

Wii™



NEW PLAY CONTROL!



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Un nombre d'astuces pré-enregistrées sont disponibles pour de nombreux titres sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel pour vous soit longue distance, alors veuillez demander la permission de la personne qui paie les factures de téléphone. Si les informations dont vous avez besoin ne se trouvent pas sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre Moteur de Recherche préféré pour trouver de l'aide de jeu. Certains termes utiles que vous pouvez inclure dans votre recherche sont: "walk through" ("étape par étape"), "FAQ" ("Foire Aux Questions"), "codes" et "tips" ("astuces").

¿NECITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor pide permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio de Power Line no tiene la información que necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del título, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").



The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos, y productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

67768A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS


THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACE OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

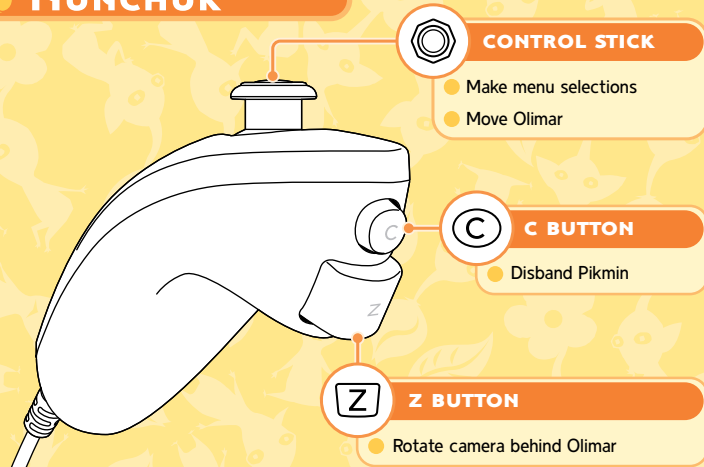
This warranty is only valid in the United States and Canada.

	<p>© 2001-2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.</p>


CONTROLS

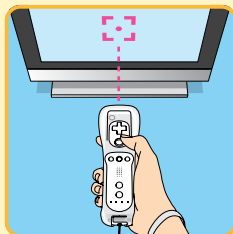
You play *New Play Control! Pikmin* with the Wii Remote and Nunchuk controllers.

NUNCHUK



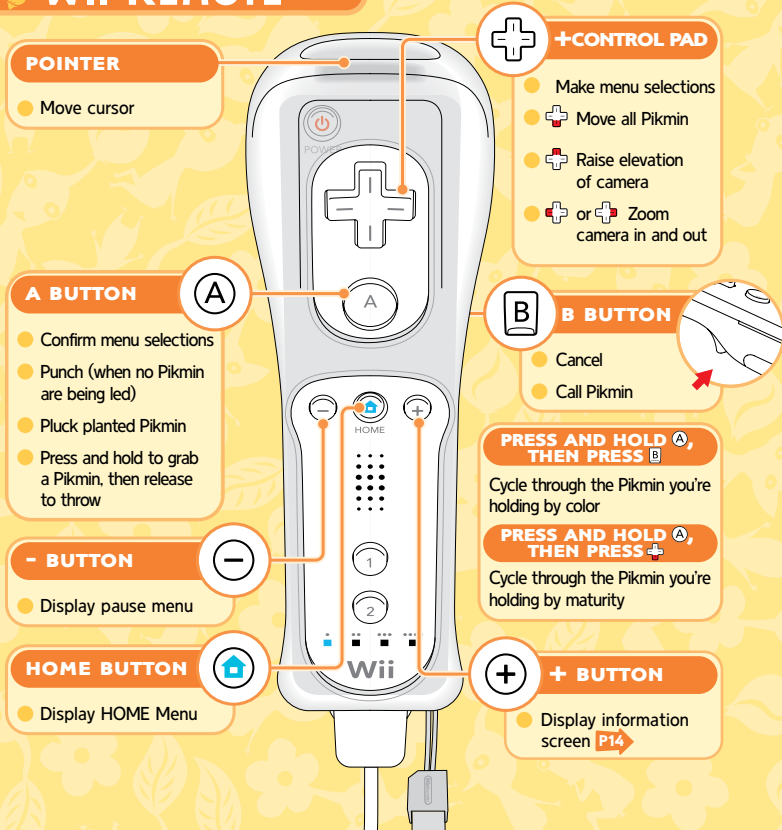
! Pointing

In this game, you'll control much of the action by pointing the Wii Remote controller at the TV screen. The  icon will appear where you are pointing. Press **A** to throw Pikmin to this spot, or press **+** to order your Pikmin there. You can also point at idle Pikmin and press **B** to call them to you.



You cannot use a Nintendo GameCube controller with this game.

Wii REMOTE



Some of the sounds in the game are played through the Wii Remote speaker. If you turn the Wii Remote speaker volume off, all of the game sounds will come from the TV speakers. For more details, see the Wii Operations Manual.

! CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

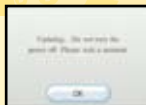
- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

GETTING STARTED

Insert the **New Play Control! Pikmin Game Disc** into the Wii console and turn the power on.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii System Update screen will appear. Press OK to proceed.



- 1 Read the screen pictured to the right and then press **A** to confirm.

**This screen will appear even if you insert the Game Disc when the Wii console is already turned on.*



- 2 On the Wii Menu, point at the Disc Channel and press **A**.



Wii Menu

- 3 When the Channel Preview screen is displayed, point the cursor at Start and press **A**.



Channel Preview Screen

- 4 A screen will appear that shows you how to attach the wrist strap. Press **A** when you have finished putting on the wrist strap to move to the title screen.



Strap Usage Screen

TITLE SCREEN

On the title screen, press **A** to display the menu. Select Start to access the file-selection screen and play the game. Select Options to choose from the following settings:

Sound Adjust the volume of sound effects and music.
High Score View the top scores for completed games.

**Once you've reached a certain point in the game, Challenge Mode will be added to the menu. In this mode, the goal is to grow as many Pikmin as you can in a single day.*

FILE SELECTION SCREEN

When playing for the first time, choose a New file. If you're continuing a saved game, choose that Ship's Log.

**Choose a file and press ① to copy that saved file to an empty location.*

**Choose a file and press ② to erase that file.*

RESTART FROM A PREVIOUS DAY

While you have a Ship's Log selected, you can press **+** or **-** to choose from any of the previous days you have already played. This feature is a great way to restart from an earlier day if your 30-day deadline is looming and you haven't been quite as productive as you wanted. However, please remember that if you choose to restart from a previous day, play through a day, and then save your game, you will lose your original progress.

! Saving Your Progress

You can save your progress after the sun sets by choosing Save. Saving requires that there be more than 31 free blocks of memory available in Wii system memory. Data that has been deleted or overwritten cannot be restored, so proceed carefully.

**For instructions on deleting files from Wii system memory, see the Wii Operations Manual.*

ABOUT PIKMIN

Captain Olimar has crash-landed on an alien world, and he soon encounters strange creatures called Pikmin. These Pikmin are found in three different colors. Understanding the special abilities of each type of Pikmin is Olimar's first step in collecting his spaceship parts and escaping the planet.

JUST WHAT ARE PIKMIN?

Pikmin are mysterious life-forms Olimar meets on his adventure. For some reason, they seem eager to help him. Pikmin are very intelligent—they can be thrown, ordered to carry objects, fight dangerous predators, and even use their own judgment to carry out various other tasks.



LEAD UP TO 100 PIKMIN

Olimar can lead a group of up to 100 Pikmin at a time. This number includes Pikmin still in the ground, Pikmin performing tasks, and idle Pikmin too.



PIKMIN CAN DO MANY THINGS!

Depending on the circumstances, Pikmin will do different things when they are thrown or ordered to move in a group. Pikmin are at their best when they are working together.

FIGHT ENEMIES



Pikmin can fight and defeat native creatures.

BREAK DOWN WALLS



Pikmin can attack walls to bring them tumbling down.

CARRY THINGS



Pikmin can carry pellets and defeated enemies back to Onions. They can also carry spaceship parts back to the spaceship.

CARRY BOMB-ROCKS



Yellow Pikmin can carry and strategically place bomb-rocks to cause serious damage to walls and enemies.

MOVE OBSTACLES



Pikmin can band together to move path-blocking obstacles.

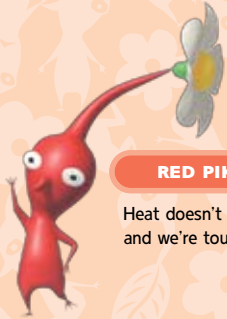
BUILD BRIDGES



Pikmin can construct bridges to allow for passage across rivers and other bodies of water.

DIFFERENT PIKMIN, DIFFERENT SKILLS

Pikmin come in three color variations and inhabit Onions that match their color. Pikmin have different characteristics depending on their color, so keep that in mind when you're issuing commands.



RED PIKMIN

Heat doesn't faze us, and we're tough too!



BLUE PIKMIN

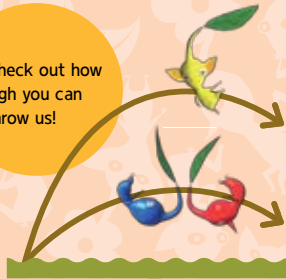
We love water! It doesn't slow us down at all.

YELLOW PIKMIN

We're bomb-rock experts!



Check out how high you can throw us!



Warning

- When thrown near an obstacle, yellow Pikmin carrying bomb-rocks will set their bombs.
- Don't stand too close! If it stands idly when thrown, call back a bomb-carrying Pikmin to have it drop the bomb.



HOW TO MAKE MORE PIKMIN

To create more Pikmin, you need to order your Pikmin to carry pellets of defeated enemies to an Onion. Then the Onion will produce more Pikmin seeds.



PELLET POSY

When a Pikmin smacks this flower and knocks it to the ground, it will turn into a pellet.

PELLET

Pellets are the energy source that Onions use to create new seeds. The number on top shows how many Pikmin are needed to carry the pellet.



Pikmin will carry objects back to the Onions of their own color. When Pikmin of all three colors are carrying an object, whichever color has the most Pikmin will take it to their Onion.

HOW PIKMIN GROW

If you leave Pikmin in the ground for a while without picking them, they will extract more nutrients from the soil and grow as shown below. More mature Pikmin can move faster and can carry pellets and defeated enemies faster too.



SEARCHING FOR SPACESHIP PARTS



Captain Olimar has been stranded on an alien planet! To get home, he has to find all of the missing parts of his spaceship, the Dolphin. It's time to enlist the aid of the Pikmin and start searching.

BASIC RULES

The planet is divided into different areas, and Olimar can explore one area per day. Time passes automatically, and when the sun sets, Olimar's day of adventure also comes to an end. Once a certain number of parts are collected, the spaceship will regain some abilities, and new areas will open up for exploration.

**You cannot explore more than one area per day.*

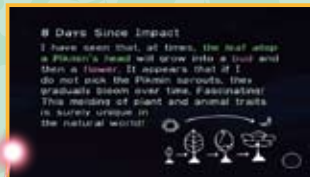
FIND ALL 30 PARTS!

As Olimar's spaceship entered the atmosphere, 30 critical parts broke off and were scattered across the planet. Olimar will need every part to repair the Dolphin and fly back to his home planet of Hocotate. Explore all of the areas and find the parts.



THE 30-DAY TIME LIMIT

Because of toxins in the planet's atmosphere, Olimar has no time to waste in completing his task. The life-support system in Olimar's space suit will protect him from the planet's toxins for only 30 days. If he doesn't find all the parts to his spaceship within 30 days, it's game over!



HOW TO USE EACH DAY

Pick an area and start exploring. When the sun goes down, exploration time is over.

SELECT AN AREA

First, choose an area to explore. Press \ominus to return to the title screen.



PARTS IN THE SELECTED AREA

- ★ indicates found parts, and
- ★ shows parts yet to be found.

NUMBER OF PIKMIN INSIDE THE ONIONS

From left to right, the numbers indicate the number of red, yellow, and blue Pikmin.

NUMBER OF PARTS COLLECTED

OLIMAR'S JOURNAL

Press \oplus to see Olimar's journal entry from the previous day's sunset.

EXPLORING

Work with the Pikmin to explore areas and find the missing spaceship parts.

SUNSET

The native creatures are highly aggressive after dark, so Olimar must pilot his spaceship to the safety of the skies at sunset. The Pikmin board their Onions and follow him. However, there are some restrictions about which Pikmin can board their Onions at night and which Pikmin will be left behind.



- Pikmin traveling with Olimar will board their Onions.
- Pikmin idling near the spaceship or Onions will board their Onions.

**Pikmin who've not yet been picked will remain safely in that area.*

**Pikmin who are busy working, fighting, or idle away from the ship will not board the Onions and will get left behind and eaten by enemies in the night!*



GAME SCREEN

The game screen is used for exploring areas. Access Olimar's monitor to view information on Pikmin and parts.

MAIN SCREEN

SUN METER
Displays the current time. When reaches the end of the meter, the day is over and the sun will set.

NATIVE CREATURE'S HEALTH

NUMBER OF DAYS OLIMAR HAS BEEN ON THE PLANET

OBJECT BEING CARRIED

DAMAGE TO OLIMAR'S SPACE SUIT

PIKMIN INFORMATION

VIEWING PIKMIN INFORMATION

NUMBER OF PIKMIN WITH OLIMAR

TOTAL NUMBER OF PIKMIN
This number includes all Pikmin in the field and all Pikmin in their Onions.

PIKMIN NEAR OLIMAR
This indicates which Pikmin is closest to Olimar. It will be the next Pikmin Olimar will throw.

NUMBER OF PIKMIN IN THE FIELD
A maximum of 100 Pikmin can be in the field at any given time.

OLIMAR'S MONITOR

Press **+** to display Olimar's monitor and check Pikmin information, as well as other data.

NUMBER OF PIKMIN WITH OLIMAR

AREA NAME

The numbers from top to bottom are for red, yellow, and blue Pikmin.

NUMBER OF PIKMIN IN THEIR ONIONS

NUMBER OF IDLE PIKMIN

NUMBER OF SHIP PARTS

AREA MAP

You'll get the area map after finding a certain spaceship part. Use **○** to scroll, and press **+** and **+** to zoom in and out.

VIEWING ICONS ON THE AREA MAP

- Olimar's current location and the direction he is facing.
- Current location of the Dolphin.
- Locations of ship parts.
- Location of each Onion.
- Location of Pikmin by color.
- Location of unpicked Pikmin/working Pikmin/idle Pikmin.

CONTROLLER SCREEN

Press **+** to display the controller screen and check the controller settings.



EXPLORING WITH PIKMIN

When you discover a new area, take your Pikmin out and go exploring. The Pikmin you command will surely help you overcome any obstacles you encounter.

SURVEYING AREAS

When you land in an area, the first thing to do is pull up any Pikmin you find, then unload Pikmin from your Onions. Next, use your Pikmin to search out missing ship parts and carry them back to the Dolphin.

ABOUT THE PAUSE MENU

Press **○** to stop the game and display the pause menu shown below. To return to the game, press **B** or **○**, or select Continue from the menu.

Continue Return to the game in progress.

Go to Sunset End the current day and return to the Dolphin.

Continue from Previous Save Replay the current day. You'll return to the data-selection screen without saving.

! Olimar's Energy and Taking Damage

If Olimar is attacked, he will take damage and lose energy. If he loses all of his energy, he will be automatically transported back to his ship and the day ends. If this happens, the majority of the Pikmin traveling with him will be eaten, so please keep track of Olimar's energy.

**Pikmin near Onions or the spaceship will escape safely to the Onions, and Pikmin buried in the ground will remain where they are.*

You can restore Olimar's energy by standing in front of the spaceship and pressing **A. His energy is automatically restored at the beginning of each day.*

ALL ABOUT ONIONS

Onions are strange objects that both expel Pikmin seeds and act as Pikmin nests. There are three colors of Onions: yellow, blue, and red. The color of an Onion tells you which color Pikmin seed it will produce. You'll need to return the Pikmin to their Onions at the end of each day, and call them out at the beginning of the next. Every Onion you discover will follow your ship around from that point forward.



PICKING PIKMIN

Onions will produce Pikmin seeds after receiving pellets or defeated enemies. After a short while the seeds will sprout into Pikmin. To pick a planted Pikmin, stand near it and press **A**. Once a Pikmin has been pulled from the ground, it will follow Olimar.

**If there are already 100 Pikmin in the field, Onions will not expel new seeds; instead, newly created seeds will be stored inside the Onions.*



CALLING PIKMIN FROM ONIONS / RETURNING

Stand beneath an Onion and press **A** to call Pikmin out. You can return Pikmin to an Onion the same way. Tilt **○** up and down to adjust the number of Pikmin you're calling or returning.

NUMBER OF PIKMIN TO CALL OR RETURN



PIKMIN IN THE ONION

NUMBER OF PIKMIN WITH YOU

OLIMAR'S ACTIONS



Control Olimar and use Pikmin to progress through the game. In addition to being able to throw Pikmin, you can also command them to move in groups.

MOVE

Tilt **C** in the direction you want Olimar to travel.

PUNCH

If Olimar has no Pikmin ready to toss, press **A** to make him punch.

Adjusting the Camera



Press **+** to change the camera angle. Press **+** or **+** to zoom in and out. Use **Z** to place the camera behind Olimar.

USING PIKMIN

PICKING PIKMIN

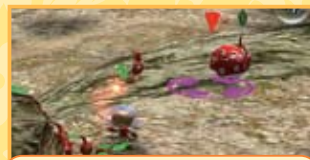
Stand near a Pikmin planted in the ground and press **A** to pull it up. Press **A** repeatedly to pull up all planted Pikmin in an area.

THROWING PIKMIN

When traveling with Pikmin, press **A** to grab the nearest one. Release **A** to throw the Pikmin in the direction of the cursor. In certain situations, Pikmin will act on their own.



POINT AT THE SCREEN TO MOVE THE CURSOR AND...



USE **A** TO THROW PIKMIN.

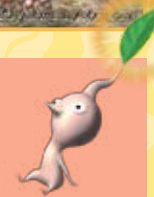
*Press and hold **A** to order your Pikmin to group by color. While holding **A**, press **B** to throw Pikmin by color group, or press **+** to throw them by maturity level. Don't forget you have to press and release **A** to actually throw the Pikmin. While your Pikmin are separated into groups, you can continue to throw them by group with **A**.

DISMISSING PIKMIN

Press **C** to dismiss your Pikmin into groups by color. Dismissed Pikmin are idle Pikmin.



Idle Pikmin are Pikmin that have been separated from or dismissed by Olimar. Idle Pikmin will stop where they are and no longer follow Olimar. To call idle Pikmin, point at them and press **B**, or simply run into them.



CALLING PIKMIN

Point the cursor at idle Pikmin, then press **B** to call them to Olimar's side. Once called, these Pikmin will follow Olimar and take orders from him.



LINING UP PIKMIN

Press **+** to have Pikmin line up in the direction of the cursor. Once the Pikmin are lined up, you can move them together as a group.



MOVE PIKMIN IN A GROUP!

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

▲ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

▲ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

▲ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour l'utilisation avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage d'un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne de Service à la Clientèle, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne ou au téléphone, on vous offrira un service en usine express chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original peut être couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Vous pouvez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne de Service à la Clientèle au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

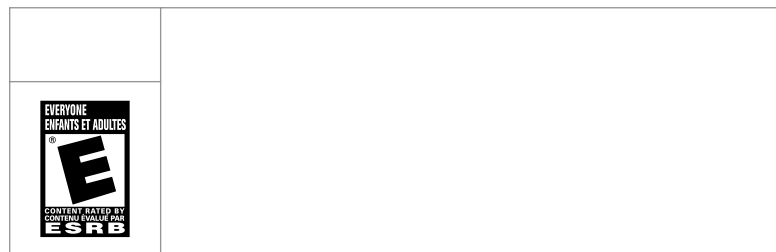
LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES MATÉRIEAUX DÉFECTUEUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE DÉFECTUEUSE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALITÉ OU D'USAGE DESTINÉES À UN BUT PRÉCIS, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIES DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pourriez posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

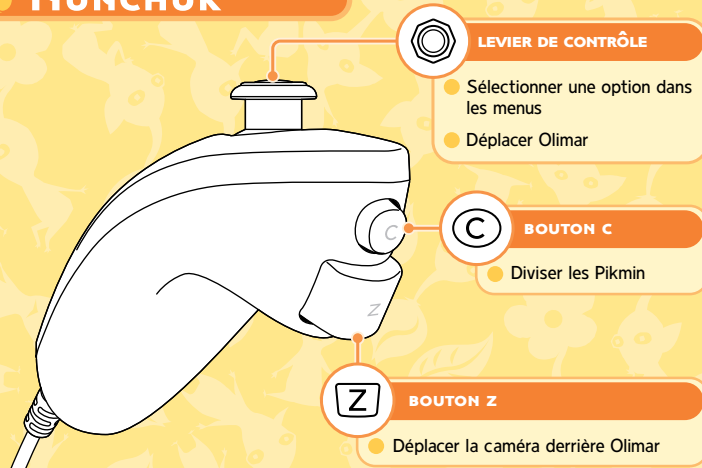
La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



COMMANDES

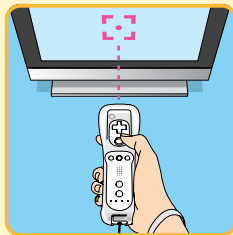
Le jeu *New Play Control! Pikmin* se joue avec la manette Wii Remote et le Nunchuk.

NUNCHUK



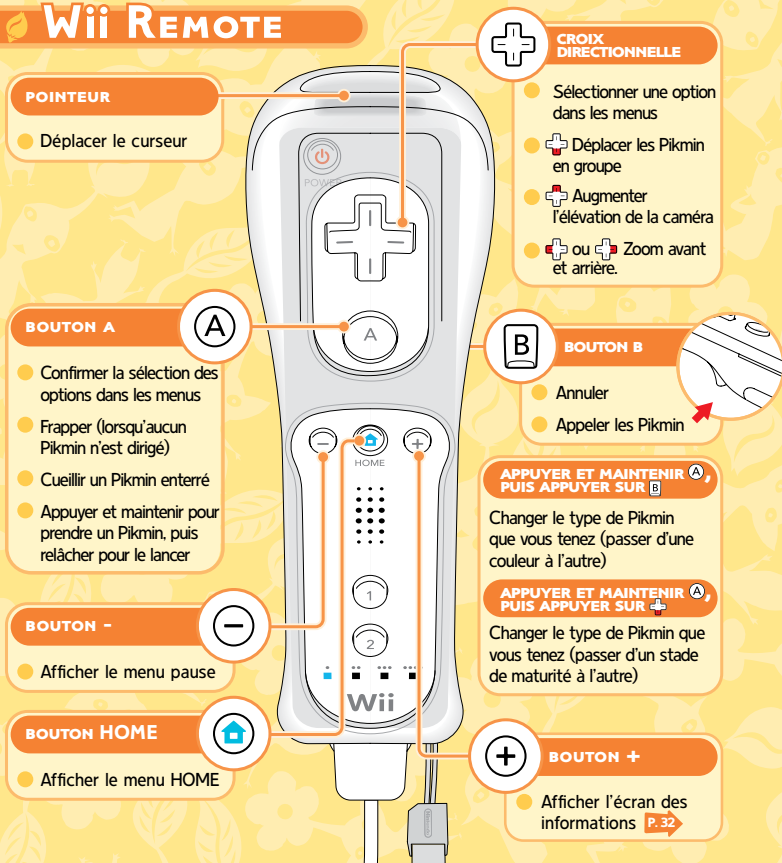
! Pointer

Dans ce jeu, vous devrez pointer la manette Wii Remote vers le téléviseur pour effectuer la plupart des actions. L'icône apparaîtra à l'endroit où vous pointerez. Appuyez sur **A** pour lancer un Pikmin à cet endroit, ou appuyez sur pour ordonner à votre Pikmin de s'y rendre. Vous pouvez également pointer un Pikmin au repos et appuyer sur **B** pour le faire venir jusqu'à vous.



Vous ne pouvez pas utiliser une manette Nintendo GameCube pour jouer à ce jeu.

Wii REMOTE



Certains sons du jeu proviennent du haut-parleur de la manette Wii Remote. Si vous désactivez le haut-parleur de la manette Wii Remote, tous les sons vous parviendront des haut-parleurs du téléviseur. Pour plus de détails, consultez le Mode d'emploi de la Wii.

⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

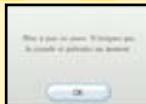
- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

COMMENCER UNE PARTIE

Insérez le disque de jeu **New Play Control! Pikmin** et allumez la console Wii.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.



- 1 Lisez l'écran illustré à droite et appuyez sur **A** pour confirmer.
**Cet écran apparaîtra même si vous insérez le disque de jeu alors que la console Wii est déjà allumée.*



- 2 Dans le Menu Wii, pointez la Chaîne Disques et appuyez sur **A**.



Menu Wii

- 3 Lorsque l'écran de présentation de la chaîne apparaît, pointez le curseur sur Démarrer et appuyez sur **A**.



Écran de présentation de la chaîne

- 4 Un écran vous montrant comment attacher la dragonne apparaîtra. Appuyez sur **A** lorsque vous avez terminé d'ajuster la dragonne pour passer à l'écran titre.



Écran d'utilisation de la dragonne

ÉCRAN TITRE

À l'écran titre, appuyez sur **A** pour afficher le menu. Sélectionnez Commencer pour accéder à l'écran de sélection du fichier de sauvegarde. Choisissez Options pour configurer les éléments suivants :

Son Ajustez le volume des effets sonores et de la musique.

Pointages Consultez les meilleurs pointages des parties complétées.

**Lorsque vous aurez progressé jusqu'à un certain point dans le jeu, le Mode défi apparaîtra dans le menu. Le but de ce mode est de faire pousser le plus de Pikmin que possible en une seule journée.*

ÉCRAN DE SÉLECTION DES FICHIERS DE SAUVEGARDE

Si vous jouez pour la première fois, choisissez Nouveau journal de bord. Si vous souhaitez reprendre une partie où vous l'avez laissée, choisissez le journal de bord correspondant.

**Choisissez un fichier et appuyez sur ① pour copier ce fichier dans un emplacement vide.*

**Choisissez un fichier et appuyez sur ② pour effacer ce fichier.*

RECOMMENCER À PARTIR D'UN JOUR DÉJÀ PASSÉ

Sélectionnez un journal de bord et appuyez sur **+** ou sur **-** pour choisir parmi les jours que vous avez déjà joués. Cette fonction est très pratique pour revenir sur vos pas et recommencer à partir de la journée de votre choix si votre limite de 30 jours approche et que vous n'avez pas été aussi productif ou productive que vous l'auriez espéré. Cependant, n'oubliez pas que si vous choisissez de recommencer à partir d'une journée passée, que vous terminez la journée et que vous sauvegardez, vous perdrez tous le progrès que vous aviez précédemment fait.

! Sauvegarder la partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie une fois le soleil couché en sélectionnant Sauvegarder. Vous aurez besoin de plus de 31 blocs disponibles dans la mémoire de la console Wii pour sauvegarder. Les données supprimées ou remplacées ne peuvent pas être récupérées, alors faites bien attention.

**Pour des instructions sur la façon de supprimer les fichiers de sauvegarde de la mémoire de la console Wii, consultez le Mode d'emploi de la Wii.*

À PROPOS DES PIKMIN

Après s'être écrasé sur un monde extra-terrestre, le capitaine Olimar se retrouve nez à nez avec d'étranges créatures nommées « Pikmin ». Ces Pikmin peuvent être de trois couleurs différentes. Pour arriver à trouver les pièces de son vaisseau et quitter la planète, Olimar devra d'abord comprendre les spécialités de chaque type de Pikmin.

QUE SONT LES PIKMIN ?

Les Pikmin sont une des nouvelles formes de vie qu'Olimar rencontre durant son aventure. Pour une raison inconnue, ils semblent plus qu'enthousiastes à l'idée d'aider Olimar ! Les Pikmin sont très intelligents : ils peuvent être lancés, et un simple petit ordre suffit à les convaincre de transporter des objets et d'affronter de dangereux prédateurs. Ils peuvent également se fier à leur propre jugement pour accomplir plusieurs autres tâches.



GROUPE DE 100 PIKMIN

Olimar peut diriger un groupe d'un maximum de 100 Pikmin à la fois. Ce nombre inclut les Pikmin enterrés, les Pikmin au travail et les Pikmin au repos.



LES PIKMIN PEUVENT FAIRE BEAUCOUP DE CHOSSES !

Selon les circonstances, les Pikmin accompliront différentes tâches lorsqu'ils sont lancés ou lorsqu'ils reçoivent l'ordre de se déplacer en groupe. Les Pikmin réussissent mieux lorsqu'ils travaillent en équipe.

COMBATTRE DES ENNEMIS



Les Pikmin peuvent combattre et éliminer les créatures indigènes de la planète.

DÉTRUIRE DES MURS



Les Pikmin peuvent attaquer les murs pour les réduire en poussière.

TRANSPORTER DES CHOSSES



Les Pikmin peuvent transporter des galettes de nourriture ainsi que des proies vers leurs Oignons. Ils peuvent également rapporter des pièces de vaisseau vers le vaisseau spatial.

TRANSPORTER DES BOMBES-ROC



Les Pikmin jaunes peuvent transporter des bombes-roc et les placer sur le terrain de façon stratégique afin de détruire les murs ou de blesser les ennemis.

DÉPLACER DES OBSTACLES



Les Pikmin peuvent s'entraider pour déplacer des obstacles qui bloquent le chemin.

CONSTRUIRE DES PONTS



Les Pikmin peuvent bâtir des ponts pour permettre à tous de traverser les rivières et d'autres étendues d'eau.

À CHACUN SA COULEUR, À CHACUN SA SPÉCIALITÉ!

Les Pikmin peuvent être de trois couleurs différentes et habitent dans les Oignons correspondants à leur couleur. Ils possèdent tous des spécialités qui dépendent directement de leur couleur. Essayez de prendre en compte ces talents lorsque vous donnez des ordres!



PIKMIN ROUGES

Les flammes ne nous font pas peur et nous sommes très résistants!



PIKMIN BLEUS

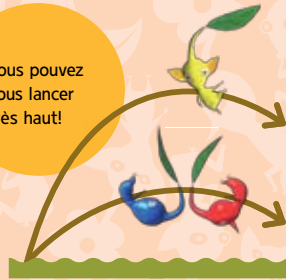
Nous adorons l'eau! Les liquides ne nous ralentissent pas du tout!

PIKMIN JAUNES

Nous sommes les experts des bombes-roc!



Vous pouvez nous lancer très haut!



! Avertissement

- Lorsque vous lancez un Pikmin jaune transportant une bombe-roc près d'un obstacle, il y déposera sa bombe automatiquement.
- Ne vous tenez pas trop près! Si un Pikmin jaune avec une bombe-roc se tient immobile après avoir été lancé, appelez-le vers vous pour qu'il dépose sa bombe.



CRÉER PLUS DE PIKMIN

Pour créer plus de Pikmin, vous devrez ordonner à un Pikmin de transporter une galette ou le corps d'un ennemi éliminé à un Oignon. L'Oignon produira alors plus de graines de Pikmin.



FLEUR-GALETTE

Lorsqu'un Pikmin frappe cette fleur et la fait tomber sur le sol, elle se transforme en galette de nourriture.

GALETTE

Les galettes sont une source d'énergie que les Oignons utilisent pour créer de nouvelles graines de Pikmin. Le chiffre indique combien de Pikmin sont nécessaires pour transporter cette galette.



Les Pikmin transportent des objets vers les Oignons qui correspondent à leur couleur. Lorsque des Pikmin de couleurs différentes transportent le même objet, ils le transporteront vers l'Oignon de la couleur majoritairement représentée dans le groupe.

LA MATURATION DES PIKMIN

Si vous ne cueillez pas les Pikmin enterrés dans le sol, ils puiseront plus de nutriments de la terre et pousseront comme illustré ci-bas. Les Pikmin plus matures peuvent courir et transporter les galettes plus rapidement.



À LA RECHERCHE DES PIÈCES DU VAISSEAU



Le capitaine Olimar est perdu, seul, sur une planète extra-terrestre! Afin de retourner chez lui, il doit retrouver toutes les pièces de son vaisseau, le Dolphin. Il est temps de mettre les Pikmin au travail et de commencer les recherches!

RÈGLES DE BASE

La planète est divisée en différentes zones. Olimar ne peut en explorer qu'une par jour. Les heures se suivent automatiquement, et lorsque le soleil se couche, Olimar doit terminer ses recherches. Certaines pièces retrouvées permettront au vaisseau de développer différentes habiletés et d'explorer de nouvelles zones.

*Vous ne pouvez pas explorer plus d'une zone par jour.

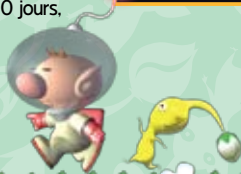
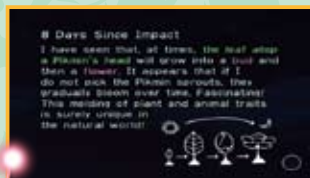
TROUVEZ LES 30 PIÈCES!

Lorsque le vaisseau d'Olimar a pénétré l'atmosphère, 30 de ses pièces se sont détachées et se sont éparpillées sur la planète. Olimar aura besoin de toutes les pièces pour réparer le Dolphin et retourner chez lui, sur la planète Hocotate. Explorez toutes les zones et retrouvez les pièces.



LA LIMITE DE 30 JOURS

Les toxines dans l'atmosphère de la planète sont néfastes pour Olimar! C'est pourquoi il n'a pas une minute à perdre pour accomplir sa tâche. Le système de survie dans la combinaison spatiale d'Olimar le protégera des toxines durant 30 jours seulement. S'il ne trouve pas toutes les pièces de son vaisseau avant la fin de ces 30 jours, vous aurez perdu la partie!



ORGANISER LES JOURNÉES

Choisissez une zone à explorer. Lorsque le soleil se couche, la journée d'exploration est terminée.

CHOISIR UNE ZONE

Tout d'abord, choisissez une zone à explorer. Appuyez sur \ominus pour retourner à l'écran titre.



NOMBRE DE PIÈCES DANS LA ZONE

- ★ indique les pièces trouvées.
- ★ indique les pièces à trouver.

NOMBRE DE PIKMIN DANS LES OIGNONS

De gauche à droite, les chiffres indiquent le nombre de Pikmin rouges, jaunes et bleus.

NOMBRE DE PIÈCES RETROUVÉES

LE JOURNAL D'OLIMAR

Appuyez sur \oplus pour voir ce qu'a écrit Olimar à la fin de la journée précédente.

EXPLORER

Travaillez de pair avec les Pikmin pour explorer les zones et trouver les pièces manquantes du vaisseau.

LE COUCHER DU SOLEIL

Les créatures indigènes de la planète sont extrêmement agressives à la tombée de la nuit. Pour cette raison, Olimar doit mettre son vaisseau en orbite autour de la planète au coucher du soleil. Les Pikmin le suivent à bord de leur Oignon. Cependant, il existe des restrictions quant au type de Pikmin qui peut grimper dans les Oignons la nuit, et le type de Pikmin qui peut être laissé sur la planète.



- Les Pikmin dirigés par Olimar grimperont dans leur Oignon.
- Les Pikmin au repos près du vaisseau ou de leur Oignon grimperont dans leur Oignon.

* Les Pikmin qui n'ont pas encore été cueillis demeureront enterrés, en sécurité dans la terre.


* Les Pikmin occupés à travailler et à se battre ou au repos loin du vaisseau ne monteront pas dans leur Oignon et seront mangés par les ennemis durant la nuit!

ÉCRAN DE JEU

L'écran de jeu est utilisé pour explorer les zones. Accédez au moniteur d'Olimar pour voir des informations sur les Pikmin ou sur les pièces du vaisseau.

ÉCRAN PRINCIPAL

ICÔNE DU SOLEIL

Affiche l'heure actuelle. Lorsque  atteint le bout de l'indicateur, la journée est terminée et le soleil s'apprête à se coucher.

VIE RESTANTE DE LA CRÉATURE INDIGÈNE



ÉTAT DE LA COMBINAISON D'OLIMAR

INFORMATIONS SUR LES PIKMIN

NOMBRE DE JOURS PASSÉS DEPUIS L'ARRIVÉE D'OLIMAR SUR LA PLANÈTE.

OBJET TRANSPORTÉ

Le chiffre du dessus représente le nombre minimal de Pikmin nécessaires pour transporter l'objet. Le chiffre sous la barre représente le nombre actuel de Pikmin qui transportent l'objet.

LES INFORMATIONS SUR LES PIKMIN

NOMBRE DE PIKMIN DIRIGÉS PAR OLIMAR



PIKMIN PRÈS D'OLIMAR

Cette icône indique quel Pikmin est le plus près d'Olimar. Ce Pikmin sera le prochain Pikmin lancé.

NOMBRE DE PIKMIN SUR LE TERRAIN

Un maximum de 100 Pikmin peuvent être présents sur le terrain en même temps.

NOMBRE TOTAL DE PIKMIN

Ce nombre inclut tous les Pikmin sur le terrain ainsi que les Pikmin dans les Oignons.

MONITEUR D'OLIMAR

Appuyez sur pour afficher le moniteur d'Olimar et consulter les informations sur les Pikmin ainsi que d'autres données.

NOMBRE DE PIKMIN DIRIGÉS PAR OLIMAR

Les chiffres représentent, du haut vers le bas, les Pikmin rouges, jaunes et bleus.

NOMBRE DE PIKMIN DANS LEUR OIGNON


NOMBRE DE PIKMIN AU REPOS

NOMBRE DE PIÈCES DU VAISSEAU







NOM DE LA ZONE



CARTE DE LA ZONE

Vous aurez accès à la carte d'une zone après avoir trouvé une pièce de vaisseau spécifique. Utilisez  pour faire défiler la carte et appuyez sur et pour faire un zoom avant et arrière.

ICÔNES SUR LA CARTE DE LA ZONE

-  Position actuelle d'Olimar et direction vers laquelle il se dirige.
-  Position actuelle du Dolphin.
-  Endroits où se trouvent les pièces du vaisseau.
-  Position de chaque Oignon.
-  Position des Pikmin par couleur.
-  Position des Pikmin enterrés/au travail/au repos.

ÉCRAN DES COMMANDES

Appuyez sur pour afficher l'écran des commandes et vérifier la configuration des manettes.



EXPLORER AVEC LES PIKMIN

Lorsque vous découvrez une nouvelle zone, regroupez vos Pikmin et partez en expédition. Les Pikmin que vous dirigez vous aideront très probablement à surmonter les obstacles sur votre chemin.

ÉTUDIER LES ZONES

Lorsque vous atterrissez dans une zone, la première chose à faire est de cueillir tous les Pikmin que vous trouvez, puis de sortir les Pikmin de leur Oignon respectif. Utilisez ensuite ces Pikmin pour trouver les pièces du vaisseau manquantes et transportez-les vers le vaisseau.

LE MENU PAUSE

Appuyez sur **⊖** pour suspendre le jeu et afficher le menu pause comme illustré ci-bas. Pour retourner au jeu, appuyez sur **B** ou sur **⊖**, ou sélectionnez Continuer dans le menu.

Continuer	Retourner à la partie en cours.
Finir la journée	Terminer la journée actuelle et retourner au Dolphin.
Reprendre une sauvegarde précédente	Recommencer la journée actuelle du début. Vous retournerez à l'écran de sélection des fichiers de sauvegarde sans sauvegarder.

! L'énergie d'Olimar et les blessures

Si Olimar reçoit des coups, il sera blessé et perdra de l'énergie. S'il perd toute son énergie, il sera automatiquement transporté vers le vaisseau et la journée se terminera. Dans un tel cas, la majorité des Pikmin qu'il dirigeait seront mangés par les ennemis, alors portez attention à la jauge d'énergie d'Olimar.

* Les Pikmin près des Oignons ou du vaisseau monteront à bord de leur Oignon respectif, et les Pikmin enterrés demeureront en sécurité sous la terre.

** Vous pouvez remplir la jauge d'énergie d'Olimar en vous tenant devant le vaisseau et en appuyant sur **A**. La jauge se remplira automatiquement au début de chaque journée.

LES OIGNONS

Les Oignons sont d'étranges objets qui produisent des graines de Pikmin et servent de nid aux Pikmin cueillis. Il existe trois couleurs différentes d'Oignons : jaune, bleu et rouge. La couleur de l'Oignon indique la couleur des graines de Pikmin qu'il produit. Vous devrez ramener vos Pikmin vers leur Oignon à la fin de chaque journée et les en faire descendre au début du jour suivant. Chaque Oignon que vous découvrirez suivra automatiquement votre vaisseau spatial où il ira.

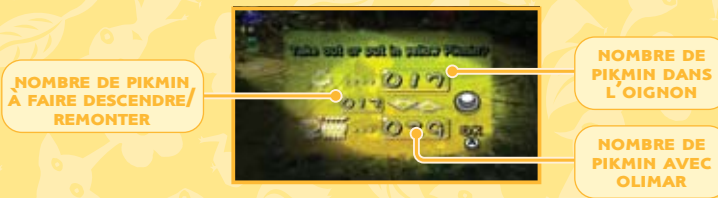
⚔ CUEILLIR LES PIKMIN

Les Oignons produisent des graines de Pikmin après avoir reçu des galettes ou des proies. En quelques secondes, les graines germeront et se transformeront en Pikmin. Pour cueillir un Pikmin enterré, tenez-vous près de la pousse et appuyez sur **A**. Une fois que le Pikmin est hors de la terre, il suivra Olimar.

* S'il y a déjà 100 Pikmin sur le terrain, les Oignons cesseront d'expulser de nouvelles graines. Les graines seront alors entreposées dans les Oignons.

⚔ FAIRE MONTER / DESCENDRE LES PIKMIN DE L'OIGNON

Tenez-vous sous un Oignon et appuyez sur **A** pour appeler un Pikmin. Vous pouvez retourner un Pikmin à son Oignon de la même façon. Inclinez **⦿** vers le haut ou vers le bas pour ajuster le nombre de Pikmin que vous voulez appeler ou retourner.



CONTRÔLER OLIMAR



Dirigez Olimar et utilisez les Pikmin pour progresser dans le jeu. En plus de lancer les Pikmin, vous pouvez leur ordonner de se déplacer en groupe.

⦿ DÉPLACER

Inclinez ⦿ dans la direction vers laquelle Olimar doit se déplacer.

(A) ATTAQUER

Si Olimar ne dirige aucun Pikmin, appuyez sur (A) pour lui faire donner des coups de poing.

! Ajuster la caméra



Appuyez sur pour changer l'angle de la caméra. Appuyez sur ou pour faire un zoom avant ou arrière. Utilisez pour placer la caméra derrière Olimar.

DIRIGER LES PIKMIN

(A) CUEILLIR UN PIKMIN

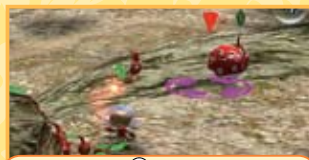
Tenez-vous près d'une pousse de Pikmin et appuyez sur (A) pour la cueillir. Appuyez sur (A) de façon répétitive pour cueillir tous les Pikmin enterrés au même endroit.

(A) LANCER LES PIKMIN

Lorsque vous dirigez un groupe de Pikmin, appuyez sur (A) pour attraper le Pikmin le plus près de vous. Relâchez (A) pour le lancer dans la direction indiquée par le curseur. Dans certaines situations, les Pikmin agiront de leur propre gré.



POINTEZ L'ÉCRAN POUR DÉPLACER LE CURSEUR ET...



UTILISEZ (A) POUR LANCER UN PIKMIN.

* Appuyez sur (A) et maintenez-le enfoncé pour ordonner aux Pikmin de se diviser par couleur. Alors que vous maintenez (A) enfoncé, appuyez sur (B) pour lancer un Pikmin selon la couleur, ou appuyez sur pour les lancer selon leur degré de maturité. N'oubliez pas que vous devez appuyer sur (A), puis relâcher pour lancer le Pikmin. Lorsque vos Pikmin sont séparés en groupes, vous pouvez les lancer par couleur avec (A).

⦿ DIVISER LES PIKMIN

Appuyez sur ⦿ pour diviser les Pikmin par couleur. Les Pikmin divisés deviennent des Pikmin au repos.



Les Pikmin au repos sont des Pikmin qui ont été séparés du groupe ou divisés selon leur couleur par Olimar. Les Pikmin au repos demeureront immobiles et ne suivront plus Olimar. Pour appeler des Pikmin au repos, pointez-les et appuyez sur (B) ou touchez-les avec Olimar.



(B) APPELER LES PIKMIN

Pointez le curseur vers un Pikmin au repos, puis appuyez sur (B) pour les regrouper autour d'Olimar. Une fois appelés, ces Pikmin suivront Olimar et obéiront à ses ordres.



ALIGNER LES PIKMIN

Appuyez sur pour aligner les Pikmin dans la direction vers laquelle pointe le curseur. Une fois les Pikmin alignés, vous pouvez les déplacer en groupe.



DÉPLACEZ LES PIKMIN EN GROUPE!

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠️ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠️ AVISO - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠️ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV-E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIROS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.


CONTROLES

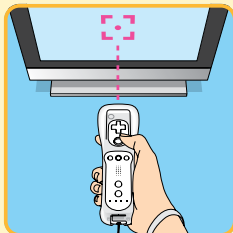
Puedes jugar *New Play Control! Pikmin* con los controles Wii Remote y Nunchuk.

NUNCHUK



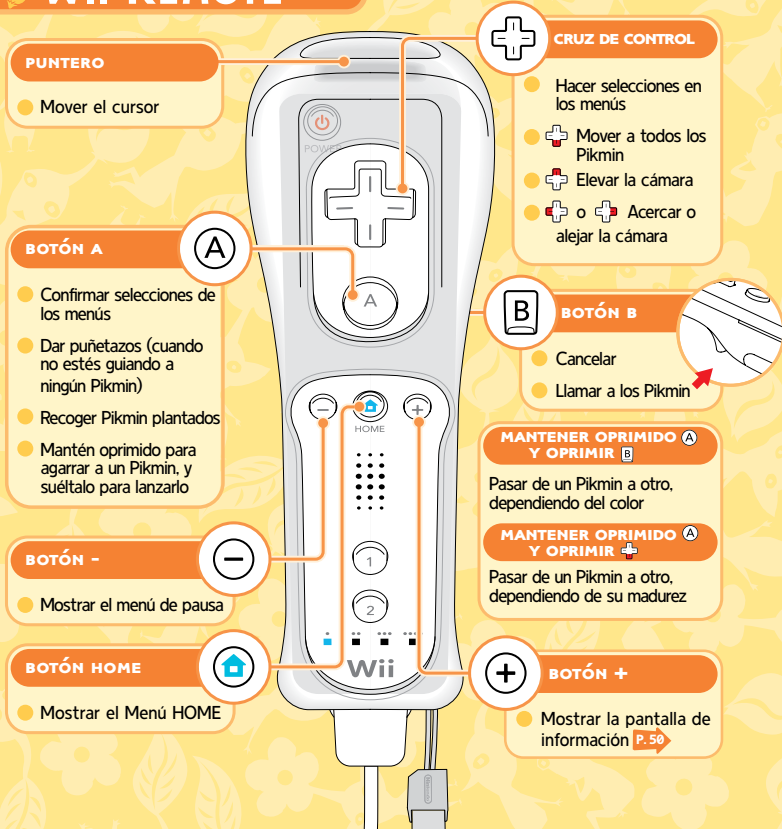
! Apuntar

Controlarás la mayoría de la acción del juego apuntando con el control Wii Remote a la pantalla de la televisión. El cursor  aparecerá en el lugar de la pantalla hacia donde estés apuntando. Oprime **A** para lanzar Pikmin a ese lugar, u oprime **+** para mover a tus Pikmin hacia ese sitio. También puedes apuntar a los Pikmin que estén desocupados y oprimir **B** para llamarlos.



Este juego no permite el uso del control de Nintendo GameCube.

Wii REMOTE



Algunos de los sonidos del juego se escuchan a través de la bocina del Wii Remote. Si apagas el volumen de la bocina del Wii Remote, todos los sonidos del juego se escucharán a través de los altavoces de tu televisión. Para obtener más detalles, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.

! ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

¡EMPECEMOS!



Enciende la consola Wii e introduce el disco de **New Play Control! Pikmin**.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.



1 Lee la pantalla que aparece a la derecha y oprime **A** para confirmar.

Nota: Esta pantalla aparecerá aunque introduzcas el disco del juego cuando la consola Wii ya esté encendida.



2 En el Menú de Wii, apunta al Canal Disco y oprime **A**.



Menú de Wii

3 Cuando aparezca la pantalla del Canal, apunta con el cursor a Comenzar y oprime **A**.



Pantalla del Canal

4 Verás una pantalla que te muestra cómo colocarte la correa de muñeca. Oprime **A** cuando hayas terminado de colocarte la correa de muñeca y verás la pantalla del título.



Pantalla del uso de la correa

PANTALLA DEL TÍTULO

En la pantalla del título, oprime **A** para mostrar el menú. Elige Empezar para ver la pantalla de selección de archivo y jugar. Selecciona Opciones para ver los siguientes ajustes:

Sonido Ajusta el volumen de los efectos de sonido y la música.

Puntuación máxima ... Consulta las puntuaciones más altas de las partidas finalizadas.

Nota: El modo Desafío se añadirá a este menú cuando hayas avanzado un poco en el juego. Este modo te reta a cultivar el mayor número posible de Pikmin en un solo día.

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARCHIVO

Si juegas por primera vez, elige uno de los tres archivos nuevos. Si continúas una partida guardada, elige ese Diario de a bordo.

* Elige un archivo y oprime **1** para copiarlo a un archivo vacío.

* Elige un archivo y oprime **2** para borrarlo.

CONTINUAR UNA PARTIDA

Cuando hayas elegido un Diario de a bordo, puedes oprimir **+** o **-** para elegir uno de los días que ya has jugado. Esta función es muy útil para empezar desde cualquier día si se acerca el final de los 30 días y no has conseguido tantas piezas como quieres. Sin embargo, debes recordar que si comienzas desde un día anterior, juegas ese día y guardas la partida, perderás tu progreso original.

! Guardar tu progreso

Puedes guardar tu progreso después de que el sol se ponga eligiendo Guardar. Para guardar, necesitas tener más de 31 bloques libres en la memoria de tu consola Wii. Los datos que hayas borrado o sobrescrito no pueden recuperarse, ¡así que ten cuidado!

Nota: Para obtener instrucciones sobre cómo borrar archivos de la memoria de la consola Wii, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.

LOS PIKMIN

La nave del capitán Olimar se ha estrellado en un planeta desconocido donde viven unas extrañas criaturas llamadas Pikmin. Existen Pikmin de tres colores diferentes. Entender las habilidades especiales de cada tipo de Pikmin es el primer paso para que Olimar pueda recoger las piezas de su nave espacial y salir del planeta.

¿QUÉ SON LOS PIKMIN?

Los Pikmin son una de las misteriosas formas de vida que Olimar encuentra en su aventura. Por alguna razón, los Pikmin parecen dispuestos a cooperar con él. Los Pikmin son muy inteligentes: Olimar puede lanzarlos, pedirles que transporten cosas o que luchen contra otras especies del planeta. Incluso llevarán a cabo muchas otras tareas por iniciativa propia.



GUÍA A 100 PIKMIN

Olimar puede llevar hasta 100 Pikmin a la vez. Este número incluye a los Pikmin plantados, los que están trabajando y los que están esperando órdenes.



¡LOS PIKMIN PUEDEN HACER MUCHAS COSAS!

Dependiendo de las circunstancias, los Pikmin actuarán de manera diferente cuando sean lanzados o cuando se les ordene que se agrupen. Los Pikmin trabajan mejor en equipo.

LUCHAR CONTRA ENEMIGOS



Los Pikmin pueden luchar contra otras criaturas del planeta y derrotarlas.

ROMPER PAREDES



Los Pikmin pueden atacar paredes para hacer que caigan.

LLEVAR COSAS



Los Pikmin pueden transportar píldoras y enemigos derrotados a las Cebollas. También pueden llevar piezas de vuelta a la nave espacial.

LLEVAR ROCAS-BOMBA



Los Pikmin amarillos pueden llevar rocas-bomba y colocarlas en lugares estratégicos para causar daños a enemigos y paredes.

MOVER OBSTÁCULOS



Los Pikmin se pueden agrupar para mover los obstáculos que bloqueen tu camino.

CONSTRUIR PUENTES



Los Pikmin pueden construir puentes para permitir el paso través de los ríos y cuerpos de agua.

COLORES DIFERENTES, HABILIDADES DIFERENTES

Los Pikmin y sus Cebollas pueden ser rojos, amarillos o azules, y tienen características distintas dependiendo del color. ¡Recuérdalas cuando des órdenes a los Pikmin!



PIKMIN ROJOS

¡Soportamos altas temperaturas y nuestros ataques son muy potentes!

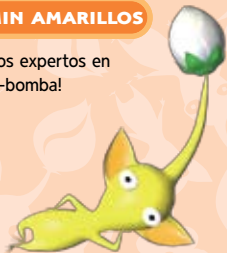


PIKMIN AZULES

¡Nos encanta el agua, y no afecta nuestra velocidad!

PIKMIN AMARILLOS

¡Somos expertos en rocas-bomba!



¡Comprueba lo alto que puedes lanzarnos!



¡Cuidado!

- Si los lanzas cerca de un obstáculo, los Pikmin amarillos activarán sus rocas-bomba. ¡No te acerques demasiado!
- Si después de lanzarlos con las rocas-bomba se quedan parados sin hacer nada, llámalos para que los activen.



CÓMO HACER MÁS PIKMIN

Para crear más Pikmin, debes ordenar a tus Pikmin que lleven píldoras o enemigos derrotados a una Cebolla. La Cebolla soltará más semillas de Pikmin.



LAS PÍLDORAS DE LAS FLORES

Cuando un Pikmin golpee una flor, esta se caerá al suelo y se transformará en una píldora.

PÍLDORA

Las píldoras son la fuente de energía que utiliza la Cebolla para crear nuevas semillas. El número que tienen dibujado indica la cantidad necesaria de Pikmin para transportar la píldora.



Los Pikmin transportan objetos a la Cebolla de su color. Cuando haya Pikmin de los tres colores transportando un objeto, la Cebolla del color predominante lo recibirá.

CÓMO MADURAN LOS PIKMIN

Si dejas Pikmin en el suelo durante un tiempo sin recogerlos, absorberán más nutrientes y madurarán tal y como se muestra en el dibujo. Los Pikmin más maduros son más veloces, y también pueden llevar píldoras y enemigos derrotados más rápido.



¡RECOGE TODAS LAS PIEZAS DE LA NAVE!



¡El Capitán Olimar se ha estrellado en un planeta desconocido! Para volver a casa, tendrá que recuperar todas las piezas perdidas de su nave espacial, el Dolphin. ¡Ha llegado la hora de pedir ayuda a los Pikmin y empezar a buscar!

REGLAS BÁSICAS

El planeta está dividido en distintas zonas, y Olimar puede explorar una cada día. El tiempo pasa automáticamente, y cuando el sol se pone, la aventura de Olimar de ese día también terminará. Una vez que hayas recogido un cierto número de piezas, la nave recuperará algunas habilidades y podrás explorar nuevas zonas.

Nota: No puedes explorar más de una zona por día.

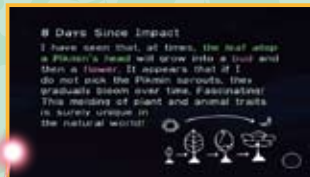
¡ENCUENTRA LAS 30 PIEZAS!

Cuando la nave espacial de Olimar entró en la atmósfera, 30 piezas críticas se rompieron y cayeron por todo el planeta. Olimar necesita todas las piezas para reparar el Dolphin y regresar a su hogar en el planeta Hocotate. ¡Explora todas las zonas y encuentra las piezas!



¡SÓLO TIENES 30 DÍAS!

Debido a la existencia de toxinas en la atmósfera del planeta, Olimar no tiene tiempo que perder para escapar. El sistema primario de supervivencia de su traje espacial lo protegerá de las toxinas de la atmósfera durante 30 días. ¡Si no encuentra todas las piezas de su nave en 30 días, todo habrá terminado!



QUÉ HACER CADA DÍA

Elige una zona y empieza a explorar. Cuando se ponga el sol, se acabará tu tiempo para explorar.

ELIGE UNA ZONA

Primero, selecciona la zona que quieres explorar. Oprime \ominus para volver a la pantalla del título.



PIEZAS DE LA ZONA ELEGIDA

- ★ indica las piezas que has encontrado, y
- ★ indica las piezas que quedan por encontrar.

NÚMERO DE PIKMIN DENTRO DE LAS CEBOLLAS

De izquierda a derecha, las cantidades indican el número de Pikmin rojos, amarillos y azules.

NÚMERO DE PIEZAS RECOGIDAS

CUADERNO DE BITÁCORA DE OLIMAR

Oprime \oplus para leer la página del día anterior del Cuaderno de Bitácora de Olimar.

EXPLORAR

Colabora con los Pikmin para explorar las zonas y encontrar las piezas perdidas de la nave espacial.

LA PUESTA DEL SOL

Las criaturas que habitan el planeta son muy agresivas cuando oscurece, así que Olimar debe despegar con su nave para estar seguro durante la noche. Los Pikmin regresarán a sus Cebollas y le seguirán. Sin embargo, existen restricciones sobre cuáles Pikmin subirán a sus Cebollas cuando el sol se ponga y cuáles se quedarán en el planeta.



- Los Pikmin que estén con Olimar regresarán a sus Cebollas.
- Los Pikmin que estén bajo las Cebollas o la nave espacial y los desocupados cerca de ellas regresarán a sus Cebollas.

* Los Pikmin plantados en el suelo permanecerán plantados y estarán seguros durante la noche.
* ¡Los Pikmin que estén trabajando, luchando o desocupados lejos de la nave no subirán a las Cebollas y serán devorados por enemigos durante la noche!

LA PANTALLA DEL JUEGO

La pantalla del juego se utiliza para explorar zonas. Consulta el monitor de Olimar para ver información sobre las piezas y los Pikmin.

PANTALLA PRINCIPAL

MEDIDOR SOLAR
Muestra la hora. Cuando llegue a la parte derecha de la barra, el día habrá terminado.

SALUD DE LA CRIATURA

NÚMERO DE DÍAS QUE OLIMAR HA ESTADO EN EL PLANETA

OBJETO TRANSPORTADO
El número de la parte superior muestra el mínimo número de Pikmin necesarios para llevar el objeto. El número de la parte inferior muestra el número de Pikmin que transportan el objeto.

ESTADO DEL TRAJE ESPACIAL DE OLIMAR

INFORMACIÓN DE LOS PIKMIN

VER INFORMACIÓN DE LOS PIKMIN

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR

NÚMERO TOTAL DE PIKMIN
Este número incluye a los Pikmin que están en el terreno y los que están en las Cebollas.

PIKMIN MÁS CERCANO
Muestra el Pikmin situado más cerca de Olimar. Será el siguiente Pikmin que Olimar arrojará.

NÚMERO DE PIKMIN SOBRE EL TERRENO
En total, no puede haber más de 100 Pikmin sobre el terreno.

EL MONITOR DE OLIMAR

Oprime para mostrar el monitor de Olimar y consultar información sobre los Pikmin y otros datos.

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR

De arriba a abajo, los números corresponden a los Pikmin rojos, amarillos y azules.

NÚMERO DE PIKMIN EN SUS CEBOLLAS

NÚMERO DE PIKMIN LIBRES (DESOCUPADOS Y PLANTADOS)

NÚMERO DE PIEZAS DE LA NAVE

NOMBRE DE LA ZONA

MAPA DE LA ZONA
Podrás ver el mapa de la zona cuando hayas recogido cierta pieza. Utiliza para desplazarte por el mapa, y y para acercarte y alejarte.

ICONOS DEL MAPA

- Posición de Olimar y dirección en la que mira.
- Ubicación actual del Dolphin.
- Ubicación de las piezas de la nave.
- Ubicación de cada cebolla.
- Ubicación de los Pikmin según su color.
- Ubicación de los Pikmin plantados/trabajando/desocupados.

PANTALLA DE CONTROLES

Oprime para ver la pantalla de controles y consultar la configuración del control.



EXPLORAR CON LOS PIKMIN

Cuando descubras una nueva zona, saca a tus Pikmin de sus Cebollas y comienza a explorar. Los Pikmin que lleves contigo te ayudarán a superar cualquier obstáculo que encuentres.

INSPECCIONAR LAS ZONAS

Cuando aterrices en una zona, lo primero que debes hacer es recoger los Pikmin que encuentres y sacar Pikmin de tus Cebollas. Después, utiliza a tus Pikmin para buscar las piezas de la nave y llevarlas de vuelta al Dolphin.

EL MENÚ DE PAUSA

Oprime **⊖** para detener el juego y mostrar el menú de pausa que aparece abajo. Para volver al juego, oprime **B** o **⊖**, o selecciona Continuar desde el menú.

Continuar	Volver al juego.
Ir a dormir	Terminar el día actual y volver al Dolphin.
Continuar última partida guardada	Volver a jugar el día actual. Regresarás a la pantalla de selección de datos sin guardar el juego.

! La energía de Olimar

Si Olimar es atacado, recibirá daño y perderá energía. Si pierde toda la energía, se verá obligado a regresar a la nave y terminará el día. Si esto ocurre, los depredadores nocturnos devorarán a la mayoría de los Pikmin que viajan con Olimar. ¡Debes tener cuidado!

* Los Pikmin que estén cerca de las Cebollas o la nave regresarán a las Cebollas, y los Pikmin plantados se quedarán donde están.

* Puedes reparar el traje de Olimar colocándote frente a la nave y oprimiendo **A**. Olimar recuperará la energía automáticamente al principio de cada día.

LAS CEBOLLAS

Las Cebollas son extraños objetos que sueltan semillas de Pikmin. Los Pikmin las utilizan como si fueran un nido. Hay Cebollas de tres colores: amarillo, azul y rojo. El color de una Cebolla indica el color de las semillas de Pikmin que soltará. Al final de cada día, debes devolver a los Pikmin a sus cebollas, y podrás volver a sacarlos al día siguiente. Las Cebollas seguirán a tu nave desde el momento que las descubras.



CÓMO RECOGER PIKMIN

La Cebolla suelta semillas de Pikmin cada vez que le llevas píldoras o enemigos derrotados. Después de poco tiempo, la semilla se convertirá en un Pikmin. Para recoger un Pikmin plantado, acércate a él y oprime **A**. Al sacar un Pikmin de la tierra, este seguirá a Olimar.

Nota: Cuando ya haya 100 Pikmin sobre el terreno, la Cebolla dejará de soltar semillas. Sin embargo, las semillas nuevas se guardarán en el interior de la Cebolla.



SACAR A LOS PIKMIN DE LAS CEBOLLAS Y HACER QUE ENTREN

Colócate debajo de una Cebolla y oprime **A** para hacer que los Pikmin salgan. Puedes hacer que vuelvan a la Cebolla siguiendo los mismos pasos. Inclina **⊙** hacia arriba o abajo para ajustar el número de Pikmin que quieres que salgan o entren.

NÚMERO DE PIKMIN QUE SALDRÁN O ENTRARÁN



PIKMIN QUE HAY EN LA CEBOLLA

NÚMERO DE PIKMIN CON OLIMAR

ACCIONES DE OLIMAR

Controla a Olimar y guía a los Pikmin para avanzar en el juego. Además de poder lanzar Pikmin, puedes dirigirlos para que trabajen en equipo.

MOVERSE

Inclina en una dirección para que Olimar se mueva hacia ella.

A PUÑETAZO

Si Olimar no tiene ningún Pikmin para lanzar, oprime para que dé un puñetazo.

! Ajustar la cámara



Oprime para cambiar el ángulo de la cámara. Oprime o para acercar o alejar la cámara. Oprime para colocar la cámara detrás de Olimar.

USAR A LOS PIKMIN

A RECOGER PIKMIN

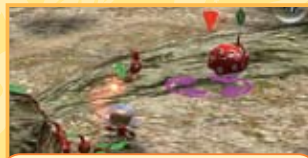
Acércate a un Pikmin plantado en la tierra y oprime para sacarlo. Oprime repetidamente para recoger todos los Pikmin plantados en una zona.

A LANZAR PIKMIN

Al viajar con los Pikmin, oprime para agarrar al más cercano. Suelta para lanzar al Pikmin en la dirección del cursor. En algunas situaciones, los Pikmin actuarán por voluntad propia.



APUNTA HACIA LA PANTALLA PARA MOVER EL CURSOR, Y...



USA PARA LANZAR PIKMIN.

Nota: Mantén oprimido para ordenar a tus Pikmin que se agrupen por colores. Mientras mantienes oprimido , oprime para lanzar a los Pikmin según el color de su grupo u oprime para lanzarlos dependiendo de su madurez. No olvides que tienes que oprimir y soltar para lanzar a los Pikmin. Cuando estén agrupados, puedes seguir lanzándolos según su grupo con .

SEPARAR A LOS PIKMIN

Oprime para agrupar a tus Pikmin según su color. Cuando lo hagas, se convertirán en Pikmin desocupados.



Los Pikmin desocupados son Pikmin que se han alejado del grupo o han sido separados por Olimar. Los Pikmin desocupados se quedarán quietos y no seguirán a Olimar. Para llamar a los Pikmin desocupados, apunta hacia ellos y oprime , o simplemente acércate a ellos y tócalos.



LLAMAR A LOS PIKMIN

Apunta con el cursor a los Pikmin desocupados y oprime para llamarlos. Cuando lo hagas, esos Pikmin irán detrás de Olimar y seguirán sus órdenes.



ALINEAR A LOS PIKMIN

Oprime para que los Pikmin formen una línea en la dirección del cursor. Una vez que lo hayan hecho, podrás mover al grupo entero.



¡MUEVE AL GRUPO DE PIKMIN!