



**NEED HELP WITH INSTALLATION OR SERVICE?
NEED TO ORDER PARTS OR ACCESSORIES?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.CA**

or call 1-800-255-3700
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific time, 7 days a week
TTY Consumer Service: 800-422-4281
(Times subject to change)

**BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION OU L'ENTRETIEN?
BESOIN DE COMMANDER DES PIÈCES
OU DES ACCESSOIRES?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.CA**

ou appelez le 1 (800) 255-3700
entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, 7 jours sur 7.
Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281
(Heures sujettes à changement)

Nintendo®

Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada
www.nintendo.ca

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.



55277A

PIKMIN 2



**INSTRUCTION BOOKLET /
MODE D'EMPLOI**



Vivid's Lair

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS BOOKLET 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, such as while 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 when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	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 after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents 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, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Electric Shock

To avoid electric shock when you use this system:

- Do not use the Nintendo GameCube during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.
- Use only the AC adapter that comes with your system.
- Do not use the AC adapter if it has damaged, split or broken cords or wires.
- Make sure that the AC adapter cord is fully inserted into the wall outlet or extension cord.
- Always carefully disconnect all plugs by pulling on the plug and not on the cord. Make sure the Nintendo GameCube power switch is turned OFF before removing the AC adapter cord from an outlet.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

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

⚠ CAUTION - Laser Device

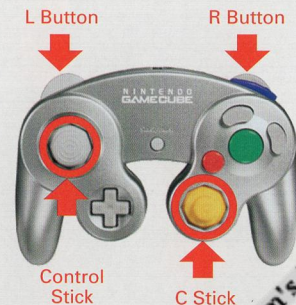
The Nintendo GameCube is a Class I laser product. Do not attempt to disassemble the Nintendo GameCube. Refer servicing to qualified personnel only.

Caution - Use of controls or adjustments or procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned ON, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



Vimm's Lair

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 présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.®
Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®



THIS GAME SUPPORTS
SIMULTANEOUS GAME PLAY
WITH TWO PLAYERS AND
CONTROLLERS.



THIS GAME REQUIRES A
MEMORY CARD FOR SAVING
GAME PROGRESS, SETTINGS
OR STATISTICS.



THIS GAME IS COMPATIBLE
WITH PROGRESSIVE SCAN
MODE TVs.



CE JEU PERMET À DEUX
JOUEURS DE JOUER
SIMULTANÉMENT, EN UTILISANT
DEUX CONTRÔLES MANUELS.



CE JEU REQUIERT UNE
CARTE DE MÉMOIRE POUR
LA SAUVEGARDE DE LA
PROGRESSION, DES RÉGLAGES
ET DES STATISTIQUES.



CE JEU EST COMPATIBLE
AVEC LES TÉLÉVISEURS
OFFRANT LE MODE DE
BALAYAGE PROGRESSIF.



NEED HELP PLAYING A GAME?

You can visit our website at www.nintendo.ca for game play information.
For automated game play tips and news, call Nintendo's Power Line at: 1-425-885-7529.
This may be a long distance call, so please ask permission from whom ever pays the phone bill.

Rather talk with a game counselor?

1-800-521-0900

Available in U.S. and Canada - \$1.50 per minute (U.S. funds). Please have Visa or MasterCard ready
6:00 a.m. to 7:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week

French-speaking representatives and game counselors are also available
7:00 a.m. to 4:00 p.m. Pacific Time, 7 days a week

Callers under 18 need to obtain parental permission to call. Prices subject to change.
TTY Game Play Assistance: 425-883-9714



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Fabriqués sous brevet de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

THIS GAME IS PRESENTED IN DOLBY PRO LOGIC II. TO PLAY GAMES THAT CARRY THE DOLBY PRO LOGIC II LOGO IN SURROUND SOUND, YOU WILL NEED A DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OR DOLBY PRO LOGIC IIx RECEIVER. THESE RECEIVERS ARE SOLD SEPARATELY.

CE JEU EST OFFERT EN DOLBY PRO LOGIC II. POUR JOUER DES JEUX PORTANT LE LOGO DE DOLBY PRO LOGIC EN SON AMBIANT, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.™, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

TOUS LES DROITS, Y COMPRIS CEUX DU JEU, DU SCÉNARIO, DE LA MUSIQUE ET DU PROGRAMME SONT RÉSERVÉS À NINTENDO. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2004 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

contents

Olimar's
Latest
Catastrophe

6

Game
Controls

8

Getting
Started

10

Saving

10

Game
Screen

11

Camera
Control

12

All
About
Pikmin

13

Exploring
the
Surface

16

Exploring
Underground

20

2-P
Battle

22

START/PAUSE
Screen

23

Challenge
Mode

26

Options,
High Scores
and
Bonuses

27



table des matières

La dernière
catastrophe
d'Olimar

32

Commandes
de jeu

34

Pour
commencer

36

Sauvegarde

36

Écran
de jeu

37

Commandes
de la caméra

38

Tout sur
les Pikmin

39

Exploration
de la
surface

42

Exploration
souterraine

46

Combat
à deux

48

Écran
START/PAUSE

49

Mode
Défi

52

Options,
scores élevés
et boni

53



OLIMAR'S LATEST CATASTROPHE

OLIMAR'S SAFE RETURN TO HOCOTATE

MY NAME IS CAPTAIN OLIMAR, AND I JUST GOT BACK FROM THE WORST VACATION IN THE HISTORY OF THE UNIVERSE! WHILE TRAVELING ACROSS THE VAST GALAXY, MY BELOVED SPACECRAFT WAS HIT BY AN ASTEROID AND I WAS FORCED TO CRASH-LAND ON AN UNCHARTED, BACKWATER PLANET! BACK ON MY HOME WORLD OF HOCOTATE, I'M A RENOWNED SPACE FREIGHT CAPTAIN, BUT EVEN I DIDN'T KNOW WHAT TO DO. MY SHIP WAS PULVERIZED INTO DOZENS OF PIECES THAT WERE SCATTERED ACROSS THE LANDSCAPE!

THANKFULLY, WITH THE HELP OF LOYAL AND FEROCIOUS ALIEN CREATURES I NAMED PIKMIN, I WAS ABLE TO FIND AND COLLECT ALL OF THE SHIP'S COMPONENTS AND REPAIR IT. BEFORE BLASTING OFF, I FOUND A SHINY ALIEN PLATTER I THOUGHT WOULD MAKE A GREAT SOUVENIR TO BRING BACK TO MY KIDS.

AFTER A LONG SPACE TREK BACK, I WAS OVERJOYED TO FINALLY TOUCH DOWN ON MY HOME WORLD AT THE HOCOTATE FREIGHT OFFICES. I HAD NO IDEA OF THE TERRIBLE NEWS THAT AWAITED ME THERE...



HOCOTATE FREIGHT IN PERIL!

THOUGH THE HISTORY OF HOCOTATE FREIGHT IS LONG AND ILLUSTRIOUS, IT HAS NEVER BEFORE FACED A THREAT OF THIS MAGNITUDE! AS ITS ESTEEMED PRESIDENT, I AM RESPONSIBLE FOR ITS PROFITABILITY, BUT CAN I BE FAULTED FOR SENDING YOUNG LOUIE ALONE ON AN IMPORTANT DELIVERY? MY VETERAN EMPLOYEE, OLIMAR, WAS ON VACATION... AND THOUGH LOUIE IS INEXPERIENCED, HE SEEMED COMPETENT ENOUGH.

WHEN LOUIE TOLD ME THE TRAGIC TALE OF HOW A SPACE BUNNY ATTACKED HIS SHIP AND DEVoured HIS PRECIOUS CARGO OF PIKPIK CARROTS, I NEARLY KEELED OVER! TO PAY FOR THE LOSS, HOCOTATE FREIGHT HAD TO TAKE OUT A LOAN OF SPIRIT-CRUSHING PROPORTIONS! WE SOLD OLIMAR'S BELOVED SHIP IN HIS ABSENCE, LEAVING US WITH ONLY ONE DILAPIDATED OLD SHIP. SADLY, THIS ONLY MADE A MINOR DENT IN THE MASSIVE DEBT.

I WAS SURE WE WERE DOOMED UNTIL OLIMAR MIRACULOUSLY RETURNED! WHEN I TOLD HIM ABOUT THE FATE OF HIS SHIP, HE DROPPED THE CURIOUS SOUVENIR HE WAS HOLDING. THE OLD SHIP'S SENSORS WENT WILD! IT SCANNED OLIMAR'S SOUVENIR AND APPRAISED IT AT AN ASTOUNDING 100 POKOS! THE ALIEN PLANET MUST BE CHOCK-FULL OF TREASURES LIKE IT!

OLIMAR, YOU AND LOUIE MUST RETURN IMMEDIATELY AND RECOVER AS MANY TREASURES AS YOU CAN TO REPAY THE DEBT AND SAVE HOCOTATE FREIGHT!





THESE THREE BUTTONS CONTROL YOUR CAMERA!



Centre the camera behind the leader



Zoom camera



Switch camera angle

START/PAUSE

Pause game and access these screens:

RADAR SCREEN
MENU SCREEN
ITEM SCREEN

○ Pg. 23 - 24



CONTROL STICK

Tilt fully

MOVE THE LEADER

Tilt slightly

MOVE THE CURSOR



USE THE ULTRA-BITTER SPRAY

Petrify enemies temporarily!

○ Pg. 18



Press Left or Right

SWITCH BETWEEN PIKMIN COLOURS

(while holding **A**).



USE THE ULTRA-SPICY SPRAY

Supercharge your Pikmin temporarily!

Hold **R** to change the perspective to the leader's eye level.



○ Pg. 18

CHANGE LEADERS



DISMISS AND SEPARATE PIKMIN BY COLOUR

Order the Pikmin under your control to separate by colour and stand at attention.

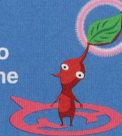


WHISTLE

Move the cursor over your Pikmin and press **B** to call them to attention with your whistle.

Hold **B** to expand the radius of your whistle.

○ Pg. 17 - 18



MOVE THE GROUP

Issues movement commands to all of your Pikmin ○



PUNCH

Punch to deliver a small amount of damage to enemies. Only usable when there are no Pikmin following closely behind you.

PLUCK A PLANTED PIKMIN

○ Pg. 14

THROW PIKMIN

○ Pg. 13

Line the **↑** up with the place you want to throw Pikmin, then press and release **A** to throw.

If you press and hold **A**, you can use **↑** to select the colour of Pikmin you are holding before you release **A** to throw it.



GETTING STARTED

Place the Pikmin 2 Game Disc into your Nintendo GameCube and insert a Memory Card into Slot A. Close the Disc Cover and press the POWER Button. When the title screen appears, press START/PAUSE to begin.

STARTING A NEW GAME

Select Begin and press **A** to access the Ship's Log selection screen. Choose a new file and press **A** to create a ship's log and begin a new game.

CONTINUING A GAME

If you want to continue a game that you have previously played and saved, select the Ship's Log you want to play on the Ship's Log selection screen and press **A**.

* You can save up to three game files.

- * The Memory Card in Slot A must have at least 27 blocks of memory free in order to save your progress.
- * Make sure that the Memory Card containing the Pikmin 2 save file is correctly inserted in the Nintendo GameCube.

Refer to the Nintendo GameCube manual for instructions on deleting Memory Card files or formatting a Memory Card.

SAVING

HOW TO SAVE

At the end of each day, you can save your progress by selecting Save from the save screen and pressing **A**.

- * When you venture underground or descend to the next sublevel, the game will save automatically.

EXPLORING UNDERGROUND Pg. 20

END OF THE DAY Pg. 24

Do not remove the Memory Card or turn the power OFF when saving. Doing so can damage the Nintendo GameCube and the Memory Card.



COPYING AND DELETING SAVE DATA

From the Ship's Log selection screen, press **Y** to copy a Ship's Log to another save file. To delete a Ship's Log, press **X**.

Erased files cannot be restored, so please be careful!

GAME SCREEN



SPACE SUIT DAMAGE

When a leader takes damage, his suit's health gauge will decrease. If the gauge is completely depleted, the leader is knocked out and must be returned to the ship to be revived.

ULTRA-BITTER SPRAY COUNT

ULTRA-SPICY SPRAY COUNT

PIKMIN CURRENTLY UNDER CONTROL

Only Pikmin under the leader's control will be displayed. The Pikmin shown will be thrown next.

- * You can choose which type and colour of Pikmin you want to throw.

1 Number of Pikmin under your control

2 Number of Pikmin in the field

You can have up to **100** Pikmin in the field at one time.

- * Pikmin that Olimar and Louie have not yet discovered are not included in the count.

SUN METRE

When the sun icon reaches the far-right side of the metre, the day will end.

- * On the first day of exploration, there is no Sun Metre.
- * Because of temporal anomalies, time does not pass underground. While you are underground, the Sun Metre is not displayed.

DAY

This counter shows the number of days that have passed since you landed on the planet.

- * There is no limit to the number of days you have to explore the planet.

TREASURE GAUGE

Once a certain treasure has been salvaged from the planet, a treasure-detecting gauge will appear on the in-game display.

3 Total Pikmin count

This is the total number of Pikmin in the field (including all regions), in the onion, and resting in the ship.

CAMERA CONTROL

Use the camera buttons to play from a wide variety of camera angles.

L Move the camera behind the leader

Hold to shift the camera behind the leader at eye level.

* Press **L** lightly and rotate the camera using .

* Press **L** fully to move the camera behind the leader.

Remember to change the camera angle if you're having a hard time seeing the on-screen action.



ZOOM IN AND PLAY CLOSE TO THE ACTION!



ZOOM OUT FOR AN OVERHEAD VIEW!

Z Change the camera view

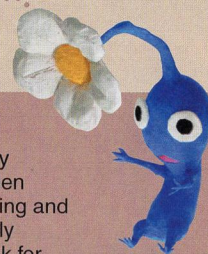
Press to shift the camera view between angled view and overhead view.

R Zoom camera

* Press to shift between the three levels of zoom.

* Press and hold to shift the view to the leader's eye view.

ALL ABOUT PIKMIN



WHAT ARE PIKMIN?

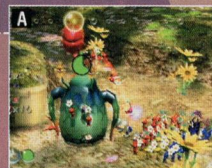
Captain Olimar first discovered Pikmin, a curiously helpful alien species, after crash-landing on an alien planet. These indispensable life-forms make locating and salvaging valuable treasures a breeze. Surprisingly intelligent, Pikmin faithfully follow their leader, think for themselves, and battle dangerous predators. Large hordes of Pikmin can swarm and conquer even the most massive beasts!

COMMAND UP TO 100 PIKMIN!

Pikmin follow closely behind their leader. Though you can have a maximum of 100 Pikmin under your control at any time, this number decreases if there are any Pikmin planted in the ground, working elsewhere, or wandering freely.

If the number of Pikmin in the field differs from the number of Pikmin under your control after you've gathered all of your Pikmin, there may be wild Pikmin nearby that you haven't discovered yet.

PIKMIN CAPABILITIES



- A** Battle enemies
- B** Squash barriers
- C** Carry treasures
- D** Break down walls
- E** Build bridges

Line the cursor up with the target and press **A** to throw a Pikmin.

or

Use **C** to rally Pikmin around enemies, traps, and obstacles.

WHERE PIKMIN COME FROM

Onions expel seeds that plant in the ground and grow into Pikmin. When the sprout grows long enough, press **A** to pluck the Pikmin.

THE ONION

In addition to releasing seeds, Onions act as the Pikmin's nest and mother ship. Store Pikmin inside their Onion until you want to call them out.

- * At the end of each day, any Pikmin under your control return to the safety of their Onion.
- * When there are already 100 Pikmin on the field, the Onion will not expel new seeds. Instead, the newly created seeds will be stored inside.

CALLING THE PIKMIN OUT OF THE ONION/STORING PIKMIN IN THE ONION

Pikmin can be called from the Onion at the beginning of each day. To do this, stand under the Onion and press **A**. Use **○** to enter the number of Pikmin you want to call out. Return Pikmin to the Onion in the same way.

ONION CHARACTERISTICS

- * Onions will only produce same-coloured Pikmin.
- * You can't store Pikmin in an Onion of a different colour.
- * There is no limit to the number of Pikmin you can store in an Onion.
- * If an Onion holds flower Pikmin, these Pikmin are released first. Bud Pikmin are released next, and leaf Pikmin last.
- * There are no purple or white Onions. These Pikmin are housed inside your ship.

PIKMIN SEED

HOW TO PLUCK PIKMIN

STAND NEXT TO A BURIED PIKMIN AND PRESS **A**.

- * To pluck several Pikmin quickly, tap **A** repeatedly.
- * When Olimar and Louie are working together, they team up to pluck Pikmin seeds much more quickly.
- * Pikmin cannot be plucked until they have sprouted.



Hold **○** Up or Down to speed up the deposit or withdrawal of Pikmin.

- * If all of the Pikmin of a colour are eliminated, that colour Onion will produce one Pikmin seed at the start of next day.

COLOURS OF PIKMIN



RED PIKMIN

Flame-resistant Pikmin with excellent attack ability.



YELLOW PIKMIN

Big-eared Pikmin that can be thrown high in the air. Also resistant to electricity.



BLUE PIKMIN

Aquatic Pikmin that feel at home underwater.



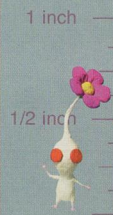
PURPLE PIKMIN

Burly Pikmin with ten times the muscle and weight of other Pikmin. Can daze and stun enemies when thrown.



WHITE PIKMIN

Small and fast. Resistant to poison. Good at finding buried treasure. Highly poisonous.



PURPLE AND WHITE PIKMIN

- * These rare Pikmin can be found in subterranean environments. **Pg. 20**
- * Instead of an Onion, purple and white Pikmin dwell inside the ship's hold. To call out purple and white Pikmin, stand in front of the ship and press **A**. **Pg. 14**
- * Purple and white Pikmin don't have Onions, so they deliver pellets and defeated creatures to each of the different Onions alternately. **Pg. 19**

SPACE SUIT DAMAGE

If Olimar and Louie are both defeated, the day automatically ends. Any Pikmin that are working, fighting, or idle will not make it back to the Onion in time and will fall victim to the nocturnal predators. The leaders will return to the surface at the start of the next day with freshly repaired spacesuits.



EXPLORING THE SURFACE

THE COURSE OF A DAY

The first day of Olimar's treasure-seeking expedition begins in the Valley of Repose.

Later, you will find treasures containing encoded map data that open up new areas to exploration.

To travel to another area

- 1 You must end your day and access the **area selection screen**. From there, you can fly to the newly discovered area.
- 2 Looking for good ways to spend your days? Here are a few exciting above-ground activities:

- Gather pellets and enemies to bolster the numbers of your Pikmin horde.
- Collect and salvage treasures.
- Break down walls and build bridges to access new areas and open up shortcuts.
- Collect berries to concoct potent sprays. Pg. 18
- Seek out entrances to holes and caves.

Exploring Underground Pg. 20

- 3 Gather all of your Pikmin together before sunset.

PIKMIN STAY ALIVE IF:

Pikmin currently under your control, standing near the Onion, or planted in the ground are safe from harm at the end of the day.



OTHERWISE...

Any other Pikmin will be left behind and eaten by the nocturnal predators.



- 4 Save at the daily report screen

* You cannot save in the morning or afternoon. You can save at the end of the day, when entering or exiting a hole, or when descending to another floor.

AREA SELECTION



The name of the area, the number of caves, and the number of treasures above and below ground are displayed on this screen.



Choose an area



Confirm



You can change areas at the end of the day only.



Piklopedia



Treasure Hoard



Pg. 25

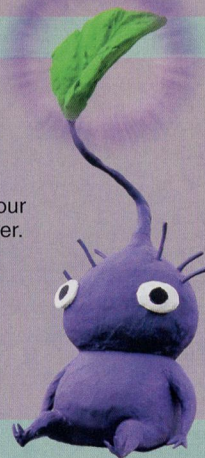
TREASURES

To order your Pikmin to carry a treasure back to the ship, throw your Pikmin at it or command them to move into it with . When the treasure arrives at the ship, your ship's nosecone will name the treasure and appraise its value.



FREE PIKMIN

When Pikmin lag behind the pack or are dismissed, they will become idle, standing in one spot and awaiting further orders. While they are free, they cannot be ordered. To call them to you, either use your whistle or physically **bump into them** with the leader.



Expand your search to unexplored areas! Master multitasking, and divide the labor of your Pikmin to ensure optimal productivity and efficiency.



INDEPENDENT EXPLORATION

Olimar and Louie don't have to explore together—they can split up and work independently to increase efficiency. For example, Olimar could be busy pulling Pikmin sprouts out of the ground while Louie watches over a group of Pikmin knocking down a wall on the opposite side of the area.

EXAMPLE

Olimar moves with Louie and the Pikmin

- 1 Press **X** to dismiss your Pikmin and Louie.

Olimar can move alone

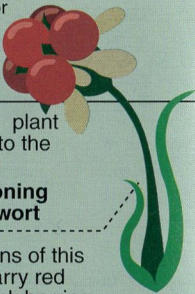
- 2 Press **Y** to switch between leaders.

Louie call the Pikmin and move to another location

- 3 Switch back and forth to accomplish your goals.

Louie can give the Pikmin directions while Olimar pulls Pikmin from the ground, for example.

- * When you want to work together again, place the cursor over the other leader and his Pikmin and blow your whistle.



MAKING SPRAYS

During your exploration, you may discover a unique plant that bears powerful berries. Take these berries back to the ship to concoct potent sprays.

Berries

To harvest berries from a burgeoning spiderwort, throw Pikmin or command them into the base of the plant. **10 berries** are required to produce each dose of concentrated spray.

Burgeoning Spiderwort

Variations of this plant carry red and black berries.

NOTES ABOUT THE BURGEONING SPIDERWORT

- * The burgeoning spiderwort grows in a handful of places that are naturally prone to infection by mold-like growths. Attack these growths with your Pikmin to allow the plant to grow again.
- * You can also find Ultra-Spicy and Ultra-Bitter extract on defeated creatures, inside egg sacs, and in other areas.



ULTRA-BITTER SPRAY

Produced with purple berries.

Spray on creatures to petrify them temporarily. If a creature is defeated while petrified, it will turn to dust and leave behind only a strange extract.

- * You cannot carry petrified creatures.



ULTRA-SPICY SPRAY

Produced with red berries.

Spray to invigorate all Pikmin under your control, increasing their attack power and movement speed.

HOW TO MAKE MORE PIKMIN

Carry pellets and defeated enemies to the Onion to breed more Pikmin.

Pikmin naturally carry pellets to the Onion of their colour. If a mixed crew of Pikmin are carrying an object, the colour majority dictates the destination.

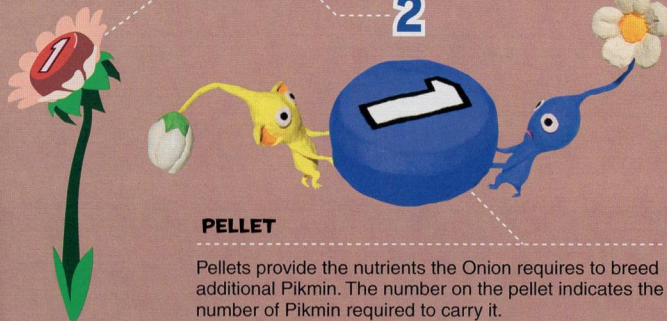
PELLET POSIES

Knock down Pellet Posies to extract the nutritious pellet.

The number of Pikmin carrying the object

$\frac{1}{2}$

The number of Pikmin needed to carry the pellet



PELLET

Pellets provide the nutrients the Onion requires to breed additional Pikmin. The number on the pellet indicates the number of Pikmin required to carry it.

INCREASING PIKMIN

- * Because purple or white Pikmin have no Onions, you cannot increase their numbers the same way you can with the other types.
- * The more Pikmin carrying the pellet or enemy, the faster they will be able to carry it.
- * More Pikmin seeds will be released if a pellet is carried to a same-coloured Onion.



RAISING PIKMIN

If you leave Pikmin in the ground long enough, they will eventually grow and bloom into flowers. The more they grow, the faster they become.

GROWTH TIPS

- * Flower Pikmin carry pellets, enemies, and treasures faster than less-developed Pikmin.
- * Feed your Pikmin nectar to instantly bloom them into flower Pikmin.
- * Flower Pikmin can lose their flower if they take damage.

EXPLORING UNDERGROUND

TIME DOES NOT PASS WHILE YOU ARE EXPLORING UNDERGROUND.

ABOVE GROUND

- 1 Find the entrance to a hole. If the entrance is closed by a rock barrier, swarm your Pikmin to shatter it.
- 2 Press **A** at the entrance to enter the cave with the Pikmin that are under your control.

The game will save automatically  Pg. 10

Cave Threats

These icons indicate the types of threats you'll encounter in the cave. The four threat icons are fire, water, electricity, and poison.



Underground caves are often teeming with dangerous predators, but they also hold many valuable treasures.

UNDERGROUND

- 3 Holes are divided into sublevels. While underground, you can only perform these basic tasks:

Search for treasures and carry them to the Research Pod.

Defeat creatures and take them to the Research Pod.

Break down walls and other obstacles.

Look for holes to travel to even deeper sublevels. When you do, the game will automatically save.

- 4 Enter a geyser and transport back to the surface with your Pikmin.  You can save your game.

ABOVE GROUND

- 5 Once you're safely back above ground, you'll have to end the day and return to the ship to store the treasures you collected underground.

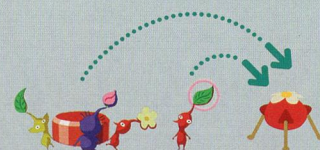
* Because of a powerful magnetic field deep under the surface, time does not pass underground. When you climb back to the surface, you will return at the exact moment in time that you entered the hole. Time will not have passed.

* Each area has multiple holes to explore.



RESEARCH POD

Louie, Olimar, and all of the Pikmin currently under their control (to a maximum of 100 Pikmin) can enter a hole.



Any Pikmin working or idle will return to the Onion. Buried Pikmin will stay in the ground.



RESEARCH POD

When Louie and Olimar enter a hole, the Research Pod will separate from the ship and accompany them underground. During the spelunking expedition, Pikmin will carry any treasures and creatures they find to the Research Pod.



GEYSER

* The treasures and creatures that you have gathered will not be considered stored and collected until you safely reach the surface using a geyser.



2-P BATTLE

In this rough and ruthless two-player mode, one player is red and the other is blue. To win, you must either steal your opponent's marble and carry it to your Onion or find four yellow marbles and carry them to your Onion.

- * Pikmin that have been eaten by creatures cannot be recovered.
- * If your character falls in battle or you lose all of your Pikmin, you have lost and the game is over.



- Choose a Battle Arena
- A Confirm
- Z Rules
- B Return to the title screen

Adjust handicap settings with **L** and **R**. This determines the number of Pikmin each player begins with.

COURSE SELECT SCREEN



P1

- * You cannot call your opponent's Pikmin with your whistle by pressing **B**.

P2

Roulette

Find a cherry and carry it back to your Onion to earn a spin on the roulette wheel. The wheel is lined with a wide variety of helpful bonuses for your team and devious afflictions for your opponent. The wheel will spin and stop by itself. The effects you win on the roulette can be used at any time.

- * You can hold up to four roulette effects at any time.

In both 2-P Battle and Challenge Mode, the placement of the items will change every time you play a map. Press **START/PAUSE** at any time to exit.

START/PAUSE SCREENS

Press **START/PAUSE** to access the radar, menu, and item screens.

RADAR SCREEN

Number of Pikmin in the Onion

The numbers are displayed in the Pikmin colours

Number of Pikmin under your control

Area Map

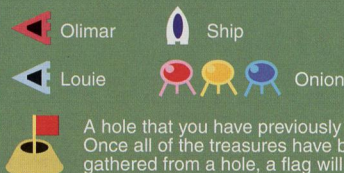
Use  to move the map and use  to zoom in or out.



The number of free Pikmin

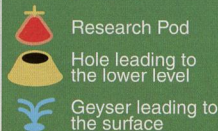
- * The map shows only the level you are on. Any areas you have not yet explored will not appear on the map.

Map Icons



A hole that you have previously explored. Once all of the treasures have been gathered from a hole, a flag will appear.

Underground



 Zoom in on the map to see where Pikmin are located based on their colour. Free and working Pikmin will also be displayed.

PRESS **R ON THE RADAR SCREEN TO REACH THE MENU SCREEN.**

MENU SCREEN (SURFACE)

MENU SCREEN (UNDERGROUND)

From here, you can see how many Pokos you have accumulated. In addition, you can also choose one of the following:

Continue	Return to game	Continue	Return to game
Go to Sunset	End the day immediately and bring up Today's Report.	Give Up and Escape	Abandon the treasure you have collected in the hole and escape with your Pikmin to the surface.

PRESS ON THE RADAR SCREEN TO REACH THE ITEM SCREEN

Check the contents of your Exploration Kit and the number of sprays you have at your disposal.



Berries Collected

The number of burgeoning spiderwort berries you have collected. Collect 10 berries to produce one spray.

END OF THE DAY

TODAY'S REPORT

At the end of the day, the ship will tally the amount of Pokos you've earned and the number of Pikmin you have bred and lost throughout the day. You also can read intergalactic e-mail.

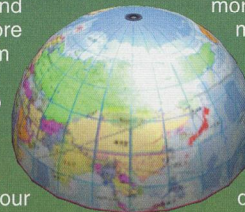


* Press  to go to the next screen or  to go back to the previous one.

* From the e-mail screen, press  or  to read previously received messages.

WHAT IS THE EXPLORATION KIT?

The ship's vast hold contains all kinds of curious odds and ends. As you collect more treasures, some of them can be combined with these odds and ends to create powerful Expedition Kit tools for Olimar and Louie. These tools will make your



exploration efforts safer, more efficient, and even more fruitful. And perhaps more importantly, each treasure you collect brings you closer to repaying the company's sizeable debt.

AREA SELECTION SCREEN

PIKLOPEDIA

Study the creatures you have encountered!

Press  to throw the creature a Pikpik carrot. Press  to read Olimar's notes on the creature.

TREASURE HOARD

Collect all of the treasures in a unique set to read the ship's sales pitch for each item!

 Zoom



  Switch between the screens

Read fascinating facts and stories about the treasures and creatures you have collected!

Scroll through the treasures or creatures you want to view using  and press  to read Olimar's notes.

 Move the camera

 Zoom

 Return to the Area Selection screen

CHALLENGE MODE

Find a special treasure in the main game to unlock Challenge Mode. A Challenge Mode option appears on the title screen once you've unlocked it. In this mode, you must earn as many points as possible by conquering areas packed with creatures and treasures with only a limited number of Pikmin and a short amount of time.

CHOOSING CHALLENGE ARENAS



Arena Information

The column on the left side of the screen indicates the colour and number of Pikmin and types of sprays you will have at your disposal, along with the number of floors in the arena and the current single-player and two-player cooperative high scores.

- * Clear arenas to unlock additional challenges.
- * Challenge arenas can be played either single player or in two-player cooperative mode.

Total amount you have earned

The Key

When you find The Key, take it to the Research Pod to open up a hole leading deeper underground. Take as many treasures as you can to the Pod and ride the geyser to the surface to clear the course.

RESULTS SCREEN



The faster you clear a challenge arena, the more time-bonus points you will receive on the results screen.

Time Remaining

- * The game ends if you fail to reach the exit and complete the challenge arena before time runs out.

OPTIONS

Select Options from the title screen to adjust the game settings. From the options menu, use to select the feature you want to adjust.

Once you have changed the settings, choose "Save settings" and press to save.

RUMBLE FEATURE

Set the controller rumble function to ON or OFF.

SOUND

Set the sound to output in Mono, Stereo, or Surround.

MUSIC

Adjust the volume of the background music..

SOUND EFFECTS

Adjust the volume of the sound effects.

DEFlickER

Set the deflicker feature to ON for softer graphics or OFF for crisper graphics.



HIGH SCORES

Select High Scores from the title screen to view statistics on days spent adventuring, Pikmin lost, Pikmin born, and total play time.

- * The first, second, and third best scores are recorded.
- * Grand Total shows the high scores you received at the point you paid back all of the debt.
- * Treasures shows the high scores you received at the point you collected 100% of the treasures.

- Scroll through entries
- Return to title screen

BONUSES

From the bonuses screen, you can view cinemas you have unlocked. Keep playing the game to unlock more cinemas!

Use to select a cinema, and press to watch your selection. To return to the title screen, press .

Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system 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.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service* (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:

Nintendo Consumer Service

www.nintendo.com

or call 1-800-255-3700

(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-O

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at www.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 on-line or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo or referred to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. 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 or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair 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 PAK & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (Game Paks 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 or a NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER will repair the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our web site at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and/or referral to the nearest NINTENDO AUTHORIZED REPAIR CENTER. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to the nearest service location. 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, DEFACED 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.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES 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, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- 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 à 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
Troubles de la vue	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

Après quelques heures, 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. Il est recommandé aux parents de 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 fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Choc électrique

Pour éviter les chocs électrique en utilisant cet appareil :

- N'utilisez pas le Nintendo GameCube pendant un orage. Vous pourriez être victime d'un choc provenant d'un éclair.
- N'utilisez que l'adaptateur CA fourni avec votre appareil.
- N'utilisez pas un adaptateur CA dont le cordon ou les fils sont endommagés, fendus ou brisés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou dans la prise d'une rallonge électrique.
- Débranchez toujours soigneusement toutes les connexions en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le commutateur du Nintendo GameCube est en position Off (hors fonction) avant de retirer le cordon de l'adaptateur CA d'une prise.

⚠ AVERTISSEMENT - 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.

⚠ AVERTISSEMENT - Mécanisme au laser

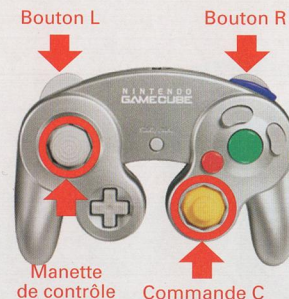
Le Nintendo GameCube est un appareil au laser de catégorie I. N'essayez pas de démonter le Nintendo GameCube. Confiez votre appareil à du personnel qualifié pour sa réparation.

Avertissement - L'utilisation des commandes ou des réglages ou des procédures autres que ceux spécifiés aux présentes pourrait causer une exposition dangereuse aux radiations.

REMISE À ZÉRO DU CONTRÔLE MANUEL

Si vous appuyez sur les boutons L ou R, ou déplacez la manette ou la commande C hors de leur position neutre pendant que vous mettez l'appareil en fonction, ces positions deviendront la position neutre, causant le mauvais fonctionnement du jeu pendant la partie.

Pour remettre le contrôle manuel à zéro, relâchez toute pression sur les boutons et la manette pour leur permettre de reprendre leur position neutre correcte et maintenez la pression sur les boutons X, Y, de mise en marche et de pause simultanément pendant 3 secondes.



LA DERNIÈRE CATASTROPHE D'OLIMAR

LE RETOUR D'OLIMAR, SAIN ET SAUF, À HOCOTATE



MON NOM EST CAPITAINE OLIMAR ET JE REVIENS TOUT JUSTE DES PIRES VACANCES DE L'HISTOIRE DE L'UNIVERS. EN VOYAGEANT À TRAVERS LA VASTE GALAXIE, MON CHER VAISSEAU SPATIAL A ÉTÉ FRAPPÉ PAR UN ASTÉROÏDE ET J'AI ÉTÉ FORCÉ À ATTERRIR D'URGENCE SUR UNE PLANÈTE INCONNUE. CHEZ MOI, À HOCOTATE, JE SUIS UN CÉLÈBRE PILOTE DE VAISSEAU CARGO DE L'ESPACE, MAIS, MÊME MOI, JE NE SAVAIS QUOI FAIRE. MON VAISSEAU A ÉTÉ RÉDUIT EN MIETTES ÉPARPILLÉES DANS LE DÉCOR!

UNE CHANCE, AVEC L'AIDE DE CRÉATURES EXTRATERRESTRES LOYALES ET FÉROCES QUE J'AI APPELÉES LES PIKMIN, J'AI PU TROUVER ET RAMASSER DE TOUT NOUVEAUX COMPOSANTS DE VAISSEAU POUR LE RÉPARER. AVANT DE REPARTIR, J'AVAIS TROUVÉ UNE ASSIETTE

EXTRATERRESTRE BRILLANTE QUE J'AI CRU POUVOIR RAPPORTER COMME SOUVENIR À MES ENFANTS.

APRÈS LE LONG VOYAGE DU RETOUR, J'ÉTAIS RAVI D'ATTERRIR CHEZ MOI, PRÈS DES BUREAUX DU CARGO DE HOCOTATE. JE N'AVAIS AUCUNE IDÉE DES NOUVELLES QUI M'Y ATTENDAIENT...



HOCOTATE FREIGHT EN DANGER!



SI L'HISTOIRE DE LA SOCIÉTÉ HOCOTATE FREIGHT EST LONGUE ET ILLUSTRÉE, CELLE-CI N'A JAMAIS FAIT FACE À UNE TELLE MENACE! PRÉSIDENT ESTIMÉ DE TOUS, JE SUIS RESPONSABLE DE SA RENTABILITÉ. MAIS, EST-CE QU'ON ME REPROCHERA D'ENVOYER LE JEUNE LOUIE FAIRE SEUL UNE LIVRAISON IMPORTANTE? EMPLOYÉ VÉTÉRAN, OLIMAR ÉTAIT EN VACANCES... ET MÊME SI LOUIE N'A PAS D'EXPÉRIENCE, IL SEMBLE SUFFISAMMENT COMPÉTENT.

QUAND LOUIE M'A RACONTÉ COMMENT UN LAPIN SPATIAL A TRAGIQUEMENT ATTAQUÉ SON VAISSEAU ET DÉVORÉ SA PRÉCIEUSE CARGAISON DE CAROTTES PIKPIK, J'EN AI ÉTÉ RENVERSÉ! POUR PAYER CETTE PERTE, HOCOTATE FREIGHT DEVAIT FAIRE UN EMPRUNT DE PROPORTIONS ÉCRASANTES! EN SON ABSENCE, NOUS AVONS VENDU LE CHER VAISSEAU D'OLIMAR, CE QUI NE NOUS LAISSAIT QU'UN VIEUX VÉHICULE SPATIAL DILAPIDÉ. MALHEUREUSEMENT, CELA NE COUVRAIT QU'UNE MINUSCULE PORTION DE NOTRE DETTE IMPOSANTE.

J'ÉTAIS CERTAIN QUE NOUS ÉTIIONS LAVÉS, JUSQU'À CE QUE, MIRACULEUSEMENT, OLIMAR REVIENNE. JE LUI AI RACONTÉ LE DESTIN DE SON VAISSEAU ET IL EN A ÉCHAPPÉ SON SOUVENIR. LES SENSEURS DE SON ANCIEN VAISSEAU FIRENT DES LEURS! ILS SE MIRENT À EXAMINER LE SOUVENIR D'OLIMAR, POUR L'ÉVALUER À 100 POKOS! L'ÉTRANGE PLANÈTE DOIT ÊTRE REMPLIE DE TRÉSORS DE CETTE SORTIE!

OLIMAR, LOUIE ET TOI DEVEZ Y RETOURNER IMMÉDIATEMENT ET RÉCUPÉRER AUTANT DE TRÉSORS QUE POSSIBLE POUR REPAYER LA DETTE ET SAUVER HOCOTATE FREIGHT!





CES TROIS BOUTONS CONTRÔLENT TA CAMÉRA!



Centre la caméra derrière le leader



Zoom de la caméra



Changement d'angle

START/PAUSE

Fais une pause et accède à ces écrans:

ÉCRAN DU RADAR
ÉCRAN DU MENU
ÉCRAN DES ARTICLES

P. 49 à 50



MANETTE

Incline-la complètement.
DÉPLACE LE LEADER

Incline-la un peu

DÉPLACE LE CURSEUR



UTILISE LE VAPORISATEUR SUPER AMER

Pétrifie temporairement tes ennemis!

P. 44

CHANGE TES PIKMIN DE COULEUR

(en maintenant la pression sur **A**).



UTILISE LE VAPORISATEUR SUPER ÉPICÉ

Supercharge ton Pikmin temporairement!

P. 44



Maintiens la pression sur **R** pour placer la perspective à la hauteur des yeux du leader.



P. 44

CHANGE LE LEADER



CLASSIFIE LES PIKMIN PAR COULEUR

Commande aux Pikmin sous ton contrôle de se rassembler selon leur couleur et de se tenir à l'attention.



SIFFLET

Déplace le curseur sur tes Pikmin et appuie sur le bouton **B** pour les rappeler à l'attention avec ton sifflet.

Maintiens la pression sur **B** pour augmenter le rayon d'action de ton sifflet.

P. 43 et 44



DÉPLACE LE GROUPE

Donne des commandes de mouvement à tous tes Pikmin. P. 39



COUP DE POING

Un coup de poing endommage légèrement l'ennemi. À utiliser seulement quand d'autres Pikmin ne vous suivent pas.

SÈME UN PIKMIN P. 40

LANCE UN PIKMIN P. 39

Aligne le  en pointant l'endroit où tu veux lancer un Pikmin, puis appuie et relâche le bouton **A** pour lancer.

Si tu maintiens la pression sur **A**, tu peux utiliser  pour choisir la couleur du Pikmin que tu tiens avant de relâcher le bouton **A** pour le lancer.

POUR COMMENCER

Place le disque de jeu de Pikmin 2 dans ton Nintendo GameCube et insère une carte de mémoire dans la fente A. Referme le couvercle du logement du disque et allume l'appareil en appuyant sur le bouton POWER. À l'apparition de l'écran titre, appuie sur le bouton START/PAUSE pour commencer.

POUR LANCER UNE NOUVELLE PARTIE

Choisis «Begin» et appuie sur le bouton **A** pour accéder à l'écran de sélection du registre du vaisseau (Ship's Log). Choisis un nouveau fichier et appuie sur **A** pour créer un registre et commencer une nouvelle partie.

POUR CONTINUER UNE PARTIE

Si tu veux continuer une partie déjà commencée et sauvegardée, choisis le registre du vaisseau désiré pour passer à l'écran de sélection et appuies sur le bouton **A**.

* Tu peux sauvegarder jusqu'à trois fichiers.

- * La carte de mémoire de la fente A doit offrir au moins 27 blocs de mémoire libres pour sauvegarder ta progression.
- * Assure-toi que la carte de mémoire contenant le fichier sauvegardé de Pikmin 2 est correctement insérée dans le Nintendo GameCube.

Consulte le mode d'emploi du Nintendo GameCube pour savoir comment effacer les données et formater les cartes de mémoire.

SAUVEGARDE

COMMENT SAUVEGARDER ÉCRAN DE SAUVEGARDE

À la fin de chaque jour, tu peux sauvegarder ta progression en choisissant «Save» à l'écran de sauvegarde et en appuyant sur le bouton **A**.

* Quand tu t'aventures sous la surface ou descends au sous-sol suivant, la partie se sauvegarde automatiquement.

EXPLORATION SOUS TERRE ○ P. 46

LA FIN DU JOUR ○ P. 50

Ne retire pas la carte de mémoire et n'éteins pas l'appareil pendant la sauvegarde, ce qui pourrait endommager ton Nintendo GameCube et la carte de mémoire.



COPIER ET EFFACER DES DONNÉES

À l'écran de sélection de registre du vaisseau (Ship's Log), appuie sur le bouton **Y** pour copier un registre dans un autre fichier. Pour effacer un registre, appuie sur le bouton **X**.

Les fichiers effacés ne peuvent pas être restaurés, alors, attention!

ÉCRAN DE JEU



DOMMAGES CAUSÉS À L'HABIT SPATIAL

Quand un leader subit des dommages, la jauge de santé de son habit diminue. Si elle tombe à zéro, le leader est fini et doit retourner au vaisseau pour être régénéré.

DÉCOMPTE DU VAPORISATEUR SUPER AMER

DÉCOMPTE DU VAPORISATEUR SUPER ÉPICÉ

PIKMIN ACTUELLEMENT SOUS CONTRÔLE

Seuls les Pikmin sous le contrôle du leader sont affichés. Ils sont les prochains à être lancés.

* Tu peux choisir le type et la couleur des Pikmin que tu veux lancer.

1 Nombre de Pikmin sous ton contrôle

2 Nombre de Pikmin sur le champ de jeu

Tu peux avoir simultanément jusqu'à 100 Pikmin sur le champ de jeu.

* Les Pikmin qu'Olimar et Louie n'ont pas encore découverts ne font pas partie de décompte.

JAUGE DE SOLEIL

Quand l'icône du soleil atteint le côté droit, le jour se termine.

- * Le premier jour de l'exploration, il n'y a pas de jauge de soleil.
- * À cause d'anomalies temporelles, sous terre, le temps ne passe pas. Sous terre, la jauge de soleil n'est pas affichée.

JOUR

Le compteur montre le nombre de jours qui sont passés depuis ton atterrissage sur la planète.

* Il n'y a pas de limite de temps pour ton exploration de la planète.

JAUGE DE TRÉSOR

Quand un certain trésor a été récupéré sur la planète, une jauge de détection de trésor apparaît sur l'écran de la partie en cours.

3 Nombre total de Pikmin

Ceci est le nombre total de Pikmin sur le champ de jeu (toutes régions confondues), dans l'oignon et au repos dans le vaisseau.

COMMANDE DE LA CAMÉRA

Utilise les boutons de la caméra pour jouer dans de nombreuses perspectives.

Déplace la caméra derrière le leader

Maintiens la pression pour placer la caméra derrière le leader, à hauteur des yeux.

* Appuie sur  légèrement et fais pivoter la caméra en utilisant .

* Appuie sur  complètement pour déplacer la caméra derrière le leader.

N'oublie pas de changer l'angle de la caméra s'il t'est difficile de voir l'action à l'écran.



ZOOM AVANT POUR JOUER PRÈS DE L'ACTION!



ZOOM ARRIÈRE POUR UNE VUE EN CONTRE-PLONGÉE!

Change l'angle de la caméra

Appuie pour changer l'angle de la caméra, du côté à la contre-plongée.

Zoom de la caméra

* Appuie pour avancer entre les trois niveaux du zoom.

* Maintiens la pression pour changer la perspective à hauteur des yeux du leader.

TOUT SUR LES PIKMIN



QUE SONT LES PIKMIN?

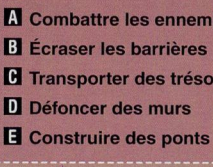
Capitaine Olimar a, le premier, découvert les Pikmin, une espèce extra-terrestre curieusement utile, après avoir atterri d'urgence sur une planète inconnue. Ces formes de vie indispensables localisent et récupèrent de précieux trésors très facilement. Étonnamment intelligents, les Pikmin suivent fidèlement leur leader, pensent par eux-mêmes et combattent de dangereux prédateurs. Des vastes hordes de Pikmin peuvent envahir et conquérir même les bêtes les plus imposantes!

COMMANDE JUSQU'À 100 PIKMIN

Les Pikmin suivent de très près leur leader. Même si tu peux en posséder jusqu'à 100 en tous temps, ce nombre décroît s'il se trouve des Pikmin plantés dans le sol, travaillant autre part ou se promenant librement.

Si, après les avoir tous rassemblés, le nombre de Pikmin sur le champ de jeu diffère du nombre de Pikmin sous ton contrôle, c'est qu'il pourrait y avoir dans les environs des Pikmin sauvages que tu n'as pas encore découverts.

HABILETÉS DES PIKMIN



- A** Combattre les ennemis
- B** Écraser les barrières
- C** Transporter des trésors
- D** Défoncer des murs
- E** Construire des ponts

 Aligne ton curseur avec la cible et appuie sur le bouton **A** pour lancer un Pikmin.

ou

Utilise le bouton **C** pour rassembler les Pikmin autour des ennemis, des pièces et des obstacles.

D'OÙ VIENNENT LES PIKMIN

Les oignons expulsent des graines qui se plantent dans le sol et croissent pour devenir des Pikmin. Quand le germe croît suffisamment longtemps, appuie sur le bouton **A** pour les tirer du sol.

L'OIGNON

En plus de lâcher des graines, les oignons servent de nids et de vaisseau-mère aux Pikmin. Range les Pikmin dans leur oignon jusqu'au moment de les appeler.

- * À la fin de chaque jour, un Pikmin sous ton contrôle retourne à la sécurité de son oignon.
- * Quand il y a déjà 100 Pikmin sur le champ de jeu, l'oignon ne relâche plus de nouvelles graines. Au lieu de cela, les nouvelles graines seront sauvegardées à l'intérieur.

GRAINE DE PIKMIN

COMMENT RÉCOLTER LES PIKMIN

TIENS-TOI PRÈS D'UN PIKMIN ENTERRÉ ET APPUIE SUR LE BOUTON **A**.

- * Pour récolter rapidement plusieurs Pikmin, tapote à répétition sur **A**.
- * Quand Olimar et Louie travaillent ensemble, ils font équipe pour récolter les graines de Pikmin beaucoup plus vite.
- * Les Pikmin ne peuvent pas être récoltés avant leur germination.

POUR FAIRE SORTIR LES PIKMIN DE LEUR OIGNONNET POUR RANGER LES PIKMIN DANS LEUR OIGNON

Au début de chaque jour, on peut appeler les Pikmin et les faire sortir des oignons. Pour le faire, tiens-toi sous l'oignon et appuie sur le bouton **A**. Utilise la  pour inscrire le nombre de Pikmin que tu veux appeler et retourne ces Pikmin dans leur oignon de la même façon.

CARACTÉRISTIQUES DES OIGNONS

- * Les oignons ne produisent que des Pikmin de la même couleur.
- * Tu ne peux pas ranger des Pikmin dans un oignon d'une couleur différente.
- * Il n'y a pas de limite au nombre de Pikmin qu'on peut ranger dans un oignon.
- * Su un oignon contient des Pikmin fleurs, ceux-ci seront relâchés les premiers. Ensuite, viennent les Pikmin en bouton et, en fin, les Pikmin à feuille.
- * Il n'y a pas d'oignon violet, ni blanc. Ces Pikmin se rangent dans ton vaisseau.



Pikmin dans l'oignon.

Nombre de Pikmin à relâcher.

Nombre de Pikmin en ta possession et de même couleur que l'oignon / Nombre total de Pikmin sur le champ de jeu.

Pousse la  vers le haut ou vers le bas pour accélérer le dépôt ou le retrait de Pikmin.

- * Si tous les Pikmin d'une couleur sont éliminés, l'oignon de cette couleur produira une graine de Pikmin au début du jour suivant.

COULEURS DES PIKMIN

PIKMIN ROUGE

Pikmin ignifuge avec une excellente capacité d'attaque.



PIKMIN JAUNE

Pikmin à grandes oreilles qu'on peut lancer haut en l'air. Aussi résistant à l'électricité.



PIKMIN BLEU

Pikmin aquatique se sentant bien sous l'eau.



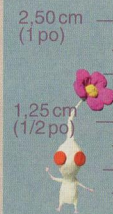
PIKMIN VIOLET

Pikmin robuste avec dix fois plus de muscles et de poids que les autres. Lancé, il peut étourdir l'ennemi.



PIKMIN BLANC

Petit et rapide. Résistant au poison. Capable de trouver des trésors enterrés. Extrêmement vénéneux.



PIKMIN VIOLET ET BLANC

- * Ils sont rares et on les trouve dans des environnements souterrains.  P. 46
- * Au lieu d'un oignon, les Pikmin violets et blancs s'abritent dans la cale du vaisseau. Pour les appeler, tiens-toi devant le vaisseau et appuie sur le bouton **A**.  P. 40
- * Les Pikmin violets et blancs n'ont pas d'oignon, ils livrent les croquettes et les créatures vaincues dans chacun des différents environnements, en alternance.  P. 45

DOMMAGES CAUSÉS À L'HABIT SPATIAL

Si Olimar et Louie sont tous les deux vaincus, le jour se termine automatiquement. Tout Pikmin au travail, au combat ou au repos ne retournera pas à temps à l'oignon et tombera aux mains des prédateurs nocturnes. Les leaders reviendront à la surface au début du jour suivant avec des habits spatiaux fraîchement réparés.



POUR EXPLORER LA SURFACE

HORAIRE D'UNE JOURNÉE

Le premier jour de l'expédition d'Olimar commence dans la Vallée du Repos.

Plus tard, tu trouveras des trésors contenant les données d'une carte codée ouvrant de nouvelles aires à explorer.

Pour voyager vers une autre aire

1 Tu dois finir ta journée et accéder à l'écran de sélection d'aire. De là, tu peux t'envoler vers les aires nouvellement découvertes.

2 Tu cherches quoi faire pendant la journée? Voici quelques activités de surface excitantes :

- Rassemble les croquettes et les ennemis pour augmenter le nombre des Pikmin de ta horde.
- Collecte et récupère des trésors.
- Fais tomber des murs et construis des ponts pour accéder à des aires nouvelles et ouvre des raccourcis.
- Ramasse les baies pour concocter des vaporisateurs puissants.  P. 44
- Cherche les entrées de trous et de cavernes.

Exploration souterraine  P. 46

3 Rassemble tous tes Pikmin avant le coucher du soleil.

LES PIKMIN DEMEURENT VIVANTS SI:

Les Pikmin sous ton contrôle, se tenant près d'un oignon ou plantés dans le sol, sont en sûreté à la fin du jour.



AUTREMENT...

Tous les autres Pikmin seront abandonnés et mangés par des prédateurs nocturnes.



4 Sauvegarde à l'écran du rapport quotidien

- * Tu ne peux pas sauvegarder pendant la matinée, ni pendant l'après-midi. Tu peux sauvegarder à la fin de la journée, en entrant ou en sortant d'un trou, ou en descendant vers un autre étage.

SÉLECTION D'AIRE



 Piklopedia  Trésors

Le nom de l'aire, le nombre de cavernes et celui de trésors à la surface et souterrains sont affichés à cet écran.

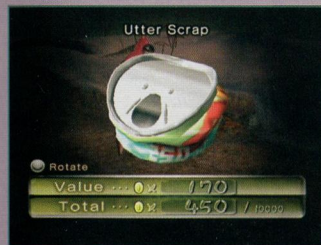
 Choisis une aire  Confirme

- * Tu peux changer les aires à la fin du jour seulement.

 P. 51

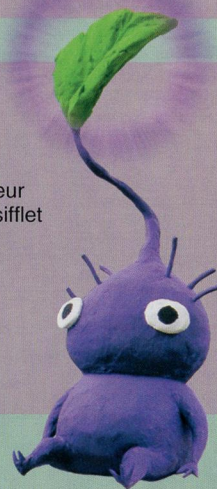
TRÉSORS

Pour commander à tes Pikmin de transporter un trésor sur le vaisseau, lance-les dessus ou commande-leur de rentrer dedans avec le bouton . Quand le trésor arrive sur le vaisseau, le nez de celui-ci lui donne un nom et en évalue le contenu.



PIKMIN GRATUITS

Quand des Pikmin traînent de l'arrière ou sont congelés, ils deviennent immobiles et attendent d'autres ordres. S'ils sont libres, on ne peut pas leur donner d'ordre. Pour les appeler à toi, utilise ton sifflet ou rentre dedans physiquement avec le leader.



Étends ta recherche à des aires non explorées! Maîtrise le contrôle de plusieurs tâches simultanées et divise les efforts de tes Pikmin pour une productivité et une efficacité maximales.



EXPLORATION INDÉPENDANTE

Olimar et Louie ne sont pas obligés d'explorer ensemble. Ils peuvent se séparer et travailler indépendamment pour augmenter leur efficacité. Par exemple, Olimar peut être occupé à récolter des Pikmin, pendant que Louie surveille un groupe de Pikmin qui abattent un mur de l'autre côté de l'aire.

EXEMPLE

Olimar se déplace avec Louie et les Pikmin.

- 1 Appuie sur **(X)** pour congédier tes Pikmin et Louie.

Olimar peut se déplacer tout seul.

- 2 Appuie sur **(Y)** pour passer d'un leader à l'autre.

Louie appelle les Pikmin et se déplace vers un autre lieu.

- 3 Passer de l'un à l'autre pour accomplir tes objectifs.

Louie peut donner des instructions aux Pikmin pendant qu'Olimar récolte des Pikmin.

* Quand ils veulent travailler de nouveau ensemble, place le curseur sur l'autre leader et ses Pikmin, puis utilise ton sifflet.

FABRICATION DE VAPORISATEURS

Pendant ton exploration, tu pourrais découvrir une plante unique qui porte des fruits puissants. Rapporte ces fruits au vaisseau pour concocter des vaporisateurs puissants.

Baies

Pour récolter les baies du tradescantia, lance des Pikmin ou commande-leur de pénétrer la base de la plante. Il faut **10 baies** pour fabriquer chaque dose de concentré à vaporiser.

Tradescantia bourgeonnant

Les variations de cette plante portent des fruits rouges et noirs.



VAPORISATION SUPER AMÈRE

Produite avec des baies violettes.



Vaporise des créatures pour les pétrifier temporairement. Si une créature est vaincue pendant sa pétrification, elle tournera en poussière et ne laissera derrière qu'un étrange extrait.

* Tu ne peux pas transporter des créatures pétrifiées.



VAPORISATION SUPER ÉPICÉE

Produite avec les baies rouges.



Vaporise pour énergiser tous les Pikmin sous ton contrôle, afin d'augmenter leur puissance d'attaque et la vitesse de leur mouvement.

NOTES SUR LES TRADESCANTIA BOURGEONNANTS

* Le tradescantia bourgeonnant pousse en des endroits sujets aux infections comme la moisissure. Attaque cette moisissure avec tes Pikmin pour permettre à la plante de croître de nouveau.

* Tu peux aussi trouver des extraits super épicés et super amers sur les ennemis vaincus, à l'intérieur des œufs et dans d'autres lieux.

COMMENT CRÉER D'AUTRES PIKMIN

Transporte des croquettes et des ennemis vaincus vers l'oignon pour créer d'autres Pikmin.

BOUQUET À CROQUETTE

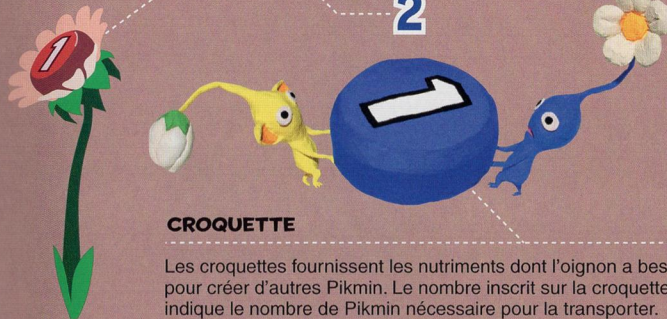
Fais-le tomber pour en extraire la croquette nourrissante.

Les Pikmin transportent naturellement les croquettes vers l'oignon de leur couleur. Si une équipe de couleurs variées transporte un objet, la majorité définit la direction du groupe.

Nombre de Pikmin transportant l'objet.

$\frac{1}{2}$

Nombre de Pikmin nécessaires pour transporter la croquette.



CROQUETTE

Les croquettes fournissent les nutriments dont l'oignon a besoin pour créer d'autres Pikmin. Le nombre inscrit sur la croquette indique le nombre de Pikmin nécessaire pour la transporter.

COMMENT AUGMENTER LE NOMBRE DES PIKMIN

- * Comme les Pikmin violets et blancs n'ont pas d'oignon, tu ne peux pas augmenter leur nombre comme tu le peux avec les autres types.
- * Plus il y a de Pikmin transportant la croquette ou l'ennemi, plus ils le feront rapidement.
- * Si une croquette est emportée à un oignon de même couleur, un plus grand nombre de croquettes seront relâchées.



COMMENT ÉLEVER DES PIKMIN

Si tu laisses tes Pikmin au sol assez longtemps, ils croîtront et formeront des boutons de fleurs. Plus ils croissent, plus ils deviennent rapides.

CONSEILS DE CROISSANCE

- * Les Pikmin Fleus transportent des croquettes, des ennemis et des trésors plus vite que les autres qui sont moins développés.
- * Nourris tes Pikmin de nectar pour les faire fleurir.
- * Les Pikmin Fleur peuvent perdre leur fleur s'ils subissent des dommages.

EXPLORATION SOUTERRAINE

LE TEMPS NE PASSE PAS PENDANT L'EXPLORATION SOUTERRAINE.

À LA SURFACE

- 1 Trouve l'entrée d'un trou. Si elle est fermée par une pierre, rassemble tes Pikmin pour qu'ils la détruisent.
- 2 Appuie sur le bouton **A** à l'entrée de la caverne avec les Pikmin sous ton contrôle.

La sauvegarde de la partie est automatique.  P. 36

Menaces des cavernes

Ces icônes indiquent les diverses menaces rencontrées dans les cavernes. Les quatre icônes sont le feu, l'eau, l'électricité et le poison.



SOUS TERRE

- 3 Les trous sont divisés en sous-niveaux. Quand tu es sous terre, tu ne peux effectuer que ces tâches de base.

Cherche des trésors et transporte-les vers le véhicule de recherche.

Vains les créatures et emmène-les au véhicule de recherche.

Brise les murs et d'autres obstacles.

Cherche les trous pour aller dans des sous-niveaux encore plus profonds. En le faisant, la partie sera automatiquement sauvegardée.

- 4 Pénètre dans un geyser et reviens à la surface avec tes Pikmin.  Tu peux sauvegarder ta partie.

SUR TERRE

- 5 Quand tu es de retour à la surface, tu dois finir ta journée et retourner au vaisseau pour ranger les trésors recueillis sous terre.

* À cause d'un puissant champ magnétique souterrain, le temps ne passe pas sous terre. Quand tu reviens à la surface, tu émerges au moment exact de ton entrée dans le trou. Le temps n'aura pas passé.

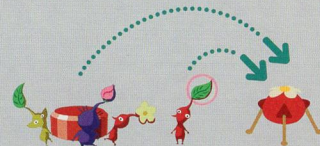
* Chaque aire présente de nombreux trous à explorer.



VÉHICULE DE RECHERCHE



Louie, Olimar et tous les Pikmin sous leur contrôle (un maximum de 100) peuvent pénétrer dans un trou.



Tout Pikmin au travail ou au repos retournera à l'oignon. Les Pikmin costauds resteront au sol.



LE VÉHICULE DE RECHERCHE



Quand Louie et Olimar pénètrent dans un trou, le véhicule de recherche se sépare du vaisseau et les accompagne sous terre. Pendant l'expédition, les Pikmin transporteront les trésors et créatures trouvés dans le véhicule de recherche.



LE GEYSER

* Les trésors et créatures rassemblés ne seront ni ramassés, ni sauvegardés, avant que tu n'aies rejoint la surface en utilisant le geyser.



Les cavernes souterraines fourmillent souvent de prédateurs dangereux, mais elles abritent aussi plusieurs trésors de valeur.



COMBAT À DEUX JOUEURS



Dans ce mode impitoyable à deux joueurs, le premier est rouge, l'autre bleu. Pour gagner, tu dois soit voler la bille de ton adversaire et la transporter dans ton oignon, soit trouver quatre billes jaunes et les transporter aussi dans ton oignon.

- * Les Pikmin qui ont été dévorés par les créatures ne peuvent être récupérés.
- * Si ton personnage tombe au combat ou si tu perds tous tes Pikmin, tu as perdu et la partie est finie.

- Choisis une arène de combat
- A** Confirme
- Z** Règlements
- B** Retourne à l'écran titre

Règle les handicaps avec les boutons **L** et **R**, ce qui détermine le nombre de Pikmin de chaque joueur, au début de la partie.

ÉCRAN DE SÉLECTION DU PARCOURS



Roulette

Trouve une cerise et transporte-la à ton oignon pour mériter de faire tourner la roulette. Celle-ci présente une variété de bonis utiles à ton équipe et d'afflictions désastreuses pour tes adversaires. La roulette tourne et s'arrête d'elle-même. Les effets gagnés à la roulette peuvent être utilisés à tout moment.

- * Tu peux détenir jusqu'à quatre effets de roulette en tout temps.

J1

- * Le joueur 1 ne peut pas appeler les Pikmin de son adversaire avec son sifflet, en appuyant sur **B**.

J2

Dans le mode Combat à deux et Défi, l'endroit où se trouvent les articles changera à chaque fois que tu joues avec une carte. Pour abandonner, appuie sur le bouton **START/PAUSE** n'importe quand.

ÉCRANS DE START/PAUSE ❖ ❖ ❖

Appuie sur le bouton **START/PAUSE** pour accéder au radar, au menu et aux écrans des articles.

ÉCRAN DU RADAR

Nombre de Pikmin dans l'oignon

Les nombres sont affichés dans les couleurs des Pikmin.

Nombre de Pikmin sous ton contrôle

Carte de l'aire

Utilise pour déplacer la carte et utilise pour utiliser le zoom avant ou arrière.

Nombre de Pikmin gratuits

- * La carte ne montre que ton niveau. Toute aire non encore explorée n'apparaît pas sur la carte.

Icones de la carte



Pikmin

Un trou déjà exploré. Quand tous les trésors ont été rassemblés, un drapeau apparaît.

Sous terre



APPUIE SUR **R** À L'ÉCRAN DU RADAR POUR PASSER À L'ÉCRAN DU MENU

À partir d'ici, tu peux voir combien de Pokos tu as accumulés. De plus, tu peux aussi choisir une des options suivantes :

ÉCRAN DU MENU (SURFACE)

Continue	Return to game (Retour au jeu)
Go to Sunset (Va au lever du soleil)	End the day immediately and bring up Today's Report. (Finis la journée immédiatement et affiche le rapport du jour.)

MENU SCREEN (SOUS TERRE)

Continue	Return to game (Retour au jeu)
Give Up and Escape (Abandonne et échappe-toi)	Abandon the treasure you have collected in the hole and escape with your Pikmin to the surface. (Abandonne le trésor ramassé dans le trou et monte vers la surface avec tes Pikmin.)

APPUIE SUR **L** À L'ÉCRAN DU RADAR POUR PASSER À L'ÉCRAN DES ARTICLES

Examine le contenu de ta trousse d'exploration et le nombre de vaporisateurs à ta disposition.

Baies ramassées

Nombre de baies de tradescantias bourgeonnants ramassées. Ramasse 10 baies pour produire un vaporisateur.



FIN DU JOUR

RAPPORT DU JOUR

À la fin de la journée, le vaisseau prend note du nombre de Pokos mérités et du nombre de Pikmin créés et perdus pendant la journée. Tu peux aussi lire ton courriel intergalactique.

Appuie sur le bouton **A** au dernier écran pour sauvegarder ta partie.

POUR TOUS LES DÉTAILS SUR LA SAUVEGARDE, CONSULTE LA PAGE 36.

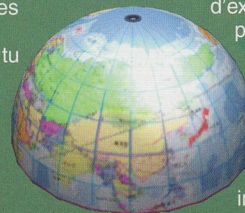


* Appuie sur le bouton **A** pour passer à l'écran suivant ou sur **B** pour revenir au précédent.

* À l'écran du courriel, appuie sur le bouton **L** ou **R** pour lire les messages reçus.

QU'EST-CE QUE LA TROUSSE D'EXPLORATION?

Les vastes cales du vaisseau contiennent toutes sortes d'objets curieux. En ramassant des trésors, tu peux combiner les uns aux autres pour créer les puissants outils de la trousse d'exploration à l'intention d'Olimar et de Louie. Ces outils



sécurisent les opérations d'exploration, les rendent plus efficaces et plus fructueuses. Plus important encore, chaque trésor ramassé rapproche de la capacité de repayer la dette importante de ta société.

ÉCRAN DE SÉLECTION DE L'AIRE

L PIKLOPEDIA

Étudie les créatures rencontrées!

Appuie sur le bouton **A** pour lancer une carotte sur un Pikmin. Appuie sur **X** pour lire les notes d'Olimar sur la créature.

R LES TRÉSORS

Recueille tous les trésors pour en faire un ensemble unique pour lire ce que le vaisseau te dit de chaque article.

A Zoom



L **R** Pour passer d'un écran à l'autre

Lis des histoires et des faits fascinants sur les trésors et les créatures collectés.

Fais défiler les trésors et les créatures que tu veux voir en utilisant la **X** et appuie sur **X** pour lire les notes d'Olimar.

C Déplace la caméra

+ Zoom

B Retourne à l'écran de sélection de l'aire.

MODE DÉFI

Trouve un trésor spécial dans la partie principale et déverrouille ainsi le mode Défi. Une fois ce mode déverrouillé, une option du mode Défi apparaît à l'écran titre. Dans ce mode, tu dois mériter autant de points que possible en conquérant des aires remplies de créatures et de trésors avec seulement un nombre limité de Pikmin et très peu de temps.

CHOIX DES ARÈNES DU DÉFI



Renseignements sur l'arène

La colonne du côté gauche de l'écran indique la couleur et le nombre de Pikmin et les types de vaporisateurs à ta disposition, ainsi que le nombre d'étages de l'arène et les scores élevés actuels des modes de jeu en solo ou coopératif.

- * Complète les arènes pour déverrouiller des défis additionnels.
- * Les arènes de Défi peuvent être jouées en solo ou dans un mode de coopération à deux.

Nombre de Pikmin perdus

Total mérite

La clé

Quand tu trouves la clé, emporte-la au véhicule de recherche pour ouvrir un trou plus profond encore sous la terre. Emporte autant de trésors que possible au véhicule de recherche et utilise le geyser pour remonter à la surface et compléter le parcours.

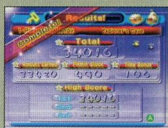


Plus rapidement tu complètes une arène du Défi, plus de points boni en temps tu recevras à l'écran des résultats.

Temps qu'il reste

- * La partie se termine quand tu ne rejoins pas la sortie et tu es incapable de compléter l'arène du défi avant l'échéance du temps alloué.

ÉCRAN DES RÉSULTATS



OPTIONS

Pour effectuer les réglages de la partie, choisis «Options» à l'écran titre. Pour consulter le menu des options, utilise la pour choisir celle que tu souhaites régler.

Quand tu as changé les réglages, choisis «Save Settings» (Sauvegarde des réglages) et appuie sur le bouton **A**.

RÉACTIONS VIRTUELLES

En ou hors fonction (ON ou OFF).

SON

Sortie en Mono, Stéréo ou son ambiant (Surround).

MUSIQUE

Règle le volume de la bande sonore.

EFFETS SONORES

Règle le volume des effets sonores.

DÉFLECTEUR (DEFLICKER)

En fonction, les images sont plus douces, hors fonction, elles sont plus contrastées.

SCORES ÉLEVÉS

Pour voir les statistiques des jours d'exploration, les Pikmin perdus, les Pikmin nés et la durée totale de la partie, choisis «High Scores» à l'écran titre.

- * Les premier, deuxième et troisième meilleurs scores sont enregistrés.
- * Le grand total montre les scores élevés reçus au moment où tu as payé toute ta dette.
- * Les trésors montrent les scores élevés reçus au point où tu as ramassé tous les trésors.



BONIS

À l'écran des bonis, tu peux voir les cinémas déverrouillés. Continue à jouer pour en déverrouiller davantage.

Utilise la pour choisir un cinéma et appuie sur le bouton **A** pour regarder ton choix. Pour retourner à l'écran titre, appuie sur le bouton **B**.



Renseignements légaux importants

REV-D

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-O

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs 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, sept jours sur sept (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. 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 sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES LOGICIELS ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (logiciel 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 ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. 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 DES 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 SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE 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 SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir 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.

Vimm's Lair