

Pikmin Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Mar 28, 2003

Guía de Pikmin

Autor: TurokJr (Juno64)

E-mail: fragojr@yahoo.com

Página original de la guía: SectorN.net (www.sectorn.net/ayudas/guias.htm)

Para uso de: GameFaqs (www.gamefaqs.com) y SectorN (www.sectorn.net).

Nombre: Jorge Isaac Frago

Versión 1.00

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net (www.sectorn.net) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs (www.gamefaqs.com): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Tabla de Contenido:

1. Introducción e Historia
2. Historial
3. Como usar esta guía.
4. Básicos
5. Conociendo a los Pikmin
6. Consejos Generales
7. Las 30 partes de la nave.
8. Batallas con los jefes y otros enemigos.
9. Copyrights

1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA:

Cuando todos siempre tratan de hacer lo usual, sale Nintendo y en especial Miyamoto con lo inusual. Este juego es del género estrategia, pero quita de tu mente a Starcraft o Command and Conquer y cualquiera similar, este juego no se trata de eso, es un nuevo concepto que toma prestado del género estrategia la idea de dirigir un comando...lo demás es totalmente nuevo. Es algo así como un simulador de jardín con extrañas criaturas de un jardín fantasioso.

Pikmin es un juego único. Tienes 30 días para recolectar 30 partes de una nave espacial y hacer manejable tu nave. Si durante esos 30 días no consigues las partes estás frito. Comandas a un grupo de fieles seres muy extraños llamados Pikmin por 4 enormes niveles de acción.

La historia cuenta que eres un viajero llamado Capitan Olimar del planeta Hocotate espacial el cual visita las galaxias y fue impactado por un asteroide. Tu nave cae en un insólito planeta en una zona boscosa y muchas partes de tu nave se han esparcido (30 de ellas). Aunque no todas

son importantes, es necesario recobrarlas para hacer manejar la máquina de nuevo. Tu traje solo tiene suplemento solo para 30 días porque por una cierta razón, el capitán Olimar pertenece a una especie a la cual el oxígeno es un veneno. Sin embargo en el planeta y por alguna razón, unas criaturas parecidas a una comida de Hocotate ayudan al capitán y se dejan dirigir por las instrucciones del viajero. Es así como la raza a la cual bautizó como Pikmin ayudará al capitán a recobrar las partes necesarias de la nave en 30 días.

Y así comienza tu aventura en el jardín interactivo de Miyamoto, creador de numerosos clásicos. El juego usa 19 bloques de la Memory Card y es para un solo jugador. Posee además 3 finales diferentes y se juega a base de días. El final del juego depende de que tanto hiciste en 30 días. Si fallas, bueno tendrás un final malo, si tienes todo serás quizá feliz. El juego puede considerarse de estrategia aunque discrepa en mucho de lo comúnmente visto en este género.

2. Historial

Versión 0.75:

Es la primera versión de la guía escrita originalmente para SectorN.net. En la misma todas las secciones básicas de maneja del juego se encuentran incluidas. La versión 0.75 en su versión HTML se encuentra en www.sectorn.net/ayudas/guias.htm.

Versión 1.00

Es la actual versión vista en GameFaqs.com escrita por última vez el 11 de marzo del 2003. La nueva versión de GameFaqs.com incluye las notas del autor, las nuevas legalidades de la guía, el nivel 4 del juego y el jefe final. Además incluye una revisión de cada una de las secciones de la guía.

3. Cómo usar esta guía

Esta guía explica de forma sencilla como salir con éxito por esos 30 días en el planeta de los Pikmins. La guía está dividida para que se comprenda de forma sencilla y sin mucha complejidad. A continuación las secciones de la guía:

--> Introducción e Historia: un compendio de lo que es Pikmin, la historia del juego y otros aspectos.

--> Historial: un compendio de las diferentes actualizaciones que ha tenido la guía.

--> Cómo usar esta guía: es donde estás (duh!!) y si estás aquí es porque tienes dudas o quieres saber como usar la guía.

--> Básicos: una explicación de los controles, los ítems del juego, una explicación de cómo funciona el juego y consejos básicos generales.

--> Conociendo a los Pikmin: un listado de las habilidades y restricciones de todos los tipos de Pikmin. Si no conoces la diferencia de los colores de los Pikmin, el por qué son así y para que sirven, será mejor que te estudies muy bien esta sección.

--> Consejos importantes: si quieres triunfar en el mundo de los Pikmin será mejor que hagas caso a estos consejos sencillos.

--> Las 30 Partes de la Nave: la guía no pretende explicar día a día lo que tienes que hacer. La guía muestra, sin embargo, los consejos de todo aquello que necesitas hacer para obtener las 30 partes de la nave. El unir los consejos de la sección anterior con estos es lo más ideal.

--> Jefes y otros enemigos: consejos básicos para el conjunto de bestias que deambulan este peligroso mundo.

--> Copyrights: comúnmente nadie lee los aspectos legales, pero por favor, pido a aquel interesado en tener esta guía por favor lea los derechos y legalidades de la misma.

4. Básicos

Pikmin ofrece uno de los controles más inteligentes y más fáciles de comprender aunque como entra en un nuevo género también hay que acomodarse poco a poco a él.

Control Stick: mueves al capitán Olimar o a su blanco. Si presionas el stick hasta el final harás correr al capitán. Si mueves el stick suavemente el capitán Olimar no se moverá pero si lo hará su blanco, cursor o círculo morado.

Botón L: rotas la cámara.

Start/Pause: pones el juego en pausa y entras a un menú de tres opciones. Continue te hace seguir en el juego. La opción "Wait Until Night" hace que pase el día rápido hasta la noche y la opción "Return to the last save" te hace volver al último día donde salvaste la partida.

Pad de control: sin uso aunque posee un pequeño movimiento gracioso (ver trucos y cosas).

Botón R: zoom de cámara: alejas y acercas la cámara.

Botón Z: Cambia el ángulo de cámara de vista 3/4 a vista superior.

Botón Y: entras el monitor del capitán Olimar. Este presenta diferentes informaciones como el mapa, cantidad de Pikmins, partes de la nave y su diario.

Botón X: separa a los Pikmins. Cuando tengas Pikmin de diferentes colores y presionas la X ellos se separan y quedan en escuadrones de cada color. Para los amarillos que cargan bombas también se separan entonces quedarían grupos de cada color y uno más para amarillos con bombas si las poseen. Uno de los botones más importantes de todo el juego.

Botón A: botón de acción, este te permite sacar un Pikmin sembrado, lanzarlo a la batalla así como sacarlos de sus cebollas o usar

información de la nave.

Botón B: usas el silbato para llamar a los Pikmin. Entre más se mantenga presionado mayor será el radio de silbido. Todos los Pikmin dentro del círculo del silbato serán obedientes y se formarán en grupo.

Stick C: mueve a los Pikmin en grupo. Todos ellos quedan agrupados y pegados entre si. Es bueno para cuando necesites pasar por estrechos lugares así como para asegurarte que los Pikmin te seguirán en línea recta y no esparcidos por allí.

Entre los ítems y cosas generales que vemos en el mundo de los Pikmin tenemos:

Cebollas: especie de bulbos con una flor en la parte de arriba y con 3 patas que son las que reproducen a los Pikmin de cada color. Además es el hogar de los Pikmin nacidos de esa misma cebolla según el color. Los rojos viven en las cebollas rojas y así. Debajo de la cebolla hay una luz y sirve para sacar o meter diferentes tipos de Pikmin.

Pastillas: alrededor del terreno encontrarás enormes pastillas o discos de 3 diferentes colores: azules, rojas y amarillas. Cada una posee un número que representa la cantidad de Pikmin necesaria para levantar y movilizar su peso. Se las encuentra en diferentes plantas como flores que crecen en el área. Es ingerida por otras especies y a veces las encuentras tiradas por allí. La regla de los colores es sencilla. Si un Pikmin de un color carga la pastilla del mismo color a la cebolla del mismo color entonces tendrás más Pikmin sembrados. Si Pikmin de un color llevan la pastilla de diferente color a su cebolla tendrás Pikmin sembrados pero en menor cantidad. Entre más sea el peso de la pastilla más serán los Pikmin sembrados.

Rocas Bomba: pequeñas rocas que los Pikmin amarillos toman y que son muy peligrosas por su poder de ataque.

Partes de la nave: es el objetivo principal de la aventura debes tomar 30 partes en total.

Otras cosas que veremos en el mundo de los Pikmins:

Barreras de Hueso: son débiles y con rajaduras. Un grupo de Pikmin rojos puede con ella fácilmente y te ahorra el uso de rocas bomba.

Barreras de Piedra: barreras resistente a ataques manuales y solo la destruyen las bombas.

Puentes: al principio es una especie de manojo de madera pero cuando los Pikmin se acerca construyen puentes y caminos.

Ascensores: pequeña especie de palanca de madera que los Pikmin alcanzan para formar un camino hasta una zona superior. Las hay en abundancia en el nivel 3 y algunas en el 4.

Néctar: muchos Pikmin empezarán a sacar pequeñas pajitas del suelo, de repente un líquido dorado aparecerá. Si haces pasar a los Pikmin hoja y retoño crecerán hasta el estado flor.

Cajas y otros obstáculos: algunas veces hay cajas que tapan entradas, simplemente usa a los Pikmins para apartarlas.

Los Pikmin, un grupo de extraños seres que la evolución jugo dándole características de insecto y plantas. Imagínate que son un grupo de hormigas del amazonas las cuales cada una realiza diferente trabajo específico, tienen ventajas y desventajas y en grupo son un escuadrón de matones en busca de alimento. Así son los Pikmin, solo que los comandas con un simple control. Veamos las ventajas y desventajas de los extraños seres:

Pikmin Rojo: el Pikmin rojo es el que más fuerza tiene y es el que recomiendo que tengas más porque lo usas para cosas importantes como el ataque contra enormes bestias del jardín virtual y son las más rápidas para construir puentes y hacer barreras. Los Pikmin rojos son necesarios en buena cantidad en el nivel 3 porque muchas de las piezas de la nave son cargadas por territorios lleno de especies que lanzan fuego y fumarolas y para los Pikmin rojo el fuego es objeto de cosquillas. Son inmunes a todo aquello que produzca calor excesivo y son las que mejores músculos poseen. Su cuerpo no resiste el agua.

Pikmin Amarillo: son los más livianos de los tres y por ende puedes lanzarlos al aire más lejos que los otros Pikmin. Sin embargo por ser los más débiles no se recomienda ponerlos en batalla mano a mano. Sus labores van más allá porque son los únicos que saben manejar las rocas bomba con seguridad por los niveles y son esenciales estas rocas para ataque de especies grandes y para destruir algunas barreras. Como ocurre con los rojos, este tipo de Pikmin no soporta el agua.

Pikmin Azul: su única función es que ellos son la única de las 3 especies que es inmune al agua. Además mejores para el ataque mano a mano en comparación a los de la especie amarilla pero no tan poderosos como la roja. Los Pikmin azules mueren al instante que son tocados por el fuego.

Pikmin Perdido: cuando un Pikmin es separado usando el botón X o se pierde del grupo se le considera perdido y pierde su color que lo identifica. El solo usar el silbato hace regresar a tu Pikmin perdido. Sin embargo ten cuidado porque si el día se acaba el Pikmin perdido morirá solo en la noche.

Además de los colores hay otro distintivo y es el estado del Pikmin. Hay 3 tipos de estado: planta, retoño y flor. Los estados están marcados por lo que tienen en la cabeza los Pikmin, sea una planta, retoño o flor. La diferencia es que si se es flor los Pikmin caminarán más rápido que los anteriores. Entre más avanzado el estado más rápido se irá con respecto al anterior. También hay que destacar que los estados retoño y flor son los que cargan las cosas y las mueven más rápido que los otros estados. Esto es importante porque los Pikmin deben seguir tu ritmo y una buena velocidad y buena salud significa que será mejor el trabajo. Usa el néctar para hacer más saludables a los Pikmin y deja crecer los Pikmin hasta el estado flor o por lo menos el retoño.

--> Cuando llegues a los niveles no es necesario buscar de todas formas las partes de la máquina. Mejor pon tus Pikmin a trabajar quitando las barreras de piedra y hueso. También es bueno que pongas en reproducción a varios Pikmin usando las pastillas o atacando y trayendo los cuerpos de animales derrotados a la cebolla. No hagas puentes a menos que quieras destruir las otras barreras que están más allá del puente o tomar una pieza fácil ya que luego que pasa la noche los insectos se encargan de destruir los puentes y al día siguiente deberás construirlo otra vez. Lo mismo con los ascensores. Es mejor abrirle un camino rápido a los Pikmin porque así aseguras que cuando los Pikmin lleven cosas lo hagan más rápido. Estudia el mapa y la ruta más corta para tener un trabajo más provechoso.

--> No se te ocurra poner los Pikmin amarillos en batalla y cuando uses las rocas bombas asegúrate de solo llevar a los Pikmin amarillos y separar al resto del grupo y dejarlos en un lugar seguro. Si en un día no consigues mucho adelanto y te diste cuenta que no hiciste mucho y/o perdiste mucho Pikmin lo mejor es poner Pausa y escoger la opción "Continue from the last save", esto te regresará al inicio de ese día donde podrás suprimir los errores.

--> En el nivel 3 trata de que por lo menos todas las partes de la máquina la lleven Pikmin rojos. Algunas piezas se sacan del agua y necesitas azules pero trata de llevar un grupo de Pikmin rojos y los dejas en la orilla y cuando la pieza llegue a tierra cambia de Pikmin y manda a los rojos a llevar la pieza. Lo mismo puede ser en el nivel 4 donde se recomienda que Pikmin azules lleven la pieza. Esto es porque en el nivel 3 abunda el fuego y en el 4 abunda el agua.

--> Piezas en zonas altas y cosas en zonas altas solo pueden ser tomadas por Pikmin de color amarillo.

--> Observa detenidamente el mapa y verás estrellas por toda la zona. Estas son las piezas de la nave. Estudia las entradas y observa si están al otro lado del agua u otras cosas como en zonas altas. Siempre es bueno tener el camino estudiado y dejar de improvisar.

--> Cuando enfrentes a un jefe lleva contigo muchos Pikmin en su mayoría rojo (a menos que esté en el agua como en el nivel 4). Cuando ataques trata siempre de atacar con un grupo y dejar otro grupo en un lugar seguro (botónX), esto hace que mientras el enemigo trata de sacar a los Pikmin de su cuerpo cuando quiera comérselos usas a los otros y así pierdes menos Pikmin. Además luego usas a los Pikmin del primer grupo para salvar a los del segundo grupo o puedes, si deseas, usar un tercer grupo. Aunque es mejor atacar en mayoría también es bueno tener grupos de apoyo.

--> Trabajo de Escolta: Cuando los Pikmin lleven las partes de la nave algunas especies tratarán de molestarlos. Trata de llevar a Pikmin para mantener a estos molestos animales ocupados y cuando los Pikmin que cargan la pieza están a distancia haz que se retiren y sigues a la especie más cercana. No estoy diciendo que ataques a cada una, si vez que uno de los animales come Pikmin del camino no quiere hacer daño mejor para ti, pero aquel que tenga malas intenciones hazle saber quien es el jefe. Muchas veces hasta el Capitán Olimar puede hacer este tipo de trabajo. Piezas del nivel 3 y 4 necesitan del trabajo de persuasión del capitán para unos seres parecidos a sapos que siempre estorban pero que son fácilmente distraídos. A esto llamaremos trabajo de escolta.

--> Nunca dejes al capitán Olimar fuera de salud porque esto hace que

pierdas la partida, pierdes el día y pierdes a todos los Pikmin que dejaste fuera. Si pasa esto te recomiendo que repitas el día.

--> Obvia cualquier animal que no quiera hacerte daño y que se encuentre alimentándose. Estos seres están muy ocupados comiendo y no van a molestarte te ahorras una batalla. Claro, esto a menos que quieras reproducir más Pikmin.

--> Cuando sacas a los Pikmin de su cebolla saldrán en el orden: flor, retoño, hoja. Siempre es bueno tener Pikmin en estado flor porque son más rápidos aunque el retoño no está mal. Evita los tipo hoja porque se caen fácilmente y son lentos por lo que son presa fácil. Si tienes tipo hoja trata de aprovechar el néctar aunque a veces es escaso. Ten paciencia y espera a que el Pikmin esté en flor antes de sacarlo de su estado de sembrado.

--> Cuando se acaba el día y los Pikmin cargan una pieza de la nave y te das cuenta que el tiempo se acaba hazlos llamar porque los perderás. No es necesario llevar los Pikmin a sus cebollas cuando el día acaba. Los únicos Pikmin que mueren cuando el día se acaba son aquellos perdidos y los que cargan algún objeto o aquellos que realizan un trabajo de construcción. Los Pikmin sembrados, los cercanos a las cebollas (aún sin color) y aquellos que te acompañan sin realizar trabajo no morirán.

--> Siempre encuentra el tipo de ataque correcto para cada jefe. La regla es evitar la parte peligrosa del enemigo. Por ejemplo, para los insectos grandes de color rojo del nivel 2, su "parte peligrosa" es la boca por lo que se recomienda la espalda para destruirlo. Lo mismo para las serpientes aves del nivel 2 donde atacar los ojos es su punto débil. Para los insectos de agua nada mejor que los azules y para aquellos que lanzan fuego es mejor los rojos, aunque para aquellos neutrales recomiendo los Pikmin rojos. Encontrarás varios tips en contra de otros enemigos en la guía.

--> Los insectos que duermen solo se despiertan si son atacados o cuando oyen el bullicio de los Pikmin llevando objetos diferentes. Cuando esto ocurra trata de llevar un escuadrón de escolta para distraer por un rato estos enemigos hasta que los Pikmin recolectores pasen el camino.

--> Trata de tener más Pikmin rojos que de otras especies, seguido ten azules y los amarillos deben ser colocados de último. No digo que necesites pocos solo digo que trata de que así funcione tu equipo en cuanto a cantidad.

--> A veces tendrás que sacrificar algunos Pikmin. Cuando vez que la población de un grupo baja trata de recobrarlos trayendo enemigos y pastillas a su cebolla. Si murieron muchos lo mejor es empezar el nivel otra vez. Trata de llevar pastillas del color del Pikmin para más eficiencia. Además el nivel 1 es un lugar perfecto para producir Pikmin en masas. Tómate un día si lo deseas para reproducir a los Pikmin. Siempre es mejor tener buena cantidad para hacer el trabajo más eficiente, no importa si pierdes un día.

--> A veces donde hay rocas bombas verás unas cuantas. Cuando se acaben las que tienes a la vista sigue mandando Pikmin porque a veces hay escondidas debajo del lugar donde estaban las rocas a oscuras.

7. Las 30 Partes de la Nave

Tu objetivo es obtener las 30 partes de la nave o máquina de la nave. Aunque no todas son necesarias de todos modos las necesitarás todas porque la última (30) solo se consigue luego de 29 partes encontradas y esa última es necesaria. Tienes 4 niveles y en cada nivel te aparece abajo del nombre en el mapa la cantidad de partes de la máquina representados por una estrella.

Nivel 1: El Sitio de Impacto:

Perfecto lugar para reproducir a los Pikmin y un lugar de entrenamiento para tus Pikmin, realizarás trabajos sencillos y nada forzosos aunque hay un enemigo que es un asesino en masa pero que se obvia fácilmente. Este nivel consta de 2 partes: la primera se consigue el primer día y la restante cuando tengas los Pikmin azules del nivel 3.

Motor de Arranque:

Necesitas: 20 Pikmin del inicio (rojos)

Es la parte necesaria para volar aunque a pequeñas alturas. Cuando inicias el juego te aparecerá un Pikmin en la cebolla roja. Espera a que se haga flor. Por el momento estudia el lugar y observa las pastillas de color con el número. Cuando el Pikmin crezca a flor o retoño hazlo que busque la pastilla que necesite un solo Pikmin para ser llevada (en las flores). Aquí el tiempo no es problema por lo que juega tranquilo. Ahora haz que el Pikmin lleve la pastilla a la cebolla y saldrán más Pikmin de ella. Repite la fórmula de sacar a los Pikmin hasta que tengas una buena cantidad (de preferencia de 15 en adelante, al final del nivel tendrás 25 Pikmin). Ahora lanza a todos los Pikmin a la cajeta que cubre el camino (necesitas un mínimo de 10) que se encuentra cerca de la cebolla y hazlos trabajar un poco. Cuando se destruya la barrera pasa al otro lado y lanza a los Pikmin a la pieza de la nave y hazlos que la lleven a la nave Ahora podrás montar el vuelo.

Generador de Positrones

Necesitas: 20 Pikmins (azules)

Lleva un batallón de Pikmin rojos, amarillos y azules (que sea una cantidad mayor de Pikmin azules de los que necesitas para cargar la pieza porque puedes perder a algunos en batalla). Ve por el camino que se abrió al inicio con la caja y haz que los Pikmin amarillos recojan las bombas. Ahora lleva a los Pikmin amarillos de dos en dos o 3 en 3 (puedes llevar cuantos quieras pero es para evitar problemas). Trata de llevar solo aquellos con bombas hasta la pared quebrada. Hazla explotar y sigue hacia la pequeña playa. Ahora ve por la izquierda y ataca con las bombas la otra barrera. Usa a los Pikmin rojos aquí si se acaban las bombas (recuerda que las bombas pueden ser más de las que se ven, revisa la sección de tips para más información). Ahora busca a tu batallón de Pikmin azules (ten cuidado con la cosa pegajosa que aparece en el tronco ya que es extremadamente venenosa, por eso trata de tener Pikmin flor). Ahora pasa el agua hasta una almeja localizada en una pequeña isla. Vence

la almeja (revisa la sección de Batallas con Jefes para saber como hacerlo) y gana la pieza. Si abriste la segunda barrera podrás llevar la pieza sin peligro a la nave y evitas la enorme babosa. Si aún no se acaba el día trata de reproducir más Pikmin, en especial aquellos que perdiste más en batalla.

.....
Nivel 2: El Bosque de la Esperanza.
.....

Un lugar enorme que simula un jardín. Aquí encontrarás la cebolla amarilla así como te enfrentarás al primero de los jefes en un muy buen lid. El juego te mueve por diferentes ambientes. Solo necesitas 5 piezas para ganar el siguiente nivel. Muchos insectos, muchos comp. Pikmin, mucho trabajo que hacer y el tiempo corre.

Cebolla Amarilla:

Desde la zona de inicio tumba la barrera quebrada con los Pikmin rojos de forma manual y sigue el camino (para que los Pikmin no mueran recomiendo que elimines primero a varios de los insectos pequeños por la espalda, usa a varios para que no muera ninguno, lo mismo para los grandes). Ahora, encontrarás una pieza (Eternal Fuel Dinamo) y unos insectos grandes dormidos. Pasa por ellos eliminando al insecto por detrás y al final (caminando hacia la derecha del inicio) encontrarás otra barrera quebrada que los Pikmin deben bajar. Separa a los Pikmin y déjalos en la entrada y sigue el camino hasta encontrar la cebolla amarilla al final.

Eternal Fuel Dinamo:

Necesitas: 40 Pikmin de preferencia rojos
Desde la zona de inicio tumba la barrera quebrada con los Pikmin rojos de forma manual y sigue el camino (para que los Pikmin no mueran recomiendo que elimines primero a varios de los insectos pequeños por la espalda, usa a varios para que no muera ninguno, lo mismo para los grandes). Ahora verás cerca del lago y de un insecto grande una de las piezas de la nave. Primero elimina al insecto grande por detrás y luego manda a 40 Pikmin a cargar la pieza hasta la nave.

Radar Caprichoso (Whinmiscal Radar):

Necesitas: 20 Pikmin.
Desde donde estaba la cebolla amarilla verás unas barreras la derecha. Elimínalas y encontrarás una pieza en una zona alta. Usa a los Pikmin amarillos para llegar a ella y haz que la lleven a la nave (recuerda escoltarlos por cualquier ataque, revisa la sección de tips). Cuando obtengas esta pieza podrás usar el mapa en el menú.

Extraordinario Tornillo (Extraordinay Bolt):

Necesitas: 30 Pikmin
Más allá del radar verás una puerta o barrera de roca. Necesitas 9 bombas rocas para hacerla bajar. Busca bombas cerca de la zona del Eternal Fuel Dynamo y de la zona donde estaba la cebolla amarilla. Recuerda que aunque a simple vista quizá no veas bombas de todos modos lanza Pikmin amarillos por si acaso. Cuando tengas por lo menos 9 bombas entonces lléalos a la barrera más allá de donde estaba el radar y destruye la barrera. Limpia el camino y haz que los Pikmin lleven la pieza y recuerda llevar al grupo escolta si hay enemigos grandes.

Nova Blaster:

Necesitas: 30 Pikmin

Destruye la barrera de roca de la zona de inicio y sigue recto y luego dobla a la derecha. Ahora ve hasta el final (primero elimina a todos los enemigos) y verás una zona con bombas rocas y una pieza que parece un cohete. Este es el Nova Blaster. Haz que los Pikmin lo lleven de vuelta.

Toldo de Radiación (Radiation Canopy)

Necesitas: 30 Pikmin

Lleva un grupo considerable de Pikmin rojos (70 por lo menos) a la zona donde estaba la Nova Blaster y verás que detrás de allí hay una especie de cornisa o zona alta que si pones la cámara a distancia harás aparecer una barrera. Ok lanza a los Pikmin hacia esa zona. Ahora regresa y dobla a la izquierda hasta cruzarte con una zona con agua y una barrera blanca que debes bajar con Pikmin azules, sigue y verás a los Pikmin rojos que lanzaste anteriormente . Antes de eso puedes mandar Pikmin azules a destruir la barrera, sino usa a los mismos rojos. Cuando la barrera ceda tendrás una muy buena batalla con una Araña Gigante. Véncela y lleva la pieza a la nave (revisa la sección Batalla con Jefes para saber como vencer a este enemigo).

Aislante de choques (Shock Absorber):

Necesitas: 30 Pikmin.

Desde la zona de las cebollas ve al jardín amplio donde estaba la primera pieza y dobla a la izquierda con Pikmin azules hasta que veas un pequeño estanque con raíces. Cruza la zona hasta que veas un claro con la pieza a lo lejos. Primero claro debes eliminar al enemigo.

Sagittarius:

Necesitas: 20 Pikmin

Camina hasta el jardín amplio y cruza hasta el lago (elimina algunos insectos del camino). Ahora verás un estanque y una especie de manojo de madera. Haz que los Pikmin azules trabajen sobre el manojo hasta que la construyan. Llega a la isla y de nuevo lanza a los Pikmin al trabajo. Ahora verás la pieza. Lanza a los Pikmin a la pieza y todo será pan comido (pero que no te coman a ti :D)

Geiger Counter:

Necesitas: 15 Pikmin

Desde la zona donde encontraste la cebolla amarilla ve por la izquierda con Pikmin azules y verás una caja entre dos estanques. Baja con los Pikmin al agua y lánzalos detrás de la caja para que la empujen. Ahora con Pikmin rojos espera el ataque (cuidado al pasar por el estrecho camino, lleva a los Pikmin poco a poco y deja a los demás en un lugar seguro, debes pasar a varios Pikmin). Verás que aparecen serpientes con cara de aves desde el suelo. Vence a la última de ellas y lleva la pieza. Recuerda llevar escolta (revisa la sección de Batallas con Jefe para saber como vencer al enemigo y los tips para saber que es la escolta).

Nivel 3: El Bosque Central:

Más que bosque es una oscura, profunda y húmeda caverna en lo más profundo del mundo de los Pikmin. Sin embargo con una buena cantidad de

Pikmin rojos no tendrás problemas. Aquí encuentras a los Pikmin azules y tendrás dos poderosos enemigos: un Hongo venenoso y una Gigaraña. Ambos explicados en la sección de Batallas con Jefes. Ten cuidado con los Pikmin azules y amarillos porque esto está que arde!!!!

Cebolla Azul:

Desde el inicio ve a la zona donde hay muchos hoyos y zonas con agua. Para que no te pierdas, ve a la zona donde hay muchos enemigos que lanzan fuego y que posee un gran lago con ranas amarillas (en el lago hay una flor solitaria). Desde allí y suponiendo que estás de espaldas al lago ve por la izquierda (primero camina un poco hacia delante) y siguiendo recto encontrarás a varios insectos pequeños subterráneos. Sigue hasta encontrar la cebolla que está cerca del inicio (si no entiendes mucho recomiendo que uses la cámara superior y des una vuelta alrededor del inicio y verás sin problema la cebolla, pon la cámara alejada para mejor visibilidad).

Engrane Automático:

Necesitas: 15 Pikmin

En el mismo inicio verás esta pieza de color celeste, cerca de una de las paredes de roca. Usa a Pikmin rojos y lánzalos al pequeño manojito de madera que parece de esos donde hacen hogueras. Si pones a trabajar a los Pikmin verás que se convierte ahora en una especie de ascensor.. Ahora ellos seguirán el camino y traerán la pieza.

Ionium Jet #1:

Necesitas: 20 Pikmin azules.

Colócate cerca de la nave y verás hacia abajo un conjunto de estanques y terrazas que bajan. Usando a los Pikmin azules y al explorar el área ve a lo más bajo y verás que en la última zona hay una pieza. Simplemente manda a los Pikmin azules y listo.

Flotador Espacial (opcional):

Necesitas: 25 Pikmin

Cuando estés buscando las pastillas de color a las cebollas cerca de la zona de inicio notarás que un insecto de tamaño pequeño empezará a empujar las pastillas como si fuese comida incluso cuando los Pikmin la tengan. Si lo matas verás que aparece el flotador. Una táctica sencilla para eliminarlo es atraerlo con una pastilla (el solito viene) y haz que hayan por lo menos 2 Pikmin flor cargando una pastilla de 1 valor. Verás que al llegar a la cebolla el insecto caerá de espaldas dándose un duro golpe y podrás aprovechar y rematarlo.

Filtro Antioxidante:

Necesitas: 40 Pikmin

Usando a los Pikmin azules, ve al lago con ranas amarillas y sigue hasta el final y verás la pieza de la nave. Esta pieza tiene un pequeño problema y son las benditas ranas, sin embargo puedes usar el viejo truco de la distracción. Primero, coloca a tu batallón en posición segura (de preferencia cerca de la barrera del mismo lago). Además recomiendo que dejes la cantidad necesaria de Pikmin rojos para levantar esa pieza esperando en la playa, recuerda que en este nivel es muy recomendable que los Pikmin rojos carguen las piezas, aunque si no alcanzan no importa al final te explico como se puede hacer (revisa la sección de tips). Ok, si te das cuenta tienes Pikmin rojos y azules esperando (lleva más azules de lo necesario) entonces quien queda?? Pues nuestro amigo el pequeño Olimar. Ve a donde están las ranas y verás que te pondrán atención, aléjalas lo más posible de la zona pero que no sea muy lejos porque regresarán. Ahora cuando estén algo alejadas busca a los Pikmin azules rápidamente y lánzalos hacia la pieza, verás que las ranas regresan pero

por lo menos te dio tiempo a cargar la pieza, ahora lo importante es tener Pikmin azules de reserva y lánzalos hacia la rana más cercana y que más moleste de las dos y también ponte frente de su cara para que te vean las ranas y así te sigan a ti, es más puedes hasta pegarles además no hacen mucho daño. Ya cuando veas que se alejan llaman a los Pikmin azules que peleaban con las ranas y sácalas a la playa, ahora rápidamente llama a los Pikmin que cargan la pieza y haz que la dejen en el suelo. Si tienes Pikmin rojos cerca deja que ellos se la lleven, sino lleva a los Pikmin azules a la cebolla y saca a los rojos y así se la llevarán.

Dispositivo Antigraavitatorio

Desde la zona del lago ve por la izquierda hasta encontrar un manojo de madera en la zona final de los seres grises lanza fuegos (al lado del agua, solo rodea la zona acuática y encontrarás el manojo). Ahora haz que los Pikmin rojos trabajen en la construcción del puente o pendiente y cuando suban lánzalos a la pieza y que la lleven a la nave.

Libra:

Necesitas: 15 Pikmin (mínimo de 15 amarillos y otros 15 mínimo rojos)
Desde el lago de las ranas ve por la derecha hasta una barrera, entra usando una cantidad considerable de Pikmin rojos (para la construcción), amarillos (para la pieza) y pocos azules (para un pequeño trabajito). Sigue el camino teniendo mucho cuidado con las llamas o columnas de fuego y encontrarás un manojo de madera. Haz que los Pikmin rojos trabajen en ella y finaliza el puente. Ahora en el otro lado lanza a los Pikmin azules al agua para que abran la pequeña fumarola de agua caliente. Lanza a los Pikmin amarillos a la zona alta, usa la fumarola de agua caliente para subir y de nuevo lanza a los Pikmin amarillos hasta la pieza. Si necesitas más Pikmin solo busca reservas abajo y repite los pasos. Cuando hayan bajado del todo haz que los Pikmin rojos la lleven a la nave y así evitas que los amarillos (que además son más lentos) corran peligro en la zona de columnas de fuego.

Computadora Análoga:

Necesitas: 20 Pikmin (20 azules y 20 rojos mínimo)
Desde la zona de la pieza anterior ve recto desde el puente teniendo cuidado con el fuego hasta un estanque con una pieza en el fondo. Haz que los Pikmin azules la saquen del agua y una vez afuera llámalos y reemplázalos por Pikmin rojos que se encargarán de llevar la pieza.

Estabilizador Omega:

Necesitas: 30 Pikmin (para cargar, muchos más para batallar).
En la zona de las criaturas grises lanza fuego ve por la izquierda hasta una zona con luces azules. Usa un escuadrón 100% de Pikmin rojos y verás un enorme hongo. Véncelo (revisa la sección de batallas con jefes para saber como) y lleva la pieza a la nave.

Satélite de Guardia:

Necesitas: 20 Pikmin
Cerca de la zona del hongo venenoso un poco más arriba deberás abrir algunas puertas y barreras hasta llegar a una última barrera de roca que debes destruir con bombas (las bombas están al final del lago, solo usa el puente que construiste y construye uno extra). Ahora entrarás a una pequeña estancia con arena donde encontrarás una enorme araña. Para vencer a Gigaraña revisa la sección de Batallas con Jefes y lleva la pieza. Revisa el mapa para ver la pieza más cercana a la zona del hongo venenoso, estudia las entradas y puertas importantes para abrir y no tendrás problemas en localizarla.

.....
Nivel 4: La Última Primavera.
.....

El más grande y espectacular de los niveles. Zonas acuáticas dominan el nivel por lo que una cantidad de Pikmin azules debe ser considerable. Habrán algunos sacrificios por hacer y tendrás que usar un poco más la cabeza. Sin embargo las batallas son menos complicadas.

Máquina de Masajes:

Necesitas: 30 Pikmin

Desde el inicio ve con los Pikmin azules por el agua cruzando la zona de ranas amarillas, encontrarás un manajo de madera para construir un puente (primero debes eliminar a los bichos). Cuando este listo manda a los Pikmin amarillos y rojos afuera (regresa a los azules). Ahora cruza el puente con los Pikmin amarillos y rojos y déjalos allí. Lleva como a 9 amarillos a la zona donde hay un enorme insecto con piel roja y negra y verás que cerca hay unas bombas. Recoge como 9 bombas y ataca al insecto en la espala bomba a bomba hasta que muera. Cuando esto ocurre lleva la pieza a la nave.

Tornillo tipo reparación (Repair-type Bolt):

Necesitas: 20 Pikmin.

Cerca de la nave hay un pequeño camino con agua en ambos lados y al final, en una zona alta está la pieza. No se si exista otra forma pero para obtener esta pieza hay que sacrificar Pikmin amarillos. Cruza en cantidades pequeñas Pikmin amarillos por el camino estrecho y lánzalos a la pieza. Regresa y repite el paso hasta que la levanten. Cuando esto ocurra los muchos Pikmin amarillos caerán al agua. Trata de llamar rápidamente a los sobrevivientes. La pieza caerá al agua o se mantendrá en el suelo. De cualquier forma mejor llama a los Pikmin azules.

Radio Interestelar:

Necesitas: 20 Pikmin

Ve cruzando el agua con Pikmin azules un sistema de pequeños islotes hasta encontrar un enorme bicho con bonitos colores y con nariz larga. Véncelo (checa la sección de Batallas con Jefes para saber como) y ganarás la pieza. Usa la distracción para las ranas que molestan como lo hiciste en el nivel 3.

Bowsprit:

Necesitas: 30 Pikmin

Ve por cualquier lado, por el laberinto o por el camino largo lleno de barreras (el cual es el más recomendable) y sube al tronco que está detrás de las cebollas y la nave (checa el mapa). Deberás destruir varias barreras. Si escoges el laberinto deberás de abrir unas puertas y batallar con los insectos grandes, a pesar de que otro camino es más largo es más seguro. Una vez en el tronco vence a la araña gigante como en el nivel 2 y gana la pieza (checa la sección de Batallas con Jefes para saber como).

Gluon Drive:

Necesitas: 50 Pikmin

Del inicio caminando hacia el agua de espalda a la zona de laberintos llegarás a un sistema de dos manajos de madera. Simplemente haz que los Pikmin azules trabajen al otro lado del agua y que el otro equipo trabaje en el otro lado. Cuando las dos partes se unan podrás llevar la pieza.

Rotor de Zirconio:

Necesitas: 30 Pikmin

Mas allá de la pieza anterior (Gluon Drive) siguiendo un pequeño riachuelo encontrarás una pieza en una zona protegida con una barrera. Haz que los Pikmin azules la destruyan. Solo debes lanzar los Pikmin a la pieza y ellos harán el resto (deben ser Pikmin azules).

Lámpara UV:

Necesitas: 10 Pikmin

Ahora prepárate para batallar, trata de eliminar a los bichos en la zona del laberinto (en especial a los grandes). Usa bombas para que sea más rápido. Ahora cerca del segundo de los insectos grandes hay una pendiente. Súbela con una cantidad pequeñas de Pikmin, poco a poco sube al escuadrón pasando por los estrechos caminos hasta el final donde encontrarás a la pieza. Si destruyes la barrera cercana a la nave y que da paso al laberinto será todo más rápido. Usa las bombas de la primera pieza para destruir la barrera.

Silla del Piloto:

Necesitas: 25 Pikmin

Saliendo de la zona donde estaba el rotor de Zirconio ve a la izquierda por el agua y en el camino encontrarás la silla del piloto.

Ionium Jet #2:

Necesitas: 15 Pikmin

Sigue el camino donde estaba la silla del piloto por el agua y te encontrarás con una pieza en una plataforma alta plana y rectangular. Lleva a Pikmin azules y lánzalos a una plataforma más baja (primero hazlos trabajar en el geiser pequeño de allí). Ahora cuando los hayas lanzado haz que geiser te eleve y luego de esto lanza a los Pikmin a la pieza.

Chronos Reactor:

Ok, revisa en el mapa y verás la pieza representada por una estrella (se encuentra en la zona final de agua, más allá de los troncos). Sigue hasta llegar a esa zona y verás que la pieza se encuentra en una zona alta donde solo llegan Pikmin amarillos. Sin embargo para llegar debes tener Pikmin azules. Observa y verás una flor azul en la playa y frente a ella una isla rectangular con una flor amarilla. Lleva los Pikmin azules y poco a poco ve lanzando Pikmin azules a la flor amarilla. Notarás que la flor "se come" a los Pikmin azules. Espera un rato y verás que los Pikmin azules se convertirán en Pikmin amarillos. Ahora lanza desde la isla los Pikmin amarillos hasta la zona de la playa y de allí lánzalos a la pieza. Solo haz que bajen la pieza, una vez abajo usa Pikmin azules para llevarla a la nave.

Nivel 5: La Batalla Final:

Bueno, es nuestro último reto, uno bastante bueno que te llevará a usar tus mejores aptitudes sobre el uso de los Pikmin azules, amarillos y rojos. Primero toma alrededor de 80 Pikmin azules y pasa por el agua. Ve hasta el otro lado hasta los leños y haz que empiecen a trabajar en la construcción del puente. Una vez terminado toma alrededor de 5 Pikmin amarillos y lánzalos por el agua hasta una isla pequeña. Ahora pasa por el agua, recoge tus Pikmins y lánzalos hasta la zona alta. Toma camino

por el agua, sube usando el geiser y nuevamente lanza tus Pikmin amarillos hasta la zona de las Rocas Bomba. Ahora regresa con ellos hasta la zona de inicio (solo debes pegartes a ellos, no uses B) y haz que usen las bombas para destruir la pared de roca.

Viene la parte más retadora del nivel. Debes pasar el camino de fumarolas (lanza llamas) usando los Pikmins rojos. Coloca a los Pikmins en la entrada del camino y colócate luego debajo del mismo. Ahora llámalos y camina por debajo hasta el otro lado (debes usar el silbato y caminar, ellos te seguirán pero por arriba). Hay otra forma la cual es nuevamente dejar a los Pikmin rojos en el camino de fuego y caminar por la derecha, por la zona de agua y el puente que abrieron los Pikmin azules. Cuando llegues al otro lado haz que los Pikmin rojos trabajen en la caja. Luego llama a cuantos Pikmin rojos puedas y destruye la puerta para enfrentar al jefe (entre más rojos lleves mejor pero debes tener 100 Pikmins, o sea, quizá tengas que regresar a las Cebollas a buscar Pikmins).

8. Jefes y Otros Enemigos

Nivel 1: El Sitio de Impacto:

La Almeja:

Este jefe posee en su poder una de las piezas. Para eliminarlo necesitas a los Pikmin azules porque se encuentra rodeada de agua. Simplemente ataca a la almeja en su centro carnoso y verás que abre la concha tratando de cerrarla. Es cuestión de timing o cálculo porque cuando cierra la concha debes tener a todos los Pikmin fuera del ataque ya que mueren. Lo que debes hacer es que cuando la parte superior de la concha (la que cierra y abre) empieza a parpadear es que está apunto de caer lo que quiere decir que ya desde un poco antes debes sonar el silbato y tratar de atraer a todos los Pikmin. Por eso es importante tener Pikmin flor porque así serán más rápidos en la huida. El enemigo es estático y no tendrás problemas. Solo repite la fórmula y calcula el tiempo de abierto y cerrado de la concha y ataca poco a poco. No mandes una cantidad exagerada de Pikmin porque demorarás mucho más.

Nivel 2: El Bosque de la Esperanza:

La Araña Gigante:

Wow, este si está grande, la localizas luego de construir el puente a la izquierda de la puerta abierta desde el inicio. También posee una parte de nave. La "parte peligrosa" de la araña es su parte delantera, sin embargo es también su parte débil ya que lo demás es un enorme caparazón. Algunos Pikmin atacarán sus patas lo que es bueno porque la hará más lenta, pero es importante conocer su único ataque que es una especie de bola de tierra que lanza desde su boca. Lo que hay que hacer es primero es comandar a un grupo a una válvula o respiradero encima de los ojos de la araña para que esta se ahogue con el Pikmin que queda atorado allí.. Lanza la cantidad necesaria de Pikmin antes que lance la bola asesina..

Verás que luego que uno de los Pikmin se quedará atorado y sin aire lo que hace que esta abra sus alas para abrir otros conductos, esto hace que una parte vulnerable de ella se abra (su parte trasera) y cuando esto pase manda a los Pikmin a atacar en mayoría. La araña cerrará sus alas pero no matará a ningún Pikmin, solo los lanzará a lo lejos. Trata de juntarlos a todo si no tienes más Pikmin a tu lado, pero si los tienes ataca de nuevo a la boca antes de que saque otra bola de lodo. Si no tienes huye hasta tener varios Pikmin y atacar. Repite esto hasta que muera.

Aves Serpiente:

Personalmente este es el enemigo más difícil del juego. De nuevo lleva Pikmin rojos y en buena cantidad. Este jefe se localiza en la zona pasando una caja que obstruye el paso de un pequeño camino entre dos estakes chiquitos. Encontrarás 3 de estos enormes seres pero solo uno de ellos posee la pieza (cuando lo jugué era aquel que estaba más alejado cercano al pequeño lago). Para eliminarlos espera a que salga, este es el mejor momento para atacar porque será más fácil pegarle a su punto débil: su rostro y más específico sus ojos aunque todo el rostro recibe daños. Lanza los Pikmin al rostro cuando baje la guardia y trata de evitar sus fauces. Usa el botón C para agrupar a los Pikmin. Si lanzas Pikmin a su cuello esta ave serpiente bajará la cabeza un poco lo que permite que hagas llegar a los Pikmin fácilmente a su rostro. El ave serpiente regresará bajo tierra pero cuando sale verás que muchos Pikmin seguirán atacando, esto es bueno porque ayuda a que el ataque sea despiadado. Siempre trata de llamar a los Pikmin para que no pierdas muchos en batalla cuando caen porque esta especie dará un fuerte movimiento para deshacerse de los Pikmin que la atacan y al mandarlos lejos pueden ser presa de otras aves serpiente o del agua (si son rojos). Este enemigo necesita una cantidad considerable y lo más seguro es que pierdas muchos Pikmin pero si lo vences serás un ganador aunque haya acabado considerablemente con la población. Si crees que lo hiciste mal a pesar de ganar puedes repetir como aparece en la sección de tips.

Nivel 3: El Bosque Central

Hongo Venenoso:

Esta batalla es genial y puede acabar rápido si llevas Pikmin flor y en buena cantidad pero la batalla necesita de un pequeño sacrificio. El Hongo como el nombre lo dice, es extremadamente venenoso. No mata a los Pikmin sino que los posee. Que quiere decir?, pues que los Pikmin envenenados te atacarán. Necesitas Pikmin flor porque deberás llamarlos para evitar el veneno. Lanza varios Pikmin al tronco del hongo y su sombrero hasta que ceda y caiga. Normalmente esto no ocurre la primera vez, lo que ocurre es que el hongo abrirá, por así decirlo, su sombrero. La experiencia (deberás tratar más de una vez para no perder tanto Pikmin porque normalmente la primera vez pierdes mucho) te dirá el tiempo de demora, luego de un rato abrirá el sombrero y cuando lo haga llama a tus Pikmin porque soltará el veneno. Algunos quedarán envenenados, un número bueno es de 4 a 10. Verás que en uno de esos despiadados ataques a su tronco hará que el hongo caiga de cabeza y es aquí donde es vulnerable. Cuando esto ocurra lanza a TODOS los Pikmin a tu disposición para que muerdan al monstruo. Con un buen ataque solo harás esto una vez pero quizá necesites dos o tres. Lleva solo Pikmin rojos ya que la zona está atestada de fumarolas.

Gigaraña:

Este bicho si es grande y lo peor de todo es que es demasiado alto. No

significa que necesites Pikmin amarillos, recuerda que la regla es tener Pikmin rojos. Pero algo importante es aprender su punto débil que es fácilmente visible: la esfera centra. Su medio de ataque más poderoso son sus potentes y rápidas patas. Verás que los Pikmin atacarán las patas para que su centro esférico baje. Es allí cuando debes lanzar a la mayor cantidad de Pikmin posibles. Como los otros jefes, este hará un movimiento brusco para tumbar a los Pikmin y es aquí donde debes tener cuidado porque Gigaraña pisará a los Pikmin caídos. No debes perder mucho Pikmin aquí, siempre repite el proceso. El gran problema es saber cuando la esfera central está lo suficientemente abajo, por lo demás es cuestión de práctica.

Nivel 4: La Última Primavera:

Multicolor volador:

Perdonen el nombre del bicho pero así lo bautice porque eso es lo que es. Una especie de.....bueno de bicho volador con hermosos colores. El bicho es de lo más sencillo de vencer y, por lo que noté, no es un asesino en serie como los demás ya que lanza una especie de ráfaga de aire que hace dormir a los Pikmin. Solo lleva Pikmin azules, lánzase los y quita su energía.

Araña Gigante:

Es la misma que en el nivel 2, así que revisa los tips de allí.

Nivel 5: El Último Reto

Emperador Bulbax:

Este jefe será de muchos problemas y necesitarás de práctica para vencerlo. Primero, como dije, manda a cuantos Pikmin rojos puedas. El objetivo es esperar a que su cara está expuesta y lanzarle los Pikmin en esa zona. Mucho cuidado con tener Pikmin cerca de su boca porque los lamerá y serán comida. La idea es lanzar alrededor de 10 a 20 Pikmin a la cara y que ellos hagan el trabajo y tener a los otros en un lugar más o menos seguro. Luego buscarlos, cuando regreses quizá los Pikmin que atacaba al jefe en la cara caerán por los movimientos de Bulbax, así entonces lanza los nuevos que recogistes a su cara y recoge a los sobrevivientes (creeme, esto es una carnicería). Es un dame que te doy, repite el proceso hasta vencer a Bulbax y tomar la "preciada" última parte de la nave.

9. Copyrights

La siguiente guía está protegida por los derechos de autor y se prohíbe su reproducción total o parcial a menos que se tenga el permiso del autor. Se les pide a aquellos interesados en la guía, por favor comunicarle al autor. Es casi 100% seguro que la preste pero antes deben mandarme un email.

La guía puede ser copiada y guardada en tu disco duro. Incluso puede ser impresa mas no distribuida de cualquiera forma. Puedes mandarla a otro

amigo que necesite ayuda pero para uso personal.

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net (www.sectorn.net) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs (www.gamefaqs.com): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Todos los derechos reservados.

Copyright TurokJr; Marzo 2003.

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