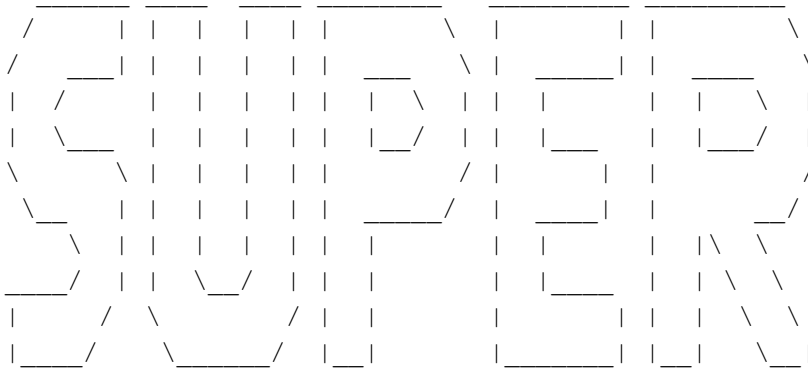


# Super Mario Kart FAQ/Walkthrough (Spanish)

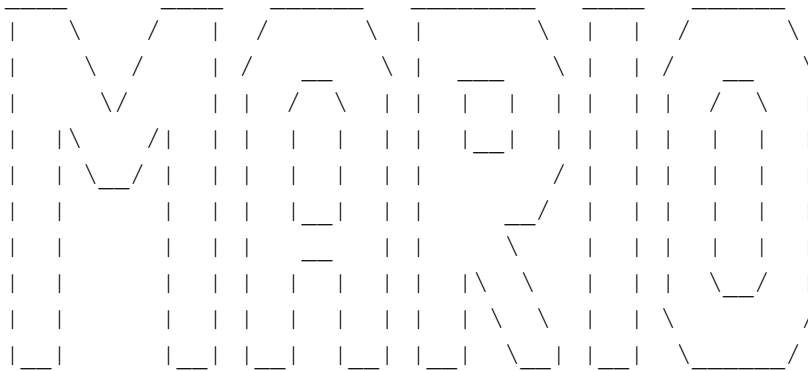
by Lord\_Bowie

Updated to v1.51 on Mar 19, 2019



K

A



R

T

1992 Nintendo

V 1.51

by Lord Bowie

| <<<0.- ÍNDICE>>> |

- 0.- Índice
- 1.- Introducción
- 2.- Personajes
  - 2.1.- Características
  - 2.2.- Los Corredores
  - 2.3.- Terrenos
- 3.- Cómo Jugar
  - 3.1.- Botones
  - 3.2.- Monedas
  - 3.3.- Copas
- 4.- Menú
  - 4.1.- 1P Game
  - 4.2.- 2P Game
- 5.- Objetos
  - 5.1.- Usos
  - 5.2.- Frecuencia
- 6.- Copas y Pistas
  - 6.1.- Enemigos
  - 6.2.- Obstáculos
  - 6.3.- Simbología
  - 6.4.- Mushroom Cup

- 6.5.- Flower Cup
- 6.6.- Star Cup
- 6.7.- Special Cup
- 6.8.- Battle Mode
- 7.- Atajos
- 8.- Secretos
  - 8.1.- Desbloques
  - 8.2.- Trucos
- 9.- Cómo Ganar y Perder
- 10.- Saga de Videojuegos de Mario Kart
- 11.- Super Mario Kart en el Futuro
  - 11.1.- Corredores
  - 11.2.- Objetos
  - 11.3.- Pistas
- 12.- Agradecimientos
- 13.- Legal
- 14.- History
- 15.- Otras Guías

```

/
| <<<1.- Introducción>>>
\

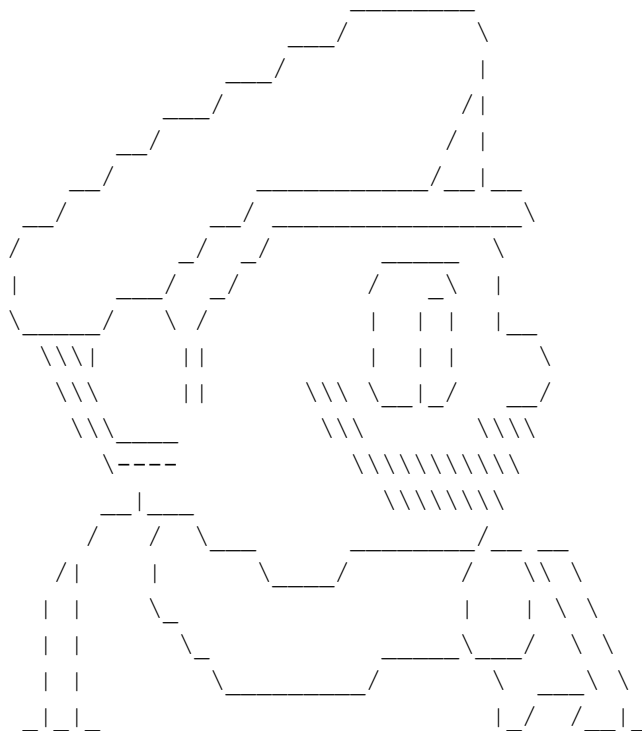
```

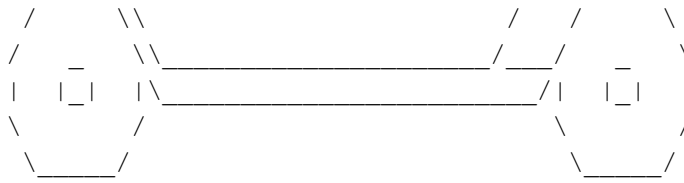
Super Mario Kart es un juego de carreras para la consola Super Nintendo. Se trata de competir en diferentes copas que están compuestas por variadas pistas utilizando a uno de los ocho personajes disponibles que representan a los más famosos de la saga Super Mario. Su jugabilidad destaca por el uso de objetos que encuentras mientras corres los cuales pueden ser usados para beneficio propio o para molestar al resto de los corredores. Es el primer juego de esta exitosa saga.

```

/
| <<<2.- Personajes>>>
\

```





```
=====
|      |      |      |      |
| MARIO | PEACH | BOWSER | TROOPA |
|      |      |      |      |
|-----|-----|
|      |      |      |      |
| LUIGI | YOSHI | DK Jr. | TOAD   |
|      |      |      |      |
|-----|-----|
=====
```

Cada uno de los personajes seleccionables es único en características. Dependiendo de tu estilo de juego, selecciona al personaje que consideres el correcto para jugar.

```
/
| <<<2.1.- Características>>>
\
```

[ Peso ]

- 1.- Bowser            Un peso mayor del vehículo otorga al corredor una mayor estabilidad frente a colisiones contra otros corredores,
- 1.- DK Jr.            evitando ser empujado hacia fuera de la pista. Un
- 3.- Mario            corredor muy liviano puede incluso detenerse por
- 3.- Luigi            completo si impacta contra un corredor muy pesado.
- 5.- Peach
- 5.- Yoshi
- 7.- Troopa
- 7.- Toad

[ Velocidad Máxima ]

- 1.- Bowser            Una velocidad máxima mayor del vehículo indica que el
- 1.- DK Jr.            personaje que lo conduce alcance una mayor velocidad que
- 3.- Mario            los demás corredores cuando alcanza su máxima velocidad
- 3.- Luigi            posible.
- 5.- Troopa
- 5.- Toad
- 7.- Peach
- 7.- Yoshi

[ Aceleración ]

- 1.- Peach            Una aceleración mayor del vehículo otorga al corredor el
- 1.- Yoshi            poder acelerar a mayor velocidad que otros corredores,
- 3.- Troopa            alcanzando más fácilmente la velocidad máxima.
- 3.- Toad
- 5.- Mario
- 5.- Luigi
- 7.- Bowser
- 7.- DK Jr.

[ Tracción ]

- 1.- Troopa                   Una tracción mayor del vehículo permite que el personaje
- 2.- Toad                    que lo conduce pueda girar en las curvas con mayor
- 3.- Peach                   facilidad que los demás corredores, teniendo menos
- 4.- Yoshi                   posibilidad de que su vehículo quede girando sobre sí
- 5.- Mario                   mismo tras girar junto a un salto.
- 6.- Luigi
- 7.- Bowser
- 8.- DK Jr.

[ Objeto ]

- Mario - Star                   Cada personaje que es controlado por el propio
- Luigi - Star                  juego solo puede utilizar un objeto. Este es
- Peach - Poison Mushroom      único para cada uno de ellos. Algunos de estos
- Yoshi - Yoshi's Egg           no son jugables para el jugador, y otros tienen
- Bowser - Li'l Sparky          funciones diferentes al habitual.
- DK Jr. - Banana Peel
- Troopa - Green Shell
- Toad - Poison Mushroom

[ Pista ]

- Mario - Rainbow Road           En los créditos del juego, cada personaje
- Luigi - Mario Circuit          pareciera ser dueño de una de las pistas. Esto
- Peach - Donut Plains          no afecta en lo absoluto a la jugabilidad, se
- Yoshi - Ghost Valley          trata más que nada de una curiosidad.
- Bowser - Bowser Castle
- DK Jr. - Choco Island
- Troopa - Koopa Beach
- Toad - Vanilla Lake

```
/
| <<<2.2.- Los Corredores>>>
\
```

```
=====
| Peso Medio |
=====
```

[ Mario ]		[ Luigi ]
*****	Peso	*****
*****	Velocidad Máxima	*****
****	Aceleración	****
****	Tracción	****
Star	Objeto	Star
Rainbow Road	Pista	Mario Circuit

-----

Orden inicio de copa (Mario):  
DK Jr. > Peach > Yoshi > Luigi > Toad > Bowser > Koopa Troopa > Mario

Orden inicio de copa (Luigi):  
Yoshi > Mario > Bowser > Koopa Troopa > Peach > DK Jr. > Toad > Luigi

=====  
| Peso Liviano |  
=====

[ Princess Peach ]

[ Yoshi ]

****	Peso	****	
**	Velocidad Máxima	**	
****	Aceleración	****	
****	Tracción	****	
Poison Mushroom	Objeto	Yoshi's Egg	
Donut Plains	Pista	Ghost Valley	

-----

Orden inicio de copa (Princess Peach):

Bowser > Toad > Mario > DK Jr. > Luigi > Yoshi > Koopa Troopa > Peach

Orden inicio de copa (Yoshi):

Koopa Troopa > DK Jr. > Peach > Bowser > Mario > Toad > Luigi > Yoshi

=====  
| Peso Pesado |  
=====

[ Bowser Koopa ]

[ Donkey Kong Jr. ]

****	Peso	****	
****	Velocidad Máxima	****	
**	Aceleración	**	
**	Tracción	**	
Li'l Sparky	Objeto	Banana Peel	
Bowser Castle	Pista	Choco Island	

-----

Orden inicio de copa (Bowser):

Mario > Luigi > Peach > Yoshi > DK Jr. > Toad > Koopa Troopa > Bowser

Orden inicio de copa (DonKey Kong Jr.):

Toad > Bowser > Koopa Troopa > Luigi > Peach > Mario > Yoshi > DK Jr.

=====  
| Peso Pluma |  
=====

[ Koopa Troopa ]

[ Toad ]

**	Peso	**	
****	Velocidad Máxima	****	
****	Aceleración	****	
****	Tracción	****	
Green Shell	Objeto	Poison Mushroom	
Koopa Beach	Pista	Vanilla Lake	

-----

Orden inicio de copa (Koopa Troopa):

Luigi > Yoshi > Peach > Mario > Bowser > DK Jr. > Toad > Koopa Troopa

Orden inicio de copa (Toad):

```

/
| <<<2.3.- Terrenos>>>
\
    
```

En los alrededores de la pista principal en una carrera, existen diversas superficies que afectarán la velocidad del corredor. La guía oficial japonés del juego entrega los datos exactos de la velocidad máxima (km/h) de cada personaje corriendo en cada una de las superficies, tomando en consideración la dificultad 100CC CLASS.

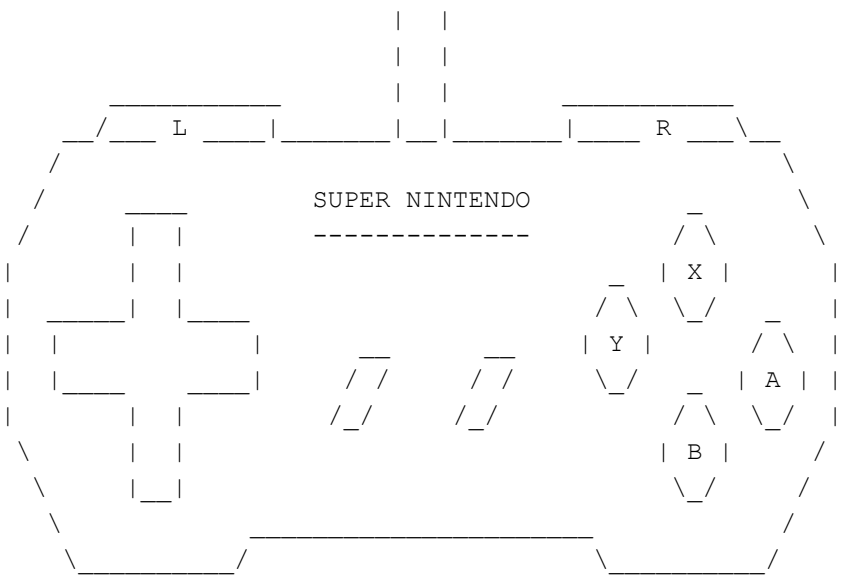
```

=====
| Corredor | Pista | Tierra | Tierra | Lodo | Pasto | Agua | Nieve |
|           | Normal| [ MC ] | [ CI ] |      |        |      |        |
|=====|=====|
| Mario    | 130   | 84     | 40     | 90   | 82    | 82   | 76    |
| Luigi    |       |        |        |      |        |      |        |
|-----|-----|
| Peach    | 120   | 88     | 44     | 94   | 86    | 86   | 70    |
| Yoshi    |       |        |        |      |        |      |        |
|-----|-----|
| Bowser   | 135   | 86     | 42     | 92   | 80    | 84   | 74    |
| DK Jr.   |       |        |        |      |        |      |        |
|-----|-----|
| Troopa   | 125   | 90     | 46     | 96   | 84    | 88   | 72    |
| Toad     |       |        |        |      |        |      |        |
|=====|=====|
    
```

MC : Mario Circuit  
 CI : Choco Island

```

/
| <<<3.- Cómo Jugar>>>
\
    
```



| <<<3.1.- Botones>>> |

\ \_\_\_\_\_ /

Flecha < : Girar hacia la izquierda.  
Flecha > : Girar hacia la derecha.  
Flecha ^ : Cambiar de opción en el Menú.  
Flecha V : Cambiar de opción en el Menú.  
A : Detener la ruleta de Objetos. Usar objeto.  
A + Flecha ^ : Lanzar objeto hacia adelante.  
A + Flecha V : Lanzar objeto hacia atrás.  
B : Acelerar.  
Y : Frenar.  
X : Ver espejo trasero. Solo en 1P Game.  
L o R : Dar un Salto.  
Start : Poner y sacar Pausa.  
Select : Ver espejo trasero. Cambiar de opción en el Menú.

/ \_\_\_\_\_ \

| <<<3.2.- Monedas>>> |

\ \_\_\_\_\_ /

Las monedas son objetos que se encuentran repartidas por las pistas que hacen que aumente la velocidad del corredor. Solo tienes que pasar por sobre ellas para obtenerlas. También puedes usar el objeto 2-Coins para obtener dos de ellas.

Cada moneda aumenta la velocidad en 1km/h. El aumento ocurre solo hasta tener 10 monedas. Luego, estas solo se acumulan.

Pierdes cuatro monedas cada vez que eres impactado por un objeto; pierdes dos monedas cuando sales fuera de la pista, caes a la lava, al vacío, o al agua profunda; pierdes una moneda cuando chocas contra otro corredor. Al quedar con cero monedas, cualquier contacto contra otro corredor te dejará girando en la pista.

Los personajes no controlados por un jugador no utilizan este sistema, por lo que no pueden obtener monedas, ni perderlas, ni aumentar su velocidad con estas, ni estar en un estado de tener cero monedas.

Las monedas no son acumulables para la siguiente carrera. Al inicio de cada una, cada jugador comienza con una cierta cantidad de monedas según la posición de partida.

=====		
Posición	Monedas	
=====		
8°	5	
7°	5	
6°	4	
5°	4	
4°	3	
3°	3	
2°	2	
1°	2	
=====		

```
/
| <<<3.3.- Copas>>>
\
```

Cada copa consta de cinco carreras, las cuales son de cinco vueltas. Si logras obtener el cuarto lugar o superior, podrás avanzar a la siguiente carrera, de lo contrario, perderás una vida; comienzas inicialmente con tres vidas. Solo las posiciones desde el primer lugar hasta el cuarto lugar otorgan puntos para el corredor.

```
=====
| Posición | Puntaje |
|=====|
| 1°      | 9      |
| 2°      | 6      |
| 3°      | 3      |
| 4°      | 1      |
| 5° al 8° | 0      |
|=====|
```

Tras finalizar las cinco carreras, aparecerá una animación mostrando a tres primeros lugares, donde tu personaje tendrá una pequeña escena donde recibe la copa correspondiente a su posición final. Si llegas en cuarto lugar o peor, también aparecerá tu personaje pero fuera del podio.

```
/
| <<<4.- Menú>>>
\
```

```
=====
|          |          | 50CC CLASS |
|          |          |-----|
|          | MARIO KART GP | 100CC CLASS |
| 1P GAME |          |-----|
|          |          | 150CC CLASS |
|          |=====|
|          |          | TIME TRIAL |
|=====|
|          |          | 50CC CLASS |
|          |          |-----|
|          | MARIO KART GP | 100CC CLASS |
|          |          |-----|
| 2P GAME |          | 150CC CLASS |
|          |=====|
|          |          | MATCH RACE |
|          |=====|
|          |          | BATTLE MODE |
|=====|
```

```
/
| <<<4.1.- 1P Game>>>
\
```

[ MarioKart GP ]

Es el modo clásico del juego. Eliges a tu personaje para que compita



contra los demás corredores en una de las copas disponibles. Elije entre tres distintas dificultades: 50cc, 100cc y 150cc.

#### [ Time Trial ]

Es un modo para poder crear tus propios records de tiempo. Elije a tu personaje, la pista donde quieres participar, y corre en solitario tratando de terminar la carrera en el menor tiempo posible.

Al crear o romper un tiempo record, tienes la posibilidad de ver la repetición. Durante esta, puedes presionar los botones L o R para girar la cámara y ver tu desempeño desde diferentes ángulos.

También puedes competir contra tu propio record, quien se verá en forma de fantasma. Puedes guardar hasta cinco records en cada una de las pistas.

```
/
| <<<4.2.- 2P Game>>>
\
```

#### [ MarioKart GP ]

Es el modo clásico del juego, pero ahora participan dos jugadores. El jugador 2 utiliza la pantalla donde antes se veía el mapa de la pista, lo que implica también que no es posible utilizar el espejo trasero.

Si uno de los dos jugadores termina en cuarto lugar o mejor, ambos avanzarán a la siguiente carrera, sin importa la posición con la cual terminó el otro jugador. En la primera carrera, el jugador 2 parte en la séptima posición.

Hay presencia de algunos Chomp en algunas pistas, mientras que otros enemigos y algunos obstáculos reducen su presencia en cantidad.

#### [ Match Race ]

Es un modo para competir exclusivamente entre dos jugadores. Ambos eligen a sus personajes y luego la pista donde desean competir. Ambos comienzan desde atrás de la línea de partida.

Al finalizar una carrera, aparecerá un contador de las victorias y las derrotas de cada jugador.

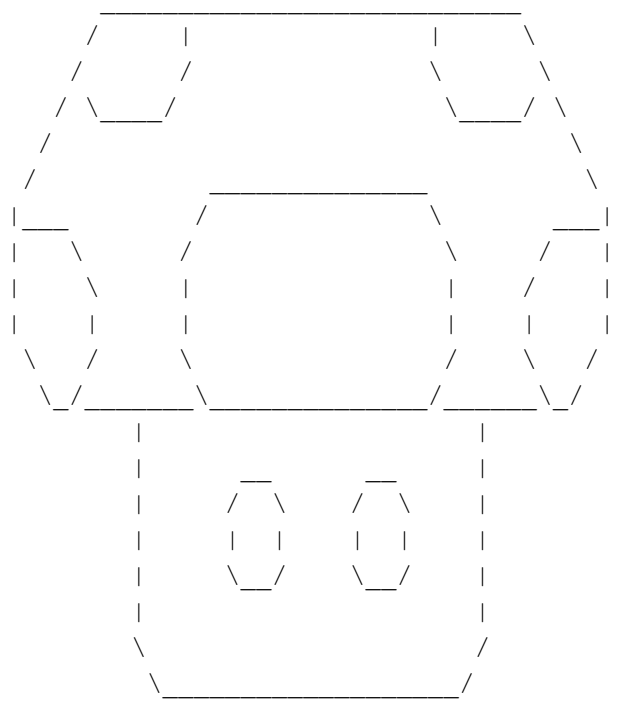
#### [ Battle Mode ]

Es un modo de combate, donde el objetivo es golpear al otro jugador tres veces. A diferencia de los otros modos, no corren en una pista, sino en una de las cuatro arenas de batalla. En este modo no aparecen los objetos 2-Coins ni Lightning Bolt.

Cada corredor tiene tres globos que representan las veces que pueden ser golpeados antes de perder. El corredor que es golpeado por un objeto o que salga de los límites de la arena pierde un globo.

Al finalizar el combate, aparecerá un contador de las victorias y las derrotas de cada jugador.

```
/
| <<<5.- Objetos>>>
\
```



Los objetos se obtienen al pasar por sobre un panel [?]. El objeto es elegido al azar a través de una ruleta la cual puedes detener pulsando el botón A o esperar a que se escoja sola.

No se pueden dejar objetos fuera de la pista. Existe un límite de objetos que pueden estar en la pista, donde el último de estos que exceda ese número reemplazará al que lleva más tiempo.

Los objetos que son lanzados dependerá la distancia recorrida según la velocidad del corredor que lo lanzó en ese momento.

Impactar contra un objeto hará perder al jugador cuatro monedas.

```
/
| <<<5.1.- Usos>>>
\
```

( ) = Botones a pulsar para utilizar el objeto.

[ 2-Coins ]

Uso Único (A)

=====

> Obtienes dos Monedas.

[ Banana Peel ]

Uso #1 (A)

=====

> Dejar en la pista.

> El corredor que se tope con ella quedará girando en la pista. El jugador pierde cuatro monedas.

Uso #2 (A + ^)

=====

- > Lanzar hacia adelante.
- > Mismo efecto.

[ Green Shell ]

Uso #1 (A)

=====

- > Disparar hacia adelante. Rebotará hasta que impacte a un corredor o caiga en un terreno de lava, agua profunda, o vacío.
- > El corredor que se tope con él se detendrá completamente. El jugador pierde cuatro monedas.

Uso #2 (A + v)

=====

- > Dejar en la pista.
- > Mismo efecto.

Uso #3

=====

- > Lanzar hacia adelante.
- > Mismo efecto.
- > Exclusivo de Koopa Troopa controlado por el juego.

[ Red Shell ]

Uso Único (A)

=====

- > Disparar hacia adelante. Perseguirá directamente al corredor en la posición siguiente o a un corredor que se encuentre muy cerca.
- > Desaparece al contacto con cualquier otra cosa.
- > El corredor que se tope con él se detendrá completamente. El jugador pierde cuatro monedas.

[ Feather ]

Uso Único (A)

=====

- > Dar un gran salto.
- > No está disponible en todas las pistas para evitar atajos muy injustos.
- > Los corredores no controlados pueden dar este mismo salto, sin un límite de uso, para evadir objetos dejados en la pista.

[ Mushroom ]

Uso Único (A)

=====

- > Acelerar a una gran velocidad durante un corto lapso de tiempo.
- > El corredor no se frena sobre los distintos tipos de terreno.
- > Puedes empujar a corredores más pesados, e incluso, rebotar en el agua.

[ Boo ]

Uso Único (A)

=====

- > Obtener invisibilidad durante un lapso de tiempo. Robas el objeto de otro jugador.
- > Inmunidad al Lightning Bolt.

> Sólo está disponible en 2P GAME.

[ Star ]

Uso Único (A)

=====

- > Obtener Invencibilidad durante un lapso de tiempo. El usuario brilla en múltiples colores. Aumenta la velocidad.
- > Al contacto, hace detener completamente a cualquier corredor. El jugador pierde cuatro monedas.
- > Atraviesa todo tipo de obstáculos.
- > Inmunidad a todos los objetos con excepción de Boo.
- > El efecto se pierde al caer en un terreno de lava, agua profunda o vacío.
- > Mario y Luigi controlados por el juego no aumentan de velocidad.

[ Lightning Bolt ]

Uso Único (A)

=====

- > Encoger a los demás corredores durante un lapso de tiempo. Los corredores achicados disminuyen su velocidad.
- > Todos los corredores afectados se detendrán completamente. El jugador pierde cuatro monedas.
- > Si el corredor achicado es un jugador, al impactar contra otro corredor quedará aplastado y volverá a su tamaño original. Si el corredor achicado es controlado por el juego, al impactar contra otro corredor quedará girando en la pista y mantendrá su tamaño.

[ Yoshi`s Egg ]

Uso #1

=====

- > Lanza un huevo hacia adelante.
- > El corredor que se tope con él se detendrá completamente. El jugador pierde cuatro monedas.
- > Exclusivo de Yoshi controlado por el juego.

Uso #2

=====

- > Dejar en la pista.
- > Mismo efecto.
- > Exclusivo de Yoshi controlado por el juego.

[ Li'l sparky ]

Uso #1

=====

- > Lanza un Li'l Sparky hacia adelante. Este dará vueltas en círculos en donde haya caído.
- > El corredor que se tope con él se detendrá completamente. El jugador pierde cuatro monedas.
- > Exclusivo de Bowser controlado por el juego.

Uso #2

=====

- > Dejar en la pista.
- > Mismo efecto.
- > Exclusivo de Bowser controlado por el juego.

[ Poison Mushroom ]

Uso #1

=====

- > Lanza un hongo hacia adelante.
- > El corredor que se tope con él se encogerá durante un lapso de tiempo.
- > Si el mismo corredor se topa con este objeto nuevamente, recuperará su tamaño original.
- > Si el corredor achicado es un jugador, al impactar contra otro corredor quedará aplastado y volverá a su tamaño original. Si el corredor achicado es controlado por el juego, al impactar contra otro corredor quedará girando en la pista y mantendrá su tamaño.
- > Exclusivo de Peach y Toad controlado por el juego.

Uso #2

=====

- > Dejar en la pista.
- > Mismo efecto.
- > Exclusivo de Peach y Toad controlado por el juego.

```

/
| <<<5.2.- Frecuencia>>>
\

```

Cada objeto aparece en una frecuencia diferente dependiendo del lugar del corredor en el momento y de la pista en la cual está compitiendo.

- A = Muy común
- B = Común
- C = No tan común
- D = Raro
- E = Muy raro
- X = Nunca

[ MarioKart GP ]

En la primera vuelta de una carrera, todos los jugadores reciben un objeto con la misma probabilidad como si todos estuvieran en la primera posición.

=====										
			G	R	B	M			L	
		2	r	e	a	u	F		i	
		-	e	d	n	s	e	S	g	B
		C	e		a	h	a	t	h	o
Pista	Lugar	o	n	S	S	n	r	t	a	t
		i	h	h	a	P	o	h	r	n
		n	e	e	e	o	e		i	
		s	l	l	e	m	r		n	
			l	l	l				g	
=====										
	1°	D	C	B	B	C	X	X	X	
Mario Circuit	2°-4°	A	B	E	A	E	X	X	X	
	5°-8°	X	E	A	E	A	X	D	E	
-----										
	1°	D	C	D	D	C	B	X	X	
Ghost Valley	2°-4°	A	C	E	A	E	E	X	X	
	5°-8°	X	E	D	E	A	B	C	E	
-----										

	1°	D	C	B	C	B	X	X	X	
Donut Plains	2°-4°	A	A	E	B	E	X	X	X	
	5°-8°	X	E	A	E	A	X	C	E	
-----										
	1°	D	C	D	C	D	D	X	X	
Bowser Castle	2°-4°	A	A	E	C	E	E	X	X	
	5°-8°	X	E	B	E	A	D	C	E	
-----										
	1°	D	C	C	C	B	E	X	X	
Choco Island	2°-4°	C	A	E	A	E	E	X	X	
	5°-8°	X	E	A	E	A	E	D	E	
-----										
	1°	D	C	C	E	B	E	X	X	
Koopa Beach	2°-4°	C	A	E	A	E	E	X	X	
	5°-8°	X	E	C	E	A	C	D	E	
-----										
	1°	D	D	C	C	C	C	X	X	
Vanilla Lake	2°-4°	C	A	E	A	E	E	X	X	
	5°-8°	X	E	C	E	A	C	C	E	

[ Match Race ]

En este modo, existe una probabilidad adicional que afecta por igual a ambos jugadores durante la primera vuelta de la carrera.

=====										
			G	R	B	M			L	
		2	r	e	a	u	F		i	
		-	e	d	n	s	e	S	g	B
		C	e		a	h	a	t	h	B
Pista	Lugar	o	n	S	S	n	r	t	a	t
		i	h	h	a	P	o	h	r	n
		n	e	e	e	o	e		i	
		s	l	l	e	m	r		n	
			l	l	l				g	
=====										
	Inicio	E	B	C	B	C	X	X	X	E
Mario Circuit	1°	B	A	E	A	E	X	X	X	X
	2°	X	E	A	E	A	X	D	E	E
-----										
	Inicio	E	E	D	B	C	B	X	X	X
Ghost Valley	1°	B	B	E	B	E	D	X	X	B
	2°	X	E	D	E	B	B	E	E	E
-----										
	Inicio	E	C	C	B	B	X	X	X	E
Donut Plains	1°	A	A	E	B	E	X	X	X	X
	2°	X	E	B	E	B	X	C	E	E
-----										
	Inicio	E	C	D	C	C	E	X	X	E
Bowser Castle	1°	A	A	E	C	E	E	X	X	X
	2°	X	E	B	E	A	E	D	E	E
-----										
	Inicio	E	C	C	C	C	D	X	X	E
Choco Island	1°	B	B	E	A	E	E	X	X	X
	2°	X	E	B	E	A	E	D	E	E
-----										
	Inicio	E	C	D	C	C	D	X	X	E
Koopa Beach	1°	B	B	E	A	E	E	X	X	X
	2°	X	E	D	E	A	E	D	E	E

	Inicio	E	C	D	C	C	C	X	X	E
Vanilla Lake	1°	B	B	E	A	E	E	X	X	X
	2°	X	E	D	E	A	D	D	E	E

[ Battle Mode ]

En este modo, las probabilidades para ambos jugadores son siempre las mismas y no cambian según la arena.

Green	Red	Banana	Turbo	Jumping	Star	Boo
Shell	Shell	Peel	Mushroom	Feather		
A	A	E	E	D	E	E

<<<6.- Copas y Pistas>>>

MUSHROOM CUP	FLOWER CUP	STAR CUP	SPECIAL CUP
Mario Circuit 1	Choco Island 1	Koopa Beach 1	Donut Plains 3
Donut Plains 1	Ghost Valley 2	Choco Island 2	Koopa Beach 2
Ghost Valley 1	Donut Plains 2	Vanilla Lake 1	Ghost Valley 3
Bowser Castle 1	Bowser Castle 2	Bowser Castle 3	Vanilla Lake 2
Mario Circuit 2	Mario Circuit 3	Mario Circuit 4	Rainbow Road

Battle Course 1	Battle Course 2	Battle Course 3	Battle Course 4
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

<<<6.1.- Enemigos>>>

Los corredores controlados por el juego no son afectados por ellos.

[ Monty Mole ]

Ubicación = Donuts Plains

- > Topo que salta desde un agujero en la tierra.
- > Si te topas con él, se aferrará a ti, disminuyendo la velocidad.

- > Salta constantemente o cae en Agua Profunda para sacártelo de encima.
- > Por alguna razón aparece en Agua Profunda del Donuts Plains 3.

[ Thwomp ]

Ubicación = Bowser Castle

- > Bloque de piedra flotante que cae y se levanta constantemente.
- > Si te topas con él de frente, te detendrá completamente como si fuese un obstáculo.
- > Si te topas con él desde abajo, te aplastará.
- > No se mueve durante la primera vuelta de una carrera.
- > Por alguna razón esta versión de Thwomp no lleva espinas alrededor.

[ Wild Piranha Plant ]

Ubicación = Choco Island

- > Planta carnívora que está quieta.
- > El jugador que la impacte quedará girando en la pista. Pierde cuatro monedas.

[ Guppy ]

Ubicación = Koopa Beach

- > Pescado que salta constantemente a su alrededor.
- > El jugador que lo impacte quedará girando en la pista. Pierde cuatro monedas.

[ Super Thwomp ]

Ubicación = Rainbow Road

- > Bloque de piedra flotante brillante que cae y se levanta constantemente.
- > Si te topas con él de frente, te detendrá completamente como si fuese un objeto. Pierde cuatro monedas.
- > Si te topas con él desde abajo, te aplastará.
- > No se mueve durante la primera vuelta de una carrera.
- > Tampoco lleva espinas alrededor.

[ Chomp ]

Ubicación = Varias pistas

- > Bola de acero que rebota de lado a lado.
- > El jugador que lo impacte se detendrá completamente como si fuese un objeto, desapareciendo de la pista. Pierde cuatro monedas.
- > Sólo aparece en 2P GAME.

```
/
| <<<6.2.- Obstáculos>>>
\
```

[ Tubos Verdes y Naranjas ]

Ubicación = Mario Circuit, Donut Plains 1 y Vanilla Lake



- > Tubos rígidos de distintos colores.
- > El corredor que lo impacte se detendrá completamente.

[ Charcos de Aceite ]

Ubicación = Mario Circuit 2, 3 y 4

- > Charcos de aceites negros.
- > El corredor que pase sobre estos quedará girando en la pista.

[ Cubos de Hielo ]

Ubicación = Vanilla Lake

- > Cubos de hielo transparentes.
- > El corredor que lo impacte se detendrá completamente, desapareciendo de la pista.

[ Banana Peel ]

Ubicación = Vanilla Lake 2

- > Es el objeto de mismo nombre pero pertenece a la pista como cualquier otro obstáculo.

```
|_____|
| <<<6.3.- Simbología>>> |
|_____|
```

Para poder entender bien los mapas de las pistas, véase lo siguiente:

- \_-ll : Barra de salto. Da un pequeño salto al pasar por esta.
- <>^V : Aceleradores. Mismo efecto que el objeto Mushroom.
- HHHH : Meta.
- |||| : Muralla.
- \*\*\*\* : Muralla débil/Cubo de hielo. Desaparece al tocarlos.
- {{{{ : Puente.
- @@@@ : Agua.
- DDDD : Lodo.
- çççç : Nieve.
- \$\$\$\$ : Tierra.
- www : Pasto.
- aaaa : Charcos de Aceite. Quedas girando en la pista al pasar por estos.
- #### : Agua profunda. Al poco tiempo Lakitu te traerá de vuelta.
- EEEE : Lava. Lakitu te traerá de vuelta.
- ~~~~ : Vacío. Lakitu te traerá de vuelta.
- %%%% : Fuera de la pista. Lakitu te traerá de vuelta.
- &&&& : Enemigos.
- XXXX : Tubos Verdes o Naranjas.
- TTTT : Banana Peel en la pista.
- 1111 : Chomp rebotando. Solo en 2P Game.
- 2222 : Dos Chomp rebotando. Solo en 2P Game.
- ???? : Paneles [?]. Si pasas sobre estos obtendrás un Objeto. No representa su cantidad, solo la ubicación de estas.

Algunas pistas y superficies tienen mejor terreno que otras.

\*\*\*\*\* : Perfecta.



















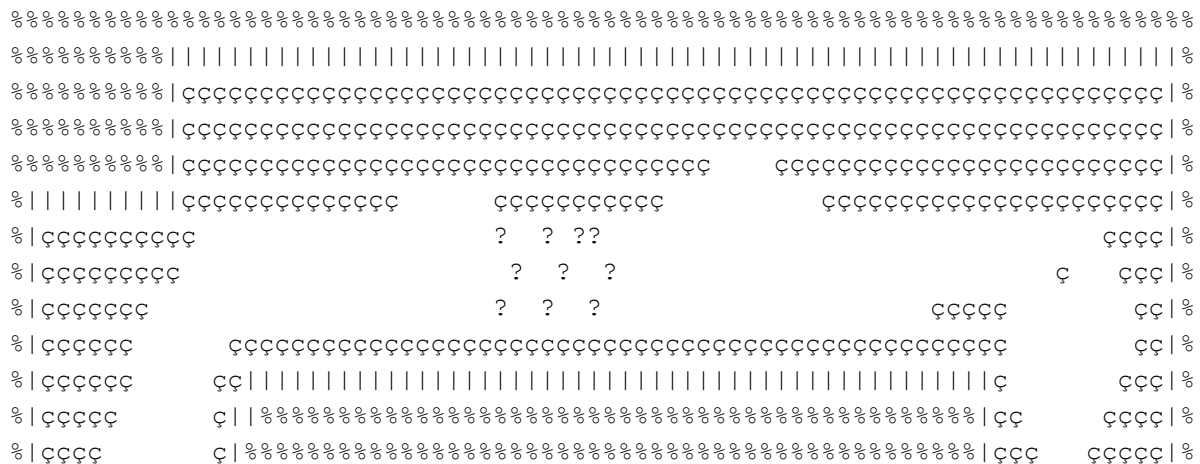
[ Choco Island 2 ]

Obstáculos = Ninguno.  
Enemigos = 16 Wild Piranha Plant.  
Paneles [?] = 12.  
Monedas = 38.



[ Vanilla Lake 1 ]

Obstáculos = 8 Tubos Verdes y 29 Cubos de Hielo.  
Enemigos = 2 Chomps.  
Paneles [?] = 12.  
Monedas = 34.













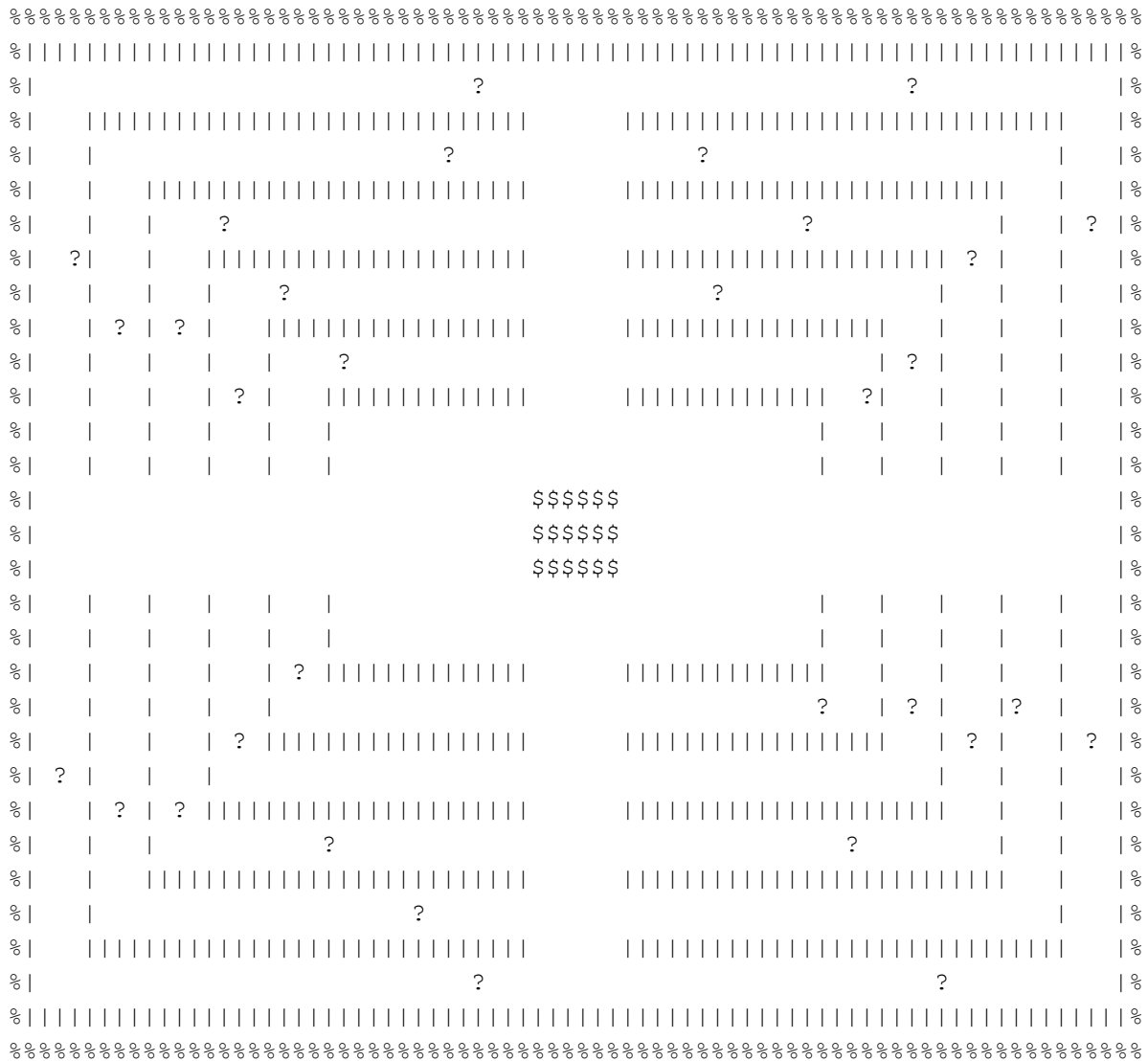






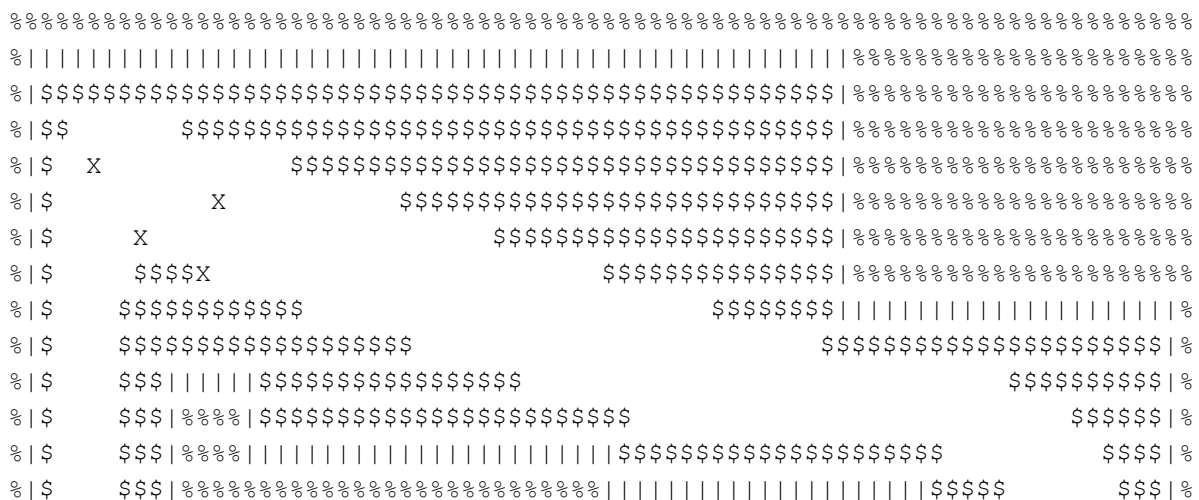
[ Battle Course 4 ]

Paneles [?] = 32



```
 /
 | <<<7.- Atajos>>>
 \
```

[ Mario Circuit 1 ]































| |  
| ( ) |  
|\_\_\_\_\_|

/ | <<<8.1.- Desbloques>>> | \  
/ | | \  
/ | | \  
/

[ Special Cup Race 100CC Class ]

Gana copa de oro en la Mushroom Cup, Flower Cup y Star Cup en 100CC Class.

[ 150CC Class ]

Gana copa de oro en la Special Cup en 100CC Class.

[ Pistas Special Cup en Time Trial ]

Gana copa de oro en la Special Cup en 100CC Class.

[ Special Cup Race 150CC Class ]

Gana copa de oro en la Mushroom Cup, Flower Cup y Star Cup en 150CC Class.

/ | <<<8.2.- Trucos>>> | \  
/ | | \  
/ | | \  
/

[ Jugar achicado en Mario Kart GP ]

En la selección de personajes, presiona (A + Y) y podrás elegir al personaje en cuestión en tamaño reducido. A diferencia del efecto reductor por los objetos, este corredor será un poco más rápido y su tamaño se mantendrá permanentemente. Si vuelve al tamaño original al impactar un Poison Mushroom, al comenzar la siguiente carrera volverá al tamaño reducido.

[ Desaparecer a los Chomps ]

Solo se puede realizar en los modos MarioKart GP y Match Race en 2P Game. Deja tantos objetos en la pista hasta que supere el límite permitido, así, el primero en desaparecer será un Chomp en vez del primer objeto dejado.

[ Jugar 1P GAME con el segundo control ]

En el inicio del juego, con el segundo control, presionar (L + R) y luego Start. Ahora podrás jugar en el modo 1P GAME con el segundo control. El mapa del modo Mario Kart GP aparecerá en la pantalla de arriba en esta ocasión.

[ Sin música ]

Posible solo en los modos Match Race y Battle Mode. Mientras juegas, pulsa varias veces de manera rápida Start hasta que la música desaparezca. La música vuelve al utilizar el objeto Star o hasta comenzar la próxima carrera o batalla.



[ Seguir corriendo tras perder ]

Posible solo en el modo Battle Mode. Si en el momento de perder una batalla rebotaste contra una muralla, podrás seguir corriendo normalmente, incluso utilizar objetos. Los que impacten al jugador ganador se quedarán atorados en él. La música de batalla volverá a sonar tras usar el objeto Star.

[ Turbo en la partida ]

Presiona (B) al final del sonido de la primera luz del semáforo. Partirás la carrera con un turbo similar al uso del objeto Mushroom.

[ Recuperación al girar ]

Usa el objeto Feather o Mushroom mientras quedes girando en la pista. El giro será interrumpido para seguir corriendo normalmente.

[ Seguir corriendo ]

Antes de impactar contra otro corredor, una muralla o un obstáculo, salta y no sufrirás de pérdida de velocidad tras chocar.

[ Borrar todos los datos ]

En el inicio del juego, presiona (L + R + A + Y) y aparecerá la opción para borrar los datos del juego. Se borrarán los datos de las copas ganadas, records de tiempo y desaparecerá la dificultad 150CC Class.

[ Pistas Special Cup en Match Race/Time Trial ]

Posible solo en los modos Match Race y Time Trial. Mientras eliges una de las pistas, presiona en orden (L-R-L-R-L-L-R-R-A) y aparecerán disponibles las pistas de la Special Cup. Al usar este truco en uno de los modos, las pistas ya estarán disponibles en el otro modo. Las pistas dejarán de estar disponibles al apagar la consola, pero los records seguirán guardados.

[ Vida extra ]

Posible solo en el modo Mario Kart GP. Obtén la misma posición cuando termines una carrera tres veces. No tiene importancia si esa posición sea una donde pierdas una vida.

```
/
| <<<9.- Cómo Ganar y Perder>>>
\
```

[ 1° Lugar ]

- |   |             |
|---|-------------|
| 1.- Ganar las cinco carreras.                                 | = 45 puntos |
| 2.- Ganar cuatro carreras.                                    | = 37 puntos |
| 3.- Ganar tres carreras, un segundo lugar, y un tercer lugar. | = 36 puntos |

[ 2° Lugar ]

- |  |             |
|--|-------------|
| 1.- Ganar tres carreras y dos terceros lugares.                  | = 33 puntos |
| 2.- Ganar dos carreras, dos terceros lugares, y un cuarto lugar. | = 25 puntos |
| 3.- Ganar 1 pista, un segundo lugar y tres terceros lugares.     | = 24 puntos |

4.- Tres segundos lugares y dos terceros lugares. = 24 puntos

[ 3° Lugar ]

1.- Ganar tres carreras y tres cuartos lugares. = 21 puntos

2.- Ganar una carrera y cuatro cuartos lugares. = 13 puntos

3.- Tres terceros lugares y dos cuartos lugares. = 11 puntos

[ 4° Lugar ]

1.- Dos terceros lugares y tres cuartos lugares. = 9 Puntos

[ 5° Lugar ]

> Obtén siempre el cuarto lugar (5 puntos).

> Los corredores que normalmente parten en el tercer y cuarto lugar tienen que llegar dos veces al tercer lugar cada uno. Ambos tendrán un mínimo de seis puntos.

[ 6° Lugar ]

> Obtén siempre el cuarto lugar (5 puntos).

> Los corredores que normalmente parten en el tercer, cuarto y quinto lugar, tienen que llegar dos veces al tercer lugar o una vez al segundo lugar. Los tres tendrán un mínimo de seis puntos.

[ 7° Lugar ]

> Obtén siempre el cuarto lugar (5 puntos).

> Los corredores que normalmente parten en el tercer, cuarto, quinto y sexto lugar, tienen que llegar dos veces al tercer lugar o una vez al segundo lugar. Los cuatro tendrán un mínimo de seis puntos.

[ 8° Lugar ]

> Obtén siempre el cuarto lugar (5 puntos).

> Dos corredores tienen que llegar dos veces al tercer lugar.

> Otros dos corredores tienen que llegar una vez al segundo lugar.

> Otro corredor tiene que llegar una vez al primer lugar. La tabla de posiciones quedaría de la siguiente manera:

1° Lugar = 36 Puntos

2° Lugar = 21 o 18 Puntos

3° Lugar = 9 Puntos

4° Lugar = 9 o 6 Puntos

5° Lugar = 6 Puntos

6° Lugar = 6 Puntos

7° Lugar = 6 Puntos

8° Lugar = 5 Puntos

```
/
| <<<10.- Saga de Videojuegos de Mario Kart>>>
\
```

27/08/1992 - SNES - Super Mario Kart

14/12/1996 - Nintendo 64 - Mario Kart 64

21/07/2001 - Game Boy Advance - Mario Kart: Super Circuit

07/11/2003 - Nintendo Gamecube - Mario Kart: Double Dash

```

14/11/2005 - Nintendo DS - Mario Kart DS
08/12/2005 - ARCADE - Mario Kart GP
14/03/2007 - ARCADE - Mario Kart GP 2
10/04/2008 - Nintendo Wii - Mario Kart Wii
01/12/2011 - Nintendo 3DS - Mario Kart 7
25/07/2013 - ARCADE - Mario Kart GP DX
29/05/2014 - Nintendo WiiU - Mario Kart 8
28/04/2017 - Nintendo Switch - Mario Kart 8 Deluxe

```

```

/
| <<<11.- Super Mario Kart en el Futuro>>>
\

```

Muchos de los elementos de Super Mario Kart han sido reutilizadas en los futuros sucesores de este.

```

/
| <<<11.1.- Corredores>>>
\

```

[ Corredores de Super Mario Kart en otros juegos ]

```

=====
| Corredor | Apariciones |
|=====|
| Mario | Mario Kart 64 |
| | Mario Kart Super Circuit |
| Luigi | Mario Kart Double Dash |
| | Mario Kart DS |
| Princess Peach | Mario Kart GP |
| | Mario Kart GP 2 |
| Yoshi | Mario Kart Wii |
| | Mario Kart 7 |
| Bowser Koopa | Mario Kart GP DX |
| | Mario Kart 8 |
| Toad | Mario Kart 8 Deluxe |
|-----|
| | Mario Kart Double Dash |
| | Mario Kart Wii |
| Koopa Troopa | Mario Kart 7 |
| | Mario Kart 8 |
| | Mario Kart 8 Deluxe |
|-----|
| Donkey Kong Jr. | No ha vuelto a aparecer. |
=====

```

[ Nuevos corredores dentro de la saga de Mario Kart ]

```

=====
| Juego | Nuevos Corredores |
|=====|
| Mario Kart | Wario |
| 64 | Donkey Kong |
|-----|
| | Baby Mario |
| | Baby Luigi |

```

	Waluigi
Mario Kart	Princess Daisy
	Birdo
	Bowser Jr.
	Diddy Kong
Double Dash	Koopa Paratroopa
	Toadette
	King Boo
	Petey Piranha
-----	
Mario Kart	Dry Bones
DS	R.O.B.
-----	
Mario Kart	Pac-Man
	Ms. Pac-Man
GP	Blinky
-----	
Mario Kart GP 2	Mametchi
-----	
	Baby Peach
Mario Kart	Baby Daisy
	Rosalina
	Dry Bowser
Wii	Funky Kong
	Mii
-----	
	Metal Mario
Mario Kart	Shy Guy
	Lakitu
7	Wiggler
	Honey Queen
-----	
	Fire Mario
	Tanooki Mario
	Gold Mario
Mario Kart	Ice Luigi
	Red Yoshi
	Black Yoshi
GP DX	Blue Toad
	Don-chan
	Strawberry Don-chan
	Hero Don-chan
-----	
	Cat Peach
	Pink Gold Peach
	Light Blue Yoshi
	Yellow Yoshi
	White Yoshi
	Blue Yoshi
	Pink Yoshi
	Orange Yoshi
	Light Blue Shy Guy
Mario Kart	Black Shy Guy
	Green Shy Guy
	Yellow Shy Guy
	White Shy Guy
	Blue Shy Guy
	Pink Shy Guy
	Orange Shy Guy
	Baby Rosalina

	Lemmy Koopa
8	Larry Koopa
	Wendy O. Koopa
	Ludwig von Koopa
	Iggy Koopa
	Roy Koopa
	Morton Koopa Jr.
	Villager Hombre
	Villager Mujer
	Isabelle
	Link
-----	
Mario Kart	Inkling Girl
8 Deluxe	Inkling Boy

=====

```

/
| <<<11.2.- Objetos>>>
\

```

[ Objetos de Super Mario Kart en otros juegos ]

Objeto	Apariciones
Banana Peel	Mario Kart 64
	Mario Kart Super Circuit
Green Shell	Mario Kart Double Dash
	Mario Kart DS
Red Shell	Mario Kart GP
	Mario Kart GP 2
Mushroom	Mario Kart Wii
	Mario Kart 7
Star	Mario Kart GP DX
	Mario Kart 8
Lightning Bolt	Mario Kart 8 Deluxe
-----	
	Mario Kart 64
Boo	Mario Kart Super Circuit
	Mario Kart DS
	Mario Kart 8 Deluxe
-----	
Feather	Mario Kart 8 Deluxe
-----	
Yoshi's Egg	Mario Kart Double Dash
-----	
2-Coins	
Poison Mushroom	No han vuelto a aparecer.
Li'l Sparky	

=====

[ Nuevos objetos dentro de la saga de Mario Kart ]

Juegos	Nuevos Objetos
	Banana Bunch
	Triple Green Shell

Mario Kart	Triple Red Shell
	Spiny Shell
64	Triple Mushroom
	Golden Mushroom
	Fake Item Box
-----	
	Giant Banana
	Birdo's Egg
Mario Kart	Bowser's Shell
	Red Fireball
	Green Fireball
Double Dash	Heart
	Chain Chomp
	Bob-omb
-----	
Mario Kart	Triple Banana
	Blooper
Super Circuit	Bullet Bill
-----	
Mario Kart	Mega Mushroom
	Thunder Cloud
Wii	POW Block
-----	
Mario Kart	Fire Flower
	Super Leaf
7	Lucky Seven
-----	
	Coin
Mario Kart	Boomerang Flower
	Piranha Plant
8	Super Horn
	Crazy Eight

=====

```

/
| <<<11.3.- Pistas>>>
\

```

[ Pistas de Super Mario Kart en otros juegos ]

Pista	Apariciones
=====	
	Mario Kart Super Circuit
Rainbow Road	Mario Kart 7
	Mario Kart 8
	Mario Kart 8 Deluxe
-----	
	Mario Kart Super Circuit
Donut Plains 3	Mario Kart 8
	Mario Kart 8 Deluxe
-----	
Mario Circuit 1	
Donut Plains 1	Mario Kart Super Circuit
Choco Island 2	Mario Kart DS
Koopa Beach 2	
-----	
Mario Circuit 3	Mario Kart Super Circuit

```

| Ghost Valley 2 | Mario Kart Wii |
|-----|
| Mario Circuit 2 | Mario Kart Super Circuit |
| | Mario Kart 7 |
|-----|
| Battle Course 4 | Mario Kart Wii |
|-----|
| Battle Course 1 | Mario Kart 8 Deluxe |
|-----|
| Mario Circuit 4 | |
| Donut Plains 2 | |
| Ghost Valley 1 | |
| Ghost Valley 3 | |
| Bowser Castle 1 | Mario Kart |
| Bowser Castle 2 | |
| Bowser Castle 3 | |
| Choco Island 1 | |
| Koopa Beach 1 | Super Circuit |
| Vanilla Lake 1 | |
| Vanilla Lake 2 | |
| Battle Course 2 | |
| Battle Course 3 | |
=====

```

```

/
| <<<12.- Agradecimientos>>>
\

```

\* A mi consola por durar más de 20 años funcionando. :P

\* A otro usuario de Gamefaqs por darme la idea de la sección "9" pero realizarlo a mi modo.

```

/
| <<<13.- Legal>>>
\

```

Los únicos sitios actualmente autorizados son

- \* [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)
- \* [www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

La versión más actualizada estará siempre en Gamefaqs.

Este archivo es de propiedad de Lord\_Bowie.

Esta guía puede ser mostrada en cualquier sitio siempre y cuando se le reconozca a Lord\_Bowie como el único autor.

No puede ser alterada de ninguna forma.

No puede ser usada como medio de lucro ni repartida físicamente, solo tenencia personal.

Los dibujos de las pistas mostradas en esta guía, que son las primeras en hacerse, fueron hechos por Lord\_Bowie y merece el reconocimiento por crear otra forma de dibujar pistas.

Si quieres tener el permiso para publicar esta guía en otro sitio, favor de mandar un e-mail poniendo en el título "[SMK]" al correo Bowie\_1909@hotmail.com

Si quieres aportar o corregir algo ya puesto, puedes avisarme y serás siempre agradecido.

+++++COPYRIGHT 2009-2019 Lord\_Bowie+++++

```
/
| <<<14.- History>>>
\
```

```
V 1.0 /2009
V 1.11 06/12/2009 NUEVO: Como Ganar y Perder.
V 1.21 11/12/2009 Actualización Sección 5.
V 1.40 03/01/2017 Revisión gramatical y actualización.
V 1.41 04/01/2017 Actualización Sección 7.
V 1.45 27/06/2017 NUEVO: Saga de Mario Kart y Otras Guías.
V 1.50 08/02/2018 Actualización Sección 2 y 5; NUEVO: SMK en el futuro.
V 1.51 18/03/2019 Revisión y actualización visual.
```

```
/
| <<<15.- Otras Guías>>>
\
```

Shining Force Feather  
[gamefaqs.com/ds/953037-shining-force-feather-ds/faqs/60258](http://gamefaqs.com/ds/953037-shining-force-feather-ds/faqs/60258)

Saint Seiya: Ougon Densetsu  
[gamefaqs.com/nes/562972-saint-seiya-ougon-densetsu-nes/faqs/74511](http://gamefaqs.com/nes/562972-saint-seiya-ougon-densetsu-nes/faqs/74511)

Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsu Hen  
[gamefaqs.com/nes/562974-saint-seiya-ougon-densetsu-kanketsu-hen-nes/faqs/74512](http://gamefaqs.com/nes/562974-saint-seiya-ougon-densetsu-kanketsu-hen-nes/faqs/74512)

Saint Seiya: Ougon Densetsu Perfect Edition  
[gamefaqs.com/wsc/918343-saint-seiya-ougon-densetsuhen-perfect-edition-wsc/faqs/74522](http://gamefaqs.com/wsc/918343-saint-seiya-ougon-densetsuhen-perfect-edition-wsc/faqs/74522)

Saint Seiya Omega: Ultimate Cosmo  
[gamefaqs.com/psp/680182-saint-seiya-omega-ultimate-cosmo-psp/faqs/74927](http://gamefaqs.com/psp/680182-saint-seiya-omega-ultimate-cosmo-psp/faqs/74927)

Saint Paradise  
[gamefaqs.com/gameboy/569737-saint-paradise-gb/faqs/74813](http://gamefaqs.com/gameboy/569737-saint-paradise-gb/faqs/74813)