

# Kirby's Dream Land 3 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005

=====

KIRBY'S DREAM LAND 3

Por Super NES

=====

FAQ/Walkthrough de Christian Wall

Versión 1.1 (Nov 8, 2005)

cwall\_85(en)hotmail.com

<http://home.swipnet.se/cpg>

Copyright (c) 2005 Christian Wall

=====

## Tabla de Contenidos

=====

1. Introducción
  2. Los Estralla-corazones
  3. Jefes
  4. Sitios de los Poderes  
Especiales y los Animales
  5. Las opciones secretas y  
como se recibe 100%
  6. Sobre la Guía
- =====

## 1. Introducción

=====

Esta es mi cuarta guía en español y esta, como las otras, escribo para practicar la lengua. Mi español no es bien, lo porque escribo esta guía, claro. Perdoneme por todos los errores aquí.

=====

## 2. Los Estralla-corazones

=====

Por leer esta parte de la guía, puedes encontrar todos los estralla-corazones. En todas las etapas viven crituras que tienes que ayudar. Si logras ayudar una critura tú oes un sonido y vas a recibir un estralla-corazón en el fin de la etapa. Tienes que recoger todos estralla-corazones (y vencer los chefes otra vez) para encontrar el jefe último. Hay tres términos que tú tienes que recordar para leer esta parte de la guía:

Mundo - Los mundos son partes de Pop Star que tú viajas a. Grass Land,

Sand Canyon y Ripple Field son ejemplos de estos mundos.

- Etapa - En los mundos están seis etapas.  
Sección - En las etapas están unas secciones. Cuando entres una puerta vienes a una sección nueva.

=====  
El Primero Mundo: Grass Land  
=====

1. En la tercera sección, no destruya las flores rojas. No recibes el estralla-corazón en el fin de la etapa si destruye una flor.
2. Monta Chuchu (la medusa) en la segunda sección. En la sección siguiente destruya unos estralla-bloques y una puerta aparece. Ve por la puerta y presiona el botón Y cerca de la criatura. Tienes que montar la medusa y no tienes que poseer poderes especiales.
3. En la tercera sección tienes que jugar un juego pegueño. La criatura tira unas pelotas. Elige la pelota correcta tres veces y recibes el estralla-corazón en el fin de la etapa.
4. En la tercera sección recoge el poder especial pierda y usa este poder en los bloques que tienen pierdas. Una puerta secreta aparece. Ir por esta puerta y tienes que vencer un enemigo grande. En la sección que siguiente, recoge el mono.
5. Recoge el pez Kine en la segunda sección y trae él al fin de la etapa. Así recibes el estralla-corazón.
6. En la segunda sección están tres bloques: un círculo, cuadrado y triángulo. Están en el centro y en los rincones. Recoge los todos.

=====  
El Segundo Mundo: Ripple Field  
=====

1. Monta el pájaro Pitch en la segunda sección y recoge el poder especial escoba en la tercera sección. En esta sección están puertas hacia tres habitaciones. Aquí están unas plantas. Rega estas (seis) plantas con tu poder especial y flores aparecen. No tienes que destruir las flores.
2. Recoge el parasol en la primera sección y monta el pez Kine en la segunda. En la cuarta sección está una habitación. Aquí vive una criatura con un parasol. Usa el parasol y la criatura será alegre.
3. En la tercera sección tienes que jugar un juego pegueño. Elige la vasa que la criatura al final aparece por.
4. En la cuarta sección tienes que mover al norte rápido. En el fin de la sección está una puerta cerca de la derecha pared. Está una puerta invisible cerca de la otra pared. Presiona arriba aquí y tu vienes en la sección siguiente. Continúa y tienes que vencer un enemigo grande. Inhala este enemigo y recibes una aguja. Usa este poder en los bloques en la sección siguiente y recibes una rana. Recoge este animal y recibes el estralla-corazón en el fin.
5. En la tercera sección monta el pez Kine. En una habitación en la quinta sección está el poder quemar. Recoge este poder y continúa hasta que ves seis quemar-bloques y tres piedra-bloques. Destruye los quemar-bloques y deja Kine aquí. Continúa hasta que ves una piedra-enemigo. Recoge este poder y vuelve a Kine. Destruye los piedra-bloques y continúa por la etapa

con Kine. En la sexta sección están muchas corrientes. Nada (con Kine) contra una de las corrientes hacia una puerta. Por esta puerta está el pajaró Pitch. Montalo y continua hacia el fin de la etapa a la madre de Pitch (?).

6.                    En la quinta sección están tres puertas de bajo de la superficie del agua. Ve por la puerta centra y encuentras una critura. Despues ve por la puertaotra y encuentras muchos bloques. Destruere los bloques así en el image a la izquierda y tu vas a escuchar un sonido. Ve al fin de la etapa despues. Si fracasas, simplemente ve por la puerta otra vez.

=====  
El Tercero Mundo: Sand Canyon  
=====

1. En el primera sección, tienes que destruir todos las flores rojas pero ninguno de los hongos.
2. Recoge el poder especial escoda en la tercera sección y barre los suelos sucios en la sexta y en la octa secciones.
3. En la cuarta sección de la etapa tienes que jugar un juego pequeño. Advina cuantos enemigos (de las diez pelotas) tú ves. Hace tres veces. No cuenta los enemigos que son diferentes.
4. En la tercera sección están muchas bifurcaciones. Si nades al sur en la primera bifurcación, al norte en la segunda y al centro en la tercera, así encuentras un grande escoba-enemigo. Vencelo y tú vas a encontrar una critura pequeño. Recogelo y continue por la etapa.
5. En la tercera sección (la sección que se mova) está una habitación donde Chuchu, la medusa, vive. Recogela y continua por la etapa. Si tienes Chuchu en el fin, recibes el estralla-corazón. Si salta hacia el techo, Chuchu va a pegar sobre el techo. Lo tienes que hacer en la sección final para continuar.
6. En la cuarta sección (en la grande cristal) está una mas grande bifurcación Tienes que recoger cinco partes del robot para recibir el estralla-corazón.
  - Norte-oeste: Antes de vas al norte-oeste, ve al sur y recoger el pez Kine y el poder epecial: chispas. Asi recibes una lampara. Ve al camino norte-oeste ahora. Usa la lampara en todas bifurcaciones aquí. Así sabes que puertas son correctas. Cuando vas por todas las puertas correctas, recibes un parte del robot.
  - Norte: Recibir este parte es muy fácil, pero cuando vuelves a la grande bifurcación, solamente ve por el suelo azul. Nunca el suelo rojo.
  - Norte-este: Siempre elige una puerta a la derecha o izquierda. Nunca la centra puerta. Tienes que destruir bloques con poder especiales diferentes. Si no tienes un animal, usa parasol en la segunda sección, despues: chispas, aguja y pierdas.
  - Sur-este: Antes de vas al sur-este, ve al sur y recoger el pez Kine y el poder especial: parasol. Ve al camino sur-este ahora. Para saltar a el otro lado del habitación necesitas usar el parasol cuando saltas. Así flotas allí. En la sección siguiente, nada contra el corriente y recoge el parte.
  - Sur-oeste: Antes de vas al sur-oeste, ve al sur y recoger la lechuga Coos y el poder especial: pierda. Ve al camino sur-oeste ahora. Usa la poder para destruir los bloques de pierda. Pero tienes que tener cuidado. Cuando los bloques son destruido, deja la lechuga y destrue un camino por los otras estralla-bloques, por estás usando pierdas. Recoge la lechuga y

continua al sección siguiente. Vuela contra el viento.

- Este: ¡Hacia el fin de la etapa!

=====  
El Cuarto Mundo: Cloudy Park  
=====

1. Monta Rick en la segunda sección y recoge el poder escoda en la duodécima sección. En esta sección están flores negros. Levanta polvo de estes todos flores. ¡No destruelos!
2. Recoge el poder aguja en la sexta sección y usa este poder contra el globo en la sección final. Un pollito cuelge de este globo.
3. En la cuarta sección tienes que jugar un juego pequeño. Seis pelotas aparecer. Cuentalas y observa los colores. Elige la suma correcta del color la critura enseña.
4. Monta Coo, la lechuza en la segunda sección. Continúa por la etapa hasta que encuentras un enemigo grande de parasol (en la sección siete, creo). ¡No tienes que perder Coo! Despues que lo has vencido, encuentras una critura en la sección siguiente. Si tienes Coo, puedes volar contra el viento. Recoge la critura.
5. Monta Rick en la tercera sección y continua por la etapa. Si tienes Rick en el final, recibes el estralla-corazón. Pero, tienes que poder come se escala paredes. Para escalar una parede, presiona contra la parede y salta muchas veces.

6. 

```
  _ _ _ _ _  
 |_|_|_|_|_|  Cerca del centro de la etapa están dos habitaciones. Una  
   |_|_|_|_|  critura vive en una y muchos estralla-bloques en la otra.  
     |_|_|_|  Destrua los bloques asi (el image a la izquierda. El image  
       |_|_|_| parece la critura pero es réves.  
         |_|_|_|
```

=====  
El Quinto Mundo: Ice Berg  
=====

1. Recoge el poder especial quemar la segunda sección y usa este poder contra los flores en la tercera sección. No los tienes que destruir, solamente los tienes que deshalarse.
2. Recoge el poder especial hielo en la segunda ssección. El la tercera sección están tres habitaciones donde seis Metroids viven. Desture todos con el poder hielo y Samus te vas a dar el estralla-corazón en el fin. Recomendado que monta el gato Nago, porque la sección final puedes ser mucho difícil
3. En la cuarta sección tienes que jugar un juego pequeño. Cinco pelotas aparecer y todos tienen sonidos diferentes. Despues, la critura hace uno de estos sonidos. Elige la pelota que hace el solido. ¡Escucha!
4. Recoge el poder especial quemar en la sección tercera y destrua los bloques de hielo en el suelo. Dos pueras aparecen. Entra por la izquierda puerta y monta la lechuza Coo. Continue por la etapa hacia la octa sección. Usa Coo y quemar para destruir los bloques de hielo y pronto vas a encontrar una puerta con dos flores amarillos. Entra por esta puerta. Destrua los bloques de hielo hasta que encuentras la medusa Chuchu. Montala y presiona Y y B simulatanamente para destruir las bloques de hielo encima te. Vas a encontrar más bloque de hielo. Deja Chuchu encima de los bloques y vuelve a Coo.

Destruye los bloques con Coo y usa Chuchu otra vez para destruir los otros bloques. No usa el pájaro Pitch. No se necesita. Entra por la puerta después de estos bloques. Recoge la critura (una concha) en la sección siguiente.

5. Tienes que usar Nago el gato por toda la etapa. Pero Nago no está aquí. Recógelo en por ejemplo la primera etapa en el primero mundo. No tienes que perder Nago, así no tienes que perder una vida. Ten muy cuidado.
6. En ocho secciones están plumas. Tienes que recoger las todas. Todas están detrás de bloques que solamente se puede destruir con un poder especial. Este poder se puede encontrar en la sección antes de la pluma. Simplemente inhala los enemigos en esta etapa y tu vas a recibir el estralla-corazón.

=====

### 3. Jefes

=====

#### El Primero Mundo: Whispy

En la primera fase, está cerca de la izquierda. Inhala las frutas y exhala hacia el árbol. Salta para evitar los ataques. En la segunda fase, corre hacia la izquierda y exhala las frutas hacia Whispy.

#### El Segundo Mundo: Arco

En la primera fase, salta encima de la ballena y exhala las piedras. En la segunda fase, suplantar todas cosas contra el jefe excepto de las anclares.

#### El Tercero Mundo: Pon Con

Simplemente tira los enemigos pequeños contra los jefes. Está en el piso más bajo o no puedes poseer los enemigos en tu boca. Intenta inhalar dos enemigos en una intentada.

#### El Cuarto Mundo: Ado

Tienes que vencer unos jefes del juego Kirby's Dream Land 2. El primero jefe (Ice Dragon): exhala los cubitos contra el jefe. Vuela encima de él cuando hace su hielo-ataque. El segundo jefe (Sweet Stuff): exhala las estrallas contra el pez y salta para evitar las pelotas de energía. El tercer jefe (Mr Shine & Mr Bright): exhala las pelotas contra el jefe que está rodando. El cuarto jefe (Cracko): está cerca de una pared para evitar los rayos. Cuando el jefe exhala enemigos pequeños, está cerca de una pared y inhala. Así recibes dos enemigos en tu boca. Exhala los enemigos, cuando el jefe no está cerca del techo. El quinto jefe (Ado): simplemente vuela y exhala viento contrala una vez.

#### El Quinto Mundo: Dedede

En la primera fase, nunca está cerca de Dedede porque te inhala. Evita sus ataques y exhala las estralla contra el rey. Cuando Dedede salta, corre en la otra dirección. Vuela mucho. En la segunda fase, evita el ataque y exhala las pelotas de energía contra el jefe. Intenta exhalar la primera pelota contra la segunda pelota y la tercera pelotas contra Dedede. Vuela mucho aquí también.

#### El Sexto Mundo: Dark Matter

Tienes que recoger todos los estralla-corazones para encontrar Dark Matter. Cuando has recibido todos los estralla-corazones en un mundo, tienes que vencer el jefe del mundo otra vez. En la primera fase de Dark Matter, golpealo con tu arma en los partes naranja. Siempre evita los rayos y cuando el jefe dispara los partes naranja, golpealos rápidamente. En la segunda fase, dispara contra el ojo. Dispara los enemigos rojo, pero tu tienes que

evitar los enemigos negro. Cuando el jefe disparte desde el fondo, vuela siempre. Siempre observa el jefe porque necesitas evitar muchos ataques. En la tercera fase, simplemente vuela todo el tiempo para evitar el jefe y dispara cuando tú puedes.

---

#### 4. Sitios de los Poderes Especiales y los Animales

---

En veces necesitas saber donde los poderes especiales y los animales están. Voy a contarte donde puedes encontrar estas cosas. El primero número es el mundo y el segundo es la etapa.

Aguja: 1-2,1-5,1-6+,2-2+,2-4+,3-2+,3-4,3-4,3-5,3-5,3-6,4-1,4-2,4-4,4-6,5-5+,5-6  
Chispas: 1-1,1-3+,2-3,2-5,3-1,3-2,3-5,3-6+,4-1,4-2,4-3,4-4,5-5+,5-6  
Cuchilla: 1-1+,1-4,1-5,2-3+,2-4,2-6,3-2,3-3+,3-5,3-6,4-1,4-2,4-3,4-4,4-5+,4-6,5-1,5-3,5-5+,5-6  
Escoba: 1-2+,1-5+,1-6,2-1+,2-4+,2-5,2-6,3-2+,3-3+,3-4,3-5,3-6,4-1+,4-2,4-4,4-5,4-6,5-1+,5-5+,5-6  
Hielo: 3-2,3-4+,3-5,3-5,3-6,4-2+,4-6,5-1,5-2,5-3+,5-4+,5-5+,5-6  
Parasol: 1-1,1-5,1-6,2-2+,2-4+,2-6,3-2,3-3,3-5,3-6,4-2+,4-4,4-5,5-1+,5-2,5-4+,5-4,5-5+,5-6  
Piedra: 1-2+,1-3+,1-4+,1-6,2-1,2-4+,2-5,2-6,3-1,3-3+,3-4,3-5,3-6,4-2,5-1,5-5+,5-6  
Quemar: 1-2+,1-4,1-6,2-2,2-3,2-5,3-1+,3-2,3-3,3-4,3-5,3-6,4-1,4-2,4-3+,4-4,4-5,4-6,5-1,5-2,5-4,5-5+,5-6  
  
Chuchu (medusa): 1-2+,1-6+,2-2+,2-4,3-2,3-3,3-6,4-2,4-3,4-4+,5-5,5-6  
Coo (lechuza): 1-3+,1-5,1-6,2-2,3-2,3-3,3-6,4-4+,4-5,4-6,5-3+,5-5,5-6  
Kine (pez): 1-3+,1-5,2-2+,2-3+,2-4,2-5,3-6,4-3,5-3,5-5+,5-6  
Nago (gato): 1-1+,1-5,1-6,2-1+,2-4,2-6+,3-4+,3-6,4-1,4-2,4-6,5-2,5-3+,5-6  
Pitch (pájaro): 1-2+,2-1+,2-5,2-6+,3-1,3-3,3-4+,3-6,4-1,4-2,5-2,5-3+,5-5,5-6  
Rick (hámster): 1-1+,1-5,1-6+,2-2,2-3+,2-6+,3-1,3-4+,3-5+,3-6,4-1,4-3,4-5,4-6,5-3,5-5+,5-6

---

#### 5. Las opciones secretas y como se recibe 100%

---

Cuando estás jugando recibes opciones secretas que están en la menú de opciones.

Una Nota: Elige "Stereo" (dos altavoces) o "Mono" (una altavoz). Cuando has vencido King Dedede, recibes una testa de sonidos.

M: Juega todos (cinco) juegos pequeños. Creo que tú Recibes esta opción cuando has terminado todos los juegos pequeños en la aventura.

J: El juego pequeño despues todos las etapas. Pero este juego es más difícil. Recibes esta opción cuando has terminado "M" perfecto.

B: Encuentra todos las jefes con una vida y no poderes especiales. Recibes esta opción cuando has vencido Dark Matter (y has recogido todos los estralla-corzónes).

?: Mira todos filmes en el juego. Recibes esta opción cuando has recibido 100%

Para recibir 100% tienes que recoger todos los estralla-corazones, vencer Dark Matter, terminar "B", terminar "M" perfecto y terminar diez etapas de "J" (las opciones arriba).

=====

## 6. Sobre la Guía

=====

J. Pablo Quezado ha traducido mucho de estas partes, porque él ha traducido mi Super Mario 64 FAQ.

=====  
Créditos  
=====

J. Pablo Quezada - Ha traducido mi Super Mario 64 FAQ a español y yo ha usado su "Sobre la Guía."  
CJayC - Porque ha aceptado todos mis FAQs y porque está haciendo una página más buena.

=====  
Contáctame  
=====

Si quieres opinar con respecto a este FAQ, estás en libertad de enviar un e-mail. Las correcciones siempre son bienvenidas pero no quiero unas contribuciones. Pienso sobre el FAQ tiene sus inconvenientes, no contacame sobre los. Enviame correos de electronicos en sueco, inglés, español y noruego.

cwall\_85[en]hotmail.com

=====  
Información Legal  
=====

Este documento está protegido por leyes internacionales de derechos de autor (copyright). Lo puedes descargar para uso personal, imprimirlo o publicarlo en tu página web si cumples con las siguientes condiciones:

- Este documento no puede ser alterado en ninguna forma o dividido en secciones
- No puedes remover u omitir ninguna sección.
- No puede ser publicado en ninguna revista, no debe ser usado con fines de lucro.
- No puedes convertirlo a HTML o cualquier otro formato, sólo puede estar en texto ASCII (.txt).
- Todo el crédito debe ser dado a su autor Christian Wall.

Si sigues esas reglas puedes publicarlo en tu página web sin consultar a sus autores. Únicamente enviaremos actualizaciones a los sitios que listamos abajo, si quieres la versión más reciente, entra a:

<http://home.swipnet.se/cpg>  
<http://www.gamefaqs.com>

cwall\_85[en]hotmail.com

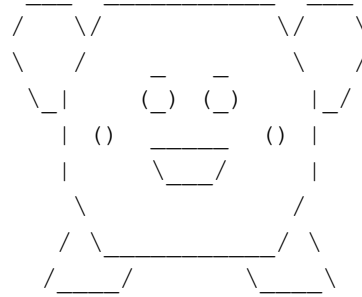
Copyright © 2005 Christian Wall

=====  
Palabras Finales  
=====

Gracias por leer.

Copyright © 2005 Christian Wall

Todas las marcas y derechos de autor  
contenidos en este documento pertenecen  
a sus respectivos dueños y/o autores.



---

-----> Fin del documento

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