

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN
MARIO KART
8 DELUXE

la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

¿QUÉ ES?



Mario Kart 8 Deluxe es un juego de carreras de karts de 2017 desarrollado y publicado por Nintendo para Nintendo Switch. Es una remasterización del juego *Mario Kart 8*. de 2014.



Mario Kart 8 Deluxe sigue el sistema de juego de su predecesor y el resto de juegos de la saga *Mario Kart*, en la que los jugadores compiten en karts mientras intentan sabotearse el uno al otro con distintos objetos. Los jugadores pueden controlar a varios personajes de la saga Mario, así como de otras sagas de Nintendo, con varios personajes adicionales exclusivos de Deluxe.

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Mecánica

Mario Kart 8 Deluxe es uno de los títulos más populares para Nintendo Switch, en parte porque atrae a jugadores de distintos niveles de habilidad. Los jugadores más hábiles y con mejores reflejos pueden competir en 200cc, y sin embargo hay otras categorías de velocidad y ayudas para que los menos avezados también se diviertan.

Esto permite que jugadores de distintos niveles consigan la configuración que más les convenga: algunos prefieren los controles de movimientos para ganar, mientras que otros optan por las palancas analógicas para mayor basculación. Sean cuales sean tus preferencias, esta guía te proporcionará todo lo que necesitas.



Controles

Puedes determinar qué opciones de ayuda prefieres (o si no quieres ninguna) en la pantalla de selección de vehículo, que aparece tras elegir personaje. Puedes jugar de las maneras siguientes, sea en modo portátil o sobremesa:

- **Joy-Con sujeto horizontalmente:** Se puede hacer con o sin volante, el periférico no supone mayor diferencia que alojar el mando y usar los topes para pulsar los botones SR y SL. Puedes usar el control de movimiento y hacer caso omiso de la palanca o utilizar combinaciones de botones.
- **Dos Joy-Con y el soporte:** El soporte que viene con cada Switch convierte el Joy-Con en un mando de estilo convencional, lo que lo hace una gran opción para los que quieran jugar con la sensación de palanca a la izquierda, botones a la derecha y botones laterales de fácil acceso.
- **Mando Pro:** La innovación para Switch que supone cuenta con todas las opciones, incluso lo puedes usar para control de movimiento.



Control de movimiento

No es el primer juego *Mario Kart* compatible con control de movimiento. Fue una parte importante del *Mario Kart Wii* y tal vez una opción menos usada en el *Mario Kart 7*. Hay múltiples configuraciones para usar el control de movimiento, debido a que todos los mandos en primera persona de Nintendo son compatibles con esa tecnología. Aquí tienes los fundamentos sobre cómo funciona:

- **Joy-Cons en modo portátil:** Simplemente inclina todo el sistema con los Joy-Cons acoplados.
- **Joy-Cons y soporte en portátil/sobremesa:** Utiliza tu soporte para Joy-Con e inclina el mando como si fuera un volante.
- **Mando pro en portátil/sobremesa:** Simplemente, inclina el mando como si fuera un volante.
- **Un Joy-Con en el accesorio de volante (portátil/sobremesa):** Introduce el Joy-Con en un volante.

Activar el control de movimiento es parecido a activar el volante inteligente, porque se hace tras elegir personaje: es la pantalla donde se elige el kart, las ruedas y el ala.

Volante inteligente

El énfasis por competir bien, tomando bien los giros, etc. sigue recayendo en ti como jugador y conductor. Sigues teniendo que tomar las curvas tan ajustado como sea posible, esquivar a los oponentes y correr tan bien como puedas.

Lo que hace esta función es mantenerte en la pista si corres el riesgo de salirte, redirigiendo suavemente tu kart hacia la pista. Está diseñado para ayudar a los jugadores que no controlan, pero sin permitir que hagan «trampas» al usarlo. Es perfectamente posible que, si haces una gran carrera, ni siquiera entre en acción.

Personajes

Mario Kart 8 Deluxe es tal y como su nombre indica. Mantiene todo lo bueno del original de la Wii U, más el contenido descargable y un montón de extras en un envoltorio bastante bonito. Esto se traduce en un extenso listado de más de 40 pilotos, entre otras cosas, cada uno su propio aspecto, acrobacias y características que te pueden ser de utilidad en la pista.

Las diferencias se centran principalmente en el tamaño, con personajes pesados de máxima velocidad y peso, personajes medios muy completos y personajes ligeros que tienen un gran control y aceleración, pero son vulnerables a los empujones. El único personaje sin un peso fijo es Mii: el juego toma las dimensiones que has aplicado al personaje para asignarle una categoría de peso.



Aquí está el listado completo de personajes:

- | | | |
|-------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| • Mario (Medio/Pesado) | • Bebé Mario (Muy ligero) | • Larry (Ligero) |
| • Luigi (Medio/Pesado) | • Bebé Luigi (Muy ligero) | • Wendy (Ligero) |
| • Peach (Medio) | • Bebé Peach (Muy ligero) | • Luigi (Medio Pesado) |
| • Daisy (Medio) | • Bebé Daisy (Muy ligero) | • Iggy (Medio/Pesado) |
| • Rosalina (Pesado) | • Bebé Rosalina (Muy ligero) | • Roy (Pesado) |
| • Mario Tanuki (Medio) | • Mario Dorado (Pesado) | • Morton (Muy pesado) |
| • Peach Felina (Medio) | • Peach de oro rosa (Pesado) | • Inkling Chica (Medio) |
| • Yoshi (Medio) | • Wario (Muy pesado) | • Inkling Chico (Medio) |
| • Toad (Ligero) | • Waluigi (Pesado) | • Link (Pesado) |
| • Koopa Troopa (Ligero) | • Donkey Kong (Pesado) | • Aldeano (Medio) |
| • Shy Guy (Ligero) | • Bowser (Muy pesado) | • Aldeana (Medio) |
| • Lakitu (Ligero) | • Huesitos (Muy ligero) | • Isabelle (Ligero) |
| • Toadette (Ligero) | • Bowser Jr. (Ligero) | • Mii (Cualquier categoría de peso) |
| • Rey Boo (Pesado) | • Bowsitos (Muy pesado) | |
| • Rey Boo (Pesado) | • Lemmy (Muy ligero) | |

Parámetros de personaje

Mario Kart 8 Deluxe se pilla rápido, pero cuesta de dominar a la perfección. Cada personaje comparte parámetros al menos con otro, así que los hemos agrupado en una práctica tabla para tu comodidad. Esto es lo que hace cada parámetro:

- **Velocidad:** Cuanto más alta sea, más rápido irás.
- **Aceleración:** Cuanto más alta sea, antes alcanzarás tu velocidad máxima.
- **Peso:** El peso de tu vehículo y tu piloto determina si echarás a alguien de tu camino o te echarán a ti si chocas con otro competidor.
- **Manejo:** Este parámetro indica lo ajustadas que puedes tomar las curvas. Virarás y derraparás mejor cuanto más alta sea.
- **Agarre:** Hace que tu kart se mueva más rápido en la arena y la nieve y resbale menos en el hielo.

Cada parámetro tiene un valor mínimo de 0,75 y un máximo de 5,75. Para calcular tus parámetros finales, tendrás que tomar los parámetros de base de tu personaje y añadirle los de cada parte seleccionada para obtener el total.

La superficies de la carrera también afectará a los parámetros de tu personaje. Correr bajo el agua aumenta tu velocidad en 0,25 puntos y reduce tu manejo en 0,5 puntos, mientras que las carreras aéreas aumentan tu velocidad en 0,5 puntos. Cuando te encuentres en zonas antigravitatorias de la pista, perderás 0,25 puntos de tu parámetro de velocidad. Al final, la configuración perfecta para cada uno será distinta.



Técnicas

Aunque puedes manejarte en las carreras más fáciles y las de 50cc con una conducción básica, si quieres enfrentarte a las clases más veloces y ganar en línea debes dominar ciertas técnicas clave.

Derrapar

El derrape ha sido parte de la saga *Mario Kart* durante muchas generaciones y ha habido entregas con técnicas ligeramente distintas. El beneficio inicial es que te ayuda a tomar curvas más difíciles a velocidades más altas.

El segundo beneficio, y el principal, es que puede recompensarte con tres tramos de turbo, mejoras cortas que se activan cuando completas un derrape. En las clases más altas y con los rivales más potentes, estas mejoras pueden determinar la posición en la que acabes.



Cuando derrapes, verás chispas de colores bajo tu vehículo. Empiezan de forma gradual, pero puedes acelerarlo alternando la palanca izquierda en el derrape para «mover» la dirección un poco. Cuanto más largo y efectivo sea el derrape, más chispas de colores y mayor impulso obtendrás.

- **Mini-Turbo:** Al principio se forman chispas azules, abandona el derrape para conseguir un pequeño impulso.
- **Super Mini-Turbo:** El siguiente nivel provoca chispas naranjas, abandona el derrape y conseguirás un impulso moderado.
- **Ultra Mini-Turbo:** El nivel final del derrape genera chispas de color morado. ¡Abandona el derrape para conseguir el mejor impulso!



A medida que avanzas hacia la clase de velocidad 200cc, la más difícil de *Mario Kart 8 Deluxe*, deberás hacer cambios significativos en tu enfoque. ¡Puede que incluso descubras el botón B, de freno!

Existe una técnica avanzada llamada frenada en derrape que es fundamental para mantenerte en la pista en 200cc. Durante el derrape, pulsa B para disminuir tu velocidad mientras sigues derrapando. Si sueltas el freno en el momento adecuado podrás detener el deslizamiento pero aprovechar el impulso al final del derrape.

Hay varias técnicas de derrape avanzadas que aplican los jugadores de más nivel. Requieren mucha más práctica, para lo que resulta ideal el modo contrarreloj. Hemos incluido el vídeo del récord mundial al final para que veas algunas de ellas puestas en práctica.

- **Salto neutro:** Consiste en saltar sin tocar ningún otro botón. Resulta más útil en cuesta arriba, como al inicio de la sección antigravitatoria del Circuito Mario GBA, conserva la velocidad del miniturbos y también permite ajustar el ángulo del vehículo al salir de una zona de impulso.
- **Bunny/Fire Hopping:** Ten en cuenta que solo funciona en terreno plano o en subida. Esta técnica supone saltar hacia la derecha o la izquierda varias veces tras un impulso, aumentando la duración de tiempo a alta velocidad. Tras tocar una rampa, usar una seta o un miniturbos naranja, salta 5 o 6 veces a la izquierda o a la derecha. También te puede ayudar a realinearte si sales de la curva demasiado abierto o cerrado.
- **Derrape suave:** Aquí es cuando consigues derrapar en el mismo ángulo que normalmente, pero cargando el miniturbos más rápido. El punto exacto se encuentra en la esquina superior izquierda para un derrape a la izquierda y en la esquina superior derecha para un derrape a la derecha. Es importante saber que es ligeramente distinto para cada tipo de mando, así que hay que practicar para encontrarlo y dominarlo.
- **Deslizamientos demoníacos:** Son básicamente saltos neutros con un inicio de derrape. Saltas y, al aterrizar, giras a izquierda o derecha durante medio segundo y luego sueltas el botón de derrape. Se utiliza principalmente en terreno plano o en bajada, como la zona antigravitatoria del Estado *Mario Kart* o la recta final de Tierra Sorbete. En antigravitatorio, verás chispas azules saliendo del lado de tu kart si lo estás haciendo bien.



Rebufo

Junto con el derrape, el rebufo vuelve de entregas pasadas de *Mario Kart*.

Para ir a rebufo, colócate detrás de otro piloto y mantén-te en su «estela» durante unos segundos. Sabrás que funciona cuando oigas un ruido de viento y empieces a ver corrientes de aire alrededor de tu personaje. Si te mantienes lo suficiente en esa posición, cosa que puede ser complicada si el piloto de delante no para de derrapar, conseguirás un pequeño pero destacado impulso.

Esta técnica es perfecta para conseguir una ventaja de velocidad cuando estás en un pelotón sin plataformas de aceleración u otras mejoras que usar.

Turbosalida

La turbosalida, en sus distintas formas, ha sido una constante en los juegos de *Mario Kart*. En la cuenta atrás de la salida, pulsa acelerar en el momento adecuado para salir disparado. En las carreras en línea, lo más probable es que muchos de tus oponentes hagan lo propio.

Entonces ¿cuándo pulso A? Todo se basa en el 2 de la cuenta atrás de 3 segundos al inicio de la carrera. La animación de los números (a cámara lenta) los hace aparecer, deslizarse hasta la ubicación final y desvanecerse. La clave es pulsarlo cuando el «2» ha acabado de bajar, pero antes de que desaparezca. Es muy poco tiempo para conseguir la turbosalida máxima, así que te sugerimos que vayas a la contrarreloj de un jugador y practiques la salida.

Recuerda, la clave es el momento en que el 2 para de bajar en la animación.

Es difícil dar con el punto exacto, pero si llegas un poco tarde pero todavía en el 2, puedes conseguir un pequeño impulso de salida. En ese sentido, creemos que es buena idea ir a por el «extremo» final del mejor impulso, porque, aunque no llegues, tendrás un pequeño impulso para la salida.

Objetos

Mario Kart 8 Deluxe es diversión garantizada para Nintendo Switch, sea jugando en solitario contra la CPU, jugando con amigos de forma local o midiéndote en línea contra jugadores de todo el mundo. Juegos como juegos, los objetos son de vital importancia: usarlos puede ser la diferencia entre ganar o quedarte por el camino. ¡A veces es un juego cruel!

Entender cada objeto es clave, pero usarlos de la forma más estratégica también es fundamental. Por ejemplo, puedes tener dos objetos, uno que está activo y otro en reserva.



- **Pluma (Agilidad):** Este objeto solamente se encuentra en modo batalla, y te permite saltar. Es complicado de usar, pero en las rondas de globos, por ejemplo, un salto a tiempo sobre un oponente puede pinchar uno de sus globos.
- **Moneda (Velocidad):** El objeto que nadie quiere, así que gástalo al momento cuando llegue y sumará dos monedas a tu total. En una carrera puedes tener hasta 10 monedas a la vez, lo que te da algo más de velocidad, así que vale la pena ir recogiendo por la pista si es posible.
- **Blooper (Ataque):** Otro objeto que deberías usar tan pronto aparezca. Cubre las pantallas de los otros pilotos de tinta, impidiéndoles ver a dónde van. Es muy básico y carece de la elegancia de un caparazón verde bien lanzado, pero resulta bastante irritante cuando eres quien lo recibe.
- **Bob-omb (Ataque):** Uno de los objetos más difíciles de usar, porque ¡puede perjudicarte también a ti! Una vez lanzado, parpadea durante un par de segundos antes de provocar una gran explosión, perfecta para golpear a varios rivales a la vez.
- **Planta piraña (Ataque/Velocidad):** Este voraz objeto solamente ataca hacia adelante, pero puede ser muy útil. Una vez activada, la planta piraña empezará a morder el aire frente a tu kart durante un tiempo determinado. Cada mordisco supone un pequeño impulso a tu velocidad. Cuando esté cerca de otros corredores, los morderá y les dará la vuelta. También puede comer pieles de plátano y otros objetos sueltos frente a ti, ayudándote a evitar una colisión.

- **Plátano (Defensa):** Otro objeto clásico. Por lo general se ubica tras tu personaje, aunque, si pulsas arriba en la palanca izquierda mientras lo usas, puedes lanzarlo hacia adelante. Eso sí, su ubicación estándar es la mejor si quieres ahorrarte un vergonzoso resbalón.
- **Trío de plátanos (Defensa):** Igual que con otros objetos triples, rotarán a tu alrededor y te ofrecerán cierta protección con su complementación. Igual que con el plátano, intenta utilizarlo estratégicamente para pillar por sorpresa a los jugadores.
- **Boo (Defensa + Objeto extra):** Este objeto cuenta con dos efectos muy útiles en un periodo muy corto de tiempo: primero, te hará invisible y de aspecto fantasmal, lo que significa que objetos como los caparazones no podrán alcanzarte. El segundo efecto es que robará un objeto del corredor que te precede y lo añadirá a tu inventario.
- **Caparazón verde (Ataque/Defensa):** Un clásico. Este caparazón se puede lanzar hacia adelante o hacia atrás en línea recta, puede rebotar en las paredes para sembrar el caos y, por supuesto, alcanzar a otros competidores.
- **Triple caparazón verde (Ataque/Defensa):** Si te defiendes desde la parte delantera, tener un complemento completo de tres caparazones te ofrecerá cierta protección (aunque no completa), pero no podrás llevar uno detrás como con el caparazón. Si pierdes un caparazón, la mejor táctica es usar los que te queden. En el ataque, al igual que con un caparazón, intenta alinear los disparos o fiarte de los rebotes.



- **Flor de fuego (Ataque):** Este objeto puede llenar la pista de bolas de fuego, lo que es bastante divertido y puede llevar a confusión al resto de corredores. No hay restricciones de munición más allá del límite de tiempo, así que dispara todo lo que puedas mientras esté activa.
- **Champiñón turbo (Velocidad):** El súper champiñón es uno de los más conocidos de la saga: proporciona una aceleración turbo corta. Según la pista y las circunstancias, a veces es mejor guardárselo para la mejor ruta: busca, por ejemplo, rampas entre parcelas de hierba.
- **Caparazón rojo (Ataque/Defensa):** La mayor diferencia entre un caparazón verde y otro rojo es la capacidad del segundo de perseguir al piloto que tengas delante. No es perfecto (los obstáculos pueden bloquearlo), así que asegúrate de tener cuidado cuando te dispongas a disparar.



- **Flor boomerang (Ataque):** Uno de los objetos más recientes de la saga, tan poco común como efectivo si se usa bien. Lanzas un boomerang hacia adelante tres veces, y puede alcanzar a varios corredores en línea si se encuentran a su alcance. Las dos primeras veces, volverá, y a la tercera volará más lejos para después desaparecer.
- **Triple champiñón turbo (Velocidad):** Proporciona una aceleración turbo corta, como el champiñón, pero ahora tienes una potencia triple. Perfecto para moverse por el campo rápidamente.
- **Champiñón turbo dorado (Velocidad):** Un objeto bastante caótico y divertido. Al igual que el resto de champiñones, te da una aceleración turbo, pero después del arranque inicial empezará una cuenta atrás antes de desaparecer.
- **Triple caparazón rojo (Ataque/Defensa):** Puede ser un objeto increíblemente efectivo al ataque, especialmente si sabes utilizar estos ataques persecutorios en el momento oportuno.
- **Caparazón de pinchos (Ataque):** El más conocido como caparazón azul es un clásico en el juego, aunque ¡no siempre ha sido popular! Persigue al corredor que vaya en primera posición, pero por el camino flota sobre la pista. Si recibes un aviso de caparazón azul y no estás en primer puesto, aléjate del centro de la pista para aumentar tus probabilidades de esquivarlo. Cuando alcanza, causa una gran explosión, así que tenlo en cuenta, especialmente si estás cerca de quien va en cabeza.
- **Rayo (Ataque):** Es un objeto que gastar tan pronto lo obtengas. Encoge a todos los pilotos que tengas por delante, reduciendo su velocidad y haciéndolos aplastables. La única manera de evitar el rayo es tener la suerte de tener una estrella de invulnerabilidad activa cuando se lance o usar a Bill Bala.
- **Bill Bala (Velocidad/Ataque/Defensa):** Si lo consigues es que estás casi en cola, pero ¡te ayudará a remontar! Utilízalo tan pronto lo obtengas, porque te transformará en Bill y te acelerará y avanzará en la posición. Eres invencible mientras esté activo, y volcarás a todos los corredores con que choques. No tienes ningún tipo de control, pero mantén apretado el botón de aceleración para seguir avanzando cuando pasen sus efectos.



- **Superbocina (Ataque/Defensa):** Este objeto está diseñado para defenderte de un caparazón de pinchos, así que puede que lo consigas cuando vayas en cabeza (especialmente). Si la lleva tu personaje, cuando un caparazón de pinchos esté sobre ti a punto de atacar, úsala y ambos quedarán destruidos, mientras que tú sigues a salvo.
- **8 loco (Velocidad/Ataque/Defensa):** Un objeto poco común reservado para corredores que van en la cola. Tendrás un champiñón, un blooper, una moneda, un plátano, un caparazón verde, uno rojo, un Bob-omb y una superestrella girando a tu alrededor. Cuando pulses el botón de objeto, usarás el que quede frente a tu personaje en ese momento.
- **Caja:** Lo más importante de todo: la caja en la que encontrarás todos los objetos y armas anteriores. Si no las consigues, no conseguirás nada de lo anterior. Echa un ojo a las cajas que recogen los otros corredores, porque tardan unos segundos en reactivarse una vez usadas.



Entorno



A continuación encontrarás una lista con todos los circuitos disponibles en el juego básico *Mario Kart 8 Deluxe* para Switch, ordenados por copas:

- **Copa Champiñón:** Estadio Mario Kart, Parque Acuático, Barranco Goloso, Ruinas Roca Picuda
- **Copa Caparazón:** Pradera Mu-Mu, Circuito Mario, Playa Cheep Cheep, Autopista Toad
- **Copa Flor:** Estadio Mario Kart, Parque Acuático, Barranco Goloso, Ruinas Roca Picuda
- **Copa Plátano:** Desierto Seco-Seco, Prado Rosquilla 3, Pista Real, Jungla DK
- **Copa Estrella:** Aeropuerto Soleado, Cala Delfón, Discoestadio, Cumbre Wario
- **Copa Hoja:** Estadio Wario, Tierra Sorbete, Circuito Musical, Valle de Yoshi
- **Copa Especial:** Ruta Celeste, Ruinas Huesitos, Castillo de Bowser, Senda Arco Iris
- **Copa Centella:** Reloj Tictac, Tuberías Planta Piraña, Volcán Gruñón, Senda Arco Iris
- **Copa Huevo:** Circuito Yoshi, Estadio Excitebike, Ruta Dragón, Mute City
- **Copa Trifuerza:** Mina de Wario, Senda Arco Iris, Base Polar, Circuito de Hyrule
- **Copa Crossing:** Parque Bebé, Tierra de Queso, Bosque Mágico, Animal Crossing
- **Copa Campana:** Ciudad Koopa, Ruta del Lazo, Estación Tilín-Tolón, Big Blue



CONSEJOS Y TRUCOS

Lo que no envejece vuelve a ser nuevo: *Mario Kart 8 Deluxe* calienta motores en Nintendo Switch, y con él vuelve todo lo que conocías y adorabas de la edición original para Wii U. Por supuesto, también hay sorpresas, así que aquí tienes un resumen de los trucos más útiles.

Lleva objetos, especialmente si vas ganando

En el *Mario Kart 8* original, llevar un objeto detrás de tu kart no lo eliminaba de tu arsenal actual. Esto no ha cambiado en *Mario Kart 8 Deluxe*, pero ahora hay dos ranuras de objetos activas, así que tienes más margen de maniobra y puedes hacer un uso más liberal de tus objetos independientemente de tu puesto.

Uno de los trucos de *Mario Kart* más antiguo es llevar un objeto como un caparazón o un plátano detrás para bloquear ataques o disparar automáticamente a alguien que te siga. Con el impacto se consumirá el objeto, ya ha cumplido su función, y tú podrás hacerte con otro. Acostúmbrate a alternar objetos o a ponerlos en situaciones en que puedas usarlos en lugar de acumularlos. Hay una excepción: la superbocina, que puedes usar para hacer explotar un caparazón azul cuando vayas en cabeza.



Mira el retrovisor

Una cosa que muchos jugadores pasan por alto es el botón específico de vista de retrovisor. En la Switch, basta con pulsar X y podrás mirar atrás mientras lo tengas pulsado. Acostúmbrate a hacerlo a menudo cuando vayas en cabeza. Incluso aunque solo mires atrás cuando tienes un objeto que puedas llevar o tirar hacia atrás (plátanos, caparazones, bombas), cambiar continuamente te ayudará a utilizar de forma más eficiente las mejoras y mantenerte a la cabeza de la carrera.

Recuerda también que bloquear a enemigos que tengas detrás no siempre es algo positivo, especialmente si tienes en cuenta el rebufo (del que hablaremos en breve). Intenta alejarte siempre de los karts enemigos que lleves detrás.

Si vas detrás, aprovecha el rebufo

El rebufo, que se introdujo muy pronto en la saga, es una ligera aceleración que se obtiene al pegarte a un rival por detrás. Tras aproximadamente un segundo, aparecerá un efecto de viento (muy leve, especialmente si juegas en pantalla partida) y te proporcionará una pequeña aceleración.

Si no vas en cabeza, busca siempre oportunidades de ir a rebufo. Puedes identificar a jugadores que no usan el retrovisor, y por tanto no saben de tu presencia. Combinar la aceleración del rebufo con el uso de un objeto (justo cuando vas a adelantarle y perder esa aceleración) es una de las mejores maneras de dejar atrás a alguien. Y evita que reaccionen con su propio objeto.



Perfecciona la aceleración a tiempo al inicio de carrera

Conseguir ese salto al inicio de una carrera es uno de los pilares de *Mario Kart*. Algunos lo consideran memoria muscular. Pero, si no lo consigues de forma habitual, recuerda que hay una técnica para hacerlo.

Cada cual tiene su sistema, pero la forma más sencilla que hemos encontrado es fijarse en el Lakitu de la parte derecha de la pantalla. Justo cuando enciende la segunda luz (o directamente después de que suene la segunda campana), pulsa el botón A y mantenlo apretado. Aunque tardes un poco, obtendrás una pequeña aceleración, aunque puedes obtener una aceleración máxima si lo clavas.

Si no confías aún en tu habilidad y no tienes tiempo de practicar, no uses la aceleración. Si no aciertas, te vas a salir de tu puesto y será mucho peor que no haber intentado conseguir nunca la aceleración.

Ve a por los atajos si puedes hacerlo de forma regular

A diferencia de otras entregas de la saga, los atajos del *Mario Kart 8* están más matizados. La mayoría de ellos no te darán la victoria, pero sí te ahorrarán segundos aquí y allá, ahorrándote un tiempo precioso en una competición caldeada o en una contrarreloj.

Un ejemplo perfecto es la última curva de Ruta Celeste, justo antes de la recta final. Puedes tomar toda la curva o saltar hacia las dos hojas gigantes (con una acrobacia, por supuesto). Otro atajo habitual consiste en usar un objeto de aceleración para pasar por una zona de gravilla fuera de pista que normalmente te ralentizaría. Este tipo de diseño se suele encontrar en circuitos de carreras más tradicionales, como el Estadio *Mario Kart*, así que guarda tus champiñones o estrellas (o los objetos que puedas conseguir en primer lugar) para estas curvas.

Al igual que todo lo demás en *Mario Kart*, embestir una pared con tu kart para intentar clavar el atajo en un entorno versus no es la mejor manera de emplear el tiempo. Practica cada circuito por separado y grábalo bien en tu memoria.



Descubre dónde están los atajos

Todos los circuitos de *Mario Kart 8 Deluxe* cuentan con uno o dos atajos para aquellos que quieran experimentar y encontrar nuevas maneras de ahorrarse unos segundos en sus tiempos.

Tómate tu tiempo para darte un viaje de placer por cada circuito en modo un jugador, para aprender dónde están todos los secretos. Muchos de ellos pasan por terreno difícil, así que necesitarás aceleración de algún tipo si esperas beneficiarte de ello. Si no puedes encontrar alguno o quieres inspiración, nuestra página de atajos te ayudará.

Es fácil cuando tienes un alijo de champiñones con qué jugar en el modo prueba, pero en las carreras quién sabe cuándo conseguirás uno.



CONCLUSIÓN

La saga *Mario Kart* cuenta con una amplia historia en el universo Nintendo, lo que implica que hay mucho que aprender. Dominar las distintas técnicas y estrategias te mantendrá al frente del pelotón, te lancen lo que te lancen desde atrás.