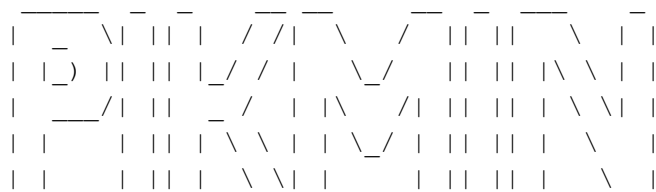


Pikmin FAQ/Walkthrough (Swedish)

by CWall

Updated to v1.1 on Nov 8, 2005



Pikmin
FAQ/Walkthrough
för GameCube
av Christian Wall

Version 1.1 (8/11 2004)
cwall_85(snabela)hotmail.com
<http://home.swipnet.se/cpg>

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Innehåll

1. Inledning
2. Speltips
3. Skeppsdelarna
4. Hemliga fiender
5. Vanliga frågor
6. Om guiden

1. Inledning

Min fjärde GameCube-guide på svenska under relativt kort tid, vart skall detta leda? Jag beskriver var du hittar alla tretio skeppsdelar i spelet och dessutom innehåller guiden en massa tips, svar på vanliga frågor och en hel avdelning om de tre hemliga fiender som dyker upp på platser vid speciella tidpunkter. Guiden har ett mycket simpelt format och den är även organiserad sålunda för att du som läsare lättare ska hitta vad du leter efter.

När det gäller spelet Pikmin, vad handlar det om? Jo, Pikmin är ett mycket innovativt GameCubespel som släpptes strax efter releasen. Upplägget är mycket likt ett realstrategispel och placerar man spelet i något fack så är det väl där. Det är Nintendos ljushuvud Miyamoto som ligger bakom spelet och han har definitivt gnuggat geniknölarna ordentligt. Spelaren tar formen som Kapten Olimar. Han kraschar på en konstig planet och får hjälp av varelsen Pikmin för att åter hämta sina skeppsdelar. Under spelets gång får man styra Pikmin med Olimar för många olika sysslor och dessutom blir det en hel del stridande. Själv så upptäckte jag inte Pikmins charm på en gång men nu är jag fast i det.

2. Speltips

Det finns en hel del som du bör veta om och tänka på när du spelar Pikmin. Här finner du några av de, enligt min åsikt, viktigaste aspekterna.

ALLMÄNNA TIPS

- Det finns tre olika typer av pikmins: röda, gula och blå. Röda tål eld och är lite starkare. De gula kan kastas extra högt upp i luften och de kan bära bomber. De blå kan vistas i vatten.
- När en dag tar slut kommer alla pikmins som inte befinner sig vid Kapten Olimar eller i baslägret (vid rymdskeppet och pikminlökarna), dör dessa pikmins. När du fått Whimsical Radar kan du se pikmins på kartan. Leta upp bortglömda pikmin, inte kan du lämna dem åt deras öde?
- En god idé när du kommer till ett nytt område är att göra alla förberedelser. Spräng alla stenväggar nära lägret, slå bort grenväggar och rulla ut broar, till exempel.
- Tänk på att låta dina pikmins hålla på med olika saker samtidigt. Du kan till exempel låta sextio bryta upp en mörkgrå grenvägg, medan du tar resterande fyrtio för att besegra fiender.
- Tänk på att ju fler pikmins som bär ett föremål, desto snabbare bär dem det.
- Ifall blå pikmins befinner sig i vattnet och röda eller blå ramlar i, kan de blå kasta upp dem på land så att de inte drunknar.
- I The Distant Spring måste du bygga broar för att kunna transportera skeppsdelar och dylikt.
- Ha kul. Vill du inte stressa för att ta alla delar på så kort tid som möjligt, ta det lugnt och roa dig istället.
- Och ta en titt i bruksanvisningen om du känner dig osäker.

ÖVERVÄRDSLIGA TIPS

- Ifall du gjort allt du kan göra under en viss dag; det finns varken fler skeppsdelar att hämta eller fler pikmins att odla, så kan du trycka på Start-knappen och välja "Go to sunset" för att dagen skall avslutas på en gång. Tänk på att ha alla dina pikmins i baslägret när du gör detta.
- Ifall en dag har gått dåligt (i Pikmin, alltså), så kan du alltid starta om den. Tryck på Start-knappen och välj "Continue from last save" så får du börja om från början. Detta kan vara en bra idé om många av dina pikmins dött, om du inte lyckats hitta en enda skeppsdel under dagen eller om du på annat sätt inte gjort framsteg.
- När du kommer till ett nytt område kan det vara bra att först sondera terrängen, dvs gå omkring med bara Kapten Olimar och leta efter skeppsdelar så att du får en bild om vad som borde göras och i vilken ordning. Efter det kan du välja "Continue from last Save" och sätta igång med området på allvar.
- Efter varje dag skriver Kapten Olimar loggbok. Ta en titt i den för goda tips och underhållande lektyr.
- Du behöver inte alla skeppsdelar för att klara spelet. Du kan läsa om vilka delar du måste ha i Vanliga Frågor- och Skeppsdelsavdelningen i denna guide.

PIKMINODLINGSTIPS

- Tänk på att odla pikmins hela tiden. Bär hem besegrade fiender och pellets så fort du får chansen och låt dem inte bara ligga när du faktiskt har tid.
- När du odlar pikmins ska du tänka på att odla jämna nivåer av dina tre pikminfärger. Har du jättemånga röda och bara få blå och gula ska du låta

de röda slåss mest och de blå och gula bära hem saker till sina bon. Bär olika färger hem saker till sina bon kommer den färg det finns flest av att bära den till sitt bo.

- Ser du gräs ska du genast skicka ett gäng pikmins dit. De kommer dra upp gräset för stora gula nektarpölar. Flera pikmins kommer då suga i sig samma näktarpöl, så tänk på att många ska befinna sig där. Nektarpölar gör så att dina pikmins upgraderas till blommor och då blir de snabbare och starkare. När du ska hämta svåråtkomliga skeppsdelar bör du ha så många blommor som möjligt. Nektarpölar bärs också av vissa flygande fiender och ligger under en del stenar. Lämna du pikmins i marken istället för att dra upp dem kommer de efter ett bra tag utvecklas till blommor.
- Pikmins kan också förlora sin blomstatus. Detta kan ske vid vissa fiende-attacker. Då blir de först blomknoppar och sedan blad igen. Blomknoppar är ett mellanting mellan blad och blommor.
- Du har kanske lagt märke till de olika färgade pellets med siffror på. Låter du pikmins bära hem dessa pellets bildas nya pikmins motsvarande siffran. Bär dina pikmins hem rätt färg så blir det fler pikmins än siffran visar.
- Dör dina blom-pikmins kan frön spridas och nya pikmins växer upp på samma plats.

HJÄLPMEDELSTIPS

- Ljusgrå stenvägg kan sprängas med tre bomber, mellangrå med sex och mörkgrå med nio. Även grenväggar kan sprängas, men dessa kan dina pikmins också slå sönder. Bara gula pikmins kan du dock bära bomber.
- Bomber finner du ofta i märkligt skräp, så som konserverburkar, lådor och rör
- Hittar du blommor kan du kasta in pikmins i dem, så kommer de ut som frön i samma färg som blomman i fråga.

STRIDSTIPS

- När du möter fiender finns det några saker du ska tänka på...
 - o anfall dem bakifrån när de inte är beredda
 - o använd så många pikmins som möjligt under en attack
 - o koncentrera dig på en fiende i taget
 - o träffar du med pikmins rakt på mindre fienders toppar, dör dem direkt
 - o har stora fiender upptäckt dig innan du attackerat, fly
 - o Olimar kan själv slå ner mindre fiender om pikmin inte har tid
 - o för eldsprutande fiender ska du använda röda pikmins
 - o för flygande eller höga fiender ska du använda gula pikmins
 - o för vattenlevande fiender ska du använda blåa pikmins
- När du stöter på musslorna på The Impact Site bör du tänka strategiskt. Medan musslan öppnar sig ska du kasta så många pikmins som möjligt mot den tills den är helt öppen. När den öppnar sig helt ska du genast använda B-knappen för att locka tillbaka samtliga pikmins, annars dör dem när musslan smäller igen. Musslan lämnar ifrån sig pärlor och bär du dessa till en lök får du femtio extra pikmins.
- Grodorna i The Forest Navel är lite speciella. Attackerar du dem frenetiskt kommer de bara mosa dina pikmin och det är inte bra. Attackera dem med en stor skara pikmin, men kasta bara en sex-sju stycken åt gången och gör det när grodan befinner sig på marken. När grodan hoppar flyger alla pikmins av och då måste du snabbt kalla tillbaka de som tidigare attackerade och skicka in nya för att fortsätta attacken. De är alltså viktigt att du aldrig kastar pikmin mot en groda som befinner sig i luften eftersom att den då mosar pikmins under.
- Använd alltid röda pikmins när du strider mot de stora, svarta fienderna med röda prickar i The Distant Spring. De gula och blå är för svaga och troligen blir många då uppätta. Dessa stora har också små versioner av dem själva som hjälpredor. Försök locka fram dessa innan du ger dig på dem stora.
- Använd även bomber i strid eftersom dessa verkligen slukar fiendens energi.

Det kan också vara farligt, så tänk på att hålla Olimar och andra pikmins långt ifrån explosionen.

- Fiender återhämtar sin energi över tid, så lämnar du fiender i fred efter en strid blir det snart helt återställda. Därför ska du alltid försöka besejra dem så fort som möjligt.
- Besejrar du fiender kan de komma tillbaka efter ett par dagar. Detta beror på fiendearter och jag tror även att det beror på hurvida du transporterat liket till en lök.

KONTROLLTIPS

- Tryck på A-knappen när du drar upp en pikmin ur marken. På så vis kommer Olimar dra upp nästa också. Du kan också trycka upprepade gånger på A-knappen.
- Tryck in kontrollspaken helt för att förflytta Olimar, tryck löst för att bara förflytta markören. Jobba fint med spaken.
- Använd R-knappen för att skifta perspektiv. Jag rekommenderar mittenperspektivet eftersom att du då får en god överblick, men det blir inte lika blurrigt som med ytterperspektivet. Ändra perspektiv när du letar till det yttersta och i vissa strider till det innersta.
- Tryck på Y-knappen och sedan åt höger för att se kontrollerna eller läs bruksanvisningen. =)
- När du trycker på X-knappen så vet du kanske att dina pikmins inte följer efter dig längre. Du vet kanske inte att de sätter igång med närmsta, bästa syssla. Ställer du t.ex dina pikmins vid en grenvägg och trycker på X kommer de sätta igång och riva väggen. Detta sparar mycket tid.
- Använd C-spaken när du passerar krånliga passager. På så vis kan du få dina pikmins att gå mer exakt.
- Z-knappen är ofta en trevlig liten knapp jag glömmar. Använd den för att placera kameran ovanför Olimar och på så sätt kan du lätt se vad som finns ovanpå höga avsatser och på ett helt annat sätt få uppsikt över området.
- När text rullar fram (då Kapten Olimar skriver loggbok) kan du trycka på B-knappen för att all text ska komma fram på en gång.
- Trycker du nedåt på det digitala styrkorset lägger sig Olimar ned. Då kommer dina pikmin bära hem dig till sin lök, men tyvärr kan du inte komma in i den. Bara en kul liten grej.

3. Skeppsdelarna

Denna del av guiden beskriver var du kan hitta samtliga skeppsdelar i Pikmin. Dessa är de enda du måste samla för att avancera i spelet och därför fungerar detta lite som en walkthrough eller stegförstegguide. Alla skeppsdelar i ett visst område är listade under varandra även om du måste till ett annat område imellan. Ifall du fastnat i spelet och bara vill hitta en speciell skeppsdel, ska du läsa i början av varje skeppsdelsbeskrivning. Där berättar jag var du kan hitta delen och vilken typ av pikmin du behöver.

Jag använder mig mycket av vädersträck, ialla fall när du fått Whisical Radar, eftersom denna ger dig en karta med alla skeppsdelar utmärkta. Det kan vara lite svårt att tyda denna karta på grund av att den hela tiden byter vinkel. Därför har du en liten röd pil på kartan till hjälp och den är avbildad här till höger. Denna pil pekar åt norr, alltid. För att komma åt kartan trycker du på Y-knappen.

När det gäller skeppsdelarna så måste du samla ett visst antal för att komma

vidare till nästa område och detta kommer att framgå mycket tydligt under spelets gång. Och som du vet ska du samla trettio skeppsdelar under trettio dagar eller färre, men du behöver faktiskt inte samla alla. Vill du veta vilka som inte är nödvändiga så ta en titt i avdelningen "Vanlig frågor". Det var väl allt, tror jag. Lycka till med spelet och jag hoppas det blir roligt för dig.

THE IMPACT SITE - ENGINE

När spelet börjar och du faktiskt får börja styra Kapten Olimar ska du sondera terrängen lite grand. En liten bit härifrån finner du en brun lök (känd som "Onion"). Gå fram till den, så aktiveras den och blir röd och även ett frö sätter sig i marken. Vänta någon knapp minut tills fröet får ett blad och gå sedan fram till det och tryck på A-knappen för att dra upp det. Nu har du fått din första pikmin. Kontrollerna ser du om du trycker på Y-knappen och sedan åt höger på kontrollspaken. Du borde väl annars ha en bruksanvisning till hands. Löken som nu är röd kan förvara Pikmins. När du fått fler pikmins kan du sätta in och dra ur dem ur denna lök. Tänk på att denna första dag är obegränsad, du kan alltså ta precis så långt tid du vill på dig.

Nu är det dags att odla fler pikmins, som du kanske kan förstå. Ta med din enda pikmin och kasta den på blomman alldeles i närheten, den med en pellet med en etta på. Din pikmin kommer att fälla blomman och kastar du den mot pelleten så kommer pikmin bära hem den till boet. Detta gör så att fler frön kommer ut vilka växer upp till pikmins. Använd din lilla pikminarmé för att hämta pellets runt om i trakten - en bit från löken, i ett hörn finner du till och med en fempellet. Under utforskandet rekommenderar jag att du trycker på R-knappen tills du får mellanperspektivet - på så vis får du god översikt.

När du samlat minst tio stycken, helst ännu fler ska du lokalisera en pappkartong som ligger mycket nära den röda löken. Kasta alla dina pikmins mot kartongen så kommer de skjuta fram den så att du kan fortsätta. Den konstiga saken som ligger nära den framskjutna kartongen är den första skeppsdelen, Engine eller motorn. Denna måste du ha tjugo pikmins för att kunna flytta och så fort du lämnat denna del vid rymdskeppet kommer den första dagen ta slut. Därför är det nu dags att leta efter fler pellets för att producera fler pikmins.

Har du tagit alla synliga pellets i första området kan du fortsätta uppför backen nära Engine för att hitta ett par till. Som mest tror jag att du kan få tjugofem pikmins den första dagen, så när du samlat ett tillfredställande antal kastar du dem mot Engine så bär de hem den och den första dagen tar slut. Tänk på att inte lämna pikmins utanför baslägret när dagen tar slut, för då kanske de blir uppätta.

THE IMPACT SITE - POSITRON GENERATOR

För denna skeppsdel ska du återvända till The Impact Site när du fått tillgång till både gula och blåa pikmins. Börja med att hämta ut omkring tjugofem gula, lika många röda och femtio blåa pikmin. Sedan tar du med dig hela fåraskocken igenom passagen där du sköt kartongen förra gången du var här. I själva kartongen ska du plocka upp minst sex stycken bomber och sedan klättra upp till det klippiga området ovanför lådan. Kasta dina sex bomber mot stenväggen här så krossas den vilket leder till att du och dina ivriga vänner kan ta er igenom.

När du tagit dig igenom den nyligen spränga stenväggen är det dags att dela upp dina pikmins. Undvik att hämta upp tjugopelletsen som ligger här förresten - du ska göra det senare. Skicka alla dina gula och röda pikmins till grenväggen som leder till en genväg mot baslägret en liten bit härifrån. Dina

blå ska du nu användas till lite vattenbaserat action.

Som du kanske märkt finns det tre musslor i området. En av dessa håller skepps delen och de andra pärlor (lätt att se vilka). En pärla ger femtio stycken pikmin om du bär hem den, så välj att ge pärlorna till de färger som har minst antal pikmin. För att besegra en mussla ska du, med blå pikmins, vara strategisk och inte rusa bärärk. Medan musslan håller på att öppna sig ska du effektivt kasta pikmins mot kärnan och när den blivit så öppen den kan ska du genast använda visselpipan för att kalla tillbaka dina pikmin. Om musslan slår ihop sig över dina tjänare, så dör dem alla det kan stå dig mycket dyrt.

När du besegrat musslan med skeppsdelen, i detta fall Positron Generator (Positrongeneratoren), så ska du bära i land den med dina blå pikmin och sedan kan även gula och röda hjälpa till så att det blir mer jämt fördelat. Kom ihåg att även bära hem båda pärlorna och alla tjugopellets. Du finner den gula i det stora stenområdet innan du sprängde stenväggen, den ligger på en avsats ovanför. När du levererat din skeppsdel finns det egentligen ingenting annat att göra än att odla fler pikmin, så leta upp så många pellets och annat som möjligt innan du väler "Go to Sunset" från startmenyn.

THE FOREST OF HOPE - ETERNAL FUEL DYNAMO

Den andra dagen ska du landa i The Forest of Hope. Tillbaka till The Impact Site ska du inte förrän du hittat både gula och blå pikmins. När du landar i The Forest of Hope ska du börja med att plocka fram alla dina pikmins från den röda löken. I närheten finner du lite gräs. Placera dina pikmins här så kommer de automatiskt dra upp gräset och näktar kommer fram. De som får dricka av den smaskiga näktaren utvecklas till blommor som är både snabbare och starkare.

Du är nu instängd i baslägret; i ena hörnet finner du en stenmur och i det andra en grenmur. Grenmuren kan du förstöra nu, men inte den av sten. Istället för att kasta dina pikmins mot grenmuren kan du placera dem vid muren och trycka på X-knappen. På så vis kommer de automatiskt bryta ner muren och det samma gäller vid andra sysslor också. Det är bara att vissla på dem med B-knappen om du vill få dem att avsluta sina göromål.

När du och dina ack så lättmanipulerade vänner brutit igenom muren kommer ett stort område att öppnas upp för er. Här finner du massor av fiender och pellets och lite till höger finner du också Eternal Fuel Dynamo (Evida Bensingeneratoren) som behöver ett tjugotal pikmins för att förflytta. Men, ta det lite lugnt först. Du kommer dels finna en stor fiende och dels många små. De små ska du smyga på bakifrån och sedan kasta många pikmins mot dem. Försök ge dig på en i taget och lyckas du kasta en fiende direkt ovanpå dem kommer du besegra med en smäll.

När det gäller den stora fienden, som du verkligen borde besegra, så gäller ungefär samma princip, men här är det ännu viktigare att du smyger på den bakifrån när den sover. Kasta pikmins högt upp på ryggen och kasta många, hela tiden. Du får nog räkna med att du förlorar ett par stycken per sådan här strid om du är nybörjare. Tänk också på att ha femton, tjugo pikmins när du attackerar dem. Gå absolut inte ut i havet eftersom att dina pikmins då kommer duka under. Sedan ska du plocka hem alla besegrade fiender för att på så vis skapa fler pikmins. När du har hämtat och lämnat Eternal Fuel Dynamo så kan det vara klokt att vänta tills nästa dag innan du letar efter den tredje delen. Har du gott om tid så är det väl bara att fortsätta, du bestämmer från och med nu. =)

THE FOREST OF HOPE - WHIMSICAL RADAR

Nu är det dags att hämta radarn. Jag kommer förklara dess egenskaper när du

får den. Gå till stället där du fick förra skeppsdelen (Eternal Fuel Dynamo) och du borde finna en grenvägg i närheten. Förstör väggen med pikmins och du kommer finna ett par fiender bakom. Besegra dem som jag tidigare lärt dig och du kommer finna en brun lök, liknande den röda pikminlöken. Går du fram till den kommer du få lära känna gula pikmins. Dessa kan du kasta mycket högre och de kan bära bomber. Nu borde du försöka odla några gula pikmins, åtminstone fem stycken. Fortsätt gärna senare så att du får upp ungefär samma bestånd på de gula som de röda.

Ta med en av de gula till stenväggen med en massa stenar, sk. bomber framför. Kasta den gula mot bomberna så plockar den upp en. Kasta den mot väggen när den håller i bomben så kommer pikmin lägga bomben så att alla andra bomber exploderar och spränger stenväggen. Bakom väggen kommer du eventuellt finna några fiender, men definitivt Whimsical Radar (Vimsiga Radarn) uppe på en kulle alldeles i närheten. Kasta upp röda, såväl som gula mot radarn så bär de hem den till skeppet. Dags att odla fler gula pikmins.

När du nu fått radarn kommer du få en karta om du trycker på Norr
Y-knappen. På denna karta står alla delar i området utmärkta /|
som stjärnor. På kartan kan du också se en röd pil. Denna pil Väst /_|__ Öst
pekar mot norr; i The Forest of Hope är det den stora runda |
sektionen som ligger längst åt norr. Därför kommer jag från och Söder
med nu referera en del till vädersträck för att göra mina väg-
beskrivningar mer exakta.

THE FOREST OF HOPE - NOVA BLASTER

För denna skeppsdelen behöver du gula pikmins och du finner skeppsdelen i det nordöstra hörnet. Denna beskrivning försetter att du har fått Whimsical Radar (läs ovan). Bomber (som bara gula pikmins kan bära) finner du på flera ställen i Hoppets Skog. Bland annat söder om baslägret i en konservburk och på två ställen där du först hittade den gula löken och Whimsical Radar. Den norra utgången ur baslägret är, som du kanske vet, blockerad av en stenvägg och denna måste du spränga med tre bomber. Har du inte sprängt denna vägg så ta med tre gula pikmins bombplatserna och kasta dem mot bomber så kommer de plocka upp dessa. Ta med pikmins tillbaka till baslägret och kasta dina bombpikmins mot stenväggen så exploderar den.

Ta med dig ett hundratal pikmins ut ur denna utgång och följ stigen tills du hittar en mörkgrå stenvägg på höger sida. Gå fram till den och tryck på X-knappen så kommer alla dina pikmins att börja slå sönder väggen (förutsatt att du med C-spaken placerat dem vid väggen). Se till att du använder alla hundra pikmins på denna vägg eftersom att den är riktigt seg.

När du brutit igenom väggen kommer du till en raktgående stig med flera fiender. Besegra allihop och undvik vattnet på vänster sida. Den stora bör du attackera när den inte är beredd. Upptäcker den dig ska du fly tills fienden vänder om och går tillbaka för att sova innan du attackerar igen. I slutet av stigen finner du Novs Blaster (Novasprängaren) som behöver tretio pikmins för att bära hem. Kom ihåg att bära hem alla fiender också och de flesta bör frakta till det pikminbo som är minst befolkat. Något annat du bör känna till är att det ligger en gul tjugopellet på en avsats ovanpå före detta stenväggen som leder ut ur baslägret. Så kasta upp minst tjugo gula pikmins dit och de kommer bära ner den till deras bo.

THE FOREST OF HOPE - EXTRAORDINARY BOLT

Denna skeppsdelen finner du i det nordvästra hörnet av området (se kartan) och du måste ha gula pikmins. Jag antar att du sprängt den norra utgången (stenväggen) ur baslägret vid det här laget. Har du det ska du gå till ställen där

du kan hitta bomber (konservburken söder om baslägret och röret där du först hittade den gula löken). Se till så att dina gula pikmins plockar på sig nio stycken bomber och gå sedan tillbaka till det baslägret eller direkt mot det nordvästra hörnet.

När du kommit till baslägret ska du med ett sällskap av ca fyrtio pikmins samt dina nio som håller bomber gå från baslägret och följa stigen norrut tills du når ett vägskal. Då tar du stigen till vänster. Följer du denna stig kommer du till slut nå en stenvägg i det nordvästra hörnet, men denna är mörkgrå och behöver nio bomber för att kunna sprängas. Detta ligger förövrigt precis norr från platsen där du hittade Whimsical Radar. Spräng väggen med nio bomber och bär sedan hem Extraordinary Bolt (Extraordinära Skruven) till baslägret med minst tretio pikmins.

THE FOREST OF HOPE - SAGITTARIUS

För denna del krävs att du har blåa pikmins och du finner den i det sydöstra hörnet. Ta med dig så många blå pikmins du kan och gå söderut från baslägret, närmare bestämt till det stora området vid dammen. Nära dammen finner du en rulle med trä, en sådan du säkert tidigare sett i The Forest Navel. Sätt omkring hälften i arbete här för att rulla ut rullen till en bro. Ta med dig hälften ut i dammen och simma/gå bort till det sydöstra hörnet där du borde kunna se en precis likadan rulle. Kasta upp dina pikmins mot denna rulle så kommer de börja bearbeta rullen till en bro.

De två broar som dina pikmin arbetar med kommer såsmåningom sammanstråla på en ö. Kliv upp till denna ö och vänta tills båda broarna är färdigställda. Ta med dig alla dina pikmin och spring bort över broarna till det sydöstra hörnet där du finner Sagittarius (Skytten). För hem delen med så många pikmin som möjligt och vips så är även detta gjort.

THE FOREST OF HOPE - SHOCK ABSORBER

Denna del behöver du bara blåa pikmins och du finner den längst den östra väggen, i mitten. Ta med dig en fyrtio pikmins och gå ut ur den södra utgången ur baslägret. På så vis kommer du till det stora området vid dammen och då ska du direkt ta till vänster där du borde se en mycket liten damm. Forcera denna damm med dina pikmins så att du kommer upp på andra sidan av den. Här finner du en stor fiende samt Shock Absorber (Stötabsorberaren). Besegra och bär hem - båda två.

THE FOREST OF HOPE - GEIGER COUNTER

Denna del finner du i den sydvästra delen och det behövs gula såväl som röda pikmins. Plocka med dig en hel del gula (60-70) och minst tio blåa pikmin. Jobba dig som sagt mot det sydvästra hörnet och det är ju bara att titta på kartan. Under promenaden kommer du stöta på en hel del fiender, besegra dem på löpande band och du kommer tillslut komma till en låda som blockerar en liten bro över till ett stort område.

För att passera denna bro ska du använda dina drygt tio blåa pikmins för att kasta upp dem bakom lådan så att de skjuter fram den. Ta sedan ett säkert antal gula pikmins (30-40) till andra sidan, men inte så många så de ramlar ner i den lilla dammen. Nu kommer du få möta ett gäng mycker elaka fåglar. De äter pikmin och dina gubbar är inga undantag. Det gäller helt enkelt att kasta upp dina gula pikmins mot fåglarnas näbbar så det får banka där tills fåglarna trillar av pinn (haha... nä).

Vill du inte förlora några pikmins så är det bäst att gå dit med inte fler än fem stycken för att då kan bara fåglarna bita efter dig. Du kan ju röra dig

fritt så det fungerar, men det går ack så långsamt. Det finns tre fåglar i området, men endast två måste besegras för att du ska få Geiger Counter (Geigermätaren). Bär sedan hem din skeppsdel och var säker på att du besegrat alla fiender på vägen.

THE FOREST OF HOPE - RADIATION CANOPY

Här behövs det förstås också blå pikmins och du finner skeppsdelen i de allra nordligaste delarna, i den stora ringen. Börja med att plocka på dig åttio-hundra blåa pikmins. Gå sedan ut ur baslägrets norra utgång och följ stigen norrut. När du kommer till ett stopp, där du ser en gräsigt avsats ovanför, då tar du åt höger, så får du se en liten damm med en grenmur i. Sätt dina pikmin i arbete på den. När de kommit igenom så ska ni fortsätta uppför avsatsen och du kommer få se en till grenvägg innan det nordligaste området. Förstör även denna och du kommer få möta en liten boss.

I det nordligaste området är det bossdags. Denna skalbagge rullar stenar mot dig och dina pikmins och det gillar vi inte. Precis innan den rullar iväg en sten så glänser dess horn till lite grand. Då måste du se till så att inga pikmins står i vägen. För övrigt, så är skalbaggen i normala fall odödlig, men om du kastar en pikmin rakt på hornet då det glänser till så kommer den öppna skalet för att blotta den röda kroppen. Då har du din chans att kasta så många pikmin som möjligt på den för att långsamt tära på dess energi. Upprepa proceruren tills dess bossen dukar under. Då är det dags för dig att hämta Radiation Canopy (Strålningsbaldakinen) och föra hem den till baslägret. Ta även hem bossliket eftersom att det gör många nya pikmin.

THE FOREST NAVEL - SPACE FLOAT

När du hittat fem delar så öppnar sig vägen till Forest Navel, den tredje banan. Denna, den första delen behöver du inte ha någon speciell pikminsort för, men den kan ändå vara klokt att leta upp den blå pikminlöken innan du sätter igång. Du kan se den som en blå prick på kartan och du finner den strax väster om baslägret.

Den första skeppsdelen ligger inuti en fiende som springer omkring i närheten av baslägret. Tittar du på kartan kan du inte se den på ett speciellt ställe, utan den rör sig hela tiden. Fienden ser ut som en gråsugga med röd rygg och den attackerar aldrig dig. Kastar du pikmins mot den kommer inte dem inte att attackera den heller. Någon typ av naturlig allians mellan arterna, skulle jag tro. Därför måste du kasta pikmins så att de studsar på fiendens rygg och detta kan vara svårt. Försök därför att sikta pikmins lita framför fienden för att på så vis träffa mer precist.

Efter många träffar kommer fienden trilla av pinn och du kan bära hem Space Float (Rymdlivvästen) med minst tjugofem pikmin. Anledning till att du bör ta denna skeppsdel först är för att gråsuggan som höll den kommer ställa till elände för dig eftersom att den stjal besegrade fiender och sådant så att dina pikmins får svårt att utöka.

THE FOREST NAVEL - GRAVITY JUMPER

Denna del finner du i det sydöstra hörnet, nära vattnet. Du behöver gula, men inte blåa pikmins. Fortfarande är det en god idé att leta upp den blåa löken (väster om baslägret, syns på kartan) och odla så många av dem som möjligt. Som du säkert märkt finns åtmistone två stycken stenväggar nära starten: en ljusgrå (kräver sex bomber) och en mörkgrå (kräver nio bomber). När du tar denna skeppsdel kommer du också få ett par bomber som du ska använda för att spränga dessa väggar.

Nåväl, ta med dig 80-100 pikmins, mest gula, men också många röda. Gå söderut från baslägret, mot den stora dammen (inte där du hittade den blå löken, utan söderut). Innan du kommer ner på stranden kommer du upptäcka två stycken rullar av trä, påminner lite om ful rulltårta. Sätt dina gula pikmins i arbete på först den översta och sedan den nedersta och de kommer rulla ut dem till broar.

De röda ska du gå ner till stranden med och besegra ett par eldsprutande fiender. Använd bara röda för detta, eftersom att de gula fattar eld och dör. Försök ändå att undvik elden, eftersom att röda pikmins kommer degrera status från blommor till knoppar och knoppar till blad om de träffas. För att besegra dessa fiender ska du kasta pikmins på dess ryggar och vissla på dem när de står i farozonen för grillning. Besegra de närmsta och skicka tillbaka liken till lökarna om du vill. Försök att undvika grodorna vid dammen för tillfället

När du besegrat ett antal eldsprutare ska du gå till klippiga stället på öster sida om dammen. Här borde du finna en till rulle, men uppe på själva avsatsen. Du ska nu gå och hämta de gula pikmins du lämnade vid broarna och ta med dem till den nya bron. Kasta sedan upp alla gula pikmins du har till nya rullen så att de rullar ut den till en bro. Precis bakom rullen borde du se Gravity Jumper (Gravitationshopparen) och när du rullat ut bron ska du ta dina röda pikmins och låta dem bära skeppsdelen till skeppet. Använd inte de gula.

Ta dina restrerande gula pikmins och gå till stället söder om där du hittade Gravity Jumper och du borde finna ett par bomber i ett rör. Innan du plockar upp dessa borde du räta ut bron för annars kan du inte ta dig härifrån. Gå sedan in med alla dina gula pikmins i röret så plockar de upp en hel del bomber, åtminstone femton stycken. Bege dig tillbaka till de båda stenväggarna nära baslägret och spräng dem både med dina nya bomber. Gravity Jumper borde nu för övrigt ha blivit levererad. Tänk också på att förstöra grenväggen precis norr om baslägret.

THE FOREST NAVEL - AUTOMATIC GEAR

För denna skeppsdel behöver du ingenting annat än, just det, pikmins. Det är bra om du sedan tidigare sprängt stenväggen direkt söder om byn. När du börjar tar du med dig 20-30 pikmins av falfri sort och så går du direkt sydväst från baslägret tills du ser ett kugghjul på en separat klippan. Detta är skeppsdelen Automatic Gear (Automatiskt Kugghjul) och den ligger inte alls långt bort. Parallellt med klippan, i området mellan stenväggarna, finner du en liten grenhög. Skicka dina pikmins på denna grenhög så kommer de arbeta med den så att en pinne skjuts iväg mot skeppsdelen. Pikmin kommer sedan krypa över pinnen, plocka upp kugghjulet och ta hem det till lägret. Tänk dock på att precis under klippan med skeppsdelen kan det finnas fiender, så besegra dem först.

THE FOREST NAVEL - #1 IONIUM JET

Precis nordväst om baslägret, i en av de små dammarna hittar du denna och naturligtvis krävs blå pikmins. Ta med dig åtminstone tretio pikmins till smådammarna och leta upp skeppsdelen. Är du osäker är det ju bara att titta på kartan. Det är inte den allra nordligaste delen du ska ha, tänk på det.

THE FOREST NAVEL - ANTI-DIXION FILTER

Du finner denna del i det sydvästra hörnet av området, längst bort i den stora dammen faktiskt. Du behöver röda och särskilt blå pikmins för den. Börja med att se till så att alla stenväggar och broar mellan stranden och baslägret är fixade. Sedan tar du med ett stort antal blå och ett stort antal röda pikmins. Besegra alla eldsprutande fiender på stranden med dem röda och avakta

med de blåa så länge. Sedan går du ner till stranden och lokaliserar skeppsdelens, vilken som sagt ligger i det sydvästra hörnet. Besegra alla grodor mellan stranden och skeppsdelen innan du går och hämtar den.

Det krävs faktiskt lite strategi för att ge sig på grodorna, de kan nämligen fullkomligt trampa sönder dina pikmins. Attackera dem med en stor skara pikmin, men kasta bara en sex-sju stycken åt gången och gör det när grodan befinner sig på marken. När grodan hoppar flyger alla pikmins av och då måste du snabbt kalla tillbaka de som tidigare attackerade och skicka in nya för att fortsätta attacken. De är alltså viktigt att du aldrig kastar pikmin mot en groda som befinner sig i luften eftersom att den då mosar pikmins under. Gå sedan till det sydvästra hörnet och hämta Anti-Dixion Filter (Antiavgasfiltret) för att sedan bära tillbaka det till skeppet. Tänk på att den kräver så många som tretio pikmins.

THE FOREST NAVEL - GUARD SATELLITE

Denna skeppsdelen finner du i det sydöstra hörnet; den övre av dessa två delar, befinner sig i det runda, lilla området. Du behöver både gula och röda pikmin för detta uppdrag. Ifall du inte sprängt den mörkgrå stenväggen en bit sydöst om baslägret är det läge att göra det nu. Hämta sex bomber från strandkanten öster om den stora dammen. Ta sedan en massa gula pikmin och ett tretiotal röda och gå till grenväggen precis i närheten av nyss nämnda stenvägg. Detta ska leda in i ett cirkulärt område och precis utanför finner du eld vilket du måste undvika med de gula.

När du brutit igenom grenväggen ska du bara ta med de gula in till området, eftersom att de röda inte kan göra någon nytta. Ta inte med några bomber. I alla fall, i detta område kommer du få möta en irriterande boss. Gå endast in till honom med inte mer än femtion gula pikmins eftersom annars kommer du garanterat förlora massor. När bossen dyker upp ska du kasta dina pikmins mot bossen boll och samtidigt undvika de massiva fötterna vilka dräper dina pikmin på en gång. Håll koll överallt hela tiden och försök att hela tiden stå under själva bollen.

När bossen är besegrad så ska du gå och hämta dina röda pikmins utanför för att bära Guard Satellite (Vaktsatelliten), som du nyss fick, tillbaka till skeppet. Använder du de gula kommer många av dem grillas av eldkastarna precis utanför, men så är ju icke fallet med de röda.

THE FOREST NAVEL - OMEGA STABILIZER

Denna del är inte svår att lokalisera. Du finner den i det sydöstra hörnet och du behöver endast röda pikmins. Det är faktiskt bara att gå ner till det sydöstra hörnet med en stora mängd röda pikmins. Komihåg att besegra alla fiender mellan baslägret och detta område. När du når fram till stället där skeppsdelen borde vara kommer du upptäcka en boss, en stor svamp som trampar omkring i brinnande trakter.

Denna boss har egentligen bara en attack att vara rädd för och det är en farlig lila dimma. Denna dimma gör att pikmins som reagerar på den kommer att attackera Olimar och detta, det är hemskt irriterande. När du ser att bossen skakar till på ett annorlunda sätt, ska du genast vissla på dina pikmins och få dem därifrån. Annars gäller det bara att attackera bossen genom att stå så nära den som möjligt medan du kastar dina pikmin. Träffar du hattan görs ingen skada. Attackera tills han snubblar och då ska du attackera honom hårt tills han dör. Bossen tappar Omega Stabilizer (Omegastabilisatorn) vilken du ska bära hem med dina pikmins.

THE FOREST NAVEL - LIBRA

Jag kommer beskriva hur man tar sig till Libra och Analog Computer samtidigt, eftersom att man är på väg åt samma håll för båda, men beskrivningen duger väl åt bara Libra också. Vill du ha Analog Computer ska du fortsätta läsa om den under dess rubrik nedan. Libra finner du längst åt nordväst på den lilla ön utanför och Analog Computer ligger allra längst åt norr.

Okej, i vilket fall som helst ska du besegra alla eldkastare på den västra sidan av stranden innan du börjar, samt grodorna närmast. Vill du hämta båda skeppsdelarna samtidigt ska du ta med dig femtio röda pikmin, tjugofem blå och lika många gula. Vill du inte ha Analog Computer nu, behöver du betydligt färre av de blå och ungefär hälften av de röda. Gå sedan ner till stranden, och gå åt höger när du kommer till vattnet. På så vis kommer du till en mörk-grå stenvägg som ligger en bit högre upp på den västra stranden. Börja slå sönder den med alla dina pikmins eftersom att det tar tid.

När du brutit igenom den kommer du till en smal stig med eldkastare i marken. Även om dina röda tål elden gör inte dina gula och blåa det. Medan du passerar eldstigen ska du med hjälp av C-spaken knuffa dina pikmins mot bergsväggen på höger sida. Det är bara att hålla spaken till höger under hela promenaden så kommer ingen till skada.

När du passerat den första delen av eldstigen kommer du se rulle med trä, en sådan du kan rulla ut till en bro. Sätt dina pikmins i arbete på den. Den leder förresten ut till ön längst i nordväst och skeppsdelen förstås. När dina pikmins rullat ut bron ska du dela upp dem borta vid fastlandet. Ta med dig ett par blå pikmin ut till ön som bron leder till och du kommer att få se en liten damm där. I dammen finner du en konstig liten sak som du ska kasta de blå på. De kommer arbeta med den så att den kan skjuta upp Kaptan Olimar till avsatsen ovanför.

Gå tillbaka till dina andra pikmin och ta nu med ungefär tjugo stycken gula pikmin ut till ön. Som du ser finns det en avsats på ön. Kasta upp dina gula hit och låt sedan grejen i den lilla dammen skjuta upp dig till dina vänner. Nu borde du se skeppsdelen Libra (Vågen) så det är bara att kasta upp alla dina gula så kommer de bära ner den åt dig. Vänta bara lite, dina gula får inte bära hem den för då kommer de grillas av eldkastarna.

Så fort de tagit ner den till marken ska du ta bort alla gula från den och se till så att de röda bär den tillbaka till skeppet. Vill du inte ta Analog Computer nu ska du gå tillbaka till lägret, men vill du ha den måste du se till så att du har minst tjugo stycken röda och lika många blåa pikmin kvar, utöver de som bär på Libra.

THE FOREST NAVEL - ANALOG COMPUTER

Som sagt så finner du denna skeppsdel längst åt norr i The Forest Navel och du behöver minst tjugo blå och lika många röda för jobbet, ta gärna många fler. Gå till bron som leder till den nordvästra ön där du hittade Libra och detta beskrivs förstås ovan. Väl där ska du fortsätta följa stigen med eldkastare mot norr. Komihåg att använda C-spaken även denna gång för att knuffa in dina pikmins mot bergsväggen så att ingen blir grillad. Efter eldstigen kommer du till en liten damm med skeppsdelen Analog Computer (Analoga Datorn) i.

Dela upp dina pikmin och skicka ut dina blå för att hämta in skeppsdelen. När de burit den till land så ska du genast ta bort alla blå från den och låta de röda bära den istället. Du kan följa efter med de blå, men känner du inte för det kan du sätta dina blå i arbete på grenhögen alldeles i närheten så kommer klättra uppför grenen och du kan lättare ta dem till baslägret. En sak till, du kanske märkt den röda blomman nära dammen med Analog Computer. Kastar du

blå eller gula pikmins i den så kommer röda frön ut. Ifall du mot alla förmodan skulle få brist på dina röda pikmin.

THE DISTANT SPRING - REPAIR-TYPE BOLT

Direkt österut från baslägret och precis norr om den stora dammen finner du denna del med uppskruvaren på. Du behöver gula och blå pikmins. Denna del, kan jag säga, är ganska irriterande och kräver faktiskt lite fingerstoppskänsla. Ta ut tjugo stycken gula pikmins, varken mer eller mindre och gå som sagt österut. Du finner nästan direkt en tunn led med vatten på båda sidor. Tittar du noggrant kan du se skeppsdelen en liten bit därifrån.

För att passera den tunna leden kan du inte gå med alla tjugo pikmins på en gång utan ta över fem-sju pikmins åt gången istället. Kasta sedan upp dina pikmins till skeppsdelen Repair-Type Bolt (Reparationsskruven) och de kommer förstås bära den. Så fort de faller ner från avsatsen med skeppsdelen ska du vissla på dem. Det är inte allt utan när du visslar måste Olimar stå med ryggen mot väggen, annars kan alla dina pikmins ramla ner i vattnet och drunkna. Hämta nu ett drygt tjog blå pikmins och gå till skeppsdelen med dessa. Kasta upp dem mot skeppsdelen så tar de hem den. Komihåg att försiktigt försöka få hem dina gula pikmins.

THE DISTANT SPRING - MASSAGE MACHINE

Denna del finner du på stranden i det sydöstra hörnet, precis öster om den stora dammen. Du behöver blå och helst röda med för att ta den. Okej, ta ut, till att börja med, hundra blå pikmins och gå sydöst från lägret mot skeppsdelen på stranden jag nyss talade om. Från denna strand kan du se en rulle som du ska rulla ut till en bro. Denna bro leder tillbaka till baslägret, och nu kanske du undrar vad det ska vara bra för när du bara kan gå och hämta skeppsdelen som ligger alldeles intill. Jo, dina pikmins kan nämligen inte bära den över djupa vatten. Dessutom ska du absolut inte attackera den rödprickiga fienden på stranden med bara blå pikmins - du kan förlora allt för många. Använd bara röda mot dess sort.

När du rullat ut bron med dina hundra pikmin ska du tillbaka till baslägret och byta ut dina blå mot röda pikmin. Ta åtminstone med dig femtio stycken, men helst fler och passera bron som dina blå nyligen byggde. Gå bort och besegra den stora fienden precis som du brukade göra med dess mesigare sort. Röda pikmin kan helt enkelt göra så mycket mer skada än de andra. Hämta sedan Massage Machine (Massagemaskinen) och bär hem den till baslägret. Där Massage Machine (kan ju missuppfattas) stod har du kanske märkt att det finns skallar med bomber i. Det är klokt att spränga den mörkgrå stenväggen vid baslägret med dessa redan nu.

THE DISTANT SPRING - INTERSTELLAR RADIO

Denna del är lätt att lokalisera, du finner den så långt åt söder du kan komma mitt i den stora dammen. Det är den stora flygande fienden som håller den, så han måste därför besegras. Ta ut hundra blå pikmins och gå sedan ut till den södra dammen. Besegra alla fiender i dammen; alla grodor och alla små blå fiender. Koncentrera dig på en i taget och det kommer gå fint. När du sedan bär hem besegrade fiender tenderar pikmins till att variera rutterna över dammen, därav väsentligheten av att säkra hela stället. Grodorna kommer du säkert ihåg hur man besegrar. Annars kan du titta i Speltipsavdelningen under Stridstips.

När du besegrat alla fiender i dammen, utom den flyngande ballongfienden ska du frenetiskt kasta dina pikmin mot den. De kommer snart ta ner fienden och då fullkomligt möla den. Den har bara en attack och det är en blåsattack. När den

används ska du helt enkelt vissla på dina pikmins så de kommer tillbaka till dig. Fienden spottar strax ut Interstellar Radio (Interstelära Radion) och du kan förhoppningsvis säkert bära hem den.

THE DISTANT SPRING - GLUON DRIVE

På kartan kan du kanske se två stycken skeppsdelar längst den västra väggen. Gluon Drive (Gluondriften) är den undre av dessa två och ska du nu komma åt med endast blå pikmin och ett par röda för att besegra fiender, förstås. Nåväl börja med att besegra alla fiender på västra fältet om baslägret där du borde finna två-tre stora rödprickiga fiender och en och annan ballongfiende. Ifall det finns små versioner av de stora fienderna ska du locka fram dem innan de stora vaknar och kom ihåg att bara använda röda fiender mot de stora.

Gå tillbaka till baslägret när du besegrat dem alla och hämta massor av blå pikmin, helst hundra stycken och gå rakt åt väster. I slutet av det gröna fältet kommer du se en mellangrå stenvägg och till vänster om den två stycken rullar som rullas ut till broar. Dessa rullar kommer möta varandra, förresten och bortom dessa brode du finna skeppsdelen du är ute efter. Innan du börjar arbeta med broarna ska du besegra grodan i vattnet här, eftersom att om den kommer och attackerar er under arbetet kan det gå hemskt illa. När grodan är borta är det bara att sätta igång med broarna, helst en i taget.

När broarna är färdiga gå du och hämtar Gluon Drive som behöver massiva femtio pikmins för att förflytta, var säker på att du besegrat alla fiender på väg hem till baslägret.

THE DISTANT SPRING - ZIRCONIUM ROTOR

På kartan kan du kanske se två stycken skeppsdelar längst den västra väggen. Zirconium Rotor (Zirconiumrotor) är den övre av dessa två och ska du nu komma åt med endast blå pikmin och ett par gula för att spränga väggar, förstås. På det västra fältet om baslägret borde det inte finnas några fiender eftersom att jag antar att du tog bort dem för förra skeppsdelen. Är de inte besegrade, ta ut en massa röda pikmins och få jobbet gjort.

På samma fält finner du en döskalle nära den stora trädstubben. I denna finner du några bomber, så ta med några gula pikmins och plocka upp dem. Gå sedan till den grå väggen som ligger bara en liten bit väster därifrån. Du såg den säkert när du tog förra skeppsdelen. Nu ska du alltså spränga den med dina bomber och räcker inte dessa kan du ju alltid hitta fler borta vid döds-
skallarna på den sydöstra stranden.

När du sprängt dig igenom väggen ska du göra dig av med dina gula pikmin och bara använda de blå. Följ stigen därefter norrut och besegra alla grodor på vägen, tro mig, det vill du. Du kommer säkert snart få syn på skeppsdelen bakom den vänstra väggen. Strax därefter kommer du till en ljusgrå grenvägg som inte tar dig och dina pikmins långt tid att ta er igenom. Du kommer också se en mörkgrå stenvägg på höger sida, men denna behöver du inte än bry dig om. När du väl brutit dig igenom den ljusgrå grenväggen på vänster sida ska du gå in i det lilla facket och hämta skeppsdelen som du sedan bär hem till baslägret.

THE DISTANT SPRING - PILOT'S SEAT

Denna skeppsdel ligger precis söder om den norra dammen inte långt ifrån föregående skeppsdel. Du finner den i en ihålig trädstubbe och den ser ut som en sliten gummiring. Titta på kartan så kommer du direkt få en aning om var du kan hitta den. Jag antar att du sprängt den mörkgrå stenväggen precis intill baslägret, annars måste du gå och hämta bomber nere på den sydöstra stranden

där du fick den andra skeppsdelen, Massage Machine.

När/om du sprängt stenväggen kommer du se en hel del fiender på andra sidan. Här behövs det röda pikmins och finner du småfiender i närheten av de större ska du locka fram de små och ha hjäl dessa innan du ger dig på föräldrarna. De stora besegrar du som vanligt, men använd bara röda pikmins eftersom att de andra gör så lite skada. När du fått bort alla fiender i detta området, området norr om baslägret alltså, ska du ta med dig pikmins av valfri färg och helt enkelt bege dig till skeppsdelen. Gå bara dit jag beskrev ovan och du får Pilot's Seat (Pilotsätet).

THE DISTANT SPRING - UV LAMP

Denna del ligger i de mittersta delarna av den östra vägen, dvs strax nordöst om baslägret. Jag antar att du både sprängt stenväggen norr om baslägret och besegrat alla fiender bortom den vid det här laget. Har du inte gjort det ska du läsa om hur du skall gå till väga i beskrivningen för skeppsdelen Pilot's Seat ovan. Hämta 20 gula pikmins och har dy krossat den mörkgrå stenväggen ska du passera den och direkt gå till höger för att se en konstig labyrintliknande gång.

Kliv uppför labyrintens ramp och använd C-spaken för att försiktigt leda dina pikmins runt de smala gångarna. Du kommer strax upptäcka skeppsdelen UV Lamp (UV-lampan) på en avsats lite högre upp. Du måste åtminstone ha tio stycken gula pikmins att kasta upp mot skeppsdelen för att de ska kunna bära hem den. Har dina pikmins ramlat ned i hålet i laburinten är det bara att låta dem jobba med grenhögen för att de ska kunna ta sig upp igen till labyrinten.

THE DISTANT SPRING - BOWSPRIT

Titta på kartan och du kan se en skeppsdel precis norr om baslägret i en trädstubbe. Det finns ingen del som ligger närmare, men ändå måste du ta en promenad. Jag antar att du både sprängt stenväggen norr om baslägret och besegrat alla fiender bortom den vid det här laget. Har du inte gjort det ska du läsa om hur du skall gå till väga i beskrivningen för skeppsdelen Pilot's Seat ovan.

Hämta hundra röda pikmin och gå sedan igenom passagen norr om baslägret där du sprängde bort stenväggen. Gå till andra sidan av stubben där jag skrev att skeppsdelen ligger och du borde finna en ingång in till en boss, denna boss håller skeppsdelen. Gå inte in hit, utan fortsatt lite till höger (väster kan man också säga) och du borde se en ljusgrå grenvägg. Sätt alla dina pikmin i arbete på den och när det är närbruten kommer du se en rulle som ska rullas ut till en bro strax bortom vägen.

Kasta upp dina pikmin vid sidorna av denna rulle så kommer de automatiskt börja arbete med den. Strax blir det en bro och då kan du och dina tjänare lätt komma in till bossen. Detta är precis samma boss du mötte i The Forest of Hope så jag tar bara och klistar in den strategin.

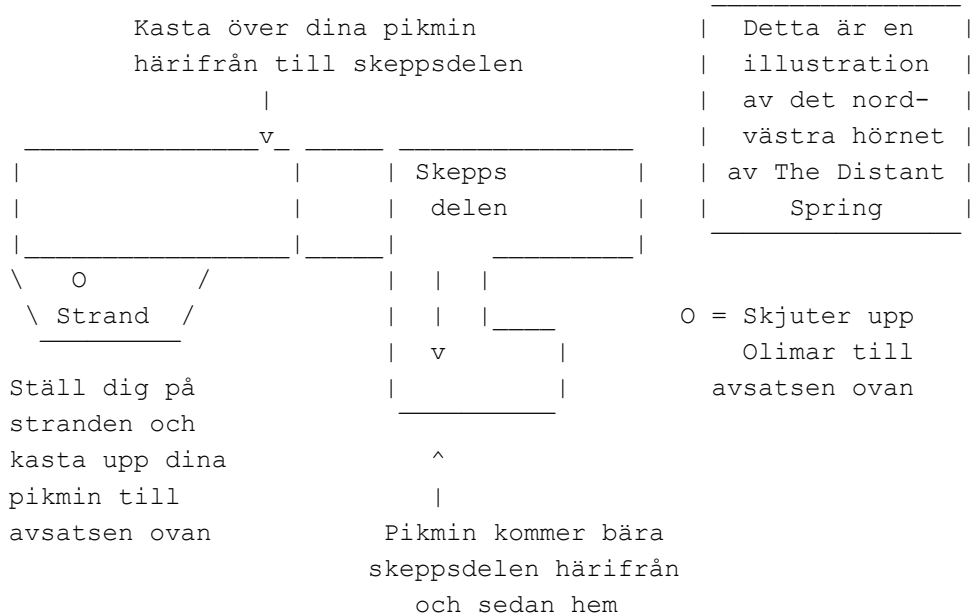
Denna boss rullar stenar mot dig och dina pikmins och det gillar vi inte. Precis innan den rullar iväg en sten så glänser dess horn till lite grand. Då måste du se till så att inga pikmins står i vägen. För övrigt, så är skalbaggen i normala fall odödlig, men om du kastar en pikmin rakt på hornet då det glänser till så kommer den öppna skalet för att blotta den röda kroppen. Då har du din chans att kasta så många pikmin som möjligt på den för att långsamt tära på dess energi. Upprepa proceruren tills dess bossen dukar under. Då är det dags för dig att hämta Bowsprit (Bogspröt) och föra hem den till baslägret. Ta även hem bossliket eftersom att det gör många nya pikmin.

THE DISTANT SPRING - #2 IONIUM JET

Denna del hittar du så långt åt norr du kan komma i The Distant Spring, norr om den norra dammen. Inte åt nordost, utan mer i mitten och naturligtvis krävs många blå pikmins. Jag antar att du både sprängt stenväggen norr om baslägret och besekrat alla fiender bortom den vid det här laget. Har du inte gjort det ska du läsa om hur du skall gå till väga i beskrivningen för skeppsdelen Pilot's Seat ovan. Det du också ska göra är att besegra alla små blå fiender i den norra dammen. Bry dig inte om den enorma södra dammen, utan nu handlar det om den norra. Använd många blå pikmins för att besegra dessa fiender och bege dig sedan till den nordligaste delen.

När du kommer till den norra delen och det nordvästra hörnet borde du kunna känna igen dig i illustrationen nedan. Allting söder om bilden är vatten och öster om den finner du förstas en stor strand. Nåväl, i närheten av det nordvästra hörnet finner du en mycket liten strandkant och därpå finner du en sådan grej som skjuter upp Kapten Olimar till avsatsen ovan. Ställ dig på stranden och kasta upp åtminstone tjugo stycken pikmin till denna avsats. Efter det följer du naturligtvis efter genom att ställa dig i uppskjutaren.

Väl upp på avsatsen ska du gå så nära du kan komma Skeppsdelen #2 Ionium Jet (#2 Joniumjetmotorn) och sedan kasta över alla dina pikmin till den. Då kommer de bära skeppsdelen hela väggen tillbaka till baslägret. Titta noga på ASCII-bilden nedan ifall du inte förstår.



THE DISTANT SPRING - CHRONOS REACTOR

Den sista delen i den avlägsna källan finner du i det nordöstra hörnet på en liten avsats. Här krävs bara blå pikmins till en början, men de omvandlas senare. Jag antar att du både sprängt stenväggen norr om baslägret och besekrat alla fiender bortom den vid det här laget. Har du inte gjort det ska du läsa om hur du skall gå till väga i beskrivningen för skeppsdelen Pilot's Seat ovan. Det du också ska göra är att besegra alla små blå fiender i den norra dammen. Bry dig inte om den enorma södra dammen, utan nu handlar det om den norra. Använd många blå pikmins för att besegra dessa fiender och bege dig sedan till den nordöstra delen där du finner en strand.

Väl på den nordöstra stranden borde du kunna se en blå blomma. Men också en gul på ett block strax söder ut. Ta tjugo av dina blå pikmins och ställ dig på södra sidan av blocket med den gula blomman på. Därifrån ska du kasta upp alla tjugo på blocket och lyckas du inte är det bara att försöka med lite olika positioner. Det finns en liten grej i närheten som även kan skjuta upp Kapten

Olimar så ställ dig på den så du kommer upp på blocket när du kastat upp alla tjugo pikmin. Nu ska du kasta in alla tjugo i den gula blomman och så kommer det ut gula pikmins. Detta kan ta en liten stund, dock.

När du omvandlat tjugo stycken gula och dragit upp alla ur marken runt blomman ska du snabbt gå över till den nordöstra stranden. Visst, dina pikmins hamnar i vattnet, men vissla på dem när du står på stranden kommer de snabbt upp utan att någon hinner drunkna. Det är dock viktigt att du hoppar av blocket med gula blomman på dess norra sida, annars kan det verkligen gå illa. Ta nu dina tjugo gula pikmins och kasta upp dem till skeppsdelen Chronos Reactor (Krono-reaktorn) uppe på avsatsen ovanför stranden.

När dina gula burit ned den, så ska du genast vissla bort dem ifrån den och kasta in alla tjugo i den blå blomman alldeles i närheten så att de omvandlas till blåa pikmins igen. Bär sedan hem skeppsdelen till baslägret. Alternativt kan du ju låta ett annat gäng med blå pikmins stå på stranden och vänta på att de gula tar ner skeppsdelen så kan de blå ta hem den fortare. Detta är förmodligen din sista del så tänk på att försöka dra upp alla pikmin som du har i jorden och utveckla så många bladpikmin som möjligt innan dagen tar slut.

THE FINAL TRIAL - SECRET SAFE

När du tagit tjugonio delar får du tillgång till The Final Trial och här finns den allra sista delen, som faktiskt inte änns behövs för att klara spelet. Denna skeppsdelen är smart att dela upp i två dagar. En dag för förberedelserna och en för bosstriden. I baslägret kan du hitta en del blommor som kan omvandla pikmins till andra färger om det skulle behövas.

Ta till att börja med ut 87 blå pikmins, varken mer eller mindre och gå rakt norr ut. Precis i mitten av området kommer du finna en ljusgrå stenvägg. På vardera sida om denna stenvägg finner du rullar som ska rullas ut till broar. Kasta upp cirka tjugofem till den norra, bortre bron och sätt resten i arbete på den främre. Gå tillbaka till baslägret.

Hämta nu tio stycken röda pikmin, varken mer eller mindre och gå till den västra delen av området. Här finner du en stig med eldkastare och hit upp ska du kasta upp alla röda. Ställ dig sedan i vattnet på höger sida om eldstigen och vissla på dina röda pikmin. Dessa kommer nu följa dig, men stå kvar på stigen trots att du står i vattnet. Gå norrut i vattnet och du kommer se att dina pikmin närmar sig en låda. Använd C-spaken för att styra dem mot lådan och tryck på X-knappen för att de ska börja skjuta undan den. Gå tillbaka till baslägret.

Hämta nu tre stycken gula pikmin, var mer eller mindre och till den högra delen av banan. Strax ser du en ö vilken du ska kasta över dina pikmin, alla tre. På denna ö finns en gråsten. Ställ dig på den och kasta sedan över dina pikmin till avsatsen ovanför. Skjut dig själv upp med uppskjutaren i vattnet. Kasta sedan upp alla tre mot röret ovanför så att alla får varsin bomb. Nu ska du mycket försiktigt kasta tillbaka dina pikmin mot den södra delen av banan. Kom ihåg att inte vissla på dem, för då sprängs bomberna. Led dina gula mot bron som de blå rullat ut och låt de gula spränga stenväggen med sina bomber.

Om de blå är färdiga med båda broar, de röda har knuffat undan lådan och de gula har sprängt stenväggen; så är väggen mot norr öppen. Du behöver bara gå norrut med alla dina pikmin och förstöra den sista grenväggen som leder in till ett sandigt område. Där inne finner du bossen. Det kan vara klokt att även förstöra grenväggen på andra sidan sandområdet innan du möter bossen eftersom att där hittar du bomber. Då måste hålla dig borta från själva bossen, så nudda honom inte förrän du vill möta honom. När allt detta är gjort kan du välja på att antingen möta bossen eller säga godnatt och möta honom

nästa dag. Jag rekommenderar det senare om du är nybörjare.

När du vill möta bossen har jag två strategier för dig: den smarta och den dumma. Vi börjar med den dumma eftersom att den är roligast. Hämta hundra röda pikmin och gå sedan fram till bossen. Bossen har två attacker; antingen slickar den med sin enorma tunga vilket gör att du inte får ha pikmins framför den, eller också hoppar den upp i luften för att mosa dina pikmins och då måste du röra dig konstant. För att attackera ska du helt enkelt kasta dina pikmin mot monstrets kinder och ingen annanstans. Detta tar också evigheter och man kan förlora flera hundra pikmin på det. Spelar ju ingen roll eftersom att det är sista delen. Du kan också använda gula för att kunna kasta dem högre.

Så till den smarta strategin som faktiskt tar lite tid. Ta med åttio röda pikmin och tjugo gula. De gula ska du utrusta med bomber och det finns sådana på två ställen i The Final Trial. Precis innan du kommer in i det sandiga området där bossen bor kan du ta stigen åt öster och hämta ett par bomber här. Precis bakom (norr om) bossen finns ett till område med bomber där du kan packa dina gula. Ställ dig sedan i området med bomber och separera dina gula och röda pikmin åt. Gå själv ut till bossen och väck den för att sedan snabbt gå tillbaka till dina pikmin.

Ta med en gul pikmin med bomb och ta ut den till bossen. Hoppa bossen måste du genast tillbaka till de andra, men gör han sig redo för att slicka så ska du låta din pikmin kasta sin bomb på honom, eller också bara låta bossen slicka i sig den sprängladdade lilla parveln. När bossen fått i sig bomben ska du genast gå och hämta din armé av röda pikmin och bombadera honom rejält med dem. Så fort bossen vaknar upp ska du kalla tillbaka dem och gå ut ur sandområdet direkt. Upprepa sedan processen till bossen dör och var grymt försiktig då han föredrar att hoppa en hel del när han blir svagare. När den sista bossen då slutligen trillar av pinn får du sista skeppsdelen Secret Safe (Hemliga Spargrisen) och kan stolt ta hem den till skeppet. Så fort du levererat den så tar spelet slut.

GRATTIS! DU HAR KLARAT PIKMIN!

4. Hemliga fiender

Har du någon gång stött på en specialfiende i The Impact Site eller The Distant Spring? Eller har du klarat spelet, sett presentationen av fienderna och sedan inte känt igen ett par av dem? Det är nämligen så att det finns tre stycken olika typer av fiender som är gömda och kan bara upptäckas vissa dagar, på vissa platser. Jag hade själv upptäckt en av dem, men visste inte hur och dessutom sett de andra två i fiendepresentation. Detta hände när jag köpte spelet och klarade det från början.

Så vad gjorde jag nu för min egen guide, jo jag gick till GameFAQs.com och tittade i några guider för att få svar på mina frågor. En av guiderna svarade utförligt och det var HCGamers guide. Allt som står i denna avdelning (och alla andra i min guide) är mina egna ord, men platserna där man hittar fienderna, den informationen har jag fått direkt från HCGamers guide. Så enkelt är det. Det finns tre stycken gömda fiender och allt tyder på att det inte finns några fler. Jag är ganska säker på att du inte kan hitta fienderna på andra ställen än nedan, även om man kan se dem på andra ställen i fiendepresentationerna.

MAMUTA

Mamuta är ett grått roligt monster med långa armar och dessutom älskar han blommor. Du hittar honom i The Impact Site, i det stora området som du kommer till genom att kliva över kartongen, passagen till dammen kan man säga. Han befinner sig endast här under dagarna 8-30, jämna tal (8, 10, 12, osv.). Han kan inte skada dina pikmins utan istället använder han sina enorma armar för att pressa ner dem i marken. Oavsett vilken status de har, blir de blommor när de pressas ner. Vad försiktig med Olimar, dock; han blir nämligen skadad. Just det, använd uppåt hundra röda pikmins för att effektivt besegra honom. Det krävs åtta för att bära honom och du får femton nya när han levereras.

GOOLIX

Goolix är ett blått manetmonster som lever på exakt samma ställe som Mamuta. Du hittar Goolix också under dagarna 8-30, men denna gång udda tal (9, 11, 13, osv.) Detta betyder att från den åttonde dagen befinner sig Mamuta och Goolix i The Impact Site varannan dag. Du kan endast använda blå pikmins mot denna fiende eftersom att de gula och röda drunknar direkt. Använder du blå blir dessa osårbara. Olimar å sin sida kan däremot skadas om han kommer i kontakt med vattnet. Kasta dina blå mot den vita bollen så kommer de studsa iväg, men Goolix kommer däremot skadas. De kan också slå mot metallbollen, men detta tar längre tid. När Goolix besegras kommer du få fyra stycken fempellets: två blå, en gul och en röd.

SMOKEY PROGG

Den svåraste till sist då. Han lever i The Distant Spring mellan dagarna 1-15, så du måste rappa på om du ska kunna ta dig hit i tid. Titta på The Distant Springs karta så ser du en pizzaliknande del mitt i den stora, södra dammen. Mitt i denna pizzadel kommer du hitta ett ägg. Ta med dig några blå pikmins till detta ägg och börjar attackera det. Besegrar du ägget innan det kläcks får du inte möta Smokey Progg så sluta ifall det börjar dö.

När Smokey kommer fram kommer du få se en äcklig mask som sägs vara ett tidigt stadium av Mamuta (knappast) och så fort dina pikmins hamnar i hans giftiga svans dör de på en gång. Det gäller helt enkelt att kasta några få pikmins mot Smokeys huvud och när han skakar av sig dem så måste du snabbt samla ihop dem igen för en till attack. Var noga med att attackera honom framifrån annars är det ganska kört.

Smokey kommer att jobba sig mot stranden och sedan hålla till i ditt basläger så det kan vara klokt att gå tillbaka och byta ut dina blå mot bara en tio-femtion stycken röda så fort du har kläckt ägget. Det tar tid att klå Smokey och det är irriterande när pikmin råkar springa in i hans svans, men när du väl besegrat honom får du en pärla som ger dig hundra nya pikmin när du tar den till en lök. Det är riktigt fin betalning och ingenting annat i hela spelet ger i närheten av denna avkastning.

5. Vanliga frågor

FRÅGA: Du refererar hela tiden till vädersträck. Hur menar du?

SVAR: Jag använder mig mycket av vädersträck eftersom att beskrivningarna i många fall kan bli mycket mer exakta. Men inte förrän Whisical Radar blivit tillgänglig, eftersom att denna ger dig en karta med

Norr
/|

alla skeppsdelar utmärkta. Det kan vara lite svår Väst / _ | _ Öst
att tyda denna karta på grund av att den hela tiden |
byter vinkel. Därför har du en liten röd pil på Söder
kartan till hjälp och den är avbildad här till höger.
Denna pil pekar åt norr, alltid. För att komma åt kartan
trycker du på Y-knappen.

FRÅGA: Vad är det här? Konstiga bossar dök bara upp för att slåss, men jag lyckas inte hitta dem igen?

SVAR: Läs föregående avdelning för utförliga svar.

FRÅGA: Mina Pikmins gör hela tiden som de själva vill. Hur får jag dem att sluta?

SVAR: Du kan ju alltid använda visselpipan med B-knappen för att tillfälligt få dem att sluta. Däremot kan du aldrig helt ta bort den irriterande funktion att dina Pikmins improviserar. Enligt min åsikt, spelets största nackdel.

FRÅGA: Vad är det för skillnad på pikmins färger?

SVAR: De röda är tål eld och har lättare ihjäl fiender, de gula kan kastas högt och bära bomber och de blå tål vatten.

FRÅGA: Hur får jag mina pikmins att utvecklas till blommor?

SVAR: I de flesta områden finner du gräs nära baslägret. Placera dina pikmins här så kommer de gräva fram nektar. Nektaren suger de upp och då utvecklas de. Utvecklade pikmins är starkare och snabbare.

FRÅGA: Hur många minuter är en dag i Pikmin?

SVAR: Circa en halv timme.

FRÅGA: Vad händer när Olimar förlorar all sin energi?

SVAR: Han förs automatiskt tillbaka till flygskeppet och alla pikmin som befann sig bakom honom eller utanför baslägret trillar av pinn.

FRÅGA: Vad händer om jag inte tar alla nödvändiga delar inom tretio dagar?

SVAR: Jag har för mig att bokstäver formar orden Game Over och man får sedan börja om från där man senast sparade. Då har du sällan någon möjlighet att hitta alla tretio delar under den spelomgången.

FRÅGA: Får jag någon belöning när jag klarat spelet? / Vad är Challenge Mode?

SVAR: Klarar du spelet (jag vet inte om du måste hitta alla tretio), så får du Challenge Mode. Detta går ut på att försöka odla så många pikmins som möjligt under en dag och du får själv välja område.

FRÅGA: Måste jag samla alla skeppsdelar inom tretio dagar?

SVAR: Nej, det finns några som inte är nödvändiga.

- o Nova Blaster i det nordöstra hörnet av The Forest of Hope
- o Space Float som den lilla gråsuggan springer omkring med nära baslägret i The Forest Navel
- o Massage Machine på stranden i det sydöstra hörnet, på stranden av The Distant Spring
- o UV Lamp i den lilla labyrinten vid den östra väggen av The Distant Spring
- o Secret Safe, enda skeppsdelen i The Final Trial

Tar de tretio dagarna slut utan att du samlat en eller flera av dessa så klarar du spelet ändå.

FRÅGA: Vad är det för skillnad på de siffror som står i nedre delen av skärmen?

SVAR: Siffran längst till vänster visar hur många pikmins Kapten Olimar har

efter sig för tillfället. Den mittersta visar hur många pikmins som finns utanför lökarna och den högra visar hur många pikmins som finns överhuvudtaget: både i lökarna och utanför dem.

FRÅGA: Hur får jag gula pikmins?

SVAR: Du finner den gula löken i The Forest of Hope i de mellerstavästra delarna.

FRÅGA: Hur får jag blå pikmins?

SVAR: Du finner den blåa löken strax väster om baslägret i The Forest Navel.

FRÅGA: Var hittar jag bomber i The Forest of Hope?

SVAR: I konservburken strax söder om baslägret samt i ett rör i de mellerstavästra delarna och i de östra delarna.

FRÅGA: Var hittar jag bomber i The Forest Navel?

SVAR: I det sydöstra hörnet av området. Ligger öster om dammen och du behöver använda en massa gula pikmins för att fälla broarna som leder till dem. Kasta upp dessa pikmins till rullarna så utvecklas dem till broar när pikmins börjar arbeta med dem. Du finner även ett par bomber norr om baslägret, men dessa fyller knappast någon funktion.

FRÅGA: Var hittar jag bomber i The Distant Spring?

SVAR: I det sydöstra hörnet, strax öster om den stora sjön, alltså. Du finner också i en döds-kalle strax väster om byn samt precis söder om den norra dammen.

6. Om Guiden

Detta är sista sektionen. Här kan du hitta sådant som strikt är associerat med själva arbetet av guiden: versionshistoria, källor och tack, kontakt-information, juridisk information och slutord.

VERSIONSHISTORIA

Version 1.1 - 8/11 2005

La in nya hemsidadressen.

Version 1.0 - 26/1 2004

Den initiella versionen av denna guide.

Knappast troligt att den uppdateras.

TACK OCH KÄLLOR

GameFAQs.com/CJayC	- För att han har tagit emot alla mina FAQs
Min bror	- Därför att jag har använt mig av hans dator
HCGamer	- Läste hans exakta guide för information om de hemliga fienderna. Mer utförlig källhänvisnings finns att tillgå i sektion i fråga.

KONTAKTINFORMATION

Har du någonting på hjärtat är det bara att skicka ett e-mail. Korrigeringar, beröm, konstruktiv kritik. Vad du vill, men jag tar inte emot några alternativa strategier. Likaså kommer jag inte svara på frågor om spelet som redan

finns besvarade i denna guide, såvida inte mina svar är överdrivet luddiga. Är inte din engelska god nog för att förstå vissa handlingsrelaterade event, kan du fråga mig om sådant också. Du får om du vill lägga till mig till din MSN Messengerlista: cwall_85(snabela)hotmail.com. Jag använder programmet ganska sällan, dock.

Vill du ha min uppmärksamhet eller till och med ett svar då du kontaktar mig, ber jag dig vänligen att använda någorlunda korrekt svenska, engelska eller spanska. Annars blir ditt e-mail ignorerat och genast raderat. Jag kanske låter som en pretentiös förlorare, men detta beror endast på kvantiteten av dessa e-mails som jag tidigare erhållit.

JURIDISK INFORMATION

Detta dokument är skyddat genom den internationella upphovsrättslagen. Du får ladda ner detta dokument för privat konsumering, skriva ut det och/eller ladda upp det på din hemsida. Dokumentet får dock inte delas upp, ändras och inga delar får tas bort. Det får inte publiceras i någon tidning och får inte säljas för vinst. Du får inte konvertera detta dokument till HTML, ej heller något annat format. Det får endast visas i ASCII text (.txt). All ära skall ges åt mig, sålunda får du inte byta ut mitt namn. Följer du dessa krav, får du publicera detta dokument på din hemsida och du behöver inte skicka mig e-mail om det. Jag kommer dock inte att skicka uppdateringar till några andra sidor än dem nedanför. Vill du ha den senaste versionen, besök dessa sidor.

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

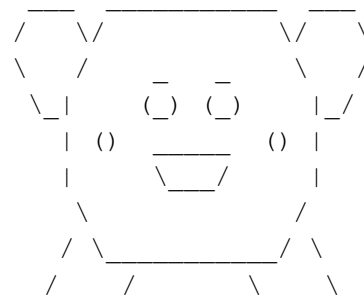
Copyright © 2004-2005 Christian Wall

SLUTORD

Jo, det här var ju ganska roligt att skriva, tack för att du tog dig tid och jag hoppas att guiden varit till någon nytta för dig.

Copyright © 2004-2005 Christian Wall

Alla varumärken och liknande inom detta dokument är upphovsrättsskyddade av dess respektive ägare.



-----> Slut på Dokumentet