

Pikmin FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Sep 7, 2003

%%*%*%*% *%*%*%*%*%*%*% *% *% *% *% *%*%*%*%*%*%*% *% *%
*% *% *% *% *% *%*% **% *% *%*% *%
*% *% *% *% *% *%*% *%*% *% *%*% *%
*% *% *% *% *% *%*% *% *%*% *% *% *%*% *%
%%*%*%*%*% *% *%*%*% *% *% *% *% *% *%*% *%
*% *% *%*% *% *% *% *% *% *% *%*% *%
*% *% *% *% *% *% *% *% *% *%*% *%
*% *% *% *% *% *% *% *% *% *%*% *%
*% *%*%*%*%*%*% *% *% *% *% *% *%*%*%*%*%*%*% *% *%

PIKMIN FAQ

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 25 de julio del 2003.

Terminado: 7 de agosto del 2003.

E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com

Sitio Web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Hola, este es el Faq de uno de los primeros juegos para el Gamecube, el Pikmin, el cual tiene una historia muy original, unos gráficos y jugabilidad muy buenos. La historia de este juego nos lleva al espacio, donde una nave procedente del planeta HOCOTATE choca con un meteoro y es obligada a hacer un aterrizaje forzoso en la tierra. Una vez allí, ve que su nave ha perdido varias de sus partes indispensables para regresar al espacio sideral, pero por casualidad, encuentra unas criaturas extrañas a las cuales llamó Pikmin; junto con estas criaturas necesitará recuperar las 30 partes de su nave en 30 días o menos, ya que es su límite. Este es el contenido del Faq:

1. Enemigos.
2. Partes
3. Walkthrough.
4. Agradecimientos.
5. Información Legal.
6. Información de contacto.

-
1. Enemigos.

En esta parte se describirán a los enemigos junto con sus ataques y debilidades, también se dirá cuantos Pikmin dará, cuantos necesita para cargar y cual es la mejor opción para destruirlos.

· ARMORED CANNON BETTLE

Localización: The Forest of Hope, The Distant Spring.

Descripción: este es un enemigo de patas negro cubierto con un caparazón que lo defiende de los ataques, también puede lanzar piedras gigantes desde su boca que pueden aplastar a todos tus Pikmin.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: para matarlo primero debes esperar a que aspire, entonces, lánzale un Pikmin y se quedará atascado en su nariz, pero por otra parte abrirá su coraza y es tiempo de que con muchos Pikmin, alrededor de 20, le empieces a bajar su vida.

Pikmin para cargar: Mínima 30, Máximo 50, da 50 semillas de Pikmin.

· BEADY LONG LEGS

Localización: The Forest Navel.

Descripción: Este enemigo es más bien un boss, porque sólo lo encuentras una vez, pero a pesar de eso este animal es una bestia, porque con sus patas largas puede aplastar a tus Pikmin y darte unas bajas impresionantes. También consta de un cuerpo circular demasiado alto para alcanzar con otro Pikmin que no sea rojo.

Pikmin recomendado: Amarillo o rojo.

Estrategia: Cuando aparezca el jefe mantén a tus Pikmin juntos, y matarlo tiene 2 formas distintas. La primera consiste en usar Pikmin amarillos para alcanzar su cuerpo que ningún otro Pikmin puede. La otra consiste en llevar a un conjunto de alrededor 30 Pikmin (preferiblemente rojos) para que les digas que ataquen a sus patas, pero eso no significa que le bajará vida, sino, que hará que bajé su cuerpo para que los Pikmin de cualquier tipo puedan alcanzar su cuerpo.

Pikmin para cargar: deja 5 fichas que dan 1 Pikmin cada una.

· BREADBUG

Localización: The Forest Navel.

Descripción: este bichito es un ratero, ya que se roba las fichas para que puedas producir más Pikmin, pero también es muy débil en cuestión de fuerza y con su protección, hace que los Pikmin difícilmente le hagan daño con golpes.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: para sacar a este tipo de tu vista lo puedes hacer de 2 formas. La primera es llevar a 2 Pikmin (de cualquier tipo) y encontrar al bicho, entonces como le gusta robarse las fichas, usa a los 2 Pikmin para que también le echen competencia y a la hora de que los Pikmin le den la ficha a su cebolla, el enemigo chocará contra la cebolla y morirá. La otra manera es un poco más difícil, ya que si a ti te gusta matar a los enemigos a puro golpe, esto no será tu elección, primero debes llevar a rojos en conjunto de 20 y cuando quieras atacar para bajarle más rápido la vida debes atinarle a su cabeza, lo cual no es tan fácil. Recuerda que si tu Pikmin llega a meterse a la cueva del bicho, morirá automáticamente.

Pikmin para cargar: Mínimo 3, Máximo 5, da 3 semillas para Pikmin.

· BURROWING SNAGRET

Localización: The Forest of Hope.

Descripción: este es un enemigo difícil de controlar. Lo que debes saber de este enemigo es que no se cansa de comer tus Pikmin y trata de que no se dejen llevar, ya que si el jefe que los Pikmin le atacan por abajo y por enfrente, de inmediato les comerá con su pico y no tiene límite para comer. Pero nunca saber por donde va a salir, así que siempre necesitas estar alerta.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: primero debes llevar a un conjunto de 20 Pikmin, luego ve casi al final de ese lugar porque es al que principalmente debes atacar. Habrá 2 distintas formas en que podrá salir, en una saldrá completamente mostrando todo su cuello, la otra se atorará en salir y se tardará, dándote la

oportunidad de mover a tus Pikmin en dirección a su cabeza ya que ahí causan mayor daño. Si tienes a todos tus Pikmin en su cabeza, para que duren allí úsate como carnada para que no se quite los Pikmin de encima, y así le causen más daño. Recuerda que si los Pikmin le atinan al mismo lugar en donde sale, se le pegarán a la cabeza automáticamente.

Pikmin para cargar: da 5 fichas para 1 semilla de Pikmin.

· CANDYPOP BUD

Localización: The Forest Navel, The Distant Spring, The Final Trial.

Descripción: este no es un enemigo principalmente, pero así lo maneja el juego. Esta planta tiene los 3 colores de Pikmin, así que si avientas Pikmin azules a una flor amarilla, te convertirá a los Pikmin que le des en Pikmin del color de la flor. Esa es una gran ventaja para cuando necesitas doble transformación.

· DWARF BULBEAR

Localización: The Distant Spring.

Descripción: Este es un enemigo pequeño pero poderoso, tiene puntos rojos en su cuerpo negro, que es lo que lo hace ver diabólico, pero no es muy grave para ti, pero para los Pikmin sí. Este sujeto ataca a los Pikmin persiguiéndolos y comiéndoselos, así que debes tener cuidado al manejarlos. Si ves que estos chicos están junto a su versión en grande, no te preocupes, como les gusta hacer todo a su manera nunca le pedirán ayuda para que los saque del aprieto.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: primero debes considerar que hay 2 formas de matar al enemigo. La primera es la más sencilla, ya que si te has dado cuenta, cuando el Capitán Olimar no tiene Pikmin que lanzar, al presionar el botón A también es una forma de ataque para enemigos pequeños principalmente, así que les puedes golpear así, pero al hacerlo se sacudirán drásticamente, en donde es preferible que te mantengas a cierta distancia. La otra forma es la ya conocida forma de usar Pikmin para bajarle la vida, nada más que el lugar mejor apto para los Pikmin atacar es por atrás, ya que les cuesta mucho trabajo darse la vuelta y para ese entonces ya están muertos.

Pikmin para cargar: Mínima 3, Máxima 6, da 5 semillas de Pikmin.

· DWARF BULBORB

Localización: The Forest of Hope.

Descripción: Este es un enemigo pequeño pero poderoso, tiene puntos blancos en su cuerpo rojo que me recuerdan a los diablos rojos del Toluca, pero no es muy grave para ti, pero para los Pikmin si. Este sujeto ataca a los Pikmin persiguiéndolos y comiéndoselos, así que debes tener cuidado al manejarlos. Si ves que estos chicos están junto a su versión en grande, preocúpate, como son más débiles que los anteriores, estos si le darán un chillido para que sus amigos grandes les ayuden, así que corre.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: primero debes considerar que hay 2 formas de matar al enemigo. La primera es la más sencilla, ya que si te has dado cuenta, cuando el Capitán Olimar no tiene Pikmin que lanzar, al presionar el botón A también es una forma de ataque para enemigos pequeños principalmente, así que les puedes golpear así, pero al hacerlo se sacudirán drásticamente, en donde es preferible que te mantengas a cierta distancia. La otra forma es la ya conocida forma de usar Pikmin para bajarle la vida, nada más que el lugar mejor apto para los Pikmin atacar es por atrás, ya que les cuesta mucho trabajo darse la vuelta y para ese entonces ya están muertos.

Pikmin para cargar: Mínima 3, Máxima 6, da 4 semillas de Pikmin.

· EMPEROR BULBAX

Localización: The Final Trail.

Descripción: Este es el mero mero de los enemigos en el planeta de los Pikmin

y un gran depredador necesita de un gran cuerpo y grandes habilidades. Lo primero que debes saber es que debes llevar preferiblemente a Pikmin que sean de categoría flor, de otra manera al estar escapando de su lengua se lo tragará. Entonces sus ataques no son muchos, pero buenos. El primero que debes considerar es su lengua, ya que siempre usa su lengua para comerse los Pikmin que hay enfrente de él y en un radio pequeño por sus lados. Ese ataque nos lleva a otro, cuando los Pikmin le andan golpeando salta para que se caigan y los pueda lengüetear, pero en ese ataque debes cuidar que ningún Pikmin le ande pegando en las patas, ya que al caer lo aplastará y perderá la vida. Ya por la mitad de su energía hará un ataque, en el cual toma mucha altura y cae en un punto cualquiera, ese si es ataque ya que si no reúnes a tus Pikmin mientras van corriendo contigo, será muy difícil que sobrevivan.

Pikmin recomendado: rojo, Bomb Rocks.

Estrategia: Antes de entrar al espacio de arena donde está el enemigo, lleva de 20 a 30 Pikmin rojos y luego entra para que el enemigo salga. Esta parte es fácil, porque mientras el enemigo se entretiene dando de lengüetazos, tú debes lanzar tus Pikmin a sus cachetes, ya que es su único punto débil. Otra forma es más arriesgada. Con un conjunto de 20 a 30 Pikmin rojos llévalos a la puerta de fondo (trata de irte por la orilla para no despertar al jefe). Ya que hayan terminado los Pikmin, regrésalos afuera y ve por unos cuantos amarillos, entonces oblígales a coger Bomb Rocks para que cuando el jefe se trague la Bomb Rock, se atonte. Yo prefiero dejar que el jefe se coma los Pikmin, ya que como tienes bombas, él se hará daño.

Pikmin para cargar: 5 fichas que dan 5 Pikmin cada una.

· FIERY BLOWHOG

Localización: The Forest Navel.

Descripción: Este es un enemigo pachoncito que saca fuego por la trompa y también puede aventar a los Pikmin que estén encima de él a una gran distancia. Este enemigo no es de mucho peligro si lo atacas lejos del agua, pero si los atacas cerca de ella cuida que su trompa no apunte al agua, porque si no los manda al agua y para regresarlos es muy difícil.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: como saca fuego por la boca y los Pikmin rojo la resisten, toma en cuenta lo que dice arriba y dale con todo, al fin no te puede quemar a los rojos.

Pikmin para cargar: Mínima 7, Máximo 14, da 8 semillas para Pikmin.

· SWOOPING SNICHTBAG

Localización: The Forest of Hope, The Distant Spring.

Descripción: este enemigo gana el premio de enemigo más desesperante, ya que cuesta un poco de trabajo dejar que te moleste. Este enemigo tratará de coger 2 de tus Pikmin y luego plantarlos de nuevo e el suelo, pero si está muy cerca del agua o cerca de un risco, los dejará caer sin plantarlos.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: con un montón de 10 a 20 Pikmin, espera a que baje por unos Pikmin, en ese momento lanza 1 Pikmin a su cabeza y en unos cuantos segundos lo tirará, entonces con tus otros Pikmin, muévelos para que se peguen al bicho y al momento en que quiera subir, caerá por acción de los Pikmin.

Pikmin para cargar: Mínimo 3, Máximo 6, da 4 semillas de Pikmin.

· GOOLIX

Localización: The Impact Site (los días tardíos)

Descripción: este enemigo es una masa de agua con 2 bolas en su interior, una (la blanca) es su sistema nervioso y la otra es quien sabe que cosa. Nunca uses Pikmin rojos o amarillos, ya que si tocan el agua, pocas veces sobreviven.

Pikmin recomendado: azul.

Estrategia: lo más sencillo que puedes hacer es tomar un montón de 10 a 15 Pikmin, entonces cuando aparezca trata de atinarle a la bola blanca de 1 tiro,

así se sacudirá todos los Pikmin que tenga, pero le baja más energía que si mandas a tus Pikmin a atacar la bola negra.

Pikmin para cargar: deja 4 fichas que dan 5 semillas de Pikmin cada una.

· HONEYWISP

Localización:

Descripción: este es otra criatura que no es un enemigo, pero el juego lo maneja así, aunque es inofensivo. Esta cosa es un objeto volador que lleva miel, así que es lo único bueno.

Pikmin recomendado: amarillo.

Estrategia: sólo úsalo cuando esté bien abajo.

· IRIDESCENT FLINT BEETLE

Localización: The Impact Site, The Forest of Hope, The Forest Navel.

Descripción: Este es un enemigo inmortal, porque por más que quieras matarlo, ni con 100 Pikmin lo matas. Este enemigo tiene una corza medio verde que lo hace inmortal, pero aunque no quieras atacarlos, si los Pikmin pasan cerca de él se vuelven locos y los atacan con todo.

Pikmin recomendado: el que sea.

Estrategia: este enemigo es impenetrable, pero te da algunos premios de vez en cuando. Lo único que se debe de hacer es darle con un Pikmin volador, así que se volteará y te dará o 1 ficha de 1 semilla de Pikmin, o miel.

· MAMUTA

Localización: The Impact Site (después de día 1)

Descripción: este es un enemigo fortachón y se cree mucho por eso, pero como todos tiene un lado lindo y eso lo digo porque a tus Pikmin los entierra sólo porque le gustan las flores, que porquería. Este enemigo también te puede enterrar a ti, así que si lo hace presiona A repetidamente.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: cuando veas a este tipo, usa tus Pikmin (preferiblemente por la espalda) y cuando los quiera aplastar regrésalos para no perder tanto tiempo.

Pikmin para cargar: Mínimo 8, Máximo 20, da 15 semillas para Pikmin.

· PEARLY CLAMCLAMP

Localización: The Impact Site.

Descripción: este enemigo es simplemente una almeja, que se come los Pikmin que traten de robar su perla superpoderosa. Pero lo curioso es que siempre deja su concha abierta para que todos traten de tomarla, jeje.

Pikmin recomendado: rojo si es en tierra, azul en el agua.

Estrategia: esta es muy sencilla, porque puedes lanzar los Pikmin que se te antojen, pero al momento en que vaya a cerrar la concha, llama a tus Pikmin para que no se los coma, y cuando la vuelva a abrir, hazlo de nuevo hasta que salga la perla, pero aunque no esté la perla, sigue comiendo Pikmin.

Pikmin para cargar: Mínimo 3, Máximo 6, da 50 semillas de Pikmin, lo cual es muy bueno. (Recuerda que lo que se carga es la perla, no la concha)

· PELLETT POSY

Localización: The Impact Site, The Forest of Hope, The Forest Navel.

Descripción: Este no se puede considerar enemigo por nada del mundo, es una cosa inofensiva y no se porqué el juego lo maneja como enemigo, que se me hace que se pusieron teporochos o algo así.

Pikmin recomendado: el que sea.

Estrategia: este enemigo es súper vulnerable, sólo haz que un Pikmin lo muerda y listo, cosa arreglada.

Pikmin para cargar: deja una ficha para 1 semilla de Pikmin.

· PUFFSTOOL

Localización: The Forest Navel.

Descripción: este es un enemigo como REGIO, pachoncito. Este enemigo no es tan

peligroso del todo, pero uno de sus ataques si lo es. Ya que pasaste un tiempo atacándolo, sacará un gas que hará que los Pikmin se vuelvan del lado del hongo y cuando te ven es mejor que corras o lles otros Pikmin porque se te treparán y te empezarán a pegar hasta que te sacudas, pero con los Pikmin los consideran como enemigos, así que a veces los matan o a veces los regresan a su estado original.

Pikmin recomendado: rojo.

Estrategia: primero coge un montón de 30 a 40 Pikmin, luego llévalos con el enemigo para que los muevas y ve voltee, mostrando su pompa y ahí es donde le debes lanzar Pikmin, para que al momento en que haga flaco lo llames porque si no saca su humo tóxico.

Pikmin para cargar: Mínimo 10, Máximo 20, da 30 semillas para Pikmin.

· PUFFY BLOWHOG

Localización: The Distant Spring.

Descripción: este es la versión en el aire del Fiery Blowhog, pero ahora en vez de sacar fuego, saca una gran brisa que puede esparcir a tus Pikmin por todos lados. Este enemigo vuela por todos lados, y es miedoso también. Pero a diferencia del que lanza fuego, este enemigo no sacude a tus Pikmin haciendo que se desjunten.

Pikmin recomendado: rojos para el suelo, azules para el agua.

Estrategia: como generalmente estos enemigos se encuentran en o cerca del agua y llevas a Pikmin que no resisten el agua, cuida que cuando sople no esté viendo al agua porque si no debes decir adiós Pikmin. Lo único que debes hacer es subir a los Pikmin en ese cuerpazo y si son lo bastante fuertes para hacer que el enemigo caiga, es mejor porque puedes hacer que los demás se trepen en él para dañarlos más.

Pikmin para cargar: da 4 fichas que dan 5 semillas de Pikmin cada una.

· SHEARGRUB

Localización: The Forest of Hope, The Forest Navel.

Descripción: estos enemigos pequeños no son problema, porque como son pequeños, no resisten la presencia de demasiados Pikmin atacándolos. Lo que puedes considerar de estos tipos, es que después de un tiempo, se empiezan a comer los puentes, para que la próxima vez que quieras pasar, debes desenrollarlo otra vez.

Pikmin recomendado: es mejor el Capitán Olimar.

Estrategia: cuando los veas, con Capitán Olimar golpéalos y con el macho (el del pico) ten cuidado porque si te pueden dañar, la hembra no es tan peligrosa porque no te puede golpear

Pikmin para cargar: Mínimo 1, Máximo 2, el macho da 3 semillas de Pikmin y la hembra da 2.

· SHEARWIG

Localización: The Forest Navel, The Distant Spring.

Descripción: este es una versión de los bichos que mencioné anteriormente, pero estos tienen la habilidad de volar para regenerarse. Lo que debes tener en cuenta es que si los atraes hacia el agua, su energía decaerá rápidamente hasta que vuele. Estos insectos también destruyen los puentes de los Pikmin.

Pikmin recomendado: cualquiera.

Estrategia: cuando los veas, hazte un poco para atrás, entonces cuando se acerque trata de atinarle con un Pikmin directamente al cuerpo.

Pikmin para cargar: Mínimo 1, Máximo 2, da 4 semillas de Pikmin.

· SMOKY PROGG

Localización: The Distant Spring (antes del día 15).

Descripción: este es un enemigo duro, pero aunque empieza como un huevo, lo único que necesita es caminar por tus Pikmin para matarlos, lo cual es muy malo. Lo que debes considerar es que no ataca, pero eso es lo que lo hace peligroso.

Pikmin recomendado: rojo por tierra, azul por agua.

Estrategia: no hay mucha estrategia, pero lo único que te puedo decir es que apuntes a su cabeza, y llama a tus Pikmin antes de que pase por ellos.

Pikmin para cargar: Mínimo 3, Máximo 6, da 100 semillas de Pikmin, excelente no crees.

· SPOTTY BULBEAR

Localización: The Distant Spring.

Descripción: esta es la versión en grande de nuestro amigo el tipo que te persigue hasta que te pierde de vista o te come tus Pikmin. Lo que es calmante es que este depredador es nocturno, por lo que todo el día se la pasa durmiendo, a menos que alguien lo despierte y ahí empieza a perseguirte hasta perderte de vista, lo cual no es tan satisfactorio para él.

Pikmin recomendado: Bomb Rocks.

Estrategia: este es un enemigo muy fuerte, así que usar cualquier tipo de Pikmin es inútil, porque su energía cae muy lento. Lo mejor que puedes hacer es hacer que 4 Pikmin cojan Bomb Rocks, entonces lanza 1 por uno para hacer que el boss se muera rápido.

Pikmin para cargar: Mínimo 10, Máximo 15, da 15 semillas de Pikmin.

· SPOTTY BULBORB

Localización: The Forest of Hope.

Descripción: esta es la versión en grande de nuestro amigo el tipo que te persigue hasta que te pierde de vista o te come tus Pikmin. Lo que es calmante es que este depredador es nocturno, por lo que todo el día se la pasa durmiendo, a menos que alguien lo despierte y ahí empieza a perseguirte hasta perderte de vista, lo cual no es tan satisfactorio para él.

Pikmin recomendado: rojos y Bomb Rocks.

Estrategia: este es un enemigo muy fuerte, así que usar cualquier tipo de Pikmin es inútil, porque su energía cae muy lento. Lo mejor que puedes hacer es hacer que 4 Pikmin cojan Bomb Rocks, entonces lanza 1 por uno para hacer que el boss se muera rápido. Pero otra opción es llevar de 20 a 30 Pikmin rojos con él y hacer que le ataquen desde la espalda, porque nunca los podrá comer.

Pikmin para cargar: Mínimo 10, Máximo 15, da 12 semillas de Pikmin.

· WATER DUMPLE

Localización: The Distant Spring.

Descripción: este es el mayor depredador acuático, y hay que decir que es muy pequeño. Este es muy tonto, porque sólo sabe moverse y morder, y eso que es el mayor depredador acuático.

Pikmin recomendado: azul o el Capitán Olimar.

Estrategia: con el capitán es muy fácil, sólo hay que pegarle mientras está quieto y también hay que esquivar sus mordidas. Con los Pikmin no me gusta mucho, pero tal vez a ustedes sí. Cuando ataques con ellos trata de hacerlo por la espalda y cuando los vaya a morder llámalos, es mejor.

Pikmin para cargar: Mínimo 5, Máximo 10, da 5 semillas de Pikmin.

· WOGPOLE

Localización: The Forest of Hope, The Distant Spring.

Descripción: este es un enemigo inofensivo, ya que no ataca ni se defiende, pero es muy ágil, lo que lo hace difícil de matar.

Pikmin recomendado: azul.

Estrategia: hacer que los mates con ayuda de Olimar es una cosa difícil, así que es preferible que los dejes ahí abandonados y ellos mismos harán el trabajo por ti.

Pikmin para cargar: Mínimo 1, Máximo 2, da 1 semilla de Pikmin.

· WOLLYWOG

Localización: The Forest Navel.

Descripción: este es un enemigo que no se come a tus Pikmin, pero les gusta apachurrarlos, entonces ya sabes que hacer. Este enemigo reaccionará al ver los Pikmin o a ti, y entonces saltará y quedará un momento suspendido en el aire, entonces es el momento en donde debes quitarte y llamar a tus Pikmin.

Pikmin recomendado: azul.

Estrategia: justo después que cayó, con un montón de 15 a 25 Pikmin golpéale por abajo para que no salte de nuevo, así se quedará abajo, se sacudirá a los Pikmin pero no saltará. Otra forma es echarle Pikmin justo después de la caída.

Pikmin para cargar: Mínimo 7, Máximo 14, da 8 semillas de Pikmin.

· YELLOW WOLLYWOG

Localización: The Distant Spring.

Descripción: este es un enemigo que no se come a tus Pikmin, pero les gusta apachurrarlos, entonces ya sabes que hacer. Este enemigo reaccionará al ver los Pikmin o a ti, y entonces saltará y quedará un momento suspendido en el aire, entonces es el momento en donde debes quitarte y llamar a tus Pikmin.

Pikmin recomendado: azul.

Estrategia: justo después que cayó, con un montón de 15 a 25 Pikmin golpéale por abajo para que no salte de nuevo, así se quedará abajo, se sacudirá a los Pikmin pero no saltará. Otra forma es echarle Pikmin justo después de la caída.

Pikmin para cargar: Mínimo 7, Máximo 14, da 8 semillas de Pikmin.

2. Partes.

Debes saber que en este juego no todas las partes son importantes, sólo 5 son de las que no te debes preocupar tanto, pero para eso esta sección, para informarte.

+++++++PARTES IMPORTANTES+++++++

PARTES EN THE IMPACT SITE.

- MAIN ENGINE (Mínima 20, Máxima 25)
- POSITRON GENERATOR (Mínima 20, Máxima 40)

PARTES EN THE FOREST OF HOPE.

- ETERNAL FUEL DYNAMO (mínima 40, Máxima 60)
- EXTRAORDINARY BOLT (Mínima 30, Máxima 50)
- WHIMSICAL RADAR (Mínima 20, Máxima 40)
- GEIGER COUNTER (Mínima 15, Máxima 25)
- RADIATION CAPONY (Mínima 30, Máxima 50)
- SAGGITARIUS (Mínima 20, Máxima 30)
- SHOCK ABSORBER (Mínima 30, Máxima 50)

PARTES EN THE FOREST NAVEL.

- AUTOMATIC GEAR (Mínima 15, Máxima 25)
- #1 IONIUM JET (Mínima 15, Máxima 25)
- ANTI-DIOXIN FILTER (Mínima 40, Máxima 60)
- OMEGA SATBILIZER (Mínima 30, máxima 50)
- GRAVITY JUMPER (Mínima 25, Máxima 40)
- ANALOG COMPUTER (Mínima 20, Máxima 40)
- GUARD SATELLITE (Mínima 20, Máxima 40)
- LIBRA (Mínima 15, Máxima 25)

PARTES EN THE DISTANT SPRING

- REPAIR TYPE BOLT (Mínima 20, Máxima 40)
- GLUON DRIVE (Mínima 50, Máxima 70)
- ZIRCONIUM ROTOR (Mínima 30, Máxima 50)
- INTERSTELLAR RADIO (Mínima 20, Máxima 40)
- PILOT'S SEAT (mínima 25, Máxima 45)
- #2 IONIUM JET (Mínima 15, Máxima 25)
- BROWSPIT (Mínima 30, Máxima 50)
- CHRONOS REACTOR (Mínima 20, Máxima 40)

+++++++PARTES NO IMPORTANTES+++++++

PARTES EN THE FOREST OF HOPE

- NOVA BLASTER (Mínima 30, Máxima 50)

PARTES EN THE FOREST NAVAL

- SPACE FLOAT (Mínima 25, Máxima 40)

PARTES EN THE DISTANT SPRING

- MASSAGE MACHINE (Mínima 30, Máxima 50)
- UV LAMP (Mínima 10, Máxima 25)

PARTES EN THE FINAL TRIAL

- SECRET SAFE (Mínima 40, Máxima 95)

3. Walkthrough.

En esta parte se dirá como conseguir las 30 partes de la nave, pero se dirá día por día, y no olvides que cada día se consigue 1 o 2 partes, dependiendo del nivel.

- Día 1.

En este día no habrá tiempo que te presione, así que tienes todo el tiempo del mundo. Empezarás el juego recobrando el conocimiento después del aterrizaje forzoso, entonces verás que tu nave está destrozada, ahora busca en los alrededores y verás que una máquina a la cual llamaremos cebolla, dejó una semilla, espera a que salga la cabeza y sácala para descubrir a los Pikmin rojos. Con él empieza a recoger fichas en los alrededores del nivel hasta que tengas al menos 10 de ellos, entonces ve al muro donde se ve una parte medio café, así que usa tus 10 Pikmin para mover esa caja y ya hecho sigue creciendo Pikmin hasta tener al menos 20, con los cuales podrás cargar el MAIN ENGINE, el motor que te ayudará a ir de sitio a sitio (Mínimo 20, Máximo 25) y con eso se terminará el día, además de que ahora podrás ir a un nuevo lugar llamado The Forest of Hope.

- Día 2.

Este día lo realizarás en el nuevo nivel, así que estate preparado para conocer nuevas cosas. Al empezar el día saca todos tus Pikmin y ordénalos que destruyan la puerta que te estorba el paso y tiene como costuras que le ayudan a resistir, pero deja unos 3 a 5 Pikmin contigo para ir creciendo más. Al derribar la puerta verás a unas pequeñas criaturas rojas con puntos blancos

llamadas DWARF BULBORB, cuya debilidad viene en la sección de enemigos para saber como matarla mejor. Es tiempo de que mates a otros 2 de estos, ya que te estorban para llegar a la parte de la nave, pero aún no tienes suficientes Pikmin para levantarla, entonces crécelos con todas las fichas y enemigos que haya cerca (que no sea el grande que ese se derrota más tarde). Ya que tengas 40 ó más Pikmin, ya puedes ir por el ETERNAL Fuel DYNAMO, el cual le sirve a la nave para darle la electricidad suficiente (Mínimo 40, Máximo 60). Ahora vuelve a crecer más y más Pikmin hasta tener mínimo 60, y con ellos ve con el SPOTTY BULBEAR, la cosa grande que anda durmiendo, pero la recomendación más grande que te puedo dar para matarle es que con tu conjunto de Pikmin te coloques detrás de él y entonces uses el C-STICK para que los Pikmin lo ataquen sin sufrir ningún rasguño. Ahora si tienes tiempo suficiente, destruye la puerta que está atrás del enemigo gigante, entonces mata al enemigo pequeño y de nuevo mata al enemigo grande, pero no los llesves aún, sigue a la derecha y al fondo para encontrar la cebolla de los Pikmin amarillos, los cuales te pueden cargar Bomb Rocks y pueden alcanzar lugares más altos que los rojos y empieza a crecerlos hasta que termine el día.

· Día 3.

Este día también será en The Forest of Hope, así que no te preocupes. Esta vez usaremos de 20 a 40 Pikmin amarillos, sin olvidar a los fuertes rojos, pero si no tienes suficientes amarillos, empiézalos a crecer. Por lo pronto yo recomiendo que con 3 Pikmin amarillos, vayas destruyendo las puertas de roca sólida con las Bomb Rocks (yo empezaría por la de la derecha de donde encontraste a los amarillos). Cuando esa puerta esté abierta, mata a los enemigos de adentro para que el camino te quede libre para que puedas coger la parte siguiente. Pero antes de eso coge 3 Bomb Rocks o un buen montón de rojos para matar al SPOTTY BULBEAR que se encuentra detrás de una puerta, mátalos y con otras 3 Bomb Rocks destruye la puerta que da directamente a tu nave, así ya no se tardará tanto la espera de la parte. Ahora que tienes el camino limpio, puedes ir a conseguir el WHIMSICAL RADAR (Mínima 20, Máxima 40), localizado en el camino lleno de enemigos que te mandé limpiar y con él podrás saber la localización exacta de cada parte de tu nave en cada nivel y para acceder al mapa debes presionar X. Entonces puedes empezar a crecer a tus Pikmin (ya sean rojos o amarillos) hasta que termine el día.

· Día 4.

En este puedes conseguir hasta 3 partes si sigues esta guía con rapidez. Lo primero que debes hacer es coger 9 Pikmin amarillos y obligarlos a coger Bomb Rocks para que destruyan una puerta negra de roca sólida. Al abrirla debes ir por 30 Pikmin para que puedas coger el EXTRAORDINARY BOLT (Mínima 30, Máxima 50), luego ve por 50 rojos, los cuales debes usar para destruir una puerta negra de costuras, parte que no tardes tanto tiempo. Luego espera a que terminen tus Pikmin y ve tú sólo a matar a las pequeñas criaturas, luego regresa por los rojos y mata al grande, para que el camino al NOVA BLASTER quede abierto (Mínima 30, Máxima 50). Ahora coge otros 50 rojos (debes guardar a todos los amarillos primero) y debes ir enfrente, a una plataforma de la izquierda donde se ve un enemigo grande y debes lanzar tus 50 Pikmin en esa plataforma y tú, para llegar a ella, debes tomar la rama que está a la izquierda y en el agua. Entonces ve con tus Pikmin y mata al SPOTTY BULBORB, entonces coge el SHOCK ABSORBER (Mínima 30, Máxima 50) que te garantizará un buen adelanto en las partes por si te atascas en un lugar.

· Día 5.

Ahora tendrás acceso a otro lugar llamado THE FOREST NAVEL. Primero que nada debes considerar que este nivel está repleto de agua. Lo primero que debes hacer es ir enfrente hasta caer de la plataforma de aterrizaje, luego voltea a

la derecha y sigue para encontrar a los Pikmin azules, los cuales pueden sobrevivir dentro y fuera del agua. Crécelos y si ves por ahí a un bicho que se roba tus fichas de Pikmin, trata de ganárselas con 2 Pikmin y a la hora de que quiera irse, no podrá porque tus Pikmin le ganan y a la hora de que los Pikmin le den la ficha a la cebolla, el enemigo morirá dejando la SPACE FLOAT (Mínima 25, Máxima 40). Pero ahora que si no encuentras a ese bicho, de la cebolla puedes subir y girar a la izquierda, cae por esa parte sin barrera y verás el #1 IONIUM JET (Mínima 15, Máxima 25), pero mientras los azules cargan, debes destruir una puerta de costuras con rojitos para que las partes puedan llegar a la nave (si ves que los azules están cerca de esa puerta, páralos y cuando la puerta esté abajo vuélvelos a lanzar. Entonces coge 6 amarillos, ve por el mismo camino como si fueras por el IONIUM JET otra vez, pero pasa por tierra y destruye la escalera de madera, para que tus Pikmin puedan subir. Cuando terminen mándales coger Bomb Rocks y súbelos por esa escalera, ve por ellos y cógelos PASANDO POR ELLOS; de otro modo dejaran sus bombas. Luego usa esas bombas en la puerta de piedra más cercana a la nave. Entonces empieza a crecer a todos tus Pikmin azules, ya que los usaremos mucho en los próximos días.

· Día 6.

Este día será para IMPACT SITE, así que prepárate para crecer muy bien a tus Pikmin. Lo primero es llevar 30 rojos junto con 3 Pikmin amarillos a coger Bomb Rocks, luego utilizarlas en la puerta de piedra y regrésalos a su cebolla. Entonces haz que todos tus Pikmin destruyan esa puerta de la izquierda para que las cosas salgan más rápido y si gustas te puedes llevar esa ficha de 20 rojos. Luego debes ver que tengas más de 28 azules, los cuales debes llevar al agua cerca de la almeja que hay a la izquierda que contiene la parte. Lo que debes hacer es aventar Pikmin a la parte y antes de que la almeja se cierre, llama a tus Pikmin para que no se los coma. Repite esta estrategia hasta que salga la parte y si llevas más de 22 Pikmin, deja que 20 se lleven el POSITRON GENERATOR (Mínima 20, Máxima 40) y con los otros 6 trata de sacar las 2 perlas de las almejas de la misma forma de la que sacaste la parte. Con eso habrás incrementado tu ejército de azules en 100 unidades. Ahora puedes crecer todos los Pikmin que quieras, ya que no hay más partes en este lugar.

· Día 7.

Ahora regresaremos a THE FOREST OF HOPE. Primero hay que tomar 30 Pikmin azules, a esos 30 los debes llevar a una puerta siguiendo el camino del NOVA BLASTER, pasa por el agua y dile a tus Pikmin que deben destruir la puerta. Ahora coge 30 rojitos y lánzalos a la plataforma cerca del enemigo chico que se supone ya mataste. Cuando hayan terminado los azules, dile a tus 60 Pikmin que destruyan la puerta negra. Cuando hayan terminado, esconde a todos tus azules, ya que una roca del enemigo les puede llegar a matar. Ahora con los rojos, ve a matar al ARMORES CANNON BEETLE; cuya estrategia la puedes encontrar en la sección de enemigos. Cuando hayas matado al enemigo, con los rojos recoge el RADIATION CAPONY (Mínima 30, Máxima 50) y con los azules lleva al insecto a la cebolla. Ahora que si te sobró tiempo, puedes ir matando a todos los SPOTTY BULBORBS que mataste en los días anteriores y no olvides abrir todas las puertas de piedra y matar a todo lo que hay adentro.

· Día 8.

En este día cogeremos una de las partes difíciles y se encuentra en el Forest of Hope. Ya que la vez pasada matamos a casi todos los SPOTTY BOLBORBS del nivel, no habrá problema en traer de vuelta la parte. Primero saca 10 azules y luego de 30 a 40 rojos. Entonces ve por enfrente, gira a la derecha, sigue derecho y después de la antigua puerta da la vuelta a la izquierda, sigue

derecho hasta que estés en el campo donde solían estar 2 SPOTTY BULBORBS. Ahora separa a tus Pikmin y con tus 10 azules mueve la caja. Ahora con tus rojos entra en ese vasto campo y enfrenta a los BURROWING SNAGRETS, cuya estrategia está disponible en la sección de enemigos. Si todavía tienes tiempo, puedes empezar a desenrollar los puentes, pero para hacerlo primero debes matar a los bichos cerca del puente y empieza. Recuerda que si te da tiempo coge la parte SAGGITARIUS (Mínima 20, Máxima 30) y así ya no tendrás que venir otra vez.

· Día 9.

Si no pudiste conseguir la parte SAGGITARIUS (mínima 20, Máxima 30); esta es tu oportunidad de hacerlo, y después puedes empezar a crecer tus Pikmin.

· Día 10.

Ahora vamos a Forest Navel. Primero saca de 15 a 25 rojos, luego ve al norte hasta encontrar una escalera de madera, desenróllala y haz que tus Pikmin vayan por ahí para conseguir el AUTOMATIC GEAR (Mínima 15, Máxima 25) y debes conseguir la SPACE FLOAT si la perdiste la vez pasada (Mínima 25, Máxima 40). De aquí al anochecer, desenrolla puentes, abre puertas o crece a tus Pikmin ya que no hay nada más por hacer.

· Día 11.

Este día será para el nuevo nivel, The Distant Spring, el cual carece de fichas, pero es rico en enemigos fuertes. Primero quiero que sepas que hay un enemigo muy peligroso aquí. Entonces lo primero que me gustaría que hagas es que mates al Puffy Blowhog que está a la derecha de tu nave. Entonces, sin Pikmin, ve al sur por el agua para ver un huevo, espera un poco y se romperá sólo, entonces verás que es una rana muy extraña en su especie y que tiene humo por detrás, como si fuera coche. Entonces ve a las cebollas y espera a que llegue el enemigo, el cual se llama SMOKY PROGG, así que no dudes ver la sección de enemigos para saber como matarlo. Entonces cuando lo hayas matado dejará una semilla, la cual da 100 Pikmin, luego toma 20 o más azules y ve a ese camino cerca del agua, entonces avientalos a la plataforma de arriba con una barda que impide que los Pikmin se caigan, así que después de aventarlos, llámalos, pero como no pueden venir, haz que recorran esa barda siguiéndote hasta la parte de la nave, luego déjalos y ellos mismos la cogerán. Esta parte también podría ser cogida por amarillos, pero sería más riesgoso ya que la plataforma es muy alta, causando a los Pikmin entrar al agua y ahogarse, por eso NO es la mejor forma. Y así acaba el día 11, tal vez con muchos Pikmin perdidos, pero con una ganancia mucho mejor.

· Día 12.

Este día lo realizaremos en The Forest Navel. Primero hay que sacar a unos 40 rojos, luego hay que llevarlos cerca del agua, pero en ese caso hay que tomar la derecha y verás una puerta negra, derríbala con tu ejército de rojos y cruza las llamas, al fin que tus Pikmin las resisten. Mientras esperan a que los rojos terminen, ve por 30 azules y ve a las zonas de agua de la derecha de tu nave, y si ves un lugar con una flor roja gigante, allí debes aventar a tus Pikmin. Ahora regresa por tus rojos y lléalos al fin del camino con las llamas, pero como la ANALOG COMPUTER (Mínimo 20, Máximo 40) está en el agua, deberás ir por los azules y sacarla, y con los rojos llevarla completamente a la nave. Cuando dejes de ocupar tus azules, con mucho cuidado lléalos al puente enrollado de ese camino y déjalos allí, mientras que traes de 15 a 25 amarillos a la misma zona y la misma cantidad de rojos. Entonces esparce a los rojos y a los amarillos lánzalos a la plataforma y con los azules destruye un géiser para que puedas aventar a los amarillos de nuevo y coger el LIBRA

(Mínimo 15, Máximo 25).

· Día 13.

Otra vez en Forest Navel. Saca 50 azules y llévalos al agua donde están las ranas, pero mantelos alejados de ellas. Entonces mata a todas las ranas llamadas WOLLYWOG, así que no dudes checar la sección de enemigos si te dan problemas. Luego ve por la misma cantidad de rojos y déjalos en la costa, para que los azules dejen el ANTIDIOXIN FILTER (mínima 40, Máxima 60) en la costa y los rojos la puedan llevar a la nave sin problemas. Si te mataron más de 10 azules, cuando vayas por rojos, ve también por los azules que te faltan para los 40. Mientras los rojos están llevando la parte a la nave, tú puedes desenrollar los puentes situados a la derecha de la parte, los cuales conducen a otra parte, pero si ves que el tiempo te es muy corto, no la cojas, pero si crees en tus Pikmin, haz que se lleven el GRAVITY JUMPER (Mínima 25, Máxima 40). Si todavía te sobra tiempo, puedes crecer a tus Pikmin o abrir puertas.

· Día 14.

Si el día anterior no cogiste el GRAVITY JUMPER (Mínima 25, Máxima 40) es mejor que lo cojas hoy. Primero hay que coger 9 Pikmin y hacer que cojan Bomb Rocks a los cuales le vamos a encargar una puerta súper negra en la parte de la nave del oeste. Ahora deja a los amarillos en su cebolla y saca 50 rojos, y ve por esa puerta que acabas de abrir para llegar a una de costuras, pero ten cuidado que hay bichos con el SHEARGRUB y el SHEARWIG. Si eres buen observador sabrás que la criatura de fondo es muy grande, así que es un boss por razonamiento. Esta criatura se llama PUFFSTOOL, ve la sección de enemigos si tienes duda de cómo vencerlo y dejará la parte OMEGA STABILIZER (Mínima 30, Máxima 50). TEN CUIDADO; esto es muy importante, cuando tus Pikmin estén llevando la parte o al PUFFSTOOL mismo distrae a las criaturas del camino. Si te sobra tiempo, lo que más te recomiendo es crecer tus Pikmin.

· Día 15.

Este día lo utilizaremos para tomar la parte restante en Forest Navel. Primero hay que tomar 6 amarillos, hacer que cojan Bomb Rocks y llevarlos a la puerta que pasamos ahorita que cogimos el OMEGA STABILIZER, derríbala y llama a 40 o 30 Pikmin amarillos o rojos y llévalos a combatir a BEADY LONG LEGS. Es preferible que lleves rojos, porque a la hora de querer llevar el GUARD SATELLITE (mínima 20, Máxima 40) que deja el boss, los amarillos podrían quemarse en la intersección. Ahora no queda nada más que hacer que crecer a tus Pikmin.

· Día 16.

Que tal, ya sólo te faltan las partes en DISTANT SPRING, pero porqué no nos tomamos un día de descanso y nos vamos a IMPACT SITE a crecer los Pikmin que queramos, pero hay que tener cuidado, ya que el malvado GOOLIX o MAMUTA te andan esperando antes de la antigua puerta de roca. Así que disfruta este día, sólo para desestresarte.

· Día 17.

Vamos a Distant Spring. Primero hay que tomar unos 40 azules e ir al oeste de tu nave donde verás un puente enrollado, pero primero mata a los SHEARWIG, cuando acabes el puente, ve por 10 amarillos, de los cuales sólo 4 van a matar al SPOTTY BULBEAR con Bomb Rocks. Ahora que el enemigo está muerto, ve por la MASSAGE MACHINE (mínima 30, Máxima 50). Ahora que te queda poco tiempo, ve a matar al PUFFY BLOWHOG con rojos y si te da tiempo, al SPOTTY BULBEAR cerca de la puerta.

· Día 18.

En Distant Spring empieza tu día investigando la parte norte de tu nave, donde verás un PUFFY BLOWHOG y a varios WATER DUMPLES, los cuales se pueden matar con Olimar, entonces ve a tu derecha y sigue la barda para encontrar otros enemigos, mátalos y sigue la barda hasta encontrar el antiguo sitio del SPOTTY BULBEAR, ahora ve a tu nave y saca 30 azules y llévalos por la misma barda que seguiste. Cuando vengas al BLOWHOG, coge el INTERSTELLAR RADIO (mínima 20, Máxima 40). Ahora, si tienes la oportunidad de coger 6 amarillos e ir a la zona donde cogiste la MASSAGE MACHINE y hacer que tomen Bomb Rocks, las cuales serán utilizadas para destruir la puerta del sitio del SPOTTY BULBEAR. Si te sobra tiempo, empieza a matar a los YELLOW WOLLYWOG cerca de la puerta que acabas de destruir.

· Día 19.

En Distant Spring saca 30 azules y ve donde estaba la puerta y ve un poco más allá y verás una parte, pero está cubierta por un puente y por bichos, mátalos y empieza a desenrollar al puente, luego toma 70 rojos y desenrolla el puente del otro lado del que están haciendo los azules. Cuando hayan terminado el puente, deja a los rojos por 1 minuto y ve a matar más YELLOW WOLLYWOGS, ya que con 50 rojos vas a destruir una puerta negra y con los 20 restantes junto con los 30 azules, vas a tomar el GLUON DRIVE (Mínima 50, Máxima 70). Luego, si te queda tiempo, mata al último YELLOW WOLLYWOG que hay en ese pequeño camino que has visitado.

· Día 20.

En Distant Spring lleva a 30 azules al camino de los YELLOW WOLLYWOGS y destruye una puerta blanca, luego ve adentro para tomar el ZIRCONIUM ROTOR (Mínima 30, Máxima 50). Luego ve por 8 amarillos y toma las 4 Bomb Rocks del 1º SPOTTY BULBEAR y otras 4 en la zona que acabas de abrir. Recuerda que los SPOTTY BULBEARS están protegidos por los pequeños, así que primero encárgate de los chicos y ya que hayas matado a 2 SPOTTY, ve por otras 4 y mata al último, para que la vida ya no sea tan difícil en esos rumbos. Ahora lo que te queda por hacer es crecer a tus Pikmin con la bola de enemigos que dejaste.

· Día 21.

En Distant Spring saca 9 amarillos y hazlos coger Bomb Rocks, para deshacerte por fin de la puerta negra. Ahora vamos por 40 rojos, mientras dejamos a los amarillos en 30 unidades. Ahora vamos a la zona de la puerta blanca de costuras, pero para evitar accidentes deshazte de los SHEARWIG primero. Luego destruye la puerta y con unos rojos, entra por una abertura en las rocas, pasa el ARMORED CANNON BEETLE y desenrolla el puente. Ahora puedes ir a matar al enemigo y tomar el BROWSPIT (Mínima 30, Máxima 50). Con los rojos toma BROWSPIT y con los amarillos el enemigo.

· Día 22.

En Distant Spring saca 20 amarillos y ve al laberinto situado al oeste de tu nave, sigue ese camino hasta llegar a la cumbre, donde debes aventar tus Pikmin para alcanzar la UV LAMP (mínima 10, Máxima 25). Recuerda que si tus Pikmin caen en el agujero, debes mandarles hacer la escalera. Ahora saca 25 azules y mata al PUFFY BLOWHOG cerca de esos alrededores. Luego mata a los WATER DUMPLE con OLIMAR y ve a la parte de la izquierda hasta ver el #2 IONIUM JET, pero es muy alto, así que ve más a la izquierda y verás una plataforma, súbelos y tú también sube, luego ve al final a la barda y avientalos hacia el #2 IONIUM JET (Mínima 15, Máxima 25).

· Día 23.

Con 30 Pikmin, ve a la misma zona hasta ver una CANDYPOP BUD color amarillo, luego avienta tus Pikmin de tal manera que caigan cerca de la flor, entonces usa el géiser para subir y empieza a lanzar Pikmin adentro de la flor y verás que salen Pikmin amarillos, haz que todos se hagan amarillos y luego aviéntalos a la costa de color blanco, entonces lanza los Pikmin hacia el CHRONOS REACTOR (Mínima 20, Máxima 40), luego llámalos y hazlos azules con la flor azul. Ya que tus azules hayan llevado la parte, es hora de conseguir otra parte. Ve donde estaba la única puerta negra de costuras, luego mata a los SHEARWIG y manda a tus Pikmin a coger la escondida parte de PILOT'S SEAT (Mínima 20, Máxima 40), así ganarás acceso a THE FINAL TRIAL, donde aguarda la última parte de tu nave.

· Día 24.

Vamos a Final Trial, empezamos sacando 30 azules para desenrollar un puente. Mientras los azules están con el puente, saca 3 amarillos y llévalos a la costa, antes del agua y ve que hay otra isla cerca, ve allí y luego apunta a la otra isla, aviéntalos y luego sube con ayuda de un géiser y luego aviéntalos para Bomb Rocks. Entonces regrésalos y espera a que los azules terminen, para que puedas destruir la puerta de piedra y cuando esté abajo, manda a los azules desenrollar el otro puente. Ahora toma 10 rojos y ve a la zona donde sale fuego, lánzalos y luego entra al agua y déjalos lo más lejos de ti posible, luego ve al puente, llámalos y ordénalos que muevan la caja y para culminar destruye la puerta que falta. Yo te recomendaría que hoy dejaras todo como está.

· Día 25.

En este día puedes hacer 2 cosas: 1º, ir a IMPACT SITE y crecer Pikmin (recuerda que aparecerá GOOLIX) o 2º, ir a FINAL TRIAL a matar al EMPEROR BULBAX y tomar la SECRET SAFE (Mínima 40, Máxima 95).

Como he visto que algunas personas se interesan en los records el mío es:

Pikmin criados: 2098.

Pikmin perdidos en batalla: 3.

Pikmin olvidados: 0.

Partes conseguidas 30.

Días en que se consiguieron las partes: 23.

4. Agradecimientos.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

* CjayC por haber creado GameFAQs.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

* Eternal Darkness: Sanity's Requiem.

* James Bond 007: Tomorrow Never Dies.

* Legacy of Kain: Soul Reaver.

* Mario & Luigi Superstar Saga.

* Mega Man 7.

* Mega Man 8.

- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man Battle Network 1.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver menso. Por eso di NO a la piratería.

5. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

6. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====
| Esenciales |
=====

* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====
| Correos |
=====

* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.