

# Pikmin FAQ/Walkthrough (Dutch)

by gobicamel

Updated to v1.2 on Aug 8, 2002



\*walkthrough/faq written bij: Gobicamel  
Gobicamel@hotmail.com

\*Walkthrough/faq geschreven door: Gobicamel  
Gobicamel@hotmail.com

-----

Deze walkthrough is geschreven door Jacco "Gobicamel" Kemper. Je mag aan deze walkthrough geen geld verdienen (behalve als ik 100% van de opbrengsten + 10% rente krijg ?). Als je deze walkthrough op je site wilt zetten moet je mij ff mailen, waarschijnlijk mag het dan wel. Je moet dan wel duidelijke credits aan mij geven. Verder wil ik geen haatmailtjes en mag je wel mailen over vragen, tips enz.

Deze walkthrough mag op dit moment alleen verschijnen op:  
www.neoseeker.com  
www.gamefaqs.com  
(c)copyright 2002 Jacco "Gobicamel" Kemper

-----

Deze (Nederlandstalige) walkthrough gaat over Pikmin, een creatie uit het brein van Shigeru Miyamoto. Dit is mijn 2e faq.

In dit spel komt het er op neer dat je op een planeet neerstort, waar rare levensvormen wonen. Al snel zal je kennis maken met de Pikmin, wonderbaarlijke kleine beestjes die zich door jou door monsters laten verorberen, in diepe ravijnen laten storten en zich laten verdrinken, kortom: je hebt een heel slavenleger tot je beschikking :). Met deze beestjes kun je van alles doen: andere wezens vermoorden, muren omverwerpen, bommen laten gooien, onderdelen van ruimteschepen laten dragen enz. Het is de bedoeling dat je met behulp van de Pikmin de 30 delen van je ruimteschip terugvindt om veilig naar je thuisplaneet terug te keren (zie 1.1: verhaal).

Pikmin is een van die spellen die niet echt een bepaald genre heeft. Als ik een genre moest kiezen zou ik zeggen RTS (real time strategy), maar er zitten ook dingen van andere genres in. Deze walkthrough bevat een algemene uitleg van het spel, verschillende tactieken, een walkthrough van het spel zelf en verschillende tips en beschrijvingen. Voor vragen kan je mailen naar: gobicamel@hotmail.com (deze hotmailaccount heeft geen MSN), vermeld wel duidelijk in het onderwerp om welk spel het gaat en lees eerst de faq goed door, om vragen te vermijden die er al in staan. Ik hoop dat deze faq tot hulp kan zijn en veel plezier met spelen van Pikmin :)!

=====  
Versie historie:  
=====

(De meest recente versie staat bovenaan)

\*\*\*Ik ga morgen dus op vakantie en kan daardoor geen mailtjes beantwoorden. Waarschijnlijk heb je pas begin september een antwoord.\*\*\*

\*\*\*Ik hoop na de vakantie een grote update te maken, met o.a. nieuwe strategieën, een verbeterde vijandenlijst en minstens tot en met dag 20 in de walkthrough. Ik verwacht dat ik op 1 september aanstaande deze versie zal mailen. Ik verwacht de volgende update woensdag 7 augustus af te hebben.\*\*\*

VERSIE 1.2 (7 augustus 2002)

-----  
Dit is de laatste update voordat ik op vakantie ga. Hij is niet bijzonder groot. Ik probeer deze walkthrough eind september helemaal af te hebben. Vanaf dan komen er waarschijnlijk nog een paar kleine updates (voornamelijk het toevoegen van nieuwe vragen aan de FAQ).

- De hoofdstuk- en sectie verdelers ingekort (ze namen 2 regels in beslag).
- Meer wezens aan de de lijst van andere levensvormen toegevoegd
- Strategieën ge-update (2 nieuwe strategieën)
- 1 dag aan de walkthrough toegevoegd (nu tot en met dag 10)
- Schema hoofdstuk 1.6 toegevoegd
- (ASCII)Titel gecentreerd

VERSIE 1.1 (3 augustus 2002):

-----  
Ik ga binnenkort op vakantie dus je kan nog 1 update meer verwachten. Als ik terugben (eind augustus) heb ik waarschijnlijk een nieuwe grote update klaar.  
- Ik heb een FAQ-sectie toegevoegd (1.9)

- Een aantal fouten verbeterd
- Presentatie iets verbeterd
- Hoofdstuk 7 gedeeltelijk toegevoegd
- Tot en met dag 9 van de walkthrough
- Begonnen aan de lijst van andere levensvormen
- Begonnen aan de 10 dagen walkthrough
- Hoofdstuk 4 ge-update
- ASCII titel gemaakt

VERSIE 1.0 (1 augustus 2002):

-----

- 1 helemaal af
- ik ben aan 2 begonnen
- 4 helemaal af
- 5 af tot dag 6

=====

Inhoud:

=====

1: Algemeen

- 1.1 Verhaal
- 1.2 Besturing
- 1.3 Informatie tijdens het spel
- 1.4 Verschillende Pikmin
- 1.5 Taken die Pikmin uit kunnen voeren
- 1.6 Meer Pikmin laten groeien
- 1.7 Het "eind van de dag"-scherm
- 1.8 De uien
- 1.9 FAQ \*

2: Strategieën \*

- 2.1 Vechttips
- 2.2 Tijdindelingstips

3: Andere levensvormen \*

4: Lijst van onderdelen

5: Walkthrough (30 dagen) \*

6: Walkthrough (10 dagen) \*

7: Slot

- 7.1 Afsluiting \*\*
- 7.2 Disclaimer
- 7.3 Als je deze walkthrough op je site wilt
- 7.4 Credits

\* = gedeeltelijk af.

\*\* = nog helemaal niet af.

=====

1:ALGEMEEN

=====

-----

1.1: Verhaal

-----

Het Avontuur van Olimar:

Mijn naam is Captain (?! ik wist nooit dat captain een naam was :)?!) Olimar. Op mijn thuisplaneet Hocotate ben ik een beroemde ruimteonderzoeker. Ik gebruik mijn trouwe ruimteschip Dolphin (dat is ooit de werknaam van de Gamecube geweest) om allerlei ruimtemateriaal mee te nemen naar mijn planeet, zodat wetenschappers dit kunnen onderzoeken. Dit is een verantwoordelijke taak, die ik dan ook serieus neem.

Ik had de laatste tijd veel te hard gewerkt, dat komt wel vaker voor, dus besloot ik er een tijdje tussenuit te knippen om een beetje te ontspannen. De avond voor mijn vertrek had mijn vrouw mijn favoriete soep klaargemaakt. De soep die ze maakte is een beroemd gerecht op mijn planeet, samengesteld uit drie grote uien en honderden kleine rode, gele en blauwe worteltjes. Toen ik een portie van deze heerlijke soep met smaak had verorberd, klom ik in mijn warme bed en dacht ik aan de heerlijke vakantie die de volgende morgen zou beginnen. Na een poosje viel ik in een diepe, vredige slaap.

De reis begon voorspoedig. Ik had geen doel voor ogen en liet het aan de gestroomlijnde dolphin over om de koers te bepalen. Plots werd ik gegrepen door een onbestemd gevoel... Een voorgevoel dat met vertelde dat me vertelde dat mijn korte trip al snel zou veranderen in een avontuur van epische omvang. Ik deed de gedachten af als hersenschimmen die uit mijn overwerkte brein ontsnapten, en zette de Dolphin weer in de automatische piloot. Toen ik opstond om een lekker kopje thee te zetten, werd ik plots door elkaar geworpen door een daverende schok! Eventjes probeerde ik erachter te komen wat er precies aan de hand was, maar daarvoor kreg ik de tijd niet. Ik werd naar achteren gesmeten, tegen het controlepaneel, en verloor het bewustzijn.

Toen ik weer ontwaakte kwam ik erachter dat de Dolphin was neergestort op een vreemde planeet, op een plaats waarvan ik naam noch locatie kom vermoeden. Ik dankte de hemel dat ik heelhuids was geland en de omgeving veilig was, voor zolang dat duurde tenminste. Na een korte inspectie merkte ik dat de Dolphin minder fortuinlijk was geland. Diverse onderdelen waren tijdens het doorboren van de atmosfeer losgetrild, en lagen waarschijnlijk over het oppervlak van de planeet verspreid. Om het nog erger te maken gaven de sensoren van mijn ruimtepak aan dat de atmosfeer van deze planeet zuurstof bevatte, een extreem

dodelijk gas voor de mensen van mijn ras. Gelukkig bleek het beademingssysteem van mijn ruimtepak nog naar behoren te werken, al zou het batterijvermogen na dertig dagen zijn uitgewerkt. Als ik alleen de motor van de Dolphin maar kon vinden, dan kon ik binnen de atmosfeer van deze planeet verder vliegen, op zoek naar andere onderdelen...

Zal het me lukken om de ontbrekende onderdelen van mijn ruimteschip te vinden? Zal ik weer veilig naar mijn huis en familie kunnen terugkeren? Ik moet mijn angst en eenzaamheid overwinnen als ik ze ooit weer in mijn armen wil sluiten.

Ik heb besloten om alles wat ik zie en beleef op te slaan in mijn dagboek, totdat ik erin slaag deze gevaarlijke planeet te verlaten. Mijn hoop is gevestigd op twee opmerkelijke ontdekkingen die ik vandaag deed. Eerst vond ik een object dat een opvallende gelijkenis vertoonde met de uien op onze planeet. Maar deze was wel gigantisch groot, leunend op drie hoge poten. Daarna ontdekte ik een kleine levensvorm die me sterk deed denken aan de mini-wortels van mijn planeet. Ik heb een naam bedacht voor dit kleine wezen... Pikmin.

\*\*\* NB: Het verhaal komt bijna letterlijk uit de handleiding \*\*\*

-----  
1.2: Besturing  
-----

De besturing van Pikmin is best moeilijk om onder de knie te krijgen, maar als je het eenmaal kan is het ook heel gemakkelijk. De besturing is in ieder gebied en voor iedere kleur Pikmin hetzelfde.

CONTROL STICK:

-Beetje bewegen: Hiermee verplaats je het cursortje voor Captain Olimar  
-Verder bewegen: Je laat Olimar rondlopen/rennen

A-KNOP:

-Je kan hiermee een Pikmin-plantje uit de grond trekken (door er simpelweg voor te gaan staan), druk herhaaldelijk op A om alle pikmin-plantjes uit de grond te trekken (ook die bij de andere uien)  
-Je kan hiermee een Pikmin gooien, richt de cursor op de plaats waar je wil dat de Pikmin neerkomt en druk dan op A: je gooit dan 1 Pikmin de lucht in (dit werkt natuurlijk alleen als er een Pikmin in de buurt is)  
-Als je de A-knop blijft indrukken, zullen de Pikmin zich gerangschikt in kleur achter je opstellen.

B-KNOP:

-Richt je cursor op een plaats en druk dan op B, Olimar zal dan gaan fluiten, waardoor er vanuit de cursor een straal ontstaat (hoe langer je de B-knop ingedrukt houdt, hoe groter de straal). Iedere Pikmin die in deze straal staat, ongeacht de kleur, zal zich bij je voegen (dit werkt natuurlijk alleen op Pikmin die grijs zijn, als ze gekleurd zijn hebben ze zich namelijk al bij je gevoegd).

X-KNOP:

-Als er een groepje Pikmin achter je aanloopt en je drukt op X zullen ze achterblijven en zich bij hun eigen kleur opstellen. Ook kan je deze knop gebruiken om te zorgen dat Pikmin een opdracht uitvoeren, als ze bijvoorbeeld bij een schijfje staan, zullen ze het schijfje automatisch naar de "basis" dragen, via de (volgens de Pikmin) kortst mogelijke weg.

Y-KNOP:

-Haal de monitor van Olimar tevoorschijn. Je kunt hier verschillende dingen op aflezen:

- \* Linksboven zie je de naam van het gebied staan.
- \* Daaronder kan je per kleur het aantal Pikmin dat zich bij Olimar bevind aflezen.
- \* Daaronder kan je per kleur het aantal Pikmin dat zich in de ui bevind aflezen.
- \* Daaronder kan je het aantal werkloze Pikmin aflezen (de geplante Pikmin tellen ook mee!).
- \* Daaronder kan je het aantal schipsonderdelen dat je hebt gevonden aflezen.
- \* Daarnaast zie je een plattegrond van het gebied waarop je de postie van Olimar, de scheepsonderdelen in dat gebied, de Pikmin in het veld (ook van welke kleur ze zijn) en de uien kan zien.

\*\*\*Door op R te drukken kan je de besturing nalezen\*\*\*

C-STICK:

-Hiermee stuur je je Pikmin een bepaalde kant op.

START-KNOP:

-Haal het pauzescherm tevoorschijn.

L-KNOP:

-Hiermee draai je de camera direct achter Olimar.

R-KNOP:

-Zoom in of uit

Z-KNOP:

-Verander de camerahoek, je kunt uit twee verschillende standen kiezen: eentje waarbij de camera dichtbij Olimar is, en schuin naar beneden is gericht en een waarbij je de camera recht boven Olimar plaatst.

-----  
1.3: Informatie tijdens het spel  
-----

Ik heb hier geprobeerd (met de nadruk op geprobeerd :) ) een tekening van het speelscherm te maken.

**\*\*komt binnenkort\*\***

A: SCHADE AAN OLIMAR'S RUIMTEPAK:

Hier zie je een schijf staan. Iedere keer als Olimar door een vijand of iets anders geraakt wordt, verdwijnt er een deel van deze schijf (de kleur is op het begin groen, als je een of meerdere malen geraakt wordt geel, en als de schijf bijna leeg is rood). Om de schade te herstellen moet je of wachten tot het eind van de dag of voor de Dolphin (je ruimteschip) gaan staan (bij het gekleurde cirkeltje) en op A drukken, Olimar's ruimtepak zal dan geheeld worden. Als je echter de schijf helemaal leeg laat lopen, moet je terug naar je ruimteschip en wordt de dag ten einde gebracht. De Pikmin buiten de "basis" zullen niet in veiligheid worden gebracht en dus worden opgegeten. Probeer dit dus te voorkomen.

B: DICHTSTBIJZIJNDE PIKMIN:

Hier kan je zien of er een Pikmin in de buurt van Olimar staat en als er een staat welke kleur die heeft. Als er meerdere Pikmin bij Olimar staan, zal je hier de dichtstbijzijnde zien. Als je op A drukt om een Pikmin weg te gooien, zul je deze Pikmin weggooien.

C: PIKMINAANTALLEN:

Hier zie je drie verschillende getallen. Van links naar rechts betekenen ze:  
1) Het aantal Pikmin dat Olimar bij zich heeft en dus kan besturen. Dit getal kan niet hoger dan 100 zijn.  
2) Het totale aantal Pikmin in het gebied. De Pikmin die zich in hun ui bevinden worden dus niet meegeteld. De jonge Pikmin (die net geplant zijn) worden wel meegeteld. Dit getal kan niet hoger dan 100 zijn.  
3) Het totale aantal Pikmin dat je hebt. Hier worden dus de Pikmin die bij jou zijn, de Pikmin die net geplant zijn en de Pikmin die zich in hun ui bevinden meegeteld. Dit getal kan hoger dan 100 zijn.

D: DE ZONNEMETER:

Aan deze meter kan je zien hoe laat het is. De meter begint bij 6 uur 's ochtends en eindigt bij 6 uur 's avonds. Om de drie uur hoor je een belletje. Als de zon het einde van de balk heeft bereikt is de dag ten einde (je krijgt dan nog 10 tellen om al je Pikmin terug te halen).

E: DE DAGENMETER:

Hierop kan je lezen de hoeveelste dag het is sinds je bent neergestort (begint bij 1 en eindigt na de 30e dag).

-----  
1.4: Verschillende Pikmin  
-----

Pikmin komen voor in drie verschillende kleuren: rood, geel en blauw. Iedere kleur heeft zijn eigen goede en slechte eigenschappen. Ook kunnen alle Pikmin grijs worden, alhoewel dat niet als een apart soort Pikmin geteld wordt. Ook heeft iedere Pikmin een blaadje, een knopje of een bloemetje op zijn hoofd.

RODE PIKMIN:

Behalve de rode kleur kun je deze Pikmin ook herkennen aan hun puntige neus, de andere Pikmin hebben dat namelijk niet. Dit is de eerste Pikminsoort die je tegenkomt en de soort waarvan je er waarschijnlijk het meest nodig zult hebben. Rode Pikmin zijn vooral goed in vechten, en zullen dan ook de meeste schade aan hun vijanden doen. Rode Pikmin kunnen echter ook zeer hoge temperaturen verdragen, waardoor ze bijvoorbeeld door de kleine vulkaantjes in "the forest navel" kunnen lopen en niet hoeven uit te kijken voor de vuuraanval van een Fiery blowhog (zo'n klein olifantachtig beest in "the forest navel" dat vuur spuwt). Rode Pikmin kunnen niet goed tegen water. Als je een vijand bevecht moet je onthouden dat de kracht van rode Pikmin (en van Pikmin in het algemeen) pas echt sterk is als je er veel hebt (voor sommige vijanden heb je soms wel 70 Pikmin nodig).

GELE PIKMIN:

Deze Pikmin kun je, behalve aan hun gele kleur, herkennen aan de grote flaporen. Je vindt de gele Pikmin voor het eerst in "the forest of hope" en je zult ook vooral in dit level gebruik van ze maken. Gele Pikmin hebben twee speciale krachten. Ze kunnen bomrotsen gooien, waardoor je sommige muren op kunt blazen. Bomrotsen vindt je overal in het level (ze liggen vaak in een soort blikjes) en een gele Pikmin zal er vaak automatisch een oppakken als je hem achterlaat (als hij er natuurlijk in de buurt staat). Er zijn twee manieren om bomrotsen te plaatsen: je kan de Pikmin naar de plaats gooien waar hij de bom neer moet gooien of je kan hem eerst achterlaten en daarna weer terugroepen, de Pikmin zal dan automatisch de bom neerleggen. Zorg er wel voor dat jij en je Pikmin uit de buurt zijn als een bomrots explodeert, want Pikmin kunnen wel geraakt worden door bomrotsen en jij ook. De tweede eigenschap van een gele Pikmin is dat je ze veel verder en hoger kunt gooien. Zo kunnen gele Pikmin vaak plaatsen bereiken waar jij en de andere Pikmin niet kunnen komen.

Deze Pikmin zijn niet zo goed in vechten. Gele Pikmin kunnen niet tegen vuur, en kunnen ook niet tegen water, kijk dus uit als je gele Pikmin bij je hebt.

#### BLAUWE PIKMIN:

Deze Pikmin hebben natuurlijk een blauwe kleur, maar je kunt ze ook herkennen aan hun openstaande mondje. Je vind deze Pikminsoort in "the forest navel". Blauwe Pikmin hebben twee speciale eigenschappen. Blauwe Pikmin kunnen tegen water. Het maakt niet uit hoe diep of hoe ver je het water in loopt, blauwe Pikmin zullen nooit verdrinken, en je hebt ze dan ook vaak nodig bij het tillen van onderdelen van je schip (vooral in "the distant spring"). Blauwe Pikmin kunnen ook andere Pikmin uit het water redden. Om dit te doen moet je met een groepje blauwe Pikmin het water in gaan en ze daar achterlaten, als er Pikmin in de buurt zijn die aan het verdrinken zijn zullen ze proberen deze naar de kant te slepen. Blauwe Pikmin kunnen niet tegen vuur en kunnen niet goed vechten.

#### "GRIJZE PIKMIN":

Eigenlijk is dit niet echt een speciale Pikminsoort. Iedere werkloze Pikmin, ongeacht zijn kleur, wordt grijs. Als een Pikmin grijs wordt verliest hij niet zijn speciale eigenschappen, je kunt dus bijvoorbeeld blauwe Pikmin in het water laten staan. Als Pikmin grijs zijn (je laat een Pikmin staan, en dus grijs worden, door op de X-knop te drukken) zullen ze zelf iets kiezen om te doen (als er bijvoorbeeld schijfjes in de buurt zijn zullen ze die naar de "basis" gaan dragen). Je laat een grijze Pikmin zich weer bij je aansluiten door ze te roepen (door middel van de B-knop) of langs ze te lopen.

#### PIKMIN MET EEN BLAADJE, EEN KNOPJE OF EEN BLOEMETJE:

Iedere Pikmin heeft een blaadje, een knopje of een bloemetje op zijn hoofd. Ieder Pikmin begint met een blaadje op zijn hoofd. Er zijn twee manieren om dit te veranderen:  
Je kan, als een nieuwe Pikmin ontstaat, hem langer in de grond laten zitten; een Pikmin krijgt na verloop van tijd namelijk een knopje op zijn hoofd en later zelfs een bloemetje. Pas wel op, want na een tijdje verdort de Pikmin en zal hij verdwijnen. Je kan Pikmin ook nectar laten drinken. Nectar ontstaat bij sommige stenen, bloemen of grassen. Er is ook een vliegend beest dat nectar draagt. Als je daar een Pikmin tegen aan gooit laat hij/zij de nectar vallen. Als een Pikmin geraakt wordt door een vijand kan hij weer terugkeren tot zijn "blaadjes-status". Hoe beter het object is dat een Pikmin op zijn hoofd heeft, hoe sneller hij loopt. Als een Pikmin dus een bloemetje op zijn hoofd heeft loopt hij ongeveer net zo snel als Olimar en ongeveer twee keer zo snel als een Pikmin met een blaadje. Als je het spel zo snel mogelijk uit probeert te spelen is het dus ook handig zoveel mogelijk Pikmins met bloemetjes te hebben.

-----  
1.5: Taken die Pikmin uit kunnen voeren  
-----

Om dit spel uit te spelen moet je optimaal gebruik maken van de Pikmin (het zijn tenslotte je slaven ;)). Het is dus verstandig om voordat je het spel gaat spelen je weet wat je Pikmin allemaal kunnen doen. Pikmin kunnen gemeenschappelijke dingen doen, maar hebben ook speciale dingen die ze kunnen doen afhankelijk van hun kleur.

#### DINGEN DRAGEN:

Zonder deze vaardigheid kom je niet ver. Pikmin kunnen allerlei dingen dragen: onderdelen van je ruimteschip, vijanden etc. Om een Pikmin een voorwerp te laten dragen moet je bij het voorwerp gaan staan en op X drukken. De Pikmin zal dan het voorwerp vastpakken. Op het moment dat een Pikmin iets vastpakt zie je het volgende:

\*Getal 1\*

-----  
\*Getal 2\*

Getal 1 staat voor het aantal Pikmin dat je nodig hebt om dit object te dragen. Getal 2 staat voor het aantal Pikmin dat op dit moment het object aan het dragen is.

Pas als het vereiste aantal Pikmin het object probeert op te tillen zullen ze het object kunnen dragen. Er kunnen meer dan het vereiste aantal Pikmin het object dragen, maar nooit meer dan het dubbele (als voor een object 10 Pikmin nodig zijn, kan je dus niet meer dan 20 Pikmin het object laten dragen). Hoe meer Pikmin een object dragen hoe sneller zij zich voortbewegen. Als een groep Pikmin een schijfje of een vijand draagt zal het naar de ui van de overheersende kleur worden gebracht (als een vijand dus gedragen wordt door 5 rode en 6 blauwe Pikmin, zal de vijand naar de blauwe ui worden gebracht). Een onderdeel van het schip wordt altijd naar het ruimteschip zelf gebracht.

#### VECHTEN:

Pikmin kunnen andere levensvormen aanvallen. Dit doe je door gewoon langs de vijand te lopen, de Pikmin zullen dan automatisch de vijand aanvallen. Rode Pikmin zijn de sterkste vechters. Als een vijand dood is laat het vaak een karkas en schijfjes achter. Sommige vijanden kan je alleen op een speciale manier of met een speciale kleur Pikmin verslaan.

#### MUREN NEERHALEN:

Je komt verschillende soorten muren tegen in dit spel: onbreekbare muren, muren die door bommen zijn neer te halen en breekbare muren. De breekbare muren kunnen je Pikmin zelf neerhalen. Je herkent dit soort muren aan de gaten die er in zitten. Om zo'n muur neer te halen moet je met je Pikmin naar de muur toelopen en op X drukken, de Pikmin zullen dan zelf de muur

beginnen neer te halen. Vaak duurt het een tijdje voordat een muur neer is, dus je kunt het beste met een ander groepje Pikmin ondertussen iets anders gaan doen. Hoe meer Pikmin tegen een muur aandrukken, hoe sneller de muur kapot gaat.

#### VOORWERPEN VERPLAATSEN:

Soms kom je een soort doos tegen. Je kan zo'n doos weghalen door er een groep Pikmin tegenaan te laten duwen (op dezelfde manier als bij de muren). Bovenop zo'n doos zie je hoeveel Pikmin je nodig hebt om er een weg te duwen.

#### BRUGGEN BOUWEN:

Ook dit werkt weer op precies dezelfde manier als het neerhalen van muren en het verplaatsen van voorwerpen. Laat je Pikmin tegen een boomstam die bij water ligt aanduwen, en ze maken er een brug van.

#### AFSNIJWEGEN MAKEN:

Soms kom je een stapeltje hout tegen, als je je Pikmin hier tegen aan laat duwen, zullen er een stok van maken waar ze overheen kunnen klimmen. Dit zorgt vaak voor een handige afsnijroute, maar soms kan je er zelfs een onderdeel van je schip mee krijgen.

#### ----- 1.6: Meer Pikmin laten groeien -----

Er zijn verschillende manieren om meerdere Pikmin te laten groeien. Je kan nieuwe Pikmin krijgen door schijfjes met een nummer er op, vijanden te verslaan en hun lichaam dan mee te nemen of door speciale objecten.

#### 1) SCHIJVEN:

Soms vind je schijfjes op de grond, of in een bloem. Met deze schijfjes kun je nieuwe Pikmin kweken. Op zo'n schijfje staat het aantal Pikmin dat je nodig hebt om dat schijfje te tillen. Het aantal Pikmin dat een schijfje produceert is afhankelijk van het aantal Pikmin dat nodig is om het te tillen en de kleur:

| AANTAL PIKMIN | ALS DE KLEUR VAN HET     | ALS DE KLEUR VAN HET      |
|---------------|--------------------------|---------------------------|
| NODIG DIT     | SCHIJFJE OVEREENKOMT     | SCHIJFJE NIET OVEREENKOMT |
| SCHIJFJE TE   | MET DE KLEUR VAN DE UI   | MET DE KLEUR VAN DE UI    |
| TILLEN:       | PRODUCEERT DIT SCHIJFJE: | PRODUCEERT DIT SCHIJFJE:  |
| 1 Pikmin      | 2 Pikmin                 | 1 Pikmin                  |
| 5 Pikmin      | 5 Pikmin                 | 3 Pikmin                  |
| 10 Pikmin     | 10 Pikmin                | 6 Pikmin                  |
| 20 Pikmin     | 20 Pikmin                | 10 Pikmin                 |

Het is dus handig om te zorgen dat een rood schijfje wordt gedragen door voornamelijk rode Pikmin, een blauwe schijfje door voornamelijk blauwe Pikmin en een geel schijfje door voornamelijk gele Pikmin.

#### 2) VIJANDEN:

Als je Pikmin een vijand hebben verslagen, blijft deze soms dood liggen en/of laat schijfjes achter. Je kunt zijn lichaam dan met je Pikmin naar de "basis" dragen. Als een vijand in een ui is opgenomen, wordt zijn energie omgezet in nieuwe Pikmin. Hier is een alfabetische lijst van wat iedere vijand aan Pikmin produceert (als een vijand er niet bij staat laat deze vijand geen lichaam achter of produceert niets):

- Armored cannon beetle: 30 Pikmin
- Dwarf Bulbear: 3 Pikmin
- Dwarf Bulborb: 3 Pikmin
- Fiery Blowhog: 7 Pikmin
- Pearly Clamclamp: 50 Pikmin
- Puffstool: 10 Pikmin
- Shear grub/Shearwig (v/m): 1 Pikmin
- Smoky Progg: 100 (!) Pikmin
- Spotty Bulbear: 10 Pikmin
- Spotty Bulborb: 10 Pikmin
- Swooping Snitchbug: 3 Pikmin
- Wagpole: 1 Pikmin
- Wollywog: 7 Pikmin

#### 3) SPECIALE OBJECTEN:

Soms vind je speciale objecten (bijvoorbeeld als je een smoky progg verslaat). Als je deze objecten naar de ui tilt krijg je meer Pikmin dan bij de normale schijfjes.

#### ----- 1.7: Het "eind van de dag"-scherm -----

Iedere keer als er een dag voorbij is verschijnt dit scherm. Je kunt er verschillende dingen op aflezen:

#### PIKMIN POPULATIE:

Hier zie je, aan de hand van een grafiek, of het aantal Pikmin (per kleur) gestegen of gedaald is. Ook kan je zien hoeveel Pikmin je van een kleur hebt ten opzichte van de andere kleuren en hoeveel Pikmin je in totaal hebt.

#### DAG EN ONDERDELEN VAN JE SCHIP:

Je kunt zien de hoeveelste dag het is en hoeveel je er nog te gaan hebt. Ook kan je het aantal onderdelen dat je gevonden hebt zien en hoeveel onderdelen je nog moet vinden. Je bent goed bezig als het aantal onderdelen dat je nog moet kleiner of gelijk is dan het aantal dagen die je nog hebt.

#### AANTAL PIKMIN:

Je kan het aantal totale Pikmin zien en het aantal Pikmin dat je van iedere kleur hebt.

#### VERSCHILLENDE AANTALLEN PIKMIN:

Je kan hier ook zien hoeveel Pikmin er die dag geplant zijn en hoeveel in het totaal, het aantal Pikmin dat je tijdens het vechten bent verloren en het totaal en het aantal Pikmin dat je hebt achtergelaten toen het nacht werd en het totaal.

-----  
1.8: De uien  
-----

De drie vliegende dingen waar de Pikmin in zitten worden door Captain Olimar uien (Onions) genoemd. Een ui heeft meerdere taken:

#### THUISBASIS VOOR DE PIKMIN:

Een ui dient als "opslagplaats" van de Pikmin. Iedere kleur Pikmin heeft een eigen ui (er is dus een rode, een gele en een blauwe ui). Aan het einde van de dag zullen alle Pikmin die onder of in de buurt van hun ui staan er automatisch ingaan. Je kan ook zelf Pikmin in de ui stoppen, of ze eruit halen. Om dit te doen moet je in de straal gaan staan die uit de ui komt en op A drukken, je kan dan kiezen hoeveel Pikmin je erin wilt stoppen of eruit wilt halen. Er kunnen nooit meer dan 100 Pikmin tegelijk in het veld staan.

#### ZET DINGEN OM IN NIEUWE PIKMIN:

Als je een Pikmin bijvoorbeeld een schijfje of een lichaam naar zijn ui laat dragen, zal de ui deze omzetten in nieuwe Pikmin.

-----  
1.9: FAQ  
-----

V: Ik heb een onderdeel gevonden, maar heb daarbij 50 rode Pikmin verloren.

Ik heb er nu nog maar 60 over. Moet ik nu opslaan?

A: Het beste is om dat niet te doen. Rode Pikmin zijn erg belangrijk, en vaak heb je er meer dan 60 over. Het duurt vaak een (hele) tijd voordat je 50 Pikmin bij hebt gegroeid. Een onderdeel heb je vaak zo weer. Je weet nu precies wat je moet doen om het onderdeel te verkrijgen en wat de gevaren zijn. Je kan dus het beste niet saven, want het onderdeel heb je zo weer. Het is niet het meest leuke om te doen, maar wel beter.

## =====

## 2: STRATEGIEËN

## =====

### -----

#### 2.1: Vechttips

### -----

-Als je ziet dat je Pikmin opgegeten gaat worden, probeer dan zo snel mogelijk de aandacht van de vijand te trekken. Als de vijand nu achter jou aankomt, moet je, op de vierpuntsdruktoets linksonderin, op naar beneden drukken. Olimar zal dan neervallen en kan niet geraakt worden.

-Onthoud dat je zelf ook mee kunt vechten met je Pikmin: als je Pikmin een wezen aanvallen kan jij ze bijvoorbeeld helpen door het monster zelf ook te slaan of Pikmin op z'n rug gooien. Ook is het handig gebruik te maken van de C-stick, om je Pikmin de goede kant uit te sturen.

-Sommige vijanden laten heel veel of heel grote schijfjes achter, of hun lichaam is veel Pikmin waard. Als je meer Pikmin van een bepaalde soort wilt, ga dan niet alleen zoveel mogelijk Pellet Posies neerhalen, maar vermoord ook monsters waarvan je weet dat ze veel waard zijn. Ga dus bijvoorbeeld naar de Impact Site om de parel van de pearly clamclamps mee te nemen (die 50 Pikmin waard is) of ga naar de distant spring om de smoky progg af te maken, die 100 Pikmin waard is.

### -----

#### 2.2: Tijdsindelingtips

### -----

-Een van de belangrijkste tips is: meerdere dingen tegelijk doen. Als je telkens maar met een grote groep Pikmin rond blijft lopen heb je de kans dat je niet iedere dag genoeg onderdelen vind. Verdeel dus de Pikmin over de verschillende taken, laat bijvoorbeeld 30 rode Pikmin de vijanden in de buurt uitschakelen, 5 gele Pikmin een muur opblazen en 30 blauwe een onderdeel naar je schip toebrengen. Zo ben je veel sneller klaar met alles en hou je meer tijd over om nieuwe Pikmins te kweken. Vaak hou je zo aan het einde van

de dag zelfs nog wat tijd over, die je weer nuttig kan besteden door bijvoorbeeld nog een muur neer te halen of wat nieuwe Pikmin te kweken.

-Plan vooruit. Als je aan een dag begint zonder een duidelijk plan loop je vaak gewoon doelloos rond, totdat je iets nieuws vind (je hebt dan al een deel van de dag verloren). Kijk, voordat je aan een nieuwe dag begint, op je radar waar alles zich bevindt en bedenk dan wat je de volgende dag wilt gaan doen. Het is hierbij ook handig om precies te weten hoe het gebied eruitziet, loop dus als je in nieuw gebied komt eerst een dagje rond, zonder daarna op te slaan (zie de volgende tip). Zo weet je al heel snel waar precies alle muren en onderdelen zich bevinden en waar je voor uit moet kijken.

-Neem iedere keer als je aan een nieuw gebied begint even de tijd om het te verkennen. Loop gewoon een dag een beetje rond, kijk waar alle scheepsonderdelen liggen en kijk hoe je ze kan krijgen (of kijk gewoon in deze walktrough :)). Daarna kan je ook bepalen wanneer je welk onderdeel wilt halen.

=====  
3: ANDERE LEVENSVORMEN:  
=====

Op dit moment heb ik nog weinig levensvormen aan deze lijst toegevoegd. Met de volgende update komen er meer (ik verwacht dat deze lijst na 2/3 updates klaar is). De lijst staat op alfabetische volgorde:

(NB: ik weet niet precies zeker wanneer de Mamuta/Goolix zich op de Impact Site bevindt. Als iemand het wel weet mag ie me mailen, je krijgt natuurlijk een plaats tussen de credits)

**ARMORED CANNON BEETLE:**

Je vind dit wezen in de Forest Of Hope. Hij spuugt ranzige balletjes uit zijn bek, waardoor Pikmin die eronder terechtkomen meteen dood zijn. Om hem te verslaan moet je zodra hij in gaat ademen, Pikmin in het bovenste gat in zijn hoofd. Hij onthult dan zijn rode rug. Gooi er Pikmin op en herhaal dit een paar keer. Hij is na ongeveer 4 keer dood. Het lichaam van deze kever is maar liefst 30 Pikmin waard.

**BURROWING SNAGRET:**

Je komt deze vogels alleen tegen in de Forest of Hope. Ze verstoppen zich in de grond en komen omhoog zodra jij in de buurt komt. Om ze te verslaan moet je Pikmin op hun hoofd gooien (dit is het makkelijkst als ze net uit de grond komen en hun hoofd in de grond blijft steken. Kijk wel uit, want deze wezens zijn zeer gevaarlijk, ze grijpen drie Pikmin in een keer

**DWARF BULBORB/BULBEAR:**

Dit is een van de makkelijkste vijanden uit het spel. Je ziet ze in de Forest of Hope. Om ze verslaan moet je gewoon een stroom Pikmin hem aan laten vallen (gebruik de C-stick). Een dwarf bulborb/bulbear is zwak en is snel dood. Hij doet ook niet veel schade aan je Pikmin

**FIERY BLOWHOG:**

Je vind ze in de Forest Navel en moet rode Pikmin gebruiken om ze te verslaan. Dit beest lijkt op soort olifant, en heeft een slurf met een rood uiteinde. Een fiery blowhog spuwt vuur uit, waardoor zijn aanval veel minder nut heeft op rode Pikmin dan op andere Pikmin. Hij blaast met zijn aanval ook Pikmin naar achteren waardoor ze hun bloemetje of knopje verliezen. Je moet dit beest gewoon verslaan door (heel veel) Pikmin tegelijk hem aan te laten vallen. Hij heeft namelijk nogal wat levensenergie.

**GOOLIX:**

Je vind dit mismaakte wezen op even dagen in de Impact Site. Het lijkt op een soort slak van water, met 2 organen in zich. Het orgaan dat een beetje op een planeet lijkt is zijn hart en het andere orgaan is zijn brein. Je kan de Goolix alleen neerhalen met blauwe Pikmin. Laat ze zijn gekleurde hart aanvallen en hij zal vrij snel het loodje leggen. De rest van de Pikmin verdrinkt als de Goolix hen aanraakt.

**MAMUTA:**

Op oneven dagen bevindt dit wezen zich in de Impact Site. Hij doet geen schade aan je Pikmin, maar slaat ze de grond in, waardoor jij ze weer moet plukken. Je kan ze er ook in laten zitten, zodat ze uitgroeien tot een bloem. Je verslaat de Mamuta door hem gewoon door Pikmin aan te laten vallen. Let op: Hij kan jou wel schade doen.

**PELLET POSY:**

Deze bloem is geen vijand, maar eigenlijk meer een helper. In deze bloem bevindt zich namelijk een schijfje van 1. Laat je Pikmin deze bloem aanvallen om het schijfje vrij te maken, zodat ze het mee kunnen nemen naar de landingszone.

=====  
4: LIJST VAN ONDERDELEN  
=====

Hieronder staat een alfabetische lijst met namen van de onderdelen en de benodigde informatie.

**LEGENDA:**  
-----



L = Locatie  
 AP = Aantal Pikmin nodig om het onderdeel te tillen  
 KP = Kleur Pikmin nodig om het onderdeel te verkrijgen  
 V/Vn = Vereist/Niet vereist  
 DiW = Dag in Walkthrough  
 FN = Forest Navel  
 DS = Distant Spring  
 FoH = Forest of Hope  
 IS = Impact Site  
 FT = Final Trial  
 B = Blauw  
 R = Rood  
 G = Geel  
 Mnu = Maakt niet uit  
 AP = Alle Pikmin  
 V = Vereist  
 Vn = Niet vereist

| Naam onderdeel     | L   | AP | KP  | V/Nv | DiW |
|--------------------|-----|----|-----|------|-----|
| #1 Ionium Jet      | FN  | 15 | B   | V    | 6   |
| #2 Ionium Jet      | DS  | 15 | B   | V    |     |
| Analog Computer    | FN  | 20 | B,R | V    |     |
| Anti-dioxin Filter | FN  | 40 | B   | V    |     |
| Automatic Gear     | FN  | 15 | Mnu | V    | 6   |
| Bowsprit           | D   | 30 | R   | V    |     |
| Chronos Reactor    | DS  | 20 | B,g | V    |     |
| Eternal Fuel       | FoH | 40 | Mnu | V    | 2   |
| Dynamo             |     |    |     |      |     |
| Extraordinary Bolt | FoH | 30 | G   | V    | 5   |
| Geiger Counter     | FoH | 15 | B   | V    | 9   |
| Gluon Drive        | DS  | 50 | B   | V    |     |
| Gravity Jumper     | FN  | 25 | R   | V    |     |
| Guard Satellite    | FN  | 20 | G,r | V    |     |
| Interstellar Radio | DS  | 20 | B   | V    |     |
| Libra              | FN  | 15 | AP  | V    |     |
| Main Engine        | IS  | 20 | R   | V    | 1   |
| Massage Machine    | DS  | 30 | B   | Nv   |     |
| Nova Blaster       | FoH | 30 | Mnu | Nv   | 4   |
| Omega Stabilizer   | FN  | 30 | R   | V    |     |
| Pilot's seat       | DS  | 25 | G   | V    |     |
| Positron Generator | IS  | 20 | G,b | V    |     |
| Radiation Canopy   | FoH | 20 | B   | V    | 8   |
| Repair-type Bolt   | DS  | 20 | B   | V    |     |
| Sagittarius        | FoH | 20 | B   | V    |     |
| Secret Safe        | FT  | 40 | AP  | Nv   |     |
| Shock Absorber     | FoH | 30 | Mnu | V    | 3   |
| Space Float        | FN  | 25 | Mnu | Nv   | 7   |
| UV-lamp            | DS  | 10 | G   | Nv   |     |
| Whimsical Radar    | FoH | 20 | Mnu | V    | 4   |
| Zirconium Rotor    | DS  | 30 | B   | V    |     |

5: WALKTROUGH (30 DAGEN)

DAG 1, THE CRASH SITE  
 1) Vind de rode Pikmin

- 2) Maak meer rode Pikmin
- 3) Vind de Main Engine

-----

MISSIE 1:

De eerste dag heeft eigenlijk niet echt een walkthrough nodig, aangezien het een soort training is (je hebt ook nog geen zonnemeter). Zodra Olimar naar het schip heeft gekeken en verteld dat hij maar 30 dagen kan leven op deze planeet en dus in 30 dagen de onderdelen terug moet vinden moet je de grote vlakke oprennen (tegenover de Dolphin). Aan de rechterkant staat een nog niet geactiveerde ui, loop er dus naar toe. Als je bij de ui bent zal deze zichzelf activeren en een rode Pikmin uitspuwen, neem deze Pikmin mee.

MISSIE 2:

Naast de ui staan twee bloemen met schijfjes erin (pellet posies), haal die neer en breng ze met behulp van de Pikmin naar de ui. Loop nu naar de andere kant van het veld, naar een donkere inham. Laat je Pikmin het grote schijfje (5) naar hun ui brengen. Yes, nog meer Pikmin :). Neem nu een Pikmin mee en breng deze naar de Dolphin. Links van de Dolphin is een klein heuveltje waar een schijfje opligt, neem dit mee. Loop dan met een andere Pikmin weer naar het inhammetje en gooi een Pikmin naar de pellet posy die daar staat. Als de Pikmin de bloem heeft neergehaald zal hij het schijfje meenemen. Als de ui alle schijfjes heeft verwerkt tot Pikmin, moet je ze meenemen naar de doos die schuin tegenover de ui staat. Je hebt 10 Pikmin nodig om de doos te verschuiven. Als de doos verschoven is moet je Pikmin door de -net geopende- ingang meenemen. Nu kom je de Main Engine tegen, maar je moet hem nog niet meenemen. Neem al je Pikmin mee het heuveltje op en over de doos en je komt bij een open gebied. Hier liggen een aantal schijfjes (3 van 1, 1 van 5). Neem ze allemaal mee (eentje ligt op een klein bergje, gooi daar een Pikmin naartoe).

MISSIE 3:

Als alle schijfjes weg zijn gebracht, moet je al je Pikmin (dat moeten er nu 25 zijn, zo niet, dan heb je een schijfje gemist) naar de Main Engine leiden. Ze zullen hem nu oppakken en terug naar het schip brengen. Gefeliciteerd, dag 1 is nu voorbij :)!  
-----

DAG 2, THE FOREST OF HOPE

- 1) Maak meer rode Pikmin
  - 2) Vind de Eternal Fuel Dynamo
  - 3) Vind de gele Pikmin
  - 4) Maak meer gele Pikmin
- 

MISSIE 1:

Zodra je in dit gebied aankomt, moet je meteen alle (25) Pikmin uit de ui halen. Zet 1 Pikmin apart en laat de rest de muur neerhalen (degene die afbreekbaar is). Met die ene Pikmin moet je alle pellet posies die in het gebied staan neerhalen. Als je daar klaar mee bent kan je de nieuwe Pikmin ook laten helpen met de muur. Roep, als de muur neer is gehaald, al je Pikmin bij elkaar en neem ze mee naar het stukje gras dat ongeveer achter je schip staat. Laat ze de nectar opdrinken, zodat de meesten een bloemetje op hun hoofd hebben. Neem je Pikmin nu weer mee en voer ze door de neergehaalde muur. Haal in dit gebied eerst alle dwarf bulborbs neer en laat de grote nog even met rust (blijf dus een beetje aan de linkerkant van het gebied). Neem de lichamen van de dwarf bulborbs mee, en laat de rest van de Pikmin de schijfjes uit de Pellet Posies meenemen. Zorg dat je een groepje van 5 overhoudt: er ligt namelijk links op een richel een schijfje (5). Gooi een aantal Pikmin daarop en zorg dat ze het schijfje meenemen (kijk wel uit voor de grote bulborb die daar ligt).  
\*\*\*als je later deze dag meer gele Pikmin wil, moet je de gele schijfjes die je verzameld hebt laten liggen\*\*\*

MISSIE 2:

Neem nu alle Pikmin die je hebt mee terug naar de grote vlakke achter de neergehaalde muur, maar ga dit keer naar rechts. Vermoord 1 voor 1 alle vijanden, totdat er helemaal geen vijanden meer in het gebied zijn. Ergens in het midden van het veld ligt de Eternal Fuel Dynamo. Neem een stuk of 40 Pikmin daar mee naar toe en laat ze het onderdeel naar je schip dragen. Ondertussen moet je de rest van de Pikmin de muur, die aan de einde van het gebied staan, neer laten halen.

MISSIE 3:

Als de Pikmin het onderdeel hebben teruggebracht, moet je ze meenemen naar de muur en ze mee laten helpen die neer te halen. Vermoord alle wezens achter de muur en laat je rode Pikmin dan achter. Loop vervolgens naar de ui, die aan de andere kant, in een soort inham, staat. Als je bij de ui staat zal de ui een gele Pikmin achterlaten.

MISSIE 4:

Neem deze gele Pikmin nu mee, en haal alle Pellet Posies die nog overeind staan neer. Aan het eind van de dag moet je zo ongeveer 8-10 gele Pikmin hebben. Laat, als de dag voorbij is, alle gele Pikmin weer terug in hun ui gaan en alle rode Pikmin ook.  
-----

DAG 3, THE FOREST OF HOPE

- 1) Vind de Shock Absorber
- 2) Haal muren neer d.m.v. bommen

-----

MISSIE 1:

Haal aan het begin van de dag zo'n 60 rode Pikmin uit hun ui. Neem ze mee naar de richel waar gisteren nog een schijfje (5) lag. Gooi alle 60 Pikmin op deze muur en loop zelf links het water in. Steek het kleine plasje over en klim de boomstam op. Je staat nu op een verhoging waar je een schipsonderdeel ziet (de Shock Absorber) en rechts van je een Bulborb. Loop langs de Bulborb en je komt bij de plek waar je je Pikmin op had gegooid. Neem alle Pikmin mee en versla de Bulborb. Neem daarna de Shock Absorber mee.

MISSIE 2:

Terwijl de rode Pikmin het onderdeel naar de Dolphin dragen, moet jij al je gele Pikmin bij elkaar roepen en meenemen naar de plaats waar gisteren de gele ui stond. Je ziet hier twee muren staan en een blikje met bomrotsen. Laat de Pikmin de bomrotsen oppakken en gooi ze een voor een naar een muur (als je bommen op zijn liggen er nog bomrotsen bij de rechter muur en is er nog een blikje op het grote veld). Als je alle muren kapot hebt gemaakt moet je je Pikmin nieuwe bommen geven en terug lopen naar de "basis" (waar jouw schip en de uien zijn). Zorg dat de rest van de Pikmin uit de buurt zijn en blaas met de gele Pikmin de muur tegenover de andere (al neergehaalde) muur neer. Als je hierna nog tijd over hebt kan je nog wat rode en gele Pikmin kweken.

-----

DAG 4, THE FOREST OF HOPE

- 1) Vind de Whimsical Radar
  - 2) Vind de Nova Blaster
- 

MISSIE 1:

Neem een aantal gele Pikmin en een grote groep rode Pikmin uit hun ui. Loop door de (gisteren) gebombardeerde muur en door het hoge gras. Je komt nu in een klein gebied waar je rechts een zwarte muur ziet en links op een verhoging een onderdeel. Als je last hebt van de insecten die hier zijn moet je ze eerst vermoorden, ook ligt hier soms een spotty Bulborb. Zorg dat je eerst alle gevaarlijke vijanden uit de weg hebt geruimd voordat je je Pikmin het onderdeel laat tillen. Gooi, als het gebied veilig is, 20 gele Pikmin naar het onderdeel op de verhoging toe (als je niet genoeg hebt kan je ook gewoon rode Pikmin gooien). Als je genoeg Pikmin gegooid hebt zullen ze het onderdeel naar de Dolphin dragen.

MISSIE 2:

Ga ondertussen met de overgebleven (rode) Pikmin terug terug naar het vorige gebied (het gebied dat tussen de landingsplaats en het gebied waar je nu bent zit). Je ziet hier een muur die je neer moet halen. Dit kan even duren, dus je kan ondertussen eventueel snel nog wat rode Pikmin bij maken om je zo te helpen. Als de muur neergehaald is moet je alle Pikmin bij je roepen en door de opening gaan. Er zitten hier verschillende Bulborbs (zowel grote als kleine), vermoord die dus eerst (PAS OP: kijk uit voor het water in dit gebied, er vallen namelijk snel Pikmin in). Als alle vijanden uit de weg geruimd zijn, kan je verder lopen. Je zult al snel de Nova Blaster zien. Laat je Pikmin die meenemen. Als je nog tijd overhebt kan je nog wat gele en rode Pikmin bij maken.

-----

DAG 5, THE FOREST OF HOPE

- 1) Vind de Extraordinary Bolt
  - 2) Maak meer Pikmin
  - 3) Haal alle overgebleven muren neer
- 

MISSIE 1:

Deze dag is niet al te moeilijk en je kan best rustig aan doen. Haal meteen ongeveer 10 gele Pikmin uit hun ui en neem ze mee naar de plek waar je gisteren de Whimsical Radar vond. Je ziet hier een zwarte muur, die neer te halen is met bommen, maar er in plaats van 3, 9 nodig heeft. Zorg dus dat iedere Pikmin een bom heeft. Gooi je Pikmin een voor een naar de muur toe en zorg dat je de Pikmin uit de buurt van de bommen houdt. Als de muur opgeblazen is moet je nog een stuk of 20 rode Pikmin uit hun ui halen en hen samen met de overgebleven Pikmin het onderdeel naar het schip laten dragen.

\*\*\*Zorg er wel eerst voor dat je alle gevaarlijke vijanden gedood hebt\*\*\*

MISSIE 2:

Je hebt waarschijnlijk nog wel wat tijd over, dus maak nog wat gele en rode Pikmin bij. Zorg dat je meer dan 150 rode Pikmin hebt en meer dan 30 gele. Hierna wordt het spel steeds moeilijker en je hebt dus iedere dag ook minder tijd om Pikmin te kweken. Zorg daarom dat je nu al vast een aardig voorraadje hebt.

MISSIE 3:

Als je sommige muren nog niet neer hebt gehaald moet je dat nu doen. Je kan eventueel ook een brug maken van de boomstam die op het grote veld ligt, maar dat is eigenlijk nog niet nodig. Over de muren die in of achter het water liggen hoef je je nog geen zorgen te maken.

-----

DAG 6, THE FOREST NAVEL

- 1) Vind de blauwe Pikmin
- 2) Maak meer blauwe Pikmin

- 3) Vind de Automatic Gear
- 4) Vind de #1 Ionium Jet

-----

MISSIE 1:

Zodra je bent geland moet je meteen een stuk of 50 Pikmin uit de ui halen. Loop met ze richting de Dolphin lopen. Je ziet achter de Dolphin een muur. Loop daarnaar toe en laat ze de muur neer halen. Loop zelf langs de muur en volg het pad (kijk op de radar en loop naar het gebied recht onder de landingszone). Twee verdiepingen beneden zie je een ui, loop daar naar toe. Als je de ui aanraakt zal hij een blauwe Pikmin uitspuwen.

MISSIE 2:

Neem de blauwe Pikmin mee en haal de 3 Pellet Posies voor de ui neer. Waarschijnlijk wordt er een meegenomen door de Breadbug in de buurt. Aan de andere kant van het plasje is ook nog een pellet posie en een schijfje van 5. Terwijl de Pikmin de schijfjes aan het brengen zijn, moet jij weer teruglopen naar de rode Pikmin.

MISSIE 3:

De rode Pikmin zijn ondertussen wel klaar met het slopen van de muur. Neem ze mee richting de blauwe ui, maar neem nu de eerste links (het pad dat een stukje omhoog gaat) in plaats van rechtdoor naar het water te gaan. Je ziet daar een hoopje takken. Laat je Pikmin het "aanvallen" waardoor ze er een grote stok van maken. Zodra de stok klaar is zullen ze er automatisch opklimmen en het onderdeel dat aan het uiteinde op een plateau ligt vastpakken. Zorg dat je genoeg Pikmin de tak laat beklimmen en vermoord de beestjes op het pad onder je als je er last van hebt.

MISSIE 4:

Loop ondertussen naar de blauwe ui toe. Daar moet zo onderhand al een klein legertje blauwe Pikmin klaarstaan. Neem ze mee en voer ze het pad omhoog langs. Hier zie je rechts van je het pad omhoog en voor je zie je een heel merencomplex. Loop richting het meer recht voor en val links naar beneden. Links van het meer loopt een pad., volg dat. Aan het einde van het pad zie je een muur met een opening erin, dus val naaer beneden. Je komt nu in een gebied met een stapeltje takken (als je nog veel tijd over hebt kun je ze dat laten slopen), een blikje met bommen en een lang meer met een scheepsonderdeel erin. Je hebt 15 Pikmin hier voor nodig, dus zorg dat je zo veel Pikmin hebt (als je nog genoeg tijd hebt kun je snel nog wat Pikmin bijgroeien. Laat je Pikmin het onderdeel dragen en verzamel ondertussen alle Pikmin die zich buiten de landingszone bevinden. Waarschijnlijk is de dag om als je blauwe Pikmin het onderdeel naar de Dolphin hebben gebracht.

-----

DAG 7, THE FOREST NAVEL

- 1) Vind de Space Float
  - 2) Laat meer Pikmin groeien, haal muren neer/maak bruggen
- 

MISSIE 1:

\*\*\* De Space Float zit in de buik van een Breadbug. De locatie van dit onderdeel kan dus verschillen. Om de locatie te bepalen moet je op je radar kijken, alle onderdelen bekijken, de radar wegdoen en dan nog een keer kijken. Het onderdeel dan bewogen heeft is de Space Float \*\*\*

Haal aan het begin van de dag een stuk of 30 rode Pikmin uit hun ui. Stel de locatie van de Space Float vast en loop in die richting. Op het moment dat je daar aan komt is de Breadbug weer verplaatst. Loop net zo lang in de richting van de Breadbug tot je hem tegenkomt. Je kan of je Pikmin op de Breadbug gooien waardoor er schade van hem af gaat of zelf de Breadbug vermoorden (wat veel langer duurt). Zodra de Breadbug dood is moet je je Pikmin de Space Float laten tillen en zelf al vast richting de ui lopen en een aantal Pikmin bij elkaar roepen.

MISSIE 2:

Waarschijnlijk heb je nog wel heel wat tijd over. Je kan er voor kiezen nieuwe Pikmin te maken en Pikmin nectar te laten drinken of bruggen bouwen/muren om ver halen. Als je onder de 100 rode, onder de 25 gele of onder de 20 blauwe Pikmin hebt, kun je het beste extra Pikmin van die soort(en) bijmaken. Het is makkelijk om de bruggen die richting het grote veld achter de landingszone liggen te maken, zodat je snel heen en weer kunt lopen. Je kunt er ook voor kiezen om de muren te bombarderen (er staat een blikje bommen bij de plek waar ook de #1 Ionium Jet lag.

-----

DAG 8, THE FOREST OF HOPE

- 1) Vind de Radiation Canopy
  - 2) Laat meer Pikmin groeien
- 

MISSIE 1:

De eerste missie is om de Radiation Canopy te vinden. Deze wordt bewaakt door een Armored Cannon Beetle. Haal eerst zo ongeveer 20 blauwe Pikmin (het maakt niet zo veel uit als je er minder hebt) uit hun ui en voer ze door de muur die je eerst met bommen neer had gehaald (aan de kant van de Dolphin). Loop het gebied door en ga naar rechts, de neergehaalde muur door (in de richting waar eerst de Nova Blaster lag). Loop met je Pikmin het plasje links in en laat ze de muur neer halen. Loop zelf ondertussen terug naar de landingszone en haal zo ongeveer 70-80 rode Pikmin uit hun ui. Loop terug met ze naar het stukje

land achter de landingszone (waar je net de blauwe Pikmin ook langs hebt gevoerd). Als hier vijanden zitten moet je die eerst verslaan. Loop daarna met je Pikmin naar de ophoging aan de andere kant van het gebied. Gooi alle rode Pikmin daarop en zorg dat ze bij het stukje gras landen (zodat ze nectar zullen opzuigen). Loop terug naar de muur waar je de blauwe Pikmin achter hebt gelaten. Waarschijnlijk zijn ze al klaar met het neerhalen van de muur, zo niet moet je nog even wachten. Zodra de muur neer is moet je verder lopen en links van je de rode Pikmin bij je groep voegen. Je ziet aan het einde van dit smalle stukje land een zwarte muur (die kost dus meer tijd om neer te halen). Gooi al je Pikmin er tegen aan en je hebt hem waarschijnlijk in no-time neer. Zodra de muur kapot is moet je al je Pikmin bij je roepen en verder lopen... Je komt op een veldje terecht met een inham waar een onderdeel in ligt. Het enige probleem is de Armored Cannon Beetle. Hij zal ranzige balletjes naar je Pikmin schieten als er een Pikmin of jij voor hem staat. Om hem te verslaan moet je, op het moment dat hij gaat inademen om een van z'n ballen uit te schieten (nee, dat was niet schuin bedoelt :) ) een Pikmin in het bovenste gat op z'n gezicht gooien. Hij haalt zijn pantser dan even weg zodat jij Pikmin op z'n (rode) rug kan gooien. Na een stuk of 3-4 keer zal de grote kever verslagen zijn en kun je hem naar een ui laten dragen (hij levert maar liefst 30 Pikmin op). Laat je Pikmin nu het onderdeel naar de Dolphin slepen.

#### MISSIE 2:

Als je nog tijd over hebt kan je eventueel wat meer Pikmin laten groeien. Je kan het best aan blauwe Pikmin werken, omdat je die binnenkort (heel) veel nodig gaat hebben.

#### ----- DAG 9, THE FOREST OF HOPE

1) Vind de Geiger Counter  
-----

#### MISSIE 1:

Dit onderdeel is zeer moeilijk, want het wordt bewaakt door 3(!) Burrowing Snagrets. Neem 15 blauwe en zoveel mogelijk rode Pikmin mee. Loop met ze naar de plaats waar je de gele ui had gevonden. Loop nu door de muur (aan de kant van het blikje met bommen). Vermoed hier alle bulborbs, voordat je verder gaat. Als het gebied leeg is, moet je de blauwe Pikmin apart nemen en ze door het water leiden. Laat ze tegen de doos aanduwen, zodat de weg ook vrij is voor de rode Pikmin. Loop met groepjes van 10-15 rode Pikmin over het oversteekplaatsje, zodat er geen Pikmin in vallen. Als alle Pikmin aan de overkant zijn moet je met ze verder lopen naar het grote gebied achter het water. Je zult al snel de eerste burrowing snagret tegenkomen. De burrowing snagret zal 3 Pikmin tegelijk pakken en op eten. Gooi Pikmin naar zijn hoofd zodat hij geraakt wordt. Soms duikt een burrowing snagret de grond in. Wacht dan tot hij weer boven komt. Soms heb je gelukt en blijft eerst zijn hoofd even wachten, zodat je Pikmin er op kan gooien. De burrowing snagret achteraan heeft de Geiger Counter in zijn bek. Er zijn in totaal 3 snagrets in dit gebied. Vermoed ze allemaal, zodat je heel wat schijfjes krijgt, waarmee je de verloren Pikmin weer bij kan maken. Als de dag nog niet voorbij is kan je nog wat extra Pikmin bij maken of eventueel een paar bruggen aan de kant van/in het meer maken.

#### ----- DAG 10, THE FOREST OF HOPE

1) Vind de Sagittarius  
2) Maak meer Pikmin  
-----

#### MISSIE 1:

Dit is een rustige dag, en je kan dan ook ff chillen en rust nemen van al die "intense" dagen :). Zodra je dag begint moet je een stuk of 40 blauwe Pikmin meenemen naar het grote gebied achter de landingszone (door de muur die je met je rode Pikmin hebt afgebroken). Leid ze door het meertje naar het eilandje met het onderdeel. Laat ze eerst de brug maken. Loop weer terug en haal nu zo'n 30 rode Pikmin uit hun ui. Laat hun de brug aan de andere kant van het meer maken. Zodra de blauwe Pikmin en de rode Pikmin klaar zijn met het maken van de bruggen moet je de blauwe Pikmin het onderdeel laten dragen en de rode Pikmin de pellet posies op het middelste eilandje om ver laten halen.

#### MISSIE 2:

Je kan nu de rest van de dag óf genieten van de mooie omgeving en lekker achterover gaan zitten óf nog wat extra Pikmin bij maken (het laatste lijkt me het verstanigst :P).

#### ----- DAG 11, IMPACT SITE

1) Vind de Positron Generator  
2) Maak meer Pikmin door middel van de pearly clamclamps  
-----

#### MISSIE 1:

=====

6) WALKTROUGH (10 DAGEN)

=====

Mijn record van uitspelen is: 10 dagen. Ik heb hier beschreven welke onderdelen ik op welke dag haalde. Voor een uitgebreide beschrijving van hoe je ieder onderdeel moet halen moet je in de walkthrough van 30 dagen kijken.

-----  
DAG 1, THE IMPACT SITE  
1) Vind de Main Engine  
2) Maak 25 Rode Pikmin  
-----

-----  
DAG 2, THE FOREST OF HOPE  
1) Sloop de muren  
2) Maak meer rode Pikmin  
3) Vind de Gele ui  
4) Vind de Eternal Fuel Dynamo  
5) Vind de Whimsical Radar  
6) Vind de Extraordinary Bolt  
7) Vind de Nova Blaster  
8) Maak meer gele Pikmin (tijdens het verzamelen van de onderdelen)  
-----

-----  
DAG 3, THE FOREST NAVEL  
1) Vind de Blauwe ui  
2) Vind de Automatic Gear  
3) Maak meer blauwe Pikmin  
4) Vind de Space Float  
5) Vind de #1 Ionium Jet  
6) Vind de Gravity Jumper  
7) Vind de Analog Computer  
-----

-----  
DAG 4, THE FOREST OF HOPE  
1) Maak meer Pikmin  
2) Vind de Geiger Counter  
3) Vind de Sagittarius  
4) Vind de Shock Absorber  
-----

-----  
DAG 5, THE IMPACT SITE  
1) Vind de Positron Generator  
2) Maak meer Pikmin  
-----

-----  
DAG 6, THE FOREST NAVEL  
1) Vind de Libra  
2) Vind de Anti-dioxin filler  
3) Vind de Omega Stabilizer  
4) Vind de Guard Sattelite  
-----

=====  
7) SLOT  
=====

-----  
7.1: Afsluiting  
-----

\*\*\*komt binnenkort\*\*\*  
-----

7.2: Disclaimer  
-----

Dit document is copyright 2002 van Gobicamel. Je mag deze walktrough niet veranderen op welke manier dan ook, behalve als je mijn permissie hebt. Je mag geen geld verdienen aan deze walktrough en je mag hem niet zonder toestemming publiceren op je site (lees 7.3). Je mag deze walktrough wel printen, zolang je er zelf geen geld aan verdient. Als je toestemming hebt gekregen dit document te plaatsen, moet je mij altijd credit geven, en niets veranderen aan dit document. Het overtreden van een van deze regels is strafbaar.

-----  
7.3: Als je deze walktrough op je site wilt  
-----

Als je deze walktrough op je site wilt, moet je eerst naar mij mailen. Je mag deze walktrough niet gebruiken om geld aan te verdienen en je moet mij altijd credit geven.

-----  
7.4: Credits  
-----

De credits staan niet op volgorde van hoe belangrijk ze zijn. Ik wil graag credit geven aan:

-Neoseeker: Voor het plaatsen van deze faq/walkthrough op hun site (vanaf versie 1.0)

-Nintendo: Voor het maken van dit goede spel en de gamecube

-Shigeru Myamoto: Ook voor het maken van dit spel en voor het maken van vele andere geweldige spellen

-Mezelf: Voor het schrijven van deze walkthrough :P

-Het instructieboekje: Voor het verhaal en nog wat informatie.

-CJayC: Voor het plaatsen van deze FAQ/walkthrough (vanaf versie 1.0)

-Pringles: Voor het stillen van mijn ergste honger tijdens het schrijven van deze walkthrough

-De mensen die vragen hebben gesteld: Zonder jullie was de FAQsectie er niet