distancia vertical que te mueves es hacia abajo, y no hacia arriba.

-----  
----- Marth -----  
-----

Marth es uno de los personajes que aparece en Super Smash Bros. Melee que es poco conocidos en el mundo, ya que Fire Emblem, el juego que estelariza, solo había aparecido en Japón cuando SSBM salió a la venta. Si no entiendes lo que dice Marth es porque está hablando Japonés, ya que no ha aprendido otros idiomas (debido a que el juego solo ha salido en Japón).

La espada de Marth es menos poderosa que la de Link, pero a consecuencia de esto Marth es un poco más rápido en sus técnicas. La espada de Marth tiene más filo en la punta, por lo cual es más conveniente que le pegues con ella a tus oponentes.

Marth es bastante rápido, pero es fácil de sacar volando del escenario.

Ataques:

- Rompe Escudos < B > : El Rompe Escudos es el ataque más poderoso de Marth. Al dejar presionado el botón < B >, Marth empezará a alistar un ataque que es capaz de sacar volando a cualquier oponente. También puedes utilizar el ataque sin que Marth lo cargue por completo, pero como resultado tendrás un ataque mucho más débil.

Marth se tarda bastante tiempo en alistar y cargar por completo el ataque de Rompe Escudos, tiempo en el cual es vulnerable a ataques, especialmente en su espalda, la cual queda sin protección. Tampoco te podrás mover una

vez que empiezes a preparar el ataque.

- Dancing Blade < Smash B > : Este ataque no es tan poderoso como el Rompe Escudos, pero también vale la pena saber utilizarlo ya que es mucho más rápido y también causa daño considerable.

Al utilizar el ataque, Marth cambiará de colores, lo cual indica que el ataque fue realizado exitosamente. Mientras más golpes logres darle a tu oponente con dicho ataque, más poderoso será el resultado y lo dañarás más.

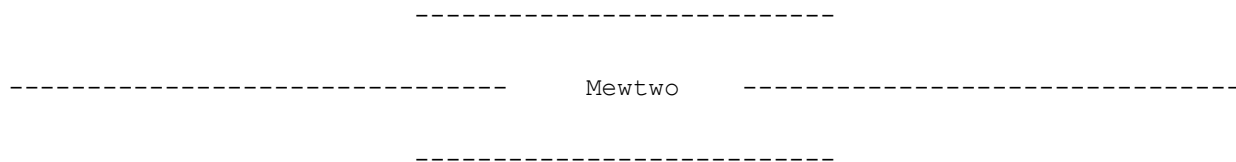
- Dolphin Slash < B + Arriba > : El Dolphin Slash es el movimiento de recuperación de Marth, pero también es un ataque bastante poderoso, con el cual puedes sacar volando a los enemigos que se encuentren cerca de tí.

El Dolphin Slash es un movimiento que hará que te muevas una distancia definida verticalmente, y un poco horizontalmente. Cuando hagas la técnica, serás impulsado hacia arriba, y mientras caes serás vulnerable a cualquier ataque, ya que no te podrás mover hasta que toques la plataforma o alguien te golpee.

Cuando utilizas el Dolphin Slash como ataque, Marth hará una especie de explosión, la cual hará que tu enemigo estalle y salga volando. Sin embargo, también recorrerás la distancia definida verticalmente, por lo cual estarás vulnerable al caer.

- Counter < B + Abajo > : Con esta técnica, Marth bloqueará cualquier ataque que le sea ejecutado, y lo regresará. El contra-ataque suele ser bastante poderoso, pero el poder más que nada depende del ataque original.

Cuando Marth realiza esta técnica, quedará inmovilizado momentaneamente, lo cual lo hace vulnerable. Si el enemigo no realiza ningún ataque, Marth no podrá corresponder el ataque, y quedará unos instantes vulnerable a que sea atacado por detrás.



Metwtwo es uno de los personajes más poderosos de Super Smash Bros. Melee. Esto lo hace también lento y no muy ágil. Sin embargo, es capaz de sacar a muchos jugadores volando que cuenten con tan solo un poco de daño.

Como su descripción lo indica, Mewtwo es un Pokémon clonado. Quizá sea por esta razón que la mayoría de sus ataques sean muy similares a los de otros personajes. Mewtwo sin duda ha logrado una combinación de los ataques más poderosos y útiles del juego, convirtiéndolo en un oponente digno. Pese a todo esto, es bastante lento y difícil de aprender a usar bien.

Ataques:

- Shadow Ball < B > : Al iniciar la Shadow Ball, Mewtwo empezará a enfocar su energía en una Bola grande de energía. A diferencia de la bola de poder que hace Samus, Mewtwo puede mantener esta bola cuanto tiempo desee, dañando de ésta manera a cualquier personaje que se le acerque.

No es necesario que Mewtwo cargue la bola siempre. Al mover el control Stick hacia los lados, pausará el proceso, y luego lo continuará cuando vuelvas a presionar el botón < B >. Sin embargo, una vez que la Bola ya alcanzó su máximo tamaño, cuando vuelvas a presionar el botón B saldrá volando.

La bola puede ser aventada antes de que complete su tamaño máximo. Sin embargo, no será tan poderosa como lo sería una bola más grande. Este ataque es ideal para sacar a tus oponentes volando una vez que tienen bastante daño.

- Confusion < Smash B > : Para realizar ésta técnica, necesitas estar directamente al lado de tu oponente. Lo que hará la técnica es agarrar a tu oponente, dañarlo un poco, tirarlo al suelo, y dejarlo volteando hacia el otro lado.

Lo más conveniente es realizar esta técnica cuando necesites tiempo para dar un golpe fuerte. Utiliza el ataque, y cuando se esté recuperando tu enemigo, da el golpe fuerte para eliminarlo.

- Teletransportación < B + Arriba > : La teletransportación no sirve como ataque, ya que no daña a tu oponente. Más bien, la técnica fue diseñada para recuperarte cuando eres lanzado fuera de la plataforma.

La teletransportación cubre solamente una distancia vertical, por lo cual una vez que la utilizas le será fácil a tu oponente calcular donde vas a caer. Cabe destacar que después de utilizar la teletransportación quedarás inmobilizado y vulnerable a cualquier ataque hasta que toques la plataforma o te golpeen.

Este ataque es muy similar al que posee Zelda.

- Inhabilitar < B + Abajo > : Este ataque es otro movimiento que te permitirá preparar un ataque fuerte. Para realizar el ataque, necesitas estar viendo directamente a tu oponente, y que tu enemigo esté al alcance del área de efecto del ataque (hasta donde llega la luz blanca que lanza).

Al inhabilitar a un oponente, éste quedará inmobilizado de poder realizar cualquier otro ataque y moverse, lo cual te da tiempo de darle un golpe fuerte.

Este ataque se parece al que posee Jigglypuff.

Mr. Game & Watch sin duda es el personaje que menos aprovecha la capacidad gráfica del GameCube, ya que es un personaje totalmente dibujado en negro, en 1 dimensión.

Mr. Game & Watch posee ataques que son bastante poderosos, pero también bastante débiles.

Ataques:

- Chef < B > : Al utilizar éste ataque, Mr. Game & Watch sacará una sartén, de la cual aventará varias salchichas. Las salchichas en sí son bastante inofensivas, y causan poco daño al oponente. Mr. Game & Watch tiene la capacidad para aventar varias salchichas a la vez. Las salchichas siguen una trayectoria parabólica, por lo cual pueden ser esquivadas por los oponentes que calculen dicha trayectoria.

Sin embargo, si estás bastante cerca de tu oponente y logras que él toque la sartén, saldrá quemado, en un ataque bastante poderoso que lo hará volar.

- Judgment < Smash B > : Éste es el ataque más poderoso con el que cuenta Mr. Game & Watch. También, es el ataque más débil con el que cuenta.

Al realizar el ataque, aparecerá un número encima de Mr. Game & Watch. El número corresponde al ataque que realizará. Mientras más alto sea el número, más poderoso será el ataque.

De esta manera, también mientras más pequeño sea el número que aparezca, más débil será el ataque, o se autodañará el personaje. A continuación se encuentra una lista de los ataques:

1. Autodañarse (Se daña el personaje a si mismo)
2. Martillazo débil
3. Martillo normal
4. Martillazo fuerte
5. Ataque eléctrico (mucho más débil que el 9)
6. Ataque de fuego
7. Comida
8. Congelar
9. Ataque eléctrico (saca volando de la plataforma al oponente)

- Fire < B + Arriba > : Este ataque es el movimiento de recuperación de Mr. Game & Watch una vez que ha sido lanzado fuera de la plataforma. Al ejecutar el ataque, aparecerán dos más Mr. Game & Watch en la pantalla, los cuales lanzarán a Mr. Game & Watch una distancia definida hacia arriba.

Puedes controlar con el control stick la dirección hacia donde quieres caer, para que no sea tan obvia tu trayectoria a tus enemigos.

El movimiento también sirve para atacar a tus enemigos. Cuando estés pegados a ellos, realiza la técnica para impactar a tu oponente. No es muy fuerte el ataque, y aunque le pegues a alguien saldrás volando la distancia definida hacia arriba.

- Oil Panic < B + Abajo > : Este ataque no es uno de los más comunes. Al

hacer el movimiento, Mr. Game & Watch sacará una cubeta, la cual puede absorber cualquier tipo de proyectil y energía que le sea lanzado. Puedes mantener la cubeta dejando presionado el botón < B >.

Tendrás que absorber tres proyectiles para que la cubeta se llene por completo. (Va apareciendo una barra por cada proyectil que trae la cubeta). Una vez que se haya llenado, podrás sacar la cubeta y echar los contenidos sobre tu oponente, dañándolo.

```
-----  
-----          Ness          -----  
-----
```

Ness fue el personaje más poderoso y con las habilidades más fuertes dentro de Super Smash Bros. para N64. Sin embargo, ahora en Super Smash Bros. Melee, con muchos más personajes disponibles, perdió su atractivo, y ahora solo es utilizado por unos cuantos. Sin embargo, sigue siendo uno de los personajes más balanceados y más poderosos del juego.

Para empezar, necesitarás practicar mucho con el salto de Ness, y su PK Thunder (Trueno PK), para que puedas controlarlo bien cuando salgas volando de la plataforma. Una vez que ya logres manejar sus movimientos bastante bien, podrás dar una buena pelea utilizándolo.

Ataques:

- Flash PK < B > : Al presionar el botón < B >, saldrán unos rayos verdes de Ness, los cuales, si dejas presionado el botón < B >, se elevarán un poco, y luego empezarán a descender, hasta llegar cerca de Ness y explotar, causando que todos los oponentes que se encuentran cerca salgan volando.

No es necesario dejar presionado el botón < B > para que funcione el ataque, pero será más poderoso si lo dejas presionado hasta que los rayos solos exploten.

Mientras Ness está haciendo este ataque se vuelve vulnerable a cualquier ataque, no pudiendo contra-atacar. Por esta razón, es muy difícil que logres completar el PK Flash durante una pelea.

- Fuego PK < Smash B > : El PK Fire no es bastante poderoso, pero inmoviliza temporalmente a tu oponente cuando agarrar fuego. Esto te permite volver a lanzar otra ráfaga de PK Fire, logrando un combo de hasta 40.

La ráfaga del PK Fire no avanza mucho antes de desaparecerse, pero la distancia que recorre es lo suficiente para incendiar a alguien sin acercártele mucho. Los oponentes que se acerquen a el jugador que trae fuego también se empezarán a quemar.

- Trueno PK < B + Arriba > : El trueno PK no es ningún trueno. Es una bola que sale de la cabeza de Ness, la cual puedes controlar con el control



stick mientras sigas presionando el botón <B >. Mientras estés utilizando el Trueno PK, serás vulnerable a cualquier ataque, ya que no podrás moverte.

El Trueno PK sirve para recuperarte cuando estás lejos de la plataforma, ya que al impactartelo, saldrás volando en la dirección que llevaba el PK Thunder, dándote un impulso extra.

Adicionalmente, puedes causar mucho daño si tocas a alguien mientras traes el impulso que te da el PK Thunder cuando te lo impactas.

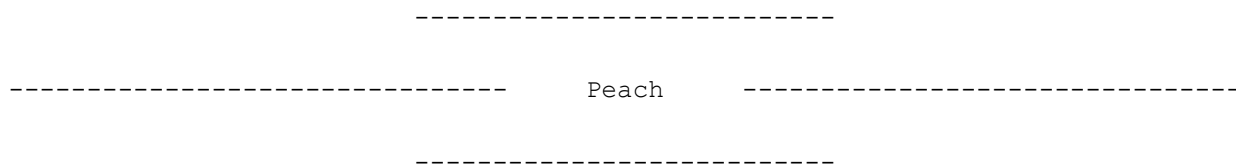
- Imán PSI < B + Abajo > : El imán PSI te puede ayudar bastante en ciertas ocasiones. Cuando te lanzen algún proyectil o ráfaga de energía, activa el Imán PSI para que la bola de energía que te rodea absorba dicho proyectil que te fue disparado. Al absorberlo, se te quitará parte del % de daño que tienes.

Para mantener el Imán PSI por un lapso de tiempo, deja presionado el botón B. Cabe destacar que cuando traes el Imán PSI te vuelves vulnerable a cualquier otro tipo de ataque directo, ya que no te puedes mover.

El Imán PSI también funciona con ciertos poderes que lanzan algunos Pokémon provenientes de Poké Bolas, por lo cual si sale algún Pokémon que te pueda dar vida, acércatele y activa el Imán PSI.

- Yoyo < Smash A > : El yoyo de Ness tiene la capacidad de infligir gran daño y sacar volando de la plataforma a cualquiera que golpee. Mientras más tiempo dejes presionado el botón A, más será la intensidad del golpe que des con el Yoyo.

Tú puedes dirigir la dirección del Yoyo moviendo el control stick hacia la derecha o izquierda.



Peach no es un personaje muy poderosos, que podamos decir, pero tampoco es débil. Tiene una gran capacidad de flotar, lo cual la hace ser uno de los personajes que más tiempo puede permanecer en el aire.

Ella tiene un par de ataques que son bastante inofensivos, pero también tiene ataques que pueden sacar volando a cualquier personaje. Ella es rápida, pero un golpe fuerte bien dado la lanzará volando fuera de la plataforma.

- Toad < B > : El hongo Toad ahora se encarga de ayudar a la Princesa. Él puede servir para parar todo tipo de ataque que le sea lanzado a Peach, y en caso de que el oponente se encuentre cerca, puede lanzar un contra-ataque.
- Peach Bomber < Smash B > : El Peach Bomber es una de las técnicas más poderosas de la princesa. Al realizarla, la princesa se moverá una distancia definida, impactando a cualquiera que se encuentre en su camino.

Al impactar, causará una explosión, la cual es capaz de lanzar al oponente volando de la plataforma.

El Peach Bomber puede ser ejecutado tanto en el aire como en la plataforma. Cuando lo ejecutas en el aire, puedes realizar varios a la vez. En caso de que impactes contra alguien, Peach dejará de moverse. En caso de que no impactes a alguien, Peach se moverá la distancia definida del movimiento.

- Parasol < B + Arriba > : Al ejecutar el ataque del Parasol, peach sacará un paraguas, el cual utilizará para impulsarse hacia arriba, y luego como paracaídas.

El paraguas también es dañino a cualquier enemigo que se le acerque, por lo cual Peach no será vulnerable al utilizarlo. Sin embargo, no daña mucho ni es muy ofensivo. Por lo tanto, el Parasol sirve más como movimiento de recuperación que de ataque.

- Vegetal < B + Abajo > : El vegetal es el ataque a larga distancia de Peach. Al realizarlo, Peach sacará un vegetal y lo sostendrá en la mano hasta que decidas aventarlo con el botón < A >.

El vegetal de la princesa no daña mucho, y no es capaz de sacar al oponente volando de la plataforma.

- Golpe de Furia < Smash A > : Al realizar éste Ataque Smash, Peach sacará uno de tres objetos: una raqueta, un sartén, o un palo de golf. Mientras más dejes presionado el botón A, más poderoso será el ataque que realice la princesa.

El sartén es el único que lanza al oponente hacia arriba. Los demás objetos lanzarán al enemigo en una dirección horizontal. El objeto que utilice Peach es totalmente al azar, aunque tiende a utilizar primero los tres antes de empezar a repetir.



Pichu es la pre-evolución del pokémon más famoso en el mundo, pero no es uno de los personajes más usados dentro de Super Smash Bros. Melee. Es uno de los personajes más desbalanceados, siendo bastante ágil y hábil, teniendo varios ataques muy poderosos, pero al mismo tiempo siendo extremadamente fácil de sacar volando si es que logras pegarle.

Siendo la evolución de Pikachu, Pichu es más pequeño y más ágil que Pikachu. Es rápido en recuperarse de la mayoría de sus ataques, y bastante rápido en ejecutarlos. Pichu es muy hábil cuando se trata de ataques directos y a corta distancia, pero falla algo cuando se trata de ataques a larga distancia.

A diferencia de Pikachu, Pichu se daña con todos y cada uno de los ataques eléctricos que realiza. También, sus ataques no son tan poderosos como los de Pikachu.

## Ataques:

- Thunder Jolt < B > : El Thunder Jolt es el ataque básico de Pichu. Este ataque no es muy poderoso, ni causará mucho daño al oponente. Sin embargo, cuenta con un gran alcance, pero dada su trayectoria horizontal, es fácil de esquivar.

Cuando utilizas el Thunder Jolt desde un borde, lanzará una bola de electricidad que tendrá una trayectoria diagonal. Al impactar con algo, ya saldrá la corriente de energía.

Este ataque daña 1 punto a Pichu.

- Skull Bash < Smash B > : Este ataque es bastante poderoso, pero a su vez bastante lento y muy predecible. El ataque es muy similar al que hace Luigi, con la excepción de que el de Pichu es más rápido. Sin embargo, se tarda un poquito más que el de Pikachu en ser preparado completamente.

Una vez que inicies el ataque, Pichu se preparará para atacar con toda su fuerza. Cuando ya esté completamente cargado, Pichu se lanzará siguiendo una trayectoria horizontal y elevándose un poco. Si daña a alguien, se detendrá en el sitio del impacto. Si no toca a nadie, seguirá una distancia definida antes de poder pararse.

Cuando el ataque impacta a un enemigo que se encuentra bastante dañado, el impacto será más poderoso, causando que el oponente salga volando de la plataforma.

Este ataque también daña a Pichu.

- Agilidad < B + Arriba > : El ataque de agilidad es principalmente el movimiento de recuperación de Pikachu una vez que ha sido lanzado fuera de la plataforma. El ataque de agilidad, como su nombre lo indica, es bastante rápido, lo que hace difícil para los oponentes adivinar hacia donde se dirigirá Pikachu una vez que lo realice.

Puedes ejecutar dos ataques rápidos en un momento dado, moviendo el Control Stick después de que ejecutes el primero, siempre y cuando mantengas presionado el botón < B >.

El ataque de agilidad cubre una gran distancia hacia cualquier lado. Sin embargo, a diferencia del ataque de Pikachu, éste no dañará a los enemigos.

El primer movimiento de agilidad que realizas te daña un punto, y el segundo (de continuación) te dañará tres puntos.

- Trueno < B + Abajo > : Este ataque es otro de los más poderosos de Pichu. Al realizarlo, saldrá una nube arriba de Pichu, de la cual saldrá disparado un trueno e impactará el lugar donde se encontraba Pichu al realizar el ataque. El ataque trueno puede ser realizado tanto en la plataforma como en el aire.

Debes de tener precaución del lugar en el que hagas la técnica del trueno, ya que si hay algún obstáculo arriba de ti (como puede ser otra plataforma)

o un techo, lo más probable es que el ataque trueno impacte hasta donde está el obstáculo, y no impacte el lugar donde se encuentra Pichu.

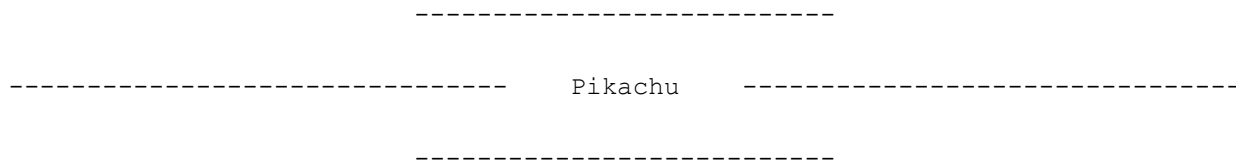
Si logras impactar a un enemigo bastante dañado con el ataque trueno, tu oponente saldrá volando del escenario.

Al igual que todos los ataques de electricidad, este ataque dañará a Pichu, agregándole 3 puntos más de daño.

- Electricidad < Smash A > : El ataque de electricidad es un ataque también poderoso, al igual que la mayoría de los Ataques Smash. Al ejecutar el ataque, Pichu soltará una ráfaga de electricidad, la cual es bastante ofensiva y dañina.

Éste ataque tiene la capacidad de sacar volando de la plataforma a un jugador que no tenga mucho daño. También, mientras más dejes presionado el botón < A > antes de soltar la ráfaga, el ataque será más dañino y ofensivo.

Lo malo es que Pichu recibe 2 puntos de daño al realizarlo.



Pikachu es el pokémon más famoso en el mundo, y así mismo es uno de los personajes más usados dentro de Super Smash Bros. Melee. Es uno de los personajes más balanceados, siendo bastante ágil y hábil, y teniendo varios ataques muy poderosos.

Siendo la evolución de Pichu, Pikachu es más grande y más fuerte que Pichu. Es rápido en recuperarse de la mayoría de sus ataques, y bastante rápido en ejecutarlos. Pikachu es muy hábil cuando se trata de ataques directos y a corta distancia, pero falla algo cuando se trata de ataques a larga distancia.

Ataques:

- Thunder Jolt < B > : El Thunder Jolt es el ataque básico de Pikachu. Este ataque no es muy poderoso, ni causará mucho daño en el oponente. Sin embargo, cuenta con un gran alcance, pero dada su trayectoria horizontal, es fácil de esquivar.

Cuando utilizas el Thunder Jolt desde un borde, lanzará una bola de electricidad que tendrá una trayectoria diagonal. Al impactar con algo, ya saldrá la corriente de energía.

- Skull Bash < Smash B > : Este ataque es bastante poderoso, pero a su vez bastante lento y muy predecible. El ataque es muy similar al que hace Luigi, con la excepción de que el de Pikachu es más rápido.

Una vez que inicies el ataque, Pikachu se preparará para atacar con toda

su fuerza. Cuando ya esté completamente cargado, Pikachu se lanzará siguiendo una trayectoria horizontal y elevándose un poco. Si daña a alguien, se detendrá en el sitio del impacto. Si no toca a nadie, seguirá una distancia definida antes de poder pararse.

Cuando el ataque impacta a un enemigo que se encuentra bastante dañado, el impacto será más poderosos, causando que el oponente salga volando de la plataforma.

- Ataque Rápido < B + Arriba > : El ataque rápido es principalmente el movimiento de recuperación de Pikachu una vez que ha sido lanzado fuera de la plataforma. El ataque rápido, como su nombre lo indica, es bastante rápido, lo que hace difícil para los oponentes adivinar hacia donde se dirigirá Pikachu una vez que lo realice.

Puedes ejecutar dos ataques rápidos en un momento dado, moviendo el Control Stick después de que ejecutes el primero, siempre y cuando mantengas presionado el botón < B >.

El ataque rápido cubre una gran distancia hacia cualquier lado, pero también sirve como un ataque. Cuando Pikachu lo realice, dañará a cualquiera que se encuentre dentro de la trayectoria que lleve el ataque. El ataque no es muy ofensivo, ni daña mucho.

- Trueno < B + Abajo > : Este ataque es otro de los más poderosos de Pikachu. Al realizarlo, saldrá una nube arriba de Pikachu, de la cual saldrá disparado un trueno e impactará el lugar donde se encontraba Pikachu al realizar el ataque. El ataque trueno puede ser realizado tanto en la plataforma como en el aire.

Debes de tener precaución del lugar en el que hagas la técnica del trueno, ya que si hay algún obstáculo arriba de ti (como puede ser otra plataforma) o un techo, lo más probable es que el ataque trueno impacte hasta donde está el obstáculo, y no impacte el lugar donde se encuentra Pikachu.

Si logras dañar a un enemigo bastante dañado con el ataque trueno, tu oponente saldrá volando del escenario.

- Electricidad < Smash A > : El ataque de electricidad es un ataque también poderoso, al igual que la mayoría de los ataques Smash. Al ejecutar el ataque, Pikachu soltará una ráfaga de electricidad, la cual es bastante ofensiva y dañina.

Éste ataque tiene la capacidad de sacar volando de la plataforma a un jugador que no tenga mucho daño. También, mientras más dejes presionado el botón < A > antes de soltar la ráfaga, el ataque será más dañino y ofensivo.

-----  
----- Roy -----  
-----

Roy es uno de los personajes que aparece en Super Smash Bros. Melee que es poco conocidos en el mundo, ya que Fire Emblem, el juego que estelariza, solo había aparecido en Japón cuando SSBM salió a la venta. Si no entiendes lo que dice Marth es porque está hablando Japonés, ya que no ha aprendido otros idiomas (debido a que el juego solo ha salido en Japón).

La espada de Roy es más poderosa que la de Link, pero a consecuencia de esto Roy es un poco menos rápido en sus técnicas y movimientos. La espada de Marth tiene más filo en el centro, por lo cual es más conveniente que le pegues con dicha parte de la espada a tus oponentes.

No es seguro si Roy es el clon de Marth o si Marth es el clon de Roy. Lo único seguro es que sus ataques son bastante similares. Roy es más lento que Marth, pero mucho más poderoso.

Ataques:

- Flare Blade < B > : El Flare Blade es el ataque más poderoso de Roy. Al dejar presionado el botón < B >, Roy empezará a alistar un ataque que es capaz de sacar volando a cualquier oponente. También puedes utilizar el ataque sin que Roy lo cargue por completo, pero como resultado tendrás un ataque mucho más débil.

Roy se tarda bastante tiempo en alistar y cargar por completo el ataque de Flare Blade, tiempo en el cual es vulnerable a ataques, especialmente en su espalda, la cual queda sin protección. Tampoco te podrás mover una vez que empieces a preparar el ataque. El ataque de Flare Blade se tarde mucho más que el de Marth.

- Double-Edge Dance < Smash B > : Éste ataque no es tan poderoso como el ataque de Flare Blade (de hecho su poder no se compara), pero también es útil que sepas la técnica.

Al utilizar el ataque, Roy cambiará de colores, lo cual indica que el ataque fue realizado exitosamente. Mientras más golpes logres darle a tu oponente con dicho ataque, más poderoso será el resultado y lo dañarás más.

- Blazer < B + Arriba > : El ataque de Blazer es el movimiento de recuperación de Roy, pero también es un ataque bastante poderoso, con el cual puedes sacar volando a los enemigos que se encuentren cerca de tí.

El ataque de Blazer es un movimiento que hará que te muevas una distancia definida verticalmente, y un poco horizontalmente. Cuando hagas la técnica, serás impulsado hacia arriba, y mientras caes serás vulnerable a cualquier ataque, ya que no te podrás mover hasta que toques la plataforma o alguien te golpee.

Cuando utilizas la técnica de Blazer como ataque, Roy envolverá a su enemigo en flamas, y mientras se eleva lo dañará con la espada. Sin embargo, también recorrerás la distancia definida verticalmente, por lo cual estarás vulnerable al caer.

- Counter < B + Abajo > : Con esta técnica, Roy bloqueará cualquier ataque que le sea ejecutado, y lo regresará. El contra-ataque suele

ser bastante poderoso, pero el poder más que nada depende del ataque original.

Cuando Roy realiza esta técnica, quedará inmobilizado momentaneamente, lo cual lo hace vulnerable. Si el enemigo no realiza ningún ataque, Roy no podrá corresponder el ataque, y quedará unos instantes vulnerable a que sea atacado por detrás.

-----  
-----  
----- Samus -----  
-----  
-----

Samus es uno de los personajes más ágiles del juego, y con capacidad para pelear de larga distancia. Sin embargo, es bastante ligera (sí, Samus Aran es una mujer, en caso de que no lo supieras), por lo cual no necesita mucho daño para ser mandada volando fuera del escenario.

Samus posee una gran variedad de técnicas, cada una diferente de la otra. Al saber utilizar sus técnicas a la perfección, y poder reconocer cuando es mejor utilizar una técnica que otra, lograrás ser un personaje bastante poderoso.

#### Ataques:

- Cargar Disparo < B > : Es el ataque más poderoso de Samus Aran. Al presionar el botón < B >, ella empezará a cargar una bola de energía, la cual puedes decidir disparar en cualquier momento volviendo a presionar el botón < B >. Toma alrededor de 4 segundos en cargarse completamente el disparo, y serás vulnerable a cualquier ataque mientras estés cargando el disparo.

Para evitar ser vulnerable por mucho tiempo, Samus puede suspender cargar su disparo al mover el stick hacia la derecha o izquierda. Para resumir la carga del disparo, basta con que presiones el botón < B > otra vez.

La bola de energía no se mueve muy rápido, por lo cual lo más recomendable es que la dispares cerca del enemigo, ya que si no tendrá tiempo para reaccionar y esquivar el Disparo. Cabe destacar que el Disparo de energía también puede ser deflectado y devuelto a Samus por ciertos personajes.

- Misil < Smash B > : Samus tiene dos tipos de misiles. El primer tipo de misil lo disparas al mover el control stick ligeramente hacia la derecha y presionar el botón B. El misil que dispararás perseguirá al oponente más cercano, ya que cuenta con un sistema de auto-guiado. Sin embargo, este tipo de misil es bastante debil, ya que solamente hace alrededor de 3% de daño.

El segundo tipo de misil con el que cuenta Samus es más poderoso que el anterior. Para lanzarlo, tendrás que utilizar el < Smash B >. Este misil viaja más rápido que el anterior, pero no tiene un sistema de detección de enemigos, por lo que sigue una ruta horizontal. Tiene la capacidad de causar alrededor de 10% de daño.

- Screw Attack < B + Arriba > : Este ataque es de gran utilidad cuando has

sido lanzado fuera de la plataforma y te quieres recuperar, ya que abarca más distancia vertical que horizontal, lo cual es de gran ayuda.

También sirve como ataque, dando alrededor de 12 golpes consecutivos al oponente (los golpes no dañan mucho). Cabe destacar que puedes golpear a varios enemigos a la vez con el ataque.

Una vez que realizas el ataque te vuelves vulnerable a cualquier golpe e incapaz de realizar cualquier otro ataque hasta que toques la plataforma o te golpee alguien.

- Bomba < B + Abajo > : Al realizar este ataque, Samus liberará una bomba, la cual no causa mucho daño, pero explota cuando alguien se le acerca, o a los dos segundos de haber sido puesta.

Samus puede poner dos bombas a la vez, y al ponerlas se convierte en bola, impidiéndole hacer otros ataques, pero a la vez haciéndola difícil de ser atacada debido a su pequeñez.

- Agarrar < Z > : Al hacer el movimiento para agarrar a alguien, Samus lanzará una cadena de poder, la cual agarrará a cualquiera que esté en su alcance. Esta cadena es de gran ayuda, ya que no limita a Samus a agarrar solamente al que está parado inmediatamente enfrente de ella. La cadena también sirve para agarrarse de ciertos bordes y esquinas de las plataformas, ayudándola a recuperarse.



Yoshi también es uno de los personajes más balanceados del juego, que combina velocidad con poder. Sin embargo, la mayoría de los ataques fuertes de Yoshi son bastante difícil de controlar a la perfección, por lo cual tendrás que practicar bastante en caso de que te guste jugar con este personaje.

Yoshi posee una de las habilidades de hacer más combos por minutos, lo cual lo hace capaz de dar ataques rápidamente. Sin duda, el dinosaurio puede ser bastante poderoso en las manos de un experto.

Ataques:

- Poner Huevo < B > : Al presionar el botón < B >, Yoshi sacará su lengua, con la cual cogerá a cualquier personaje que este directamente enfrente de él. Luego, expulsará un huevo, dentro del cual se encuentra el personaje que agarro con la lengua. Al utilizarlo en una esquina, Yoshi tiene la capacidad de convertir a alguien en un huevo y hacerlo caer de la plataforma.

El personaje que ha sido convertido en un huevo puede controlar hacia cual lado salir, y si mueve constantemente el stick de control, se liberará más



rápido de que si no lo mueve (es casi instantáneamente si mueves mucho el control.

- Egg Roll < Smash B > : Este ataque es sin duda uno de los más originales que tiene Yoshi. Al hacer el ataque, Yoshi se convertirá en un huevo, el cual rodará hacia donde muevas el control stick. Mantén presionado el botón < B > para continuar siendo un huevo, y suéltalo cuando ya quieras acabar. Después de unos segundos de estar en el huevo, Yoshi regresará a la normalidad.

Para los principiantes, el ataque será difícil de controlar, pero después de varias prácticas, lo podrás controlar a la perfección, calculándole exactamente cuando necesitas mover la palanca para lograr que se mueva en cierto lugar.

El ataque es muy difícil de ser detenido por otros jugadores, pero bombas, misiles, y proyectiles son bastante buenos para golpearlo y detenerlo. Ataques directos contra Yoshi casi nunca le pegarán cuando este hecho un huevo.

- Aventar Huevo < B + Arriba > : No le he encontrado mucha utilidad a esta técnica, con la cual Yoshi avienta un huevo hacia arriba. Tú puedes controlar la dirección y distancia que viaja el huevo según que tanto muevas el control stick hacia arriba y presiones el botón < B >.

Este ataque es necesario para completar el Target Test, y ocasionalmente sirve para pegarle a alguien que esté arriba de tí.

- Bomba Yoshi < B + Abajo > : Este ataque es uno de los más poderosos con los que cuenta Yoshi. Al hacerlo, Yoshi saltará al aire (si es que está en la plataforma), y caerá un poco a la derecha o la izquierda (según hacia donde esté volteando y hacia donde muevas el control stick), dando un poderoso golpe en el suelo. Si estás en el aire cuando haces el ataque, Yoshi se dejará caer con todo su peso directamente hacia abajo.

Las estrellas que salen cuando ejecuta el ataque también dañan, lo cual hace difícil que alguien se le acerque mientras se recupera del ataque.

-----  
----- Young Link -----  
-----

Link probablemente es el segundo personaje más popular que aparece en Super Smash Bros. Melee. El protagonista de la serie de "The Legend of Zelda" hace su aparición estelar en SSBM, pero desafortunadamente su versión "Niño" no es tan popular como la versión adulta. Cabe destacar que en la mayoría de los juegos de Zelda, Link ha sido niño y no adulto, por lo cual Young Link es el real protagonista de la serie.

Los ataques principales de Link se basan en el uso de su espada, por lo cual es efectivo contra algunos jugadores que atacan directamente y necesitan estar muy cerca de su oponente para lograr dar un golpe. Sin embargo, su

espada es corta, por lo cual no tiene mucho alcance.

La velocidad de Young Link es un factor a su favor, ya que él es bastante rápido y le da mucha ventaja ayudándolo a esquivar ataques. También posee armas como la bomba y el arco, lo cual también lo hacen bueno en ataques a larga distancia.

Ataques:

- Arco de Fuego < B > : Al presionar el botón < B >, Link sacará su arco y empezará a poner lista una flecha. Mientras más tiempo dejes presionado el botón, más poderoso será el golpe que de la flecha, al igual que la distancia que recorra dicha flecha será más larga.

Sin embargo, aunque la flecha puede causar gran daño, toma tiempo en alistarla completamente, tiempo en el cual eres vulnerable a ataques. Tampoco te podrás mover cuando tengas el arco fuera.

El arco de Young Link dispara flechas de fuego, las cuales tienen una distancia inferior a las flechas de Link adulto.

- Búmerang < Smash B > : El bumerang es otra de las armas con las que cuenta Link. El Búmerang es inferior en poder que el Arco, pero lo puedes utilizar a tu ventaja para atacar a tus oponentes mientras descienes.

El Búmerang siempre se dirigirá hacia donde tu estés cuando esté regresando, por lo cual puedes controlar su trayectoria si te mueves o realizas un salto. A menos de que el Búmerang tope con algo, siempre te regresará.

El Búmerang de Young Link tiene menos alcance que el que trae de adulto, pero le es más fácil controlarlo cuando es niño.

- Spin Attack < B + Arriba > : Sin duda éste es el ataque más poderoso de Link. También sirve como movimiento de recuperación cuando has sido lanzado fuera de la plataforma.

El Spin Attack es bastante flexible, permitiendo movimiento tanto horizontal como vertical. Al ser ejecutado, Link utilizará su espada para golpear a todo aquel que esté a su alcance al mismo tiempo que es impulsado.

Una vez que Link realice el Spin Attack, quedará inmovilizado hasta que toque la plataforma o hasta que alguien lo golpee.

Como la espada de Young Link es más corta y menos poderosa que la de Link adulto, este ataque es inferior al del adulto, pero es más rápido al ejecutarlo.

- Bomba < B + Abajo > : Otra arma que tiene Link a su disposición es la bomba. Al sacarla, la bomba ya traera la mecha encendida, y explotará en tres segundos o cuando entre en contacto con algún enemigo.

Cuando estés jugando en equipo, debes de tener cuidado con las bombas que avientes, ya que pueden dañar a tus compañeros. Asimismo, ten cuidado

de no recibir un golpe fuerte, mientras traes la bomba, ya que de lo contrario causará que la bomba explote.

Las bombas de Young Link y Link adulto tienen el mismo efecto, siendo la única diferencia la distancia que las puede aventar Young Link.

- HookShot < Z > : El último aditamento que Link trae de sus aventuras es el HookShot. El HookShot le permitirá a Link agarrar a cualquier oponente que se encuentre en su área de alcance, por lo cual no necesita estar directamente enfrente del enemigo.

Por último, el HookShot también sirve como recurso de salvación, ya que es capaz de engancharse en ciertas superficies que incluyen los bordes de varias plataformas.

El HookShot de Young Link es considerablemente más corto que el que trae el adulto, pero sigue sirviendo para toda ocasión.

=====  
= 4. Técnicas Generales =  
=====

Quisiera empezar detallando algunas cosas que serán necesarias en todo momento: son técnicas llamadas por nosotros como el "Salto Corto", "Deslice", "L-Cancel" y "Contra-ataque".

- SALTO CORTO -

Esto no es difícil de hacer y no tiene mucha ciencia pero me ha tocado pelear contra personas que no saben de lo que hablo.

En fin, para realizar un salto corto tan solo se necesita presionar suavemente y algo rápido el botón del salto (hacerlo con el stick es un poco más difícil, según yo, pero aun así funciona).

Con esta técnica podrán ver que su personaje da un salto mas corto de lo que normalmente lo daría.

- DESLICE -

Esta técnica es muy útil para seguir un combo, quitarse un golpe, o darle una sorpresa a tu enemigo (especialmente si eres Luigi).

Lo único que se tiene que hacer es saltar e inmediatamente presionar el botón L o R y hacer el control stick hacia un lado (como si esquivaran hacia un lado muy pegado al suelo).

De este modo su personaje se resbalara por el suelo.

Para que puedan notarlos fácilmente, pueden hacerlo en alguna superficie algo inclinada. Hagan la técnica de modo que su personaje suba; verán que es fácil. Este movimiento será más difícil de realizar mientras la superficie a recorrer esté inclinada más hacia abajo, pero como todo, solo requiere de práctica y precisión.

\* NOTA: La longitud que se desliza (el personaje) varía dependiendo del personaje que escojas.

- Luigi es el personaje que más longitud alcanza
- El que menos distancia recorre está entre Peach, Ganondorf, Pichu, y Zelda. Los cuatro recorren distancias bastante pequeñas

- L-CANCEL -

Este movimiento solo se aplica al caer al suelo y sirve para hacer que tu personaje reaccione más rápido después de dar un golpe.

El modo de emplear esta técnica es que presionen el botón L o R (como se les haga más cómodo) unos instantes antes de caer al suelo, después de haber dado un golpe (SOLO ataques del botón A). No tiene que ser fuerte o despacio (en lo personal presiono el L despacio, ya que creo que así me funciona mejor).

Pondré como ejemplo el pisotón de Ganondorf que se realiza con el movimiento de < abajo + A > en el aire. Cuando haces esto e inmediatamente caes en el suelo, puedes notar que la reacción de este personaje es muy lenta y por lo tanto son una presa FÁCIL para cualquier otro personaje.

Si hacen correctamente la técnica, podrán notar como es que Ganondorf se levanta rápidamente (ya que se inca un poco cuando cae dando el golpe y topa con el suelo) y puede dar algún otro golpe o cubrirse.

Esta técnica es muy importante y debe ser practicada continuamente para que con el tiempo la hagan naturalmente y así sean más rápidos.

\* NOTA: Solo funciona con ataques normales, es decir, con ataques que sean realizados con el botón A. Ataques especiales con el botón B hacen que la técnica no funcione (si hacen la técnica, se tardará el mismo tiempo si utilizan la técnica o no.)

- CONTRA-ATAQUE -

Cuando algún personaje se encuentra cubierto y ustedes presionan el botón Y o X, o hacen la palanca hacia arriba rápidamente, su personaje dejara de cubrirse e inmediatamente saltara; es una reacción instantánea.

Esta técnica puede ser utilizado en cualquier momento: es muy útil después de recibir un ataque con el cual el personaje que te atacó tarde unos momentos en reaccionar, ya que así ustedes pueden aprovechar esos momentos y conectar un buen golpe e incluso definitivo para el juego.

Para ejemplificar esto y que se entienda mejor, si ustedes se

encuentran cubiertos con Jigglypuff y un Ganondorf ataca corriendo, inmediatamente despues del golpe ustedes pueden saltar (preferiblemete con el botón Y o X) y presionar < abajo + B > para hacer el ataque especial de Jigglypuff (REST) y así dañar a Ganondorf. Si Ganondorf tenía un poco de daño, saldrá volando y lo más probable es que perdera esa vida.

Otro uso de esta tecnica es que pueden hacer un Smash attack hacia arriba rapidamente (despues de recibir un golpe). Tan solo tienen que hacerlo con el stick hacia arriba rapidamente y presionar el botón A al mismo tiempo, como cualquier Smash Attack hacia arriba. Solo procuren que su ataque sea más rápido de lo que el otro personaje tarde en cubrirse (Un ejemplo puede ser el Smash attack de Pichu hacia arriba; el cabezazo es bastante rápido y útil).

Esta técnica no requiere de tanta práctica y también es muy útil en toda ocasión.

\* NOTA: El único personaje que no puede realizar este ataque (ya que no deja de cubrirse al presionar el salto) es Yoshi, pero aun así es rápido si quitas la defensa y haces un Smash Attack normal.

=====  
 = 5. Event Match =  
 =====

Al principio, solamente tendrás 30 eventos disponibles del Event Match. Sin embargo, realmente son casi el doble los eventos totales que hay. Para poder acceder los demás eventos, tendrás que hacer lo que sigue:

- Eventos 31 a 39: Necesitas obtener a Jigglypuff, Luigi, Dr. Mario, y Falco. Adicionalmente, necesitas completar los primeros 30 eventos.
- Eventos 40 a 50: Obtén a todos los personajes y todos los niveles/escenarios ocultos.
- Evento 51: Completa todos los eventos anteriores (del 1 al 50).

La lista completa de eventos es:

Nivel, Evento	Descripción	Personaje
1. Trouble King	Pelea a Bowser en un enfrentamiento clásico en Mushroom Kingdom.	Mario
2. Lord of the Jungle	Un duelo de proporciones épicas! Qué cambio es más primate?	Donkey Kong
3. Bomb-fest	Hay bombas en todos lados de esta batalla explosiva.	A Elegir
4. Dino-wrangling	Hay un Yoshi gigante suelto! Que	A Elegir

	alguien lo detenga!	
5. Spare Change	No pares hasta conseguir 200 monedas.	Ness
6. Kirbys on Parade	Ten Cuidado! Un arcoiris de Kirbys  te persigue!	A Elegir
7. Pokémon Battle	Utiliza Poké Bolas para enfrentarte  a Pikachu.	A Elegir
8. Hot Date on Brinstar	Estás interfiriendo con el ataque de  Samus a Brinstar	A Elegir
9. Hide 'n' Sheik	Solamente las muertes de Sheik cuentan!  Espera al cambio...	A Elegir
10. All-Star Match 1	Son las estrellas Mario: Mario, DK  Yoshi, Peach y Bowser.	A Elegir
11. King of the Mountain	Ice Climbers protegen su territorio!  Solo trata de sobrevivir!	A Elegir
12. Seconds, Anyone?	Elimina a Capt. Falcon en menos de  siete segundos!	A Elegir
13. Yoshi's Egg	Protege el único huevo de Yoshi  restante de ser roto.	Yoshi
14. Trophy Tussle 1	Compitan por un trofeo! El premio esta  vez: Goomba!	A Elegir
15. Girl Power	Un grupo de mujeres fatales ha venido  de visita...	A Elegir
16. Kirby's Air - raid	Hay Warp Stars en todos lados! Súbete  a bordo y agárrate!	Kirby
17. Bounty Hunters	Pelea un compañero cazador para  obtener la recompensa por Bowser.	Samus
18. Link's Adventure	Todo mundo tiene un lado oscuro...  Link tiene dos!	Link
19. Peach's Peril	Bowser persigue a Peach! Otra vez!  Cuidala hasta que se acabe el tiempo	Mario
20. All-Star Match 2	Las estrellas realísticas de Nintendo  están afuera con fuerza.	A Elegir
21. Ice Breaker	Tu fría misión... es eliminar a ambas  Nanas.	A Elegir
22. Super Mario 128	Pelea contra 128 diminutos Marios en  un duelo de resistencia!	A Elegir
23. Slippy's Invention	Slippy: Con mi nuevo dispositivo,  ustedes serán invisibles!	A Elegir
24. The Yoshi Herd	Yoshis, Yoshis, en todos lados!	A Elegir

	Derrota 30 dentro de 2 minutos.	
25. Gragantuans	Gigante Bowser VS. Gigante DK en un espectacular combate de titanes!	Bowser
26. Trophy Tussle 2	Otra competencia por un premio. ¿Quién obtendrá a Entei?	A Elegir
27. Cold Armor	Estos cazadores de recompensas de metal no toman prisioneros!	Samus
28. Puffballs Unite!	Montones de Kirbys... cada uno con una habilidad única copiada!	A Elegir
29. Triforce Gathering	Entra Ganondorf! Únete a Zelda y pelea contra el mal!	Link
30. All-Star Match 3	Kirby, Pikachu, Ness, y Ice Climbers quieren pelear!	A Elegir
31. Mario Bros. Madness	Un duel clásico de plomeros en el Mushroom Kingdom!	A Elegir
32. Target Acquired	Arwings acercándose. Elimina a Jigglypuff más de lo que las naves!	Falco
33. Lethal Marathon	Evita las máquinas F-Zero y corre hasta el final	Captain Falcon
34. Seven Years	Young Link VS. Link! Como puedes pelear contra ti mismo?	Young Link
35. Time for a Checkup	Los chequeos médicos siempre duelen tanto?	Luigi
36. Space Travelers	Aventureros se dirigen hacia la Tierra: Ness les dará la bienvenida.	Ness
37. Legendary Pokémon	Un puñado de Pokémon será toda tu ayuda!	A Elegir
38. Super Mario Bros. 2	Los protagonistas del clásico título de NES quieren entrar!	A Elegir
39. Jigglypuff Live!	Jigglypuff acapara la luz en el centro del escenario.	Jigglypuff
40. All-Star Match 4	Personajes secretos emergen para unir fuerzas.	A Elegir
41. En Garde!	Mart reta a Link a una pelea de acero!	Marth
42. Trouble King 2	Oye, Mario! Cuando creció tanto Bowser, eh?	Luigi
43. Birds of Prey	Captain Falcon y Falco unen fuerzas para eliminar a Fox!	Fox
44. Mewtwo Strikes!	No pierdas tu tiempo con Zelda...	A Elegir

-----	-----	-----
45. Game & Watch Forever!	El sistema que iniciación un boom mundial sigue con vida!	Mr. Game & Watch
-----	-----	-----
46. Fire Emblem Pride	Los héroes de Fire Emblem unen fuerzas para pelearte!	A Elegir
-----	-----	-----
47. Trophy Tussle 3	Quieres un nuevo trofeo? Ahora puedes intentarle a Majora's Mask	A Elegir
-----	-----	-----
48. Pikachu and Pichu	Estos Pokémon son amigos... Pero no contigo!	A Elegir
-----	-----	-----
49. All-Star Match Deluxe	Dr. Mario, Falco, Ganondorf, Roy, Young Link, y Pichu	A Elegir
-----	-----	-----
50. Final Destination Match	Master Hand es la mano derecha; Ahora conoce a la izquierda!	A Elegir
-----	-----	-----
51. The Showdown	Giga Bowser, Mewtwo, y Ganondorf se unen!	A Elegir
-----	-----	-----

\* A Elegir: Tú escoges el personaje que vas a utilizar.

Tips para pasar algunos Event Matches (Si tienes alguna técnica o Tip para pasar algún evento en especial, porfavor mándanosla) :

Evento 51: Utiliza a Jigglypuff. Primero, utiliza el movimiento de descansar de Jigglypuff sobre Giga Bowser, para eliminarlo. Una vez que ya hayas eliminado por completo a Giga Bowser, ya te puedes enfocar en eliminar a Mewtwo y a Ganondorf. Sin el gran tamaño de Giga Bowser ocupando mitad del nivel, tendrás más espacio para maniobrar. Lo más fácil es mantenerte volando, y esperar a que aparezcan items que te sirvan para matar a los dos personajes restantes. Mewtwo y Ganondorf te persiguirán, pero nunca saltarán ni te podrán alcanzar si sigues volando.

=====  
= 6. Personajes Secretos =  
=====

Para obtener los personajes secretos, tendrás que cumplir con cualquiera de los dos requisitos que vienen listados para cada personaje. Una vez que los completes, el personaje te retará a una pelea. Tendrás que derrotarlo para poder obtenerlo.

- Dr. Mario -

= Acaba el modo Clásico o el modo de Aventura utilizando a Mario, y sin usar Continues. El nivel de dificultad y la cantidad de vidas que escojas no importa.

= Juega más de 100 Vs. Matches.



- Falco -

= Completa el 100 - Man Melee.

= Juega más de 300 Vs. Matches.

- Ganondorf -

= Completa el Event Match #29

= Juega más de 600 Vs. Matches

- Jigglypuff -

= Completa el modo clásico o el modo de aventura con cualquier jugador, en cualquier dificultad.

= Juega más de 50 Vs. Matches.

- Luigi -

= En el primer nivel del modo de Aventura (Adventure), necesitas acabar el nivel con un "2" como último dígito de los segundos (##:#2:##). Si lo haces correctamente, en la película de introducción al siguiente nivel, podrás ver a Luigi. El modo de dificultad no importa.

= Juega más de 800 Vs. Matches.

- Marth -

= Juega con todos los 14 jugadores al menos una vez en el modo clásico, de aventura, o Vs.

= Juega más de 400 Vs. Matches.

- Mewtwo -

= Tienes que jugar por 20 horas en total el modo de Vs. El tiempo en el que está el juego pausado no es tomado en cuenta.

= Juega más de 700 Vs. Matches.

- Mr. Game & Watch -

= Completa el modo Clásico o Aventura, o el Target Test con los 24 personajes restantes. Por lo tanto, necesitas tener los otros 24 personajes.

= Juega más de 1,000 Vs. Matches.

- Pichu -

= Completa el Event Match #37.

= Juega más de 200 Vs. matches.

- Roy -

= Completa el modo Clásico o Aventura utilizando a Marth, sin utilizar Continues. El nivel de dificultad no importa.

= Juega más de 900 Vs. matches.

- Young Link -

= Completa el modo Clásico o Aventura con Link, Zelda (Sheik), y otros 8 jugadores adicionales de tu elección.

= Juega más de 500 Vs. matches.

Todos los personajes pueden ser obtenidos si juegas más de 1,000 Vs. Matches. A continuación, se enlistan todos los personajes según la cantidad de Vs. Matches que tienes que completar para que te reten a que los pelees.

- 50 Vs. Matches: Jigglypuff
- 100 Vs. Matches: Dr. Mario
- 200 Vs. Matches: Pichu
- 300 Vs. Matches: Falco
- 400 Vs. Matches: Marth
- 500 Vs. Matches: Young Link
- 600 Vs. Matches: Ganondorf
- 700 Vs. Matches: Metwo
- 800 Vs. Matches: Luigi
- 900 Vs. Matches: Roy
- 1000 Vs. Matches: Mr. Game & Watch

=====  
= 7. Niveles/Escenarios Secretos =  
=====

Como sucede con los personajes, hay más escenarios escondidos de los que realmente aparenta tener el juego. Esto le da a Super Smash Bros. Melee una gran selección de niveles, en los cuales algunos personajes tendrán ventaja y otros desventajas.

- Los siguientes niveles aparecen en un orden al azar, por lo cual difieren entre cual aparece al último, y cual aparece primero. Uno de los cuatro aparecerá cuando hayas jugado 50 Vs. Matches, otro cuando hayas jugado 100 Vs. Matches. El tercero lo obtendrás al jugar más de 150 Vs. Matches, y el último cuando hayas jugado 200 Vs. Matches. Los niveles que aparecerán son:
  - Eagleland: Fourside
  - F-Zero Grand Prix: Big Blue
  - Kanto Skies: Poké Floats
  - Planet Zebes: Brinstar Depths
- Mushroom Kingdom II: Consigue el trofeo de "Birdo", para obtener este nivel de Super Mario Bros. 2.
- Superflat World: Flat Zone: Consigue a Mr. Game & Watch, y completa el modo Clásico o el modo Aventura utilizándolo a él.
- Battlefield: Completa el modo All-Star con cualquier personaje, en cualquier dificultad. Este nivel es en el que peleas contra Metal Mario.
- Final Destination: Completa todos los 51 Event Matches. Este nivel es en el que peleas contra los jefes en el modo Clásico y Aventura.
- Dream Land: Completa el Target Test con todos los 25 personajes. Éste nivel es el que se utilizó en Super Smash Bros. de Nintendo 64.
- Yoshi's Island: Golpea la bolsa de arena y logra que recorra 1,323 pies o más, en el Homerun Contest, utilizando a Yoshi. Este nivel es el que se utilizó en Super Smash Bros. de Nintendo 64.
- Kongo Jungle: Completa "15-minute Melee" con cualquier personaje, para obtener este nivel que se utilizó en Super Smash Bros. de Nintendo 64. Lo más conveniente es utilizar la técnica de Donkey Kong <b + abajo> para obtener su nivel.

=====  
 = 8. Otros Secretos =  
 =====

- Sound Test (Prueba de Sonido): Completa todos los Event Match, consigue los 25 personajes y todos los escenarios/niveles que hay. Desde el Sound Test podrás escuchar TODOS los sonidos y

música que se utilizan en el juego.

- Modo All-Star: Consigue a todos los personajes (son 25).
  
- Score Display (Enseñar Puntos): Obten un total de 5,000 KOs (Knock Outs; veces que has eliminado a alguien). Al activar el Score Display podrás ver cuantos puntos lleva cada quien, lo cual te permite no tener que esperar hasta el final para conocerlos.
  
- Random Stage Switch (Switch de Niveles/Escenarios al Azar): Para obtener éste switch, necesitas obtener los niveles de Big Blue, Brinstar, Fourside, y Poké Floats. Al activar el switch, automaticamente se escogerá un nivel al azar cuando juegues en Vs.
  
- Música Alternativa: Hay ciertos niveles que tienen música alternativa a la que normalmente se escucha. Para escuchar la música alternativa, presiona los botones L o R cuando escojas el nivel/escenario. Los niveles que tienen música alternativa son:
  - Battlefield = Multi-Man Melee
  - Big Blue = MachRider
  - Final Destination = Canción de SSBM
  - Great Bay = Saria's Song
  - Hyrule Temple = Fire Emblem
  - Icicle Mountain = Balloon Fight
  - Mushroom Kingdom = Dr. Mario
  - Onett = Earthbound
  - Pokémon Stadium = Batallas Pokémon
  - Yoshi's Island = Super Mario Bros. 3
  
- Llamar a Peppy, Slippy, y a Falco (o Fox): En los niveles de Great Fox y Venom, necesitas estar utilizando a Falco o a Fox. Ahora, presiona izquierda, derecha, izquierda, derecha en el pad de control. Al hacerlo, llamarán a Peppy, Slippy, y a Falco (en caso de que estés jugando con Fox; si juegas con Falco, llamará a Fox). La mayoría de las veces atacarán a tus enemigos, pero también suelen dar consejos. Solamente lo puedes utilizar una vez por pelea.

=====  
= 9. Mensajes Especiales =  
=====

En Super Smash Bros. Melee, al jugar y realizar y/o completar ciertos objetivos, te serán desplegados en la pantalla ciertos mensajes especiales, los cuales te indican que has realizado algo importante.

Los mensajes que te han aparecido son guardados, para que luego los puedas consultar. Junto a ellos, se despliega la fecha y hora en la que te aparecieron los mensajes. Aunque ésto no tiene mucha importancia, te permitirá ver que tanto tiempo te tardaste en descubrir todas las cosas del juego. No hay un orden en específico para estos mensajes, ya que aparecerán según completes el requisito para que se despliegue.

El total de mensajes especiales es de 48, y están listados a continuación:

< Personajes Secretos >

- The man in green, Luigi, is ready for action!
- + El hombre en verde, Luigi, está listo para la acción!
  
- You've unlocked the singing wonder, Jigglypuff!
- + Has descubierto al misterio cantante, Jigglypuff!
  
- Fast, nimble, and ready to roll, Young Link awaits you!
- + Rápido, ágil, y listo para rodar, Young Link te espera!
  
- A great evil walks the earth... Ganondorf has been unlocked!
- + Un gran mal camina por la tierra... Ganondorf ha sido descubierto.
  
- Dr. Mario is in the house! His prescription? KOs.
- + Dr. Mario está en la casa! Su prescripción? KOs.
  
- Direct from Fire Emblem, it's Marth, the swordsman supreme!
- + Directo desde Fire Emblem, es Marth, el espadachín supremo!
  
- Roy from Fire Emblem has unsheathed his sword!
- + Roy de Fire Emble ha desenfundado su espada!
  
- Cute, cuddly... and a treat to itself and others! It's Pichu!
- + Adorable, abrazable... y un regalo para si y los demás! Es Pichu!
  
- Star Fox's surly pilot Falco is now prepped for combat!
- + El Piloto Falco, de Star Fox, está listo para el combate!
  
- Mewtwo's mental powers are now yours to command!
- + Los poderes mentales de Metwo ahora son tuyos para comandar!
  
- Mr. Game & Watch is ready to rock, old-school style!
- + Mr. Game & Watch está listo para asombrar al estilo viejo!
  
- You've unlocked all playable characters! Get to fighting!
- + Has descubierto todos los personajes jugables! Ponte a pelear!

< Niveles / Escenarios >

- Mushroom Kingdom II is open: It's the dream world, Subcon!
- + Msuroom Kingdom II está abierto: Es el mundo de los sueños, Subcon!
  
- Welcome to Brinstar Depths! Kraid's been waiting for you!
- + Bienvenido a Brinstar Depths! Kraid te ha estado esperando!
  
- You've unlocked an alien invasion! It's Fourside!
- + Has descubierto una invasión alien! Es Fourside!
  
- Side/scrolling madness awaits on F-Zero's Big Blue!
- + Locura lineal te espera en Big Blue de F-Zero
  
- It's a flotilla of Pokémon! You've unlocked Poké Floats!
- + Es una flotilla de Pokémon! Has descubierto Poké Floats!
  
- Access to Flat Zone has been granted. Time to get retro!
- + Acceso a Flat Zone ha sido otorgado. Es hora de ponerse retro!
  
- Welcome back to DK's first locale, Kongo Jungle!
- + Bienvenido de vuelta al primer hogar de DK, Kongo Jungle!
  
- A blast from the past! Dream Land is yours to use.
- + Una explosión del pasado! Dream Land ahora está a tu disposición.
  
- Take a step back in time to lovely Yoshi's Island!
- + Toma un paso hacia atrás en el tiempo a la adorable Yoshi's Island!
  
- The special stage, Battlefield, has now been unlocked!
- + El nivel/escenario especial, Battlefield, ahora está disponible!
  
- The gateway to Final Destination has now been opened!
- + El camino a Final Destination ha sido abierto!
  
- All stages are now open!
- + Todos los niveles/escenarios están ahora abiertos!

< Trofeos >

- You have over 50 trophies!
- + Tienes más de 50 trofeos!
  
- You have over 100 trophies!
- + Tienes más de 100 trofeos!
  
- You have over 150 trophies!
- + Tienes más de 150 trofeos!
  
- You have over 200 trophies!
- + Tienes más de 200 trofeos!
  
- You've collected more than 250 trophies!
- + Has colectado más de 250 trofeos!

< Completaciones >

- Congratulations! You've cleared 1-P Classic!
- + Felicidades! Has completado el modo de 1 Jugador Classic!
  
- Congratulations! You've cleared 1-P Adventure!
- + Felicidades! Has completado el modo de 1Jugador Aventura!
  
- Congratulations! You've cleared 1-P All-Star!
- + Felicidades! Has completado el modo de 1 jugador All-Star
  
- Wow! You've cleared 1-P Classic with every character!
- + Wow! Has completado el modo de 1 jugador Classic con todos los personajes!
  
- You've cleared 1-P Adventure with every character! Great
- + Has completado el modo de 1 jugador Adventure con todos los personajes! Genial!
  
- You've cleared 1-P All-Star with every character! Sweet!
- + Has completado el modo de 1 jugador All-Star con todos los personajes! Dulce!
  
- You've cleared 30 1-P Event Matches!
- + Has completado 30 Event Matches de un jugador!
  
- You've cleared all 1-P Event Matches!
- + Has completado todos los Event Matches de 1 jugador!
  
- You've cleared Target Test with all characters! Great!
- + Has completado el Target Test con todos los personajes! Genial!
  
- You've cleared 100-Man Melee for the first time!
- + Has completado 100-Man Melle por primera vez!
  
- For the first time, you've survived 15-Minute Melee!
- + Por primera vez, has sobrevivido el 15-Minute Melee!

< Nuevas Funciones / Modos >

- 1-P All-Star mode is now open! Better practice up!
- + El modo de 1 Jugador, All-Star, se ha abierto! Mejor practica!
  
- Random Stage Select is now available in Additional Rules!
- + Selección al Azar de Niveles/Escenarios está disponible en las Reglas Adicionales
  
- You can now set up the score display in Additional Rules!
- + Ahora puedes poner el desplegador de puntos en Additional Rules!
  
- Check out smashing sounds! Find Sound Test under Data.
- + Checa los sonidos smash! Encuentra Sound Test en Data.

- You've fought 100 VS. mode matches!
- + Has peleado 100 VS. mode matches!
  
- You've fought 1,000 Vs. mode matches!
- + Has peleado 1,000 Vs. mode matches!

< Pokémon >

- You've encountered Mew for the first time!
- + Has encontrado a Mew por primera vez!
  
- You've encountered Celebi for the first time!
- + Has encontrado a Celebi por primera vez!

=====  
 = 10. Trofeos =  
 =====

En Super Smash Bros. Melee hay una gran cantidad de trofeos. Todos ellos incluyen una descripción, con lo cual puedes aprender más sobre el juego que representa dicho trofeo, y que papel jugó lo que representa el trofeo en dicho juego.

Puedes ver los trofeos desde varios ángulos, alejar o acercar la cámara, y poner distintos fondos de luz, para apreciar mejor ciertos trofeos. Gracias a ésto, puedes explorar en tres dimensiones a los trofeos de los personajes más famosos de Nintendo.

A continuación hay una lista completa de los trofeos que existen en el juego, y cómo los puedes conseguir. Aparecen en el orden normal de la lista (es el modo predefinido de arreglarlos):

\* NOTA: Los que dicen lotería también pueden ser encontrados al azar dentro del juego, especialmente en el modo de Adventure.

- |             |  |
|-------------|--|
| Mario       | - Termina el modo Clásico con dicho personaje  |
| Mario       | - Termina el modo Aventura con dicho personaje |
| Mario       | - Termina el modo All-Star con dicho personaje |
| Donkey Kong | - Termina el modo Clásico con dicho personaje  |
| Donkey Kong | - Termina el modo Aventura con dicho personaje |
| Donkey Kong | - Termina el modo All-Star con dicho personaje |
| Link        | - Termina el modo Clásico con dicho personaje  |
| Link        | - Termina el modo Aventura con dicho personaje |



Link	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Samus Aran	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Samus Aran	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Samus Aran	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Yoshi	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Yoshi	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Yoshi	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Kirby	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Kirby	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Kirby	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Fox McCloud	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Fox McCloud	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Fox McCloud	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Pikachu	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Pikachu	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Pikachu	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Ness	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Ness	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Ness	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Captain Falcon	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Captain Falcon	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Captain Falcon	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Bowser	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Bowser	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Bowser	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Peach	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Peach	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Peach	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Ice Climbers	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Ice Climbers	- Termina el modo Aventura con dicho personaje

Ice Climbers	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Zelda	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Zelda	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Zelda	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Sheik	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Sheik	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Sheik	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Luigi	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Luigi	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Luigi	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Jigglypuff	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Jigglypuff	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Jigglypuff	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Mewtwo	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Mewtwo	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Mewtwo	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Marth	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Marth	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Marth	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Mr. Game & Watch	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Mr. Game & Watch	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Mr. Game & Watch	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Dr. Mario	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Dr. Mario	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Dr. Mario	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Ganondorf	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Ganondorf	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Ganondorf	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Falco Lombardi	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Falco Lombardi	- Termina el modo Aventura con dicho personaje

Falco Lombardi	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Young Link	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Young Link	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Young Link	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Pichu	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Pichu	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Pichu	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Roy	- Termina el modo Clásico con dicho personaje
Roy	- Termina el modo Aventura con dicho personaje
Roy	- Termina el modo All-Star con dicho personaje
Male Wire Frame	- Termina el 100 - Man Melee en menos de 5 minutos
Female Wire Frame	- Elimina por lo menos a 100 enemigos en Endless Melee
Fighting Wire Frames	- Completa el 15 - Minute Melee
Giga Bowser	- Derrota a Giga Bowser
Master Hand	- Completa el modo Clásico en la dificultad difícil o muy difícil sin utilizar Continues
Crazy Hand	- Completa el modo Aventura en la dificultad difícil o muy difícil sin utilizar Continues
Food	- Juega más de 1000 Vs. Matches
Maxim Tomato	- Juega más de 10 Vs. Matches
Heart Container	- Juega más de 100 Vs. Matches
Warp Star	- Lotería
Ray Gun	- Lotería
Super Scope	- Lotería
Fire Flower	- Lotería
Lip's Stick	- Realiza más de 20 combos en el modo de entrenamiento
Star Rod	- Lotería
Beam Sword	- Lotería
Home-Run Bat	- Lotería
Fan	- Lotería

Hammer	- Lotería
Green Shell	- Lotería
Red Shell	- Lotería
Flipper	- Lotería
Freezie	- Lotería
Mr. Saturn	- Lotería
Bob-omb	- Lotería
Motion-Sensor Bomb	- Completa el Event Match #3
Super Mushroom	- Lotería
Poison Mushroom	- Lotería
Starman	- Lotería
Parasol	- Lotería
Screw Attack	- Lotería
Metal Box	- Realiza más de 10 combos en el modo de entrenamiento
Bunny Hood	- Realiza más de 125 combos en el modo de entrenamiento
Cloaking Device	- Lotería
Barrel Cannon	- Lotería
Party Ball	- Lotería
Crate	- Lotería
Barrel	- Lotería
Capsule	- Lotería
Egg	- Lotería
Smash Coins	- Juega más de 100 veces el modo de batalla de "Coin"
Poke Ball	- Lotería
Venusaur	- Lotería
Charizard	- Lotería
Squirtle	- Lotería
Blastoise	- Lotería
Clefairy	- Lotería

Electrode	- Lotería
Weezing	- Lotería
Chansey	- Lotería
Goldeen	- Lotería
Staryu	- Lotería
Snorlax	- Lotería
Articuno	- Lotería
Zapdos	- Lotería
Moltres	- Lotería
Mew	- Completa el modo All-Star en la dificultad Hard o Very Hard, sin utilizar Continues
Chikorita	- Lotería
Cyndaquil	- Lotería
Togepi	- Lotería
Bellossom	- Lotería
Marill	- Lotería
Sudowoodo	- Obtén el nivel/escenario Poké Floats
Unown	- Necesitas tener un total de 16,450 pies o más de sitancia que has lanzado el costal en el concurso de Home Run (el total es entre todos los jugadores)
Wobbuffet	- Lotería
Scizor	- Lotería
Porygon 2	- Lotería
Raikou	- Lotería
Entei	- Completa el Event Match #26
Suicune	- Lotería
Lugia	- Lotería
Ho-oh	- Lotería
Celebi	- Necesitas hacer que Celebi salga de una Pokébola
Toad	- Lotería

Coin	- Juega más de 100 veces el modo de batalla de "Coin"
Vegetable	- Lotería
Megavitamins	- Lotería
Lon Lon Milk	- Completa el Target Test con todos los personajes, teniendo un total mínimo a 25 minutos.
Kirby Hat 1	- Lotería
Kirby Hat 2	- Lotería
Kirby Hat 3	- Lotería
Kirby Hat 4	- Obtén a Jigglypuff, Luigi, Marth, Mewtwo, y Mr. Game & Watch
Kirby Hat 5	- Obtén a Dr. Mario, Falco, Ganondorf, Pichu, Roy y Young Link
Princess Peach's Castle	- Lotería
Bullet Bill	- Lotería
Lakitu	- Lotería
Pidgit	- Lotería
Birdo	- Lotería
Klap Trap	- Lotería
Shy Guys	- Lotería
Pak E. Derm	- Lotería
Tingle	- Lotería
Moon	- Lotería
Turtle	- Lotería
Four Giants	- Lotería
Master Sword	- Lotería
Falcon Flyer	- Obtén el nivel/escenario de Big Blue
F-Zero Racers	- Consigue el primer trofeo Smash de todos los personajes
Mute City	- Necesitas tener una distancia de 3,300 pies recorrida
Arwing	- Lotería
Great Fox	- Lotería

Peppy Hare	- Lotería
Slippy Toad	- Lotería
Kraid	- Obtén el nivel/escenario Brinstar Depths
Chozo Statue	- Lotería
Whispy Woods	- Lotería
Fountain of Dreams	- Lotería
UFO	- Obtén el nivel/escenario Fourside
Pokemon Stadium	- Lotería
Game & Watch	- Completa el Event Match #45
Target	- Completa el Target Test con los 25 personajes
Sandbag	- Golpea el costal una distancia mínima de 995 pies con el personaje que prefieras
Battlefield	- Completa el modo All-Star con cualquier jugador
Final Destination	- Completa el Event Match #51
Goomba	- Completa el Event Match #14
Koopa Troopa	- Lotería
Koopa Paratroopa	- Lotería
ReDead	- Lotería
Octorok	- Lotería
Like Like	- Lotería
Topi	- Lotería
Polar Bear	- Lotería
Raccoon Mario	- Lotería
Metal Mario	- Lotería
Paper Mario	- Golpea el costal una distancia mínima de 1,485 pies con el personaje que prefieras
Wario	- Completa el modo All-Star sin utilizar Continues
Plum	- Lotería
Daisy	- Lotería
Waluigi	- Lotería
Thwomp	- Lotería

Boo	- Lotería
Koopa Clown Car	- Lotería
Viruses	- Lotería
Bucket	- Lotería
Racing Kart	- Lotería
Baby Mario	- Lotería
Baby Bowser	- Lotería
Raphael Raven	- Lotería
Dixie Kong	- Lotería
King K. Rool	- Lotería
Goron	- Lotería
Marin	- Obtén el Sound Test
Majora's Mask	- Completa el Event Match #47
Ocarina of Time	- Lotería
Samurai Goroh	- Lotería
Dr. Stewart	- Lotería
Jody Summer	- Lotería
Landmaster Tank	- Ten un total de más de 1,000 Knock Outs (veces que has eliminado a alguien)
Wolfen	- Termina el modo Adventure en 18 minutos con 15 segundos (o menos), en cualquier dificultad
Andross	- Lotería
Andross	- Lotería
Samus's Starship	- Completa el escape de Brinstar (en el que tienes que llegar a la puerta de hasta arriba), en el modo Aventura
Metroid	- Lotería
Ridley	- Lotería
Fire Kirby	- Lotería
Fighter Kirby	- Lotería
Ball Kirby	- Lotería
Waddle Dee	- Lotería



King Dedede	- Lotería
Rick	- Lotería
Gooney	- Lotería
Meta-Knight	- Lotería
Paula	- Lotería
Jeff	- Lotería
Poo	- Lotería
Starman	- Lotería
Bulbasaur	- Lotería
Poliwhirl	- Lotería
Ditto	- Lotería
Eevee	- Lotería
Totodile	- Lotería
Crobat	- Lotería
Cleffa	- Lotería
Igglybuff	- Lotería
Steelix	- Lotería
Heracross	- Lotería
Meowth	- Termina el modo All-Star con los 25 personajes
Professor Oak	- Lotería
Misty	- Lotería
ZERO-ONE	- Lotería
Maruo Maruhige	- Lotería
Ryota Hayami	- Lotería
Kensuke Kimachi	- Lotería
Love Giant	- Lotería
Hate Giant	- Lotería
Ray Mk II	- Lotería
Bayonette	- Lotería
Annie	- Lotería

Tom Nook	- Colecta más de 1,000 monedas (las monedas que ya te has gastado también se toman en consideración)
Totakeke	- Lotería
Mr. Resetti	- Elimina a más de cinco oponentes en Cruel Melee
Heririn	- Lotería
Alpha	- Lotería
Vacuum Luigi	- Lotería
Pikmin	- Lotería
Captain Olimar	- Lo obtienes al tener un archivo de Pikmin en la misma Memory Card que estás utilizando para guardar los datos de SSBM
Excitebike	- Lotería
Donkey Kong Jr.	- Completa el modo clásico con todos los jugadores
Ducks	- Lotería
Bubbles	- Lotería
Eggplant Man	- Lotería
Mach Rider	- Completa el modo clásico en 5 minutos o menos, en cualquier dificultad.
Balloon Fighter	- Lotería
Stanley	- Lotería
Pit	- Lotería
Dr. Wright	- Lotería
Donbe & Hikari	- Lotería
Ayumi Tachibana	- Lotería
Monster	- Lotería
Sheriff	- Completa el Target Test con todos los personajes, teniendo un máximo de tiempo de 12 minutos con 30 segundos
Diskun	- Ten puntos en todas las categorías de puntos de bonus.
GCN	- Lotería

Por último, cabe destacar que hay un trofeo exclusivo para la versión Japonesa, el cual no se puede conseguir en la versión Americana ni Europea de Super Smash Bros. Melee.

Tamagon - Trofeo exclusivo de la versión japonesa

-----  
Por Alfabeto  
-----

Hay tres modos de ordenar los trofeos. El modo de arriba es el modo normal.  
A continuación, se enlistan los trofeos en el modo alfabético, de la A a la Z.

Alpha  
Andross  
Andross  
Annie  
Articuno  
Arwing  
Ayumi Tachibana  
Baby Bowser  
Baby Mario  
Ball Kirby  
Balloon Fighter  
Barrel  
Barrel Cannon  
Battlefield  
Bayonette  
Beam Sword  
Bellossom  
Birdo  
Blastoise  
Bob-omb  
Boo  
Bowser  
Bowser  
Bowser  
Bubbles  
Bucket  
Bulbasaur  
Bullet Bill  
Bunny Hood  
Capsule  
Captain Falcon  
Captain Falcon  
Captain Falcon  
Captain Olimar  
Celebi  
Chansey  
Charizard  
Chikorita  
Chozo Statue  
Cleffairy  
Cleffa  
Cloaking Device  
Coin  
Crate  
Crazy Hand  
Crobat  
Cyndaquil  
Daisy  
Diskun  
Ditto

Dixie Kong  
Donbe & Hikari  
Donkey Kong  
Donkey Kong  
Donkey Kong  
Donkey Kong Jr.  
Dr. Mario  
Dr. Mario  
Dr. Mario  
Dr. Stewart  
Dr. Wright  
Ducks  
Eevee  
Egg  
Eggplant Man  
Electrode  
Entei  
Excitebike  
Falco Lombardi  
Falco Lombardi  
Falco Lombardi  
Falcon Flyer  
Fan  
Female Wire Frame  
Fighter Kirby  
Fighting Wire Frames  
Final Destination  
Fire Flower  
Fire Kirby  
Flipper  
Food  
Fountain of Dreams  
Four Giants  
Fox McCloud  
Fox McCloud  
Fox McCloud  
Freezie  
F-Zero Racers  
Game & Watch  
Ganondorf  
Ganondorf  
Ganondorf  
GCN  
Giga Bowser  
Goldeen  
Goopy  
Goomba  
Goron  
Great Fox  
Green Shell  
Hammer  
Hate Giant  
Heart Container  
Heracross  
Heririn  
Home-Run Bat  
Ho-oh  
Ice Climbers  
Ice Climbers  
Ice Climbers

Iggybuff  
Jeff  
Jigglypuff  
Jigglypuff  
Jigglypuff  
Jody Summer  
Kensuke Kimachi  
King Dedede  
King K. Rool  
Kirby  
Kirby  
Kirby  
Kirby Hat 1  
Kirby Hat 2  
Kirby Hat 3  
Kirby Hat 4  
Kirby Hat 5  
Klap Trap  
Koopas Clown Car  
Koopas Paratroopa  
Koopas Troopa  
Kraid  
Lakitu  
Landmaster Tank  
Like Like  
Link  
Link  
Link  
Lip's Stick  
Lon Lon Milk  
Love Giant  
Lugia  
Luigi  
Luigi  
Luigi  
Mach Rider  
Majora's Mask  
Male Wire Frame  
Marill  
Marin  
Mario  
Mario  
Mario  
Marth  
Marth  
Marth  
Maruo Maruhige  
Master Hand  
Master Sword  
Maxim Tomato  
Megavitamins  
Meowth  
Meta-Knight  
Metal Box  
Metal Mario  
Metroid  
Mew  
Mewtwo  
Mewtwo  
Mewtwo

Misty  
Moltres  
Monster  
Moon  
Motion-Sensor Bomb  
Mr. Game & Watch  
Mr. Game & Watch  
Mr. Game & Watch  
Mr. Resetti  
Mr. Saturn  
Mute City  
Ness  
Ness  
Ness  
Ocarina of Time  
Octorok  
Pak E. Derm  
Paper Mario  
Parasol  
Party Ball  
Paula  
Peach  
Peach  
Peach  
Peppy Hare  
Pichu  
Pichu  
Pichu  
Pidgit  
Pikachu  
Pikachu  
Pikachu  
Pikachu  
Pikmin  
Pit  
Plum  
Poison Mushroom  
Poke Ball  
Pokemon Stadium  
Polar Bear  
Poliwhirl  
Poo  
Porygon 2  
Princess Peach's Castle  
Professor Oak  
Raccoon Mario  
Racing Kart  
Raikou  
Raphael Raven  
Ray Gun  
Ray Mk II  
Red Shell  
ReDead  
Rick  
Ridley  
Roy  
Roy  
Roy  
Ryota Hayami  
Samurai Goroh  
Samus Aran

Samus Aran  
Samus Aran  
Samus's Starship  
Sandbag  
Scizor  
Screw Attack  
Sheik  
Sheik  
Sheik  
Sheriff  
Shy Guys  
Slippy Toad  
Smash Coins  
Snorlax  
Squirtle  
Stanley  
Star Rod  
Starman  
Starman  
Staryu  
Steelix  
Sudowoodo  
Suicune  
Super Mushroom  
Super Scope  
Target  
Thwomp  
Tingle  
Toad  
Togepi  
Tom Nook  
Topi  
Totakeke  
Totodile  
Turtle  
UFO  
Unown  
Vacuum Luigi  
Vegetable  
Venusaur  
Viruses  
Waddle Dee  
Waluigi  
Wario  
Warp Star  
Weezing  
Whispy Woods  
Wobbuffet  
Wolfen  
Yoshi  
Yoshi  
Yoshi  
Young Link  
Young Link  
Young Link  
Zapdos  
Zelda  
Zelda  
Zelda  
ZERO-ONE

=====  
= 11. Bonus =  
=====

Los Bonus te son otorgados al terminar una pelea, o completar un escenario. Cada Bonus tiene un equivalente en puntos, los cuales son sumados para obtener tu puntuación final.

Cada vez que obtienes un Bonus, éste es guardado en la memoria, y luego lo puedes consultar desde el menú, para saber a que se refiere el Bonus, y cuantos puntos recibes al ser otorgado dicho Bonus.

A continuación se encuentra una lista bastante completa (faltan algunos) de los Bonus de Super Smash Bros. Melee:

Nombre < Cantidad de Puntos >  
Significado en Inglés  
Traducción del significado del Bonus

Bird of Prey < 4000 >  
Used only aerial attacks.  
Usaste solamente ataques aereos.

Combo King < 2500 >  
Used many combos. (Average # of combos is 2.5 or greater)  
Utilizaste muchos combos. (Promedio fue de 2.5 o más)

Juggler < 1500 >  
Struck an enemy many times while keeping him airborne.  
Golpeaste un enemigo muchas veces mientras lo mantenías en el aire.

Backstabber < 2000 >  
High % of attacks were from rear. (70% or more of total)  
Alto % de ataques fueron de atrás. (70% o más del total)

Sweeper < 2500 >  
High % of attacks were low (50% or more of total)  
Alto % de ataques fueron bajos (50% o más del total)

Clean Sweep < 5000 >  
All attacks were low attacks.  
Todos los ataques fueron bajos.

Meteor Smash < 800 >  
KO'd foe with a Meteor Attack.  
Eliminaste enemigo con un Ataque Meteor.

Meteor Clear < 3000 >  
Cleared the level with a Meteor Attack.



Completaste el nivel con un Ataque Meteor.

Meteor Master < 8000 >  
Every Meteor Attack KO'd an opponent. (Minimum of 2)  
Todos los Ataques Meteor eliminaron un oponente. (Mínimo de 2)

Meteor Survivor < 2000 >  
Succeeded in recovering from a Meteor Attack.  
Exito en la recuperación de un Ataque Meteor.

Exceptional Aim < 4000 >  
Hit with most attacks.  
Golpeaste con la mayoría de los ataques.

Perfect Aim < 10000 >  
Hit with all attacks. (At least 8 attacks per minute)  
Golpeaste con todos los ataques. (Al menos 8 por minuto)

All Ground < 6000 >  
Used all standard ground attacks against enemies.  
Utilizaste ataques de suelo estandar contra los enemigos.

All Aerial < 4000 >  
Used all standard aerial attacks on enemies.  
Utilizaste todos los ataques estandar aéreos contra los enemigos.

All Variations < 10000 >  
Used all attacks except finishing blows on enemies.  
Utilizaste todos los ataques excepto golpes fatales en los enemigos.

Berserker < 3500 >  
Attacked in a frenzy. (60 attacks or more in 1 minute)  
Atacaste en un "frenzy". (60 ataques o más por minuto)

Smash King < 3000 >  
Used many Smash Attacks. (50% or more of all hits)  
Utilizaste muchos Ataques Smash. (50% o más de todos los golpes)

Smash Maniac < 3500 >  
Only used Smash Attacks.  
Solamente utilizaste ataques Smash.

Smash-less < 1500 >  
Used no Smash Attacks.  
No utilizaste Ataques Smash

Specialist < 2200 >  
Hit with only special moves.

Golpeaste unicamente con movimientos especiales.

Dedicated Specialist < 3100 >  
Used only one kind of special move.  
Utilizaste solo un tipo de movimiento especial

One-Two Punch < 1800 >  
Hit consecutively with all weak attacks.  
Golpeaste consecutivamente con todos los golpes débiles.

First Strike < 500 >  
Delivered first blow of match.  
Diste el primer golpe de la pelea.

150% Damage < 1000 >  
Took 150% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 150% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

200% Damage < 3000 >  
Took 200% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 200% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

250% Damage < 7000 >  
Took 250% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 250% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

300% Damage < 10000 >  
Took 300% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 300% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

350% Damage < 15000 >  
Took 350% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 350% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

Heavy Damage < 20000 >  
Took 400% damage or more. Not valid in team battles.  
Recibiste 400% de daño o más. No válido en peleas en equipo.

Sniper < 2000 >  
Hit only with flying items.  
Golpeaste unicamente con items voladores.

Brawler < 2000 >  
Hit only with direct attacks.  
Golpeaste unicamente con ataques directos.

Precise Aim < 10000 >  
All attacks hit immediately after execution.

Todos los ataques golpearon inmediatamente después de ser ejecutados.

Pitcher < 6000 >  
Fought only with grabs and throws.  
Peleaste unicamente con agarramientos y lanzamientos.

Butterfingers < -500 >  
Had a high rate of grab and dash-grab failures.  
Tuviste un alto nivel de fallas en los agarramientos y lanzamientos.

All Thumbs < -1500 >  
All dash-grab attempts failed. (At least 4 attempted)  
Todos los agarramientos en movimiento fallaron.

Compass Tosser < 3500 >  
Used all four directional-throw moves.  
Utilizaste todos los 4 movimientos de lanzamiento-direccional.

Throw Down < 2500 >  
Threw last foe to clear game.  
Aventaste al último enemigo para completar el juego.

Pummeler < 1500 >  
Did a lot of damage by holding and punching foes.  
Hiciste mucho daño al sujetar y golpear a enemigos.

Fists of Fury < 2500 >  
After grabbing, always held and punched, never threw.  
Después de agarrar, siempre mantuviste y pegaste, nunca aventaste.

Close Call < 2000 >  
Threw just before enemy broke your hold.  
Aventaste justamente antes de que el enemigo se liberara.

Opportunist < -1000 >  
Didn't attack for a very long period of time.  
No atacaste por un largo periodo de tiempo.

Spectator < -2500 >  
Spent a long time on sloped terrain.  
Pasaste un largo tiempo en terreno no-plano.

Statue < 500 >  
Little left-to-right movement.  
Poco movimiento izquierda-a-derecha.

Never Look Back < 5000 >  
Never changed direction.

Nunca cambiaste dirección.

Stiff Knees < 300 >

Did not crouch.

No te agachaste.

Run, Don't Walk < 6500 >

Did not walk. (Extremely short distance doesn't count)

No caminaste. (Distancias extremadamente cortas no cuentan)

Ambler < 2500 >

Walked a lot.

Caminaste mucho.

No Hurry < 1000 >

Did not run.

No corriste.

Marathon Man < 2000 >

Ran a lot.

Corriste mucho.

Eagle < 1500 >

Went airborne a lot.

Estuviste en el aire mucho.

Aerialist < 2500 >

Did not jump from the ground. (No overlap with Cement Shoes)

No saltaste del suelo. (No se junta con Cement Shoes)

Acrobat < 3000 >

Always did a midair jump. (No overlap with Cement Shoes)

Siempre hiciste un salto de medio-aire. (No se junta con Cement Shoes)

Cement Shoes < 4000 >

Never jumped, including midair jumps.

Nuncas saltaste, incluyendo saltos de medio-aire.

Head Banger < 800 >

Hit walls a lot. (3 or more times per minute)

Golpeaste las paredes mucho. (3 o más veces por minuto).

Elbow Room < 2000 >

Bumped into or pushed foes a lot.

Te tropezaste con, o empujaste los oponentes mucho.

Shield Buster < x2500 >

Broke enemy's shield

Rompiste el escudo del enemigo.

Shattered Shield < x-1000 >  
Shield was broken by enemy.  
Escudo fue roto por enemigo.

Shield Stupidity < x-2000 >  
Broke own shield.  
Rompiste tu propio escudo.

Shield Saver < 500 >  
Dropped shield just before it was broken.  
Quitaste el escudo justamente antes que se rompiera.

Skid Master < 1000 >  
Had long stun-slide distance. (9 feet or more in 1 minute)  
Tuvo larga distancia de paralizado-deslizamiento. (9 pies o más en 1 min.)

Rock Climber < 800 >  
Hung from many edges. (4 times or more in 1 minute)  
Te sujetaste de muchas esquinas. (4 veces o más en 1 minuto)

Edge Hog < x2500 >  
Hung from edge to prevent opponent from doing the same.  
Te sujetaste de la esquina para impedirle al oponente hacer lo mismo.

Cliffhanger < 2000 >  
Grabbed a lot of edges after being knocked off the stage.  
Agarraste muchas esquinas después de haber sido golpeado fuera del escenario.

Life on the Edge < x800 >  
After being hit, grabbed edge without a midair jump.  
Después de recibir un golpe, agarraste la esquina sin un salto de medio-aire.

Poser Poseur < x500 >  
Taunted right after someone else. (Within 1 second)  
Presumiste justamente después de alguien más.

Pose Breaker < x800 >  
Gave a quick weak attack to a taunting opponent.  
Diste un rápido ataque débil a un oponente presumiendo.

Instant Poser < x100 >  
Taunted right after knocking down a foe. (Within 1 second)  
Presumiste justamente después de eliminar a un enemigo. (Dentro de 1 segundo)

Control Freak < 1000 >  
Tapped the Control Stick twice as fast as second fastest tapper.

Moviste el Control Stick lo doble de rápido que el segundo más rápido.

Button Masher < 700 >  
Pressed buttons twice as fast as second fastest presser.  
Presionaste botones dos veces más rápido que el segundo más rápido.

Rock Steady < 3000 >  
Did not fall down.  
No te caíste.

Pratfaller < 1500 >  
Always landed face up.  
Siempre aterrizaste boca-arriba.

Face Planter < 1500 >  
Always fell face down.  
Siempre caíste boca-abajo.

Twinkle Toes < 2500 >  
Succeeded on every attempt to absorb damage.  
Tuviste éxito en cada intento de absorber daño.

Floor Diver < 1500 >  
Dropped through floors often. (Over 12 times in 1 minute)  
Caíste a través de los pisos continuamente (Más de 12 veces en 1 min.)

No R 4 U < 300 >  
Did not press the L & R Buttons.  
No presionaste los Botones L & R.

Clicmactic Clash < x1200 >  
Hit same enemy with progressively stronger blows.  
Golpeaste al mismo enemigo con golpes progresivamente más fuertes.

Punching Bag < 100 >  
Got stuck between two enemies and hit back and forth.  
Quedaste atascado entre dos enemigos y golpeado entre ellos.

Stale Moves < -2000 >  
Persistently used same attack.  
Persistentemente utilizaste el mismo ataque.

Blind Eye < 3000 >  
Always looking in opposite direction as oncoming attack.  
Siempre miraste al lado opuesto del ataque que recibías.

Crowd Favorite < 2500 >  
Audience cheered for player.

La audiencia te aplaudió.

Master of Suspense < 2500 >  
Surprised the crowd often. (3 or more times in 1 minute)  
Sorprendiste constantemente a la audiencia. (3 veces o más en 1 minuto)

Lost in Space < 2000 >  
Frequently magnified. (1/4 of time in a magnifying glass)  
Frecuentemente magnificado. (1/4 del tiempo en una lupa)

Lost Luggage < 3000 >  
Was in magnifying glass on all four sides of the screen.  
Estuviste en una lupa en todos los cuatro lados de la pantalla.

Half-Minute Man < 2500 >  
Beat level within 30 seconds.  
Completaste el nivel dentro de 30 segundos.

Pacifist < 3000 >  
Never attacked even once including misses.  
Nunca atacaste ni una sola vez, incluyendo golpes fallidos.

Moment of Silence < 3000 >  
Took no damage for 1 minute. (No overlap with Impervious)  
No recibiste daño por 1 minuto. (No se junta con Impervious)

Impervious < 7000 >  
Didn't suffer a single attack.  
No sufriste ningún solo ataque.

Immortal < 5000 >  
Never got knocked down.  
Nunca fuiste eliminado.

Switzerland < 12000 >  
Never attacked anyone, never took any damage.  
Nunca atacaste a nadie, y nunca recibiste daño.

Predator < -1500 >  
Attacked only opponents with high amounts of damage.  
Atacaste únicamente a oponentes con una alta cantidad de daño.

Down, But Not Out < 2000 >  
Fell all the way down, but got back up the most in a match.  
Te caíste hasta abajo, pero te súbiste lo más arriba en una pelea)

Solar Being < 800 >  
Only left stage by flying off screen and becoming a star.

Solamente dejaste el nivel al salir de la pantalla y convertirte en estrella.

Stalker < -1000 >  
Always attacked a particular player.  
Siempre atacaste a un jugador en particular.

Bully < -2000 >  
Always KO'd a particular player.  
Siempre eliminaste a un jugador en particular.

Coward < -500 >  
Spent a long time a great distance away from enemies.  
Pasaste un larto tiempo una larga distancia lejos de los enemigos.

In the Fray < 2000 >  
Average distance between you and foes was very small.  
La distancia promedio entre tí y los enemigos fue pequeña.

Friendly Foe < 3000 >  
Never pushed an enemy.  
Nunca empujaste a un enemigo.

Center Stage < 2000 >  
Spent a long time in the middle of the arena.  
Pasaste mucho tiempo en el centro de la arena.

Merciful Master < 3000 >  
Won without KO'ing anybody.  
Ganaste sin eliminar a nadie.

Star KO < x300 >  
Ko'd an enemy and turned him or her into a star.  
Eliminaste a un enemigo y lo convertiste en una estrella.

Rocket KO < 5000 >  
Sent all team enemies flying off the top of the screen.  
Mandaste todos los enemigos del equipo volando por arriba de la pantalla.

Wimpy KO < x4000 >  
Ko'd a foe with a weak attack.  
Eliminaste a un enemigo con un ataque débil.

Bull's eye-KO < x800 >  
Ko'd a foe with a firing item.  
Eliminaste a un enemigo con un objeto de fuego.

Cheap KO < x500 >  
Ko'd an enemy from behind.



Eliminaste a un enemigo por atrás.

Bank-Shot KO < x3000 >  
KO'd an enemy with a deflected item.  
Eliminaste a un enemigo con un ítem deflectado.

Timely KO < x3500 >  
KO'd a foe at the time limit.  
Eliminaste a un enemigo en el límite de tiempo.

Special KO < x800 >  
KO'd an enemy with a special attack.  
Eliminaste a un enemigo con un ataque especial.

Hangman's KO < x2000 >  
Attacked an enemy that was hanging from an edge for a KO.  
Atacaste a un enemigo que estaba en un borde para eliminarlo.

KO 64 < x640 >  
KO'd an enemy when the enemy was at 64% damage.  
Eliminaste a un enemigo cuando tenía 64% de daño.

Bubble-Blast KO < x1200 >  
Attacked a magnified enemy and KO'd him or her.  
Atacaste a un enemigo magnificado y lo eliminaste.

Sacrificial KO < x1500 >  
The same attack KO'd both you and your enemy.  
El mismo ataque te elimino a tí y al enemigo.

Avenger KO < x2500 >  
KO'd a foe right after foe KO'd you. (Within 5 seconds)  
Eliminaste al oponente después que el te eliminó. (Dentro de 5 segundos)

Double KO < x2000 >  
KO'd two enemies at once.  
Eliminaste a dos enemigos a la vez.

Triple KO < x4000 >  
KO'd three enemies at once.  
Eliminaste a tres enemigos a la vez.

Quadruple KO < x8000 >  
KO'd four enemies at once.  
Eliminaste a cuatro enemigos a la vez.

Quintuple KO < x15000 >  
KO'd five enemies at once.

Eliminaste a cinco enemigos a la vez.

Dead-Weight KO < x4000 >  
KO'd an enemy by throwing another enemy at him or her.  
Eliminaste a un enemigo al lanzarle otro a él o ella.

Kiss-the-Floor KO < x1000 >  
Threw an enemy onto a damaging floor for a KO.  
Aventaste a un enemigo a un piso dañador para eliminarlo.

Assisted KO < x1500 >  
KO'd a foe with an item.  
Eliminaste a un enemigo con un item.

Foresight < x500 >  
Hit the front of the screen.  
Golpeaste la parte frontal de la pantalla.

First to Fall < -1000 >  
First one to be KO'd after match begins.  
Primero en ser eliminado después de que empieza la pelea.

Cliff Diver < 500 >  
Let go of the edge of a cliff and fell off stage.  
Soltaste el borde y caíste del escenario/nivel.

Quitter < x-1000 >  
Fell off stage without even trying to recover.  
Te caíste del escenario/nivel sin siquiera tratar de recuperarte.

Shameful Fall < x-1500 >  
At less than 50%, got KO'd by a foe with over 100% damage.  
Con menos de 50%, fuiste eliminado por un oponente con más de 100% de daño.

World Traveler < 2000 >  
Got KO'd off all four sides of the screen.  
Fuiste eliminado por todos los cuatro lados de la pantalla.

Ground Pounded < 500 >  
Got KO'd by a damaging floor.  
Fuiste eliminado por un piso dañador.

Environmental Hazard < 1000 >  
Got KO'd by a part of the stage environment.  
Fuiste eliminado por parte del escenario.

Angelic < 2000 >  
Was standing on revival platform when match ended.

Estabas en la plataforma de revivir cuando termino el partido.

Magnified Finish < 1000 >  
Ended the match in a magnifying glass.  
Terminaste la pelea en una lupa.

Fighter Stance < 500 >  
Finished match while taunting.  
Terminaste la pelea mientras presumías.

Mystic < 2000 >  
Ended match while offscreen.  
Terminaste la pelea fuera de la pantalla.

Shooting Star < 1500 >  
Ended match as a star.  
Terminaste la pelea siendo una estrella.

Lucky Number Seven < 3000 >  
Finished with :07 left.  
Terminaste con :07 sobrando.

Last Second < 5000 >  
Finished with :01 left.  
Terminaste con :01 sobrando.

Lucky Threes < 3330 >  
Finished with 3:33 left.  
Terminaste con 3:33 sobrando.

Jackpot < 1110 >  
Damage at end was the same number repeated three times.  
Daño al final era el mismo número repetido tres veces.

Full Power < 2000 >  
Damage at 0% at finish.  
0% de daño al final.

Item-less < 1800 >  
Did not use any items.  
No utilizaste items.

Item Specialist < 2000 >  
Only hit with item attacks.  
Solo golpeaste con ataques de item.

Item Chucker < 3000 >  
Hit only by throwing items.

Golpeaste unicamente con objetos lanzados.

Capsule KO < x800 >  
KO'd an enemy with a capsule.  
Eliminaste a un enemigo con una cápsula.

Carrier KO < x800 >  
KO'd a foe with a large item carrier.  
Eliminaste a un enemigo con un cargador de items grande.

Weight Lifter < 1500 >  
Frequently held heavy items. (Over 5 seconds per minute)  
Frecuentemente agarraste items pesados. (Más de 5 segundos por minuto)

Item Catcher < x1000 >  
Caught an item thrown at you.  
Agarraste un item que te fue aventado.

Reciprocator < x2000 >  
Threw an item thrown at you back at an enemy.  
Aventaste un item aventado a ti de regreso al enemigo.

Item Self-Destruct < -1000 >  
Item caused player to self-destruct.  
El item causó que el jugador se auto-destruyera.

Triple Items < 3000 >  
Got the same item three times in a row.  
Obtuviste el mismo item tres veces seguidas.

Materialist < 100 >  
Spent the longest amount of time holding items.  
Pasaste la mayor cantidad de tiempo agarrando items.

Minimalist < 1500 >  
Spent the least amount of time holding items.  
Pasaste la menor cantidad de tiempo agarrando items.

Item Hog < 4000 >  
Got ten or more different kinds of items.  
Obtuviste diez o más diferentes tipos de items.

Item Collector < 4000 >  
Got every kind of item that appeared.  
Agarraste todo tipo de item que apareció.

Connoisseur < 3000 >  
Got every kind of food that appeared.

Agarraste todo tipo de comida que apareció.

Gourmet < 2000 >  
Used only food items. (3 or more)  
Utilizaste solamente items de comida. (3 o más)

Battering Ram < 1500 >  
Used only battering items. (3 or more)  
Utilizaste solamente items de batear. (3 o más)

Straight Shooter < 1500 >  
Used only shooting items. (3 or more)  
Utilizaste solamente items de disparos. (3 o más)

Shape-Shifter < 1500 >  
Used only transformation items. (3 or more)  
Utilizaste unicamente items de transformación. (3 o más)

Chuck Wagon < 1500 >  
Only grabbed throwing items. (3 or more)  
Solamente agarraste items lanzables. (3 o más)

Parasol Finish < 1600 >  
Was parachuting with the Parasol at match's end.  
Estabas en paracaídas utilizando el Parasol al final de la pelea.

Gardener Finish < 2000 >  
Put a flower on an enemy's head at match's end.  
Pusiste una flor en la cabeza de un enemigo al final de la pelea.

Flower Finish < 1700 >  
Had a flower on head when the match ended.  
Tenías una flor en la cabeza cuando acabó la pelea.

Super Scooper < 2000 >  
Did 100% damage or more firing the Super Scope.  
Hiciste 100% de daño o más disparando el Super Scope.

Screwed Up < 2000 >  
Held Screw Attack for 30 seconds or more.  
Sostuviste el Screw Attack por 30 segundos o más.

Screw-Attack KO < x2500 >  
Used a Screw Attack to KO an enemy.  
Utilizaste un Screw Atacck para eliminar a un enemigo.

Warp-Star KO < x1000 >  
KO'd a foe using a Warp Star.

Eliminaste a un enemigo utilizando una Estrella de teletransportación.

Mycologist < 2500 >  
Got three or more Mushrooms.  
Agarraste tres o más hongos.

Metal KO < x800 >  
KO'd an enemy while metal.  
Eliminaste a un enemigo mientras eras metal.

Freezie KO < x2000 >  
Froze enemy with Freezie then KO'd him or her.  
Congelaste a un enemigo utilizando Freezie, y luego lo eliminaste.

Flipper KO < x2000 >  
KO'd enemy with a flipper.  
Eliminaste a un enemigo utilizando un flipper.

Mr. Saturn Fan < 3000 >  
Only item used was Mr. Saturn.  
Único item usado fue Mr. Saturn.

Mrs. Saturn < 1500 >  
Held Mr. Saturn for 30 seconds or more.  
Sostuviste a Mr. Saturn por 30 segundos o más.

Saturn Siblings < 4000 >  
Got three or more Mr. Saturns.  
Agarraste a tres o más Mr. Saturns.

Saturn Ringer < 4000 >  
Caught a Mr. Saturn thrown at you.  
Agarraste a un Mr. Saturn que te fue lanzado.

Giang KO < x600 >  
KO'd a foe while giant.  
Eliminaste a un enemigo mientras eras gigante.

Tiny KO < x2500 >  
KO'd a foe while tiny.  
Eliminaste a un enemigo mientras eras pequeño.

Invisible KO < x800 >  
KO'd a foe while invisible.  
Eliminaste a un enemigo mientras eras invisible.

Bunny-Hood Blast < x1200 >  
KO'd someone while wearing a Bunny Hood.

Eliminaste a alguien que traía puesta la Bunny Hood.

Vegetarian < 1800 >

Got two or more Maxim Tomatoes.

Agarraste dos o más Maxim Tomatoes.

Heartthrob < 2800 >

Got two or more Heart Containers.

Agarraste dos o más contenedores de corazón.

Invincible Finish < x1200 >

Player is invincible at the end of the match.

El jugador era invencible al final de la pelea.

Invincible KO < x800 >

KO'd a foe while invincible.

Eliminaste a un enemigo mientras eras invencible.

Beam Swordsman < x800 >

KO'd a foe with a Beam Sword.

Eliminaste a un enemigo con una Beam Sword.

Home-Run King < x600 >

KO'd an enemy with the Home-Run Bat.

Eliminaste a un enemigo con el Home-Run Bat.

Laser Marksman < 4000 >

Hit with every blast from the Ray Gun until it ran out.

Golpeaste con cada disparo del Ray Gun hasta que se agotó.

Flame Thrower < 1600 >

Got a 10 combo or higher with the Fire Flower.

Obtuviste un combo de 10 o más con la Fire Flower.

Headless Hammer < 2500 >

Grabbed a broken hammer.

Agarraste un martillo roto.

Super Spy < x800 >

KO'd someone with a Motion-Sensor Bomb.

Eliminaste a alguien con una Motion-Sensor Bomb.

Bob-omb's Away < -500 >

KO'd by a wandering Bob-omb.

Fuiste eliminado por un Bob-omb caminante.

Bob-omb Squad < x2500 >

Grabbed a Bob-omb just before it exploted, and wasn't hurt.

Agarraste un Bob-omb justamente antes de que explotara, y no te dañaste.

Pokémon KO < 1000 >  
KO'd a foe with a Pokémon  
Eliminaste a un oponente con un Pokémon.

Mew Catcher < 10000 >  
Mew appeared.  
Apareció Mew.

Celebi Catcher < 8000 >  
Celebi appeared.  
Apareció Celebi.

Goomba KO < 100 >  
KO'd a Goomba.  
Eliminaste a un Goomba.

Koopa KO < 200 >  
KO'd a Koopa.  
Eliminaste a un Koopa.

Paratroopa KO < 300 >  
KO'd a Paratroopa.  
Eliminaste a un Paratroopa.

ReDead KO < 300 >  
KO'd a ReDead.  
Eliminaste a un ReDead.

Like Like KO < 500 >  
KO'd a Like Like.  
Eliminaste a un Like Like.

Octorok KO < 150 >  
KO'd an Octorok.  
Eliminaste a un Octorok.

Topi KO < 200 >  
KO'd a Topi  
Eliminaste a un Topi.

Polar Bear KO < 800 >  
KO'd a Polar Bear.  
Eliminaste a un Polar Bear.

Shy Guy KO < 20 >  
KO'd a Shy Guy.



Eliminaste a un Shy Guy

First Place < 1000 >  
Got 1st place in a timed match.  
Obtuviste primer lugar en una pelea de tiempo.

Last Place < -1000 >  
Got a last place in a timed match.  
Obtuviste último lugar en una plea de tiempo.

Wire to Wire < 2000 >  
Led in points from the start to the finish.  
Dirigiste en puntos desde el inicio hasta el final.

Whipping Boy < -1500 >  
Trailed in points from the start to the finish.  
Seguiste en puntos desde el inicio hasta el final.

KO Artist < 3000 >  
Had a lot of KOs. (More than 3 and double second place)  
Tuviste muchas eliminaciones. (Más de tres y el doble que segundo lugar)

KO Master < 1500 >  
Had the most KOs. (Not awarded if Artist is earned)  
Tuviste las más eliminaciones. (No se obsequia si tienes Artist)

Offensive Artist < 2000 >  
Caused a lot of damage.  
Causaste mucho daño.

Offensive Master < 1000 >  
Caused the most damage.  
Causaste el más daño.

Frequent Faller < -1000 >  
Had a lot of falls.  
Tuviste muchas caídas.

Fall Guy < -500 >  
Had the most falls.  
Tuviste las más caídas.

Self-Destructor < -2000 >  
Had a lot of self-destructs.  
Tuviste muchas auto-destrucciones.

Master of Disaster < -1000 >  
Had the most self-destructs.

Tuviste las más auto-destrucciones.

KOs < x500 >

Counts each KO.

Cuenta cada eliminación.

Falls < x-500 >

Counts each fall. (Self-destructs not counted)

Cuenta cada caída. (No se cuentan las auto-destrucciones)

SDs < x-500 >

Counts each self-destruct.

Cuenta cada auto-destrucción.

Target Master < 30000 >

Smashed all targets in Target Test.

Rompiste todos los objetos en Target Test.

Hobbyist < 1000 >

Got at least one trophy before the stage ended.

Obtuviste por lo menos un trofeo antes de acabar el escenario.

Collector < 30000 >

Snagged all trophies that appeared!

Obtuviste todos los trofeos que aparecieron.

No-Miss Clear < 10000 >

Cleared without losing a single life.

Completaste sin perder una sola vida.

Continuation < -20000 >

Cleared by continuing.

Completaste al continuar.

Speedster < 10000 >

Cleared all levels quickly.

Terminaste todos los niveles rapidamente.

Speed Demon < 20000 >

Cleared all levels very quickly.

Terminaste todos los niveles muy rapidamente.

Classic Clear < 50000 >

Cleared the Classic mode.

Terminaste el modo Clásico.

Adventure Clear < 50000 >

Cleared the Adventure mode.

Terminaste el modo Aventura.

All-Star Clear < 50000 >  
Cleared the All-Star mode.  
Terminaste el modo All-Star.

Crazy Hand KO < 80000 >  
Defeated Crazy Hand in Classic mode.  
Derrotaste a Crazy Hand en el modo Clásico.

Luigi KO < 20 >  
Defeated Luigi in Adventure mode.  
Derrotaste a Luigi en el modo Aventura.

Link Master < 30000 >  
Defeated all five Links in Adventure mode.  
Derrotaste a los cinco Links en el modo Aventura.

Giant Kirby KO < 10000 >  
Defeated Giant Kirby in Adventure mode.  
Derrotaste a Kirby Gigante en el modo Aventura.

Metal Bros. KO < 8000 >  
Defeated Metal Bros. in Adventure mode.  
Derrotaste a los Hermanos de Metal en el modo Aventura.

Giga Bowser KO < 100000 >  
Defeated Giga Bowser in Adventure mode.  
Derrotaste a Giga Bowser en el modo Aventura.

=====  
= 12. Copyright / Legal =  
=====

- Copyright 2004 lu4R

- All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

- This FAQ/Walkthrough is authorized to appear at GameFAQs, IGN, and Neoseeker.

To get authorization to put this FAQ on your site, send me an e-mail with your request to the following address: [lu4rfaqs@hotmail.com](mailto:lu4rfaqs@hotmail.com)

- Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

- Este FAQ está autorizado para aparecer en [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com), [www.ign.com](http://www.ign.com), y [www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

Si quieres autorización para ponerlo en tu sitio, mándame un e-mail primero,

a la dirección lu4rfaqs@hotmail.com

```
*****  
*  
* Cualquier duda, comentario, pregunta, sugerencia, o colaboración que *  
* quieras hacer con respecto al juego y/o la guía, mándame un mail. Se te *  
* dará el reconocimiento debido al ayudar con la guía. *  
* *  
*****
```

```
=====  
= 13. Agradecimientos =  
=====
```

- A Nintendo y Hal Laboratories, por crear este excelente juego.
- A CJayC, por su sitio GameFAQs, donde aparece ésta guía.
- A IGN, por ser uno de los mejores sitios de noticias de VideoJuegos, y también por publicar esta guía en su sitio web.
- A NeoSeeker y sus administradores, por permitir que esta guía esté en su directorio de guías.
- Al juego en sí, por proporcionar bastante información que aparece en esta guía.
- A Frank, Ian, y a Glenn, por su generador de texto ASCII que se utilizó para el diseño de las letras al principio del FAQ, en el título.

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.