

1 Información importante

Antes de jugar

2 Mandos y sonido

3 Funciones en línea

4 Control parental

Inicio

5 Primeros pasos

6 Controles (mando de Wii + Nunchuk)

7 Controles (Wii U GamePad)

8 Controles (mando Pro de Wii U)

Modos

9 Modo Historia

10 Misiones

11 Batalla de bingo

12 Objetos de Batalla de bingo

Exploración del planeta

13 Estrategias

Información sobre el producto

14 Información de copyright

15 Información de contacto

Gracias por elegir Pikmin™ 3 para Wii U™.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. Si un niño pequeño va a utilizar la consola, un adulto debería leerle y explicarle previamente el contenido del manual electrónico.

Lee también el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠️) en el menú de Wii U: en ella encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano.

Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa.

Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. El idioma de la consola se puede cambiar en la configuración de la consola (🔧).

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Alemania):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.censorship.govt.nz

Mandos

Los mandos que se indican a continuación son compatibles con este programa. Para utilizarlos, deberás sincronizarlos previamente con la consola.



Mando de Wii
+ Nunchuk™



Wii U
GamePad



Mando Pro de
Wii U

- ◆ Se requiere un mando por usuario para jugar en modo multijugador.
- ◆ No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa.
- ◆ Se puede utilizar un mando de Wii Plus en lugar de un mando de Wii.
- ◆ Para utilizar el mando de Wii o el mando de Wii Plus se requiere una barra de sensores. Para obtener información sobre la colocación de la barra de sensores, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U.

Cómo sincronizar los mandos

Para sincronizar un mando, abre el menú HOME y después selecciona

CONFIGURACIÓN DE MANDOS. Por último, elige SINCRONIZAR y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.




Calibración de mandos

Si las palancas de control no funcionan correctamente después de sincronizar el mando, pulsa **A B + -** de forma simultánea durante al menos tres segundos para recalibrar los mandos.

- ◆ Para más información, consulta el capítulo "Calibración de mandos" en el manual de instrucciones de la consola Wii U.

Sonido envolvente

Este programa es compatible con el sonido envolvente Linear PCM 5.1.


Para establecer la configuración de sonido envolvente, accede a la sección TELEVISOR desde la configuración de la consola (), selecciona SONIDO DEL TELEVISOR y, por último, elige ENVOLVENTE.




- ◆ Para establecer la configuración de sonido envolvente con este programa, conecta la consola Wii U a un equipo de sonido compatible mediante un cable HDMI™.
- ◆ Para obtener más información acerca de la configuración y compatibilidad, consulta la documentación de tu equipo de sonido.





Conéctate a internet para disfrutar de las siguientes funciones:

Miiverse™

Añade comentarios e imágenes a las fotos que hagas usando el modo Cámara  y compártelas. El contenido que publiques podrá verse en Miiverse.


- ◆ La consola debe estar conectada a internet para poder usar Miiverse.
- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar la consola Wii U a internet, consulta la guía rápida de la consola y la sección INTERNET de la configuración de la consola ().
- ◆ Para ver más información sobre Miiverse, consulta el capítulo "Miiverse" del manual electrónico de Wii U. Para acceder al manual electrónico de Wii U pulsa  mientras estás en el menú de Wii U y, a continuación, selecciona MANUAL () en el menú HOME.

Participar en el ranking mundial


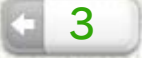
Cuando terminas el modo Historia  o una de las misiones , tienes la posibilidad de añadir tu mejor puntuación al ranking para ver cuál es tu posición entre los jugadores de todo el mundo.

- ◆ Para ver los rankings, selecciona RANKING en la pantalla de resultados al terminar el modo Historia o una de las misiones.



Los padres y tutores pueden activar el control parental () desde el menú de Wii U para restringir el acceso a determinados contenidos de la consola.

Se pueden restringir las siguientes funciones:

Nombre	Descripción
Comunicación en línea (juegos)	Restringe el uso de SpotPass™ para recibir el ranking mundial o enviar récords.  3
Miiverse	La publicación de mensajes y de fotos hechas con el modo Cámara puede restringirse mediante BLOQUEAR SOLO LA PUBLICACIÓN o BLOQUEAR PUBLICACIÓN Y LECTURA.  3





Menú principal



Selecciona el modo al que quieras jugar.

- ◆ Si no hay datos de guardado, el modo Historia empezará de forma automática.

Historia



Lidera a los Pikmin mientras exploras el planeta en busca de víveres.
(Un jugador)

Misiones




Recoge frutas y pepitas de oro, derrota a los enemigos y vence a los seres colosales antes de que se acabe el tiempo.
(Un jugador o partida cooperativa de dos jugadores)

Batalla de bingo



¡Cada jugador lidera su propio pelotón de Pikmin y ambos se enfrentan en una batalla de bingo!
(Dos jugadores)

Continuar una partida

Selecciona un día para continuar la partida avanzando en el modo Historia a partir de ese punto. Puedes elegir el día moviendo  a izquierda y derecha.



- ◆ Si vuelves a jugar en uno de los días anteriores, los datos de guardado de días siguientes se borrarán al final del día actual, al guardar la partida.
- ◆ **Asegúrate bien antes de volver a un día anterior. Los datos de guardado no se pueden recuperar una vez borrados.**

Cómo guardar la partida

La partida se guardará automáticamente al final del día en el modo Historia, o cuando termines un escenario en Misiones o Batalla de bingo.





Los controles que se describen a continuación se utilizan cuando se juega con un mando de Wii y un Nunchuk:

Mover a los líderes

Mover el cursor



Apunta con el mando de Wii hacia donde quieras mover el cursor.

Moverse



Lanzar



Arrancar



(Cerca de los retoños de Pikmin.)

Golpear



(Cerca de un monstruo y sin nada que lanzar.)

Llamar con el silbato



Dispersar pelotón



Agita el Nunchuk.

Cambiar de líder



(Cuando hay un líder separado del pelotón.)

Seleccionar a quién lanzar



Cambiar la vista



Fijar objetivo



Mantenlo pulsado (cuando el cursor está sobre un objetivo).

¡A la carga!



Agita el Nunchuk (cuando hayas fijado el objetivo).

Usar el spray superpicante



(Cuando tengas spray.)

Esquivar



(Una vez conseguido el silbato de evasión.)

Usar objeto



(En Batalla de bingo, cuando tengas algún objeto.)

Controles de los menús

Seleccionar una opción



Confirmar



Abrir el menú de pausa



Jugar solo con el Wii U GamePad

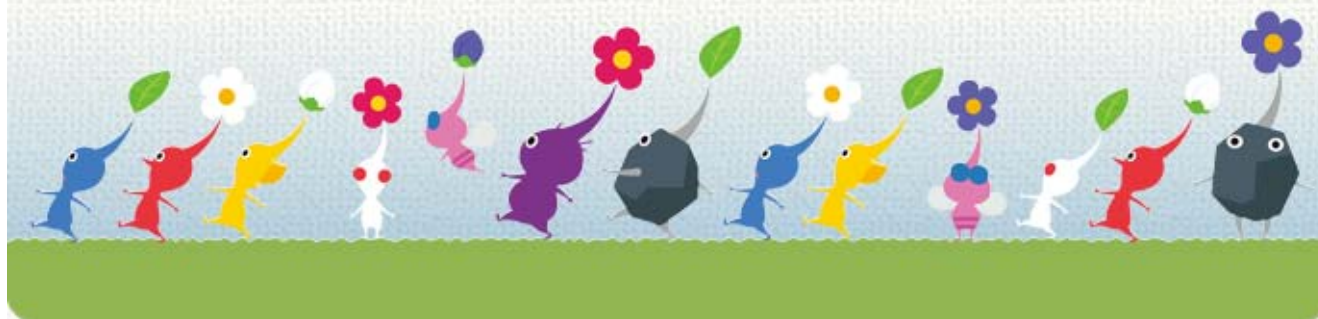
Pulsa en el Wii U GamePad para cambiar la pantalla principal entre el televisor y el GamePad.

◆ Cuando el GamePad es la pantalla principal, se usan los sensores del GamePad.

Ver la pantalla
del radar
(KopPad)



(Cuando se juega
usando solo el
GamePad.)





Los controles que se describen a continuación se utilizan cuando se juega con el Wii U GamePad:

Mover a los líderes

Moverse /
mover el cursor



Mover solo el
cursor



Variar el ángulo
de la cámara



Devolver el
cursor a la
posición del
personaje



Apuntar



(Cuando hay un posible objetivo cerca.)

Lanzar



Arrancar



(Cerca de los retoños de Pikmin.)

Golpear



(A)

(Cerca de un monstruo y sin nada que lanzar.)

Llamar con el silbato



ZR

Dispersar pelotón



Agita el GamePad / (B)

Cambiar de líder

(Y)

(Cuando hay un líder separado del pelotón.)

Seleccionar a quién lanzar

L

Cambiar la vista

ZL

Fijar objetivo

ZL

Mantenlo pulsado (cuando el cursor está sobre un objetivo).

¡A la carga!

Agita el GamePad / (B) (con un objetivo fijado).

Usar el spray superpicante

+

(Cuando tengas spray.)

Esquivar

+

(Una vez conseguido el silbato de evasión.)

Usar objeto

+

(En Batalla de bingo, cuando tengas algún objeto.)

Controles de los menús

Seleccionar una
opción



Confirmar



Abrir el menú de
pausa



Jugar solo con el Wii U GamePad

Pulsa ⊖ en el Wii U GamePad para cambiar la pantalla principal entre el televisor y el GamePad.

Ver la pantalla
del radar
(KopPad)



(Cuando se juega
usando solo el
GamePad.)





Los controles de juego que se describen a continuación se utilizan cuando se juega con un mando Pro de Wii U:

Mover a los líderes

Moverse /
mover el cursor



Mover solo el
cursor



Variar el ángulo
de la cámara



Devolver el
cursor a la
posición del
personaje



Apuntar



(Cuando hay un posible objetivo cerca.)

Lanzar



Arrancar



(Cerca de los retoños de Pikmin.)

Golpear



A

(Cerca de un monstruo y sin nada que lanzar.)

Llamar con el silbato



ZR

Dispersar pelotón



B

Cambiar de líder

Y

(Cuando hay un líder separado del pelotón.)

Seleccionar a quién lanzar

L

Cambiar la vista

ZL

Fijar objetivo

ZL

Mantenlo pulsado (cuando el cursor está sobre un objetivo).

¡A la carga!

B

(Cuando se ha fijado un objetivo.)

Usar el spray superpicante

+

(Cuando tengas spray.)

Esquivar

+

(Una vez conseguido el silbato de evasión.)

Usar objeto

+

(En Batalla de bingo, cuando tengas algún objeto.)

Controles de los menús

Seleccionar una
opción



Confirmar



Abrir el menú de
pausa



Jugar solo con el Wii U GamePad

Pulsa ⊖ en el Wii U GamePad para cambiar la pantalla principal entre el televisor y el GamePad.

Ver la pantalla
del radar
(KopPad)




(Cuando se juega
usando solo el
GamePad.)



Explora una zona al día para avanzar en la historia.

Si no tienes éxito...

En el modo Historia la partida se guarda de forma automática al terminar cada día de expedición. La partida acabará si te quedas sin víveres, así que intenta volver a jugar algún día anterior cuando estés en una situación desesperada. 



1 Reloj de sol

Indica la hora del día. Cuando el sol llegue al extremo derecho de la escala, se dará por finalizado el día.

2 Estado de los trajes espaciales

El indicador de daño del explorador al que estás controlando aparece en la parte inferior.

3 Día

4 Raciones

Muestra el número de días para los que hay raciones.

5 Frutas recolectadas

6 Pikmin o miembro de la tripulación para lanzar

Muestra el tipo de Pikmin o el miembro de la tripulación al que vas a lanzar.

7 Cantidad de Pikmin

A la izquierda se indica el número de Pikmin que siguen al líder actual. El número total de Pikmin en la superficie se indica a la derecha.



8 Brújula

Puedes tocarla si quieres cambiar la orientación del mapa (puedes elegir entre ver siempre el Norte y una orientación variable).

9 Reanudar partida

Toca aquí cuando la partida esté en pausa para seguir jugando manteniendo la vista aérea sobre el terreno.

10 Ir hasta aquí

Toca y desliza el KopRadar para que aparezca esta función. Toca ligeramente para que el líder vaya hacia .

11 KopRadar

Toca aquí para ver el mapa.

12 Apuntes de exploración

Consulta los apuntes de exploración que hayas recogido.

13 Pikminfo

Toca esta opción para ver el número y el estado de los Pikmin, incluyendo los que están en la cebolla, en la superficie y en un pelotón.

14 Informes frutales

Aquí puedes comprobar las características de cada variedad de fruta y la cantidad de zumo obtenida, así como el número de piezas recolectadas.

15 KopCámara

Toca esta opción para acceder al modo Cámara y hacer fotos. Podrás publicar en Miiverse las fotos que hayas hecho. Las tres últimas fotos que se hayan hecho en cada zona del modo Historia servirán para acompañar al mapa del mundo.

Reúne a los Pikmin antes de que acabe el día

Cuando el día llega a su

fin, los exploradores regresan a su nave espacial y abandonan la



superficie del planeta. Al mismo tiempo, los Pikmin también regresan a la cebolla, que despega junto con la nave espacial. Sin embargo, se abandonará a los Pikmin que no puedan llegar a la cebolla, y estos caerán presa de las bestias autóctonas del planeta.

Pikmin supervivientes

Los Pikmin que estén en un pelotón, dentro o cerca de una cebolla y aquellos que sigan plantados en el suelo, sobrevivirán y estarán a salvo de los seres autóctonos.

Repaso del día

Al final de cada día, revisa cómo ha ido tu exploración con ayuda de la función de repetición del KopPad.




Planea tu estrategia

Al empezar un nuevo día, planifica bien tu estrategia de exploración. Escucha lo que la tripulación tiene que decir y utiliza la información disponible en el KopPad.

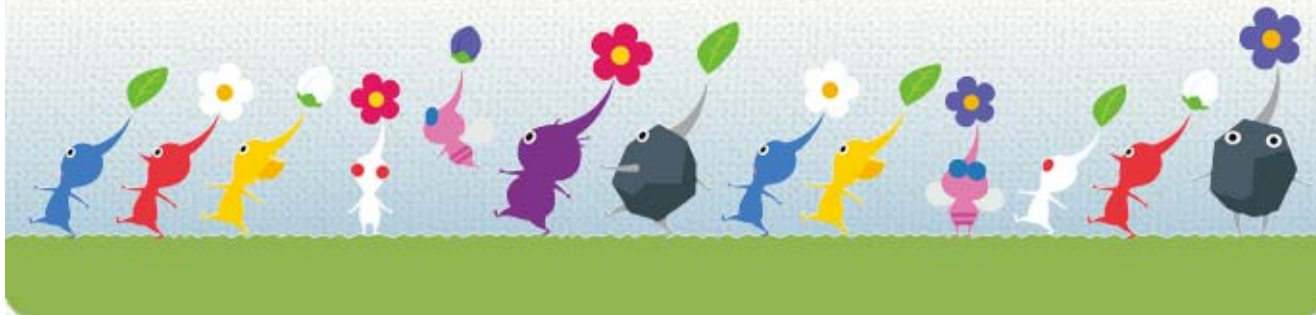


Lectura de los apuntes de exploración

Los apuntes contienen información muy útil, como por ejemplo, las características de los distintos tipos de Pikmin y explicaciones sobre los controles del juego. Toca  en el Wii U GamePad para ver estas anotaciones.



- ◆ Encontrarás nuevos apuntes de exploración a medida que avances en el modo Historia.



Comprueba tu pericia con los Pikmin en tres misiones distintas. ¡Si cuentas con dos mandos, dos jugadores podrán ayudarse mutuamente!



¡Hazte con todo!


Recoge fruta, animales y pepitas de oro para conseguir monedas. Gana una medalla para desbloquear el siguiente escenario.



1 Monedas conseguidas

El medidor se deslizará y el número de monedas se incrementará cuando recolectes fruta, animales o pepitas de oro.

2 Contador de spray

Cuanta más esencia superpicante  consigas, más spray superpicante tendrás a tu disposición.

3 Tiempo restante

La misión se acabará cuando el reloj llegue a 00:00.



¡Derrota a los enemigos!

Vence a todos los enemigos que puedas. Si consigues una medalla, desbloquearás el siguiente escenario.



4 Puntos por enemigos derrotados

Muestra los puntos que has acumulado venciendo a las bestias.

5 Enemigos restantes

Muestra el número de bestias que todavía no han sido derrotadas.



¡Vence al ser colosal!

Enfréntate a los seres colosales que has derrotado en el modo Historia en una lucha contrarreloj.



Ver la repetición

Al terminar una misión, puedes verla de nuevo seleccionando la opción de repetición. ¡Fíjate bien



en la ubicación de las bestias y de la fruta y prepárate para la próxima vez!



En este modo, dos jugadores se enfrentan en una partida de bingo. Antes de empezar, puedes seleccionar qué mandos se van a usar y ajustar tres opciones disponibles.

- ◆ No puedes cambiar el mando una vez que la batalla ha comenzado.

Pastelito

Cuando seleccionas SÍ, un pastelito de la victoria aparecerá cerca de la cebolla de cada jugador. ¡Consigue el pastelito de tu rival y ganarás automáticamente!

Modo

Selecciona 1 VS. 1 para que cada jugador lleve un explorador. Elige 2 VS. 2 para tener dos exploradores por jugador y poder cambiar de uno a otro.

Número de Pikmin

Puedes ajustar el número de Pikmin con el que empezará cada equipo.

- ◆ Si ves que al principio tienes menos Pikmin de los que deberías, presta atención porque podría haber Pikmin escondidos por alguna parte.





- ◆ La información del jugador 1 se muestra en la parte izquierda de la pantalla del televisor, mientras que la información del jugador 2 se mostrará en la derecha.
- ◆ El mapa solo se mostrará en el GamePad.

1 Ruleta

Recoge una granada de Cupido 🍒 para hacer girar la ruleta y conseguir un objeto sorpresa.

2 Objetos

Tras recolectar una granada de Cupido 🍒, podrás usar el objeto conseguido solo una vez pulsando ⚔️. Puedes almacenar hasta cinco granadas de Cupido.

3 Cartones de bingo

Las casillas se marcarán al recolectar las frutas, conseguir las pepitas de oro o vencer a las bestias correspondientes. Completa una línea en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal) para ganar.

Cómo usar el mapa

El mapa muestra la ubicación de frutas y bestias. Cuando no sepas qué hacer, consúltalo para salir del apuro.



Fruta retenida por las bestias

La fruta retenida por las bestias aparece como ? en el cartón de bingo.

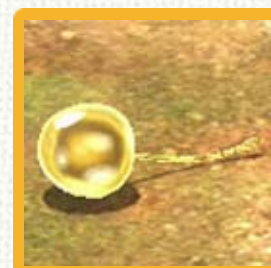


¡Usa los objetos!

¿Has perdido la batalla a pesar de tener varias granadas de Cupido 🍷? Algunos objetos pueden darle la vuelta a la partida, así que no te olvides de pulsar 🛡️ para usarlos.

¡Hazte con las granadas de oro!

Cuando consigues una granada de oro 🍷, todos los espacios disponibles para granadas de Cupido se llenan automáticamente. ¡Si ves alguna, conviértela en tu prioridad!




Cómo sacudirse los Pikmin del adversario

Cuando los Pikmin del equipo rival se aferren a ti, no podrás lanzar ni llamar a tus propios



Pikmin. ¡Quítatelos de encima inmediatamente!

- ◆ Para zafarte de los Pikmin de tu rival, agita el Nunchuk (si estás usando un mando de Wii y un Nunchuk), o mueve  rápidamente (si usas el Wii U GamePad o el mando Pro de Wii U).





Estos elementos están disponibles en Batalla de bingo:



Pikmin +10

Añade diez Pikmin a tu equipo.



Pikmin especiales +5

Añade cinco Pikmin especiales a tu equipo (el tipo depende del escenario).



Rayo

Lanza un rayo sobre tu rival y lo inhabilita temporalmente.



Amuleto esférico

Marca una casilla en tu cartón de bingo.



Lluvia de rocas

Provoca una lluvia de rocas sobre tu rival.



Spray superpicante

Hace más fuertes a los Pikmin de tu pelotón.



Aniquilación

Derrota a todos los seres primitivos que aparecen en pantalla. (No tiene efecto sobre los seres de gran tamaño.)



Bomba

Explota un tiempo después de lanzarla.



Mezclar

Cambia la disposición del cartón de bingo de tu adversario.



Bomba con sensor

Se activa poco después de haberla lanzado. Una vez activada, explota cuando un explorador de cualquier equipo se acerca. Se puede pegar a paredes, fruta y otros objetos.



Distorsión espacial

Teleporta a tu adversario a otro punto.



Retorno del pastelito

Te devuelve el pastelito de la victoria que te habían arrebatado.



Lanzar a miembros de la tripulación

No solo puedes lanzar a los Pikmin. También puedes lanzar a los miembros de la tripulación para que lleguen a la otra orilla o a un sitio más alto. Cambia de líder para controlar al miembro de la tripulación que has lanzado y poder explorar las zonas que antes estaban fuera de tu alcance.



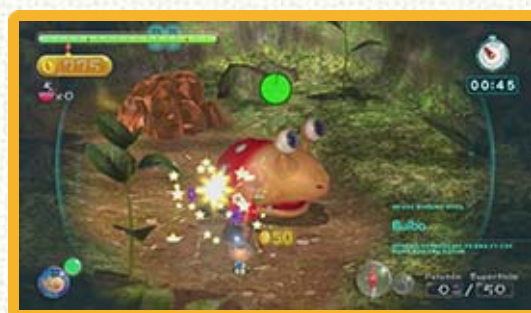
Arrancar Pikmin

Pulsa **A** una sola vez para que tu explorador arranque todos los retoños de Pikmin de los alrededores. Los exploradores ociosos también arrancarán retoños de Pikmin cercanos de forma automática.




Mandar a tu pelotón de Pikmin a la carga

Ordena a tu pelotón de Pikmin que cargue contra un objetivo y ataque en grupo. Esta táctica es útil no solo para destruir muros, también lo es para vencer a los enemigos.



Usar la función "Ir hasta aquí"

Toca y desliza el mapa del GamePad para que aparezca el icono de "Ir hasta aquí". Toca el icono para que el líder actual inicie la marcha hacia  de forma automática.



- ◆ Esta función aparecerá una vez que hayas encontrado los apuntes sobre ella durante la exploración.

Estimular a los Pikmin con el spray superpicante

Estimula a los Pikmin que hay a tu alrededor con una dosis de spray superpicante que aumenta temporalmente su fuerza de ataque y su velocidad.



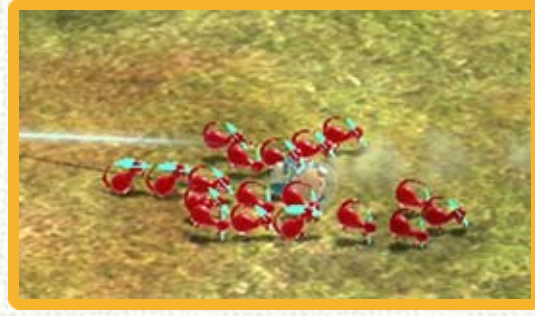
Cuidado con las rocas bomba

Cuando un Pikmin coloque una roca bomba cerca de un obstáculo o de un enemigo, llama al resto de Pikmin para que vuelvan cuanto antes. La explosión los matará si los alcanza.



Hacer rodar a los Pikmin con el silbato de evasión

Toca el silbato de evasión para que los miembros de tu pelotón se muevan todos a una. Viene muy bien para esquivar los ataques del enemigo.



IMPORTANTE: Este programa está protegido por copyright. Su reproducción o distribución sin autorización podría derivar en responsabilidad penal o civil. Este programa, así como el manual y demás textos que lo acompañen, están protegidos por leyes de propiedad intelectual.

El uso de dispositivos o programas no autorizados que permitan efectuar modificaciones técnicas a la consola Wii U podría inutilizar este programa.

Para ejecutarlo podría ser necesaria una actualización de la consola.

Solo para uso personal. Prohibido el alquiler.

Este programa solo es compatible con las versiones europea y australiana de la consola Wii U.

©2013 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners.

Wii U is a trademark of Nintendo.

The terms HDMI and HDMI High-Definition Multimedia Interface, and the HDMI Logo are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC in the United States and other countries.



Havok software is © Copyright
1999-2012 Havok.com, Inc. (or
its Licensors). All Rights Reserved.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Información de contacto

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:
www.nintendo.com

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:
support.nintendo.com