

Wii™

SUPER MARIO GALAXY



Le mode d'emploi de ce logiciel est une reproduction du mode d'emploi imprimé original. Par conséquent, certaines parties de son contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes de la version actuelle pourraient y être mentionnées, et certaines références (informations de garantie ou de contact) pourraient être obsolètes.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site

support.nintendo.com

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Allemagne): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie): www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande): www.classificationoffice.govt.nz

Russie: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque SUPER MARIO GALAXY™ pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre console Nintendo®, disque ou accessoire.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.



CE JEU PREND EN CHARGE LES
MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

CE LOGICIEL UTILISE UNE POLICE DE CARACTERES SOIT CREEE PAR SOIT ISSUE D'UNE POLICE CREEE PAR FONTWORKS INC. QUI A ETE ADAPTEE AUX BESOINS DE CE LOGICIEL.

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLÉGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLÉGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

CE JEU EST PRÉSENTÉ EN SON SURROUND DOLBY® PRO LOGIC® II. POUR DÉCOUVRIR LES SENSATIONS FABULEUSES DU SON SURROUND, CONNECTEZ VOTRE CONSOLE DE JEU À UN DÉCODEUR DOLBY PRO LOGIC, DOLBY PRO LOGIC II, OU DOLBY PRO LOGIC IIX. VOUS AUREZ BESOIN DE SÉLECTIONNER "DOLBY PRO LOGIC II" DANS LES OPTIONS AUDIO DU MENU DU JEU.



© 2007 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2007 NINTENDO.

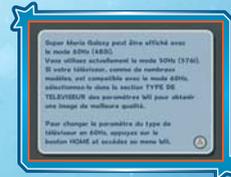


Mise à jour du menu système

Veuillez noter que la première fois que vous insérerez le disque dans la console, la Wii vérifiera si le menu système le plus récent est installé. Dans le cas contraire, l'**écran de mise à jour du menu système** apparaît. Choisissez OK pour continuer.



Bien que ce jeu puisse fonctionner en mode 50 Hz, l'affichage est de meilleure qualité en mode 60 Hz. Pour cette raison, Nintendo vous recommande d'utiliser le mode d'affichage 60 Hz de votre console Wii, s'il est compatible avec votre téléviseur. La première fois que vous démarrez ce jeu en mode 50 Hz, puis tous les cent jours, l'**écran de rappel** montré à droite sera affiché. Pour plus de détails sur le mode 60 Hz, veuillez lire la **page 10**.



Prologue

Cette année-là, au-dessus du royaume Champignon, apparut une comète qui couvrit le firmament.

De cette comète qui revient tous les cent ans tomba une pluie d'étoiles filantes ...

Les Toad ramenèrent ces éclats d'étoiles au château, où ils se transformèrent en super étoile.

Cela aurait dû être une grande joie pour les habitants du royaume Champignon ... C'était la nuit du festival des éclats d'étoiles, qui se tient tous les cent ans en l'honneur de la comète ...



Les Toad ramenèrent ces éclats d'étoiles au château, où ils se transformèrent en super étoile.

Cher Mario,

Je t'attendrai au château, le soir du festival des éclats d'étoiles.

J'ai quelque chose à te donner.

Peach



Mario, tenant fermement l'invitation entre ses mains, arrive au château où l'éblouissant festival des éclats d'étoiles bat son plein.

Les Toad, dansant joyeusement, l'accueillent chaleureusement. Mario est fou de joie, mais ...



Chocosta



L'aîné des Luma, les enfants étoiles.
Il comprend Harmonie mieux que quiconque et connaît l'observatoire dans ses moindres détails.
Parlez-lui pour qu'il vous montre les cartes.

Harmonie

Elle dirige l'observatoire de la comète, qui vogue à travers les étoiles.
Elle sillonne l'espace avec les Luma, les enfants étoiles, à ses côtés.
C'est une femme au passé mystérieux.



Luma



Ce sont des enfants étoiles qui vivent dans l'espace.
Il existe toutes sortes de Luma.
Ils adorent grignoter les éclats d'étoiles, que l'on nomme aussi fragments d'étoiles.



Commencer à jouer

Insérez le disque de SUPER MARIO GALAXY™ dans la fente de chargement. La console Wii™ se met en marche.

- 1 L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité ci-contre s'affiche. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran.

NOTE : l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque lorsque la console Wii était allumée.



- 2 Pointez la chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.

Menu Wii



- 3 L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

Ecran de présentation de la chaîne



- 4 L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A. L'écran titre s'affiche.

Ecran d'avertissement sur la dragonne



- 5 Appuyez sur les boutons A et B simultanément à l'écran titre pour accéder à l'écran de sélection des fichiers.

Ecran titre



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii pour de plus amples informations.

Commencer une partie (créer un fichier de sauvegarde)

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez un astéroïde et créez un fichier pour y conserver les données sauvegardées. Lors de la création du fichier, vous accédez à l'écran de sélection d'icône. Après avoir choisi une icône, vous pourrez utiliser le fichier nouvellement créé ou retourner à l'écran de sélection des fichiers. Pour créer un fichier il vous faut disposer d'au moins un bloc libre dans la mémoire de la console Wii.

Vous avez également la possibilité d'importer un Mii enregistré dans votre console Wii pour l'utiliser comme icône.

NOTE : pour plus de détails sur la création de Mii sur la chaîne Mii, veuillez consulter le mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.

Ecran de sélection des fichiers

Sélectionnez le fichier de jeu (l'astéroïde) de votre choix puis JOUER AVEC CE FICHIER pour reprendre une partie sauvegardée.

Menu d'options du fichier	
COPIER	Copier ces données de sauvegarde sur un autre fichier.
ICONE	Changer l'icône du fichier.
EFFACER	Effacer ces données de sauvegarde. Attention, l'effacement des données est définitif !



Explications sur le jeu en coopération

Menu d'options du fichier

COPIER	Copier ces données de sauvegarde sur un autre fichier.
ICONE	Changer l'icône du fichier.
EFFACER	Effacer ces données de sauvegarde. Attention, l'effacement des données est définitif !

Nombre de super étoiles (p. 12) et de fragments d'étoiles (p. 24) ramassés

icône Retour

Pour revenir à l'écran précédent, pointez cette icône et appuyez sur le bouton A, ou appuyez simplement sur le bouton B.

Explications sur le jeu en coopération

Sauvegarder

Chaque fois que vous terminez un scénario (p. 12) il vous sera demandé si vous souhaitez sauvegarder. Choisissez OK! pour écraser les anciennes données et sauvegarder votre progression. Lorsque vous reprenez une partie à partir d'un fichier de sauvegarde, le nombre de vos vies est le même que lorsque vous débutez une nouvelle partie. **Attention, une fois que des données sont écrasées, il n'est pas possible de revenir aux données de sauvegarde précédentes.**

NOTE : pour plus de détails sur l'effacement des fichiers sauvegardés dans la mémoire de la console Wii, veuillez consulter le mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.



Commandes

Ce jeu se joue en style Nunchuk avec le Nunchuk branché au connecteur d'extension externe de la télécommande Wii.

Pour plus de détails sur la manière dont chaque action s'effectue, veuillez vous référer aux pages 14 à 23.

NOTE: pour plus de détails sur la connexion et l'utilisation de la manette, voir page 10.

Télécommande Wii et Nunchuk



Nunchuk

Stick directionnel

- ★ Se déplacer (p. 14)

C Bouton C

- ★ Réinitialiser la caméra (p. 21) (revenir au point de vue normal)

Z Bouton Z

S'accroupir (p. 16)

- ★ Plonger (p. 17)

Jeu en coopération

Bien que ce jeu ait été créé avant tout pour jouer seul, vous pouvez y jouer avec un ami si vous possédez deux télécommandes Wii. Pendant que le joueur 1 contrôle Mario, le joueur 2 l'assiste en récoltant des fragments d'étoiles (p. 24) et en immobilisant les ennemis. Le joueur 2 peut également faire sauter Mario en le pointant et en appuyant sur le bouton A.

Le joueur 2 joue en utilisant uniquement la télécommande Wii.

NOTE: pour de plus amples informations sur la connexion de la télécommande Wii, veuillez vous reporter à la page 10 ou consulter le mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.

Curseur du joueur 1



Curseur du joueur 2

Télécommande Wii

Pointeur

Ramasser les fragments d'étoiles en passant le curseur dessus

- ★ Déplacer le curseur
- ★ Pointer les étoiles crampon (p. 20)

Manette +

- ★ Changer l'angle de caméra (p. 21)

Bouton HOME

- ★ Afficher le menu HOME
- NOTE: veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour plus de détails.

Bouton - / Bouton +

- ★ Afficher l'écran de pause

Agiter la télécommande Wii

Agitez la télécommande Wii pour tourner ou actionner un dispositif.



Pointer



Bouton B

Tirer des fragments d'étoiles (en visant avec le curseur à l'écran)

- ★ Annuler

A Bouton A

Sauter (p. 15)

- ★ Confirmer
- ★ Parler / Lire (p. 16)
- ★ Nager (p. 17)
- ★ Attraper une étoile crampon (p. 20)

NOTE: les actions réalisées en agitant la télécommande Wii peuvent également être réalisées en agitant le Nunchuk.

Commandes du joueur 2

Récolter des fragments d'étoiles	Pointez les fragments d'étoiles pour les ramasser.
Tirer des fragments d'étoiles	Appuyez sur le bouton B pour tirer des fragments d'étoiles sur le curseur à l'écran.
Immobiliser les ennemis	Pointez un ennemi et appuyez sur le bouton A pour l'immobiliser. NOTE: ne fonctionne pas sur tous les ennemis!
Faire sauter Mario	Pointez Mario et appuyez sur le bouton A pour le faire sauter.
Faire tourner Mario	Pointez Mario pendant un saut et appuyez sur le bouton A pour le faire tourner.
Saut combiné	Pointez Mario et appuyez sur le bouton A en même temps que le joueur 1 pour sauter plus haut que d'habitude.

NOTE: sélectionnez l'icône J2 à l'écran de sélection des fichiers (p. 7) pour afficher des explications sur les commandes du joueur 2 dans le jeu en coopération.

ATTENTION – UTILISEZ LA DRAGONNE POUR TELECOMMANDE Wii

Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.

ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk (si vous l'utilisez). Utilisez toujours la dragonne avec la télécommande Wii pour éviter de la lâcher, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets pendant que vous jouez avec la console Wii. Arrêtez de jouer et séchez-vous les mains si elles deviennent moites ou humides. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas plus que nécessaire.

Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Réinitialisation de la position neutre du Nunchuk

NOTE : si le Stick directionnel n'est pas sur sa position neutre lorsque vous allumez la console ou connectez le Nunchuk à la télécommande Wii, cette position deviendra la nouvelle position neutre et entraînera des problèmes de contrôle durant vos parties. Pour réinitialiser la position neutre, veillez à ce que le Stick directionnel soit bien droit, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons A, B, + et – sur la télécommande Wii pendant trois secondes.

Pour éviter que cela ne se produise, ne touchez pas le Stick directionnel lorsque :

- vous allumez la console Wii
- vous connectez le Nunchuk à la télécommande Wii
- vous démarrez une chaîne à l'aide du **menu Wii**
- vous retournez au **menu Wii** en quittant un jeu ou une chaîne.

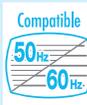
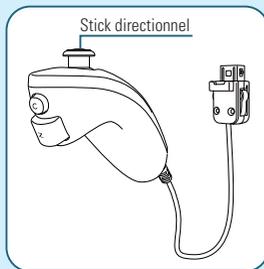
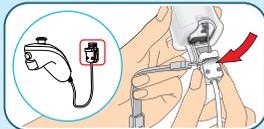
Mode 60Hz (480i)

60Hz (480i) est un mode permettant d'augmenter la qualité d'affichage du jeu. Avec ce mode, l'image est plus précise et le jeu fonctionne à une vitesse optimale pour vous proposer une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.

Lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus lisse.

Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en mode 60Hz (480i) et un petit nombre de joueurs peut donc rencontrer des difficultés pour utiliser ce jeu sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec le mode 60Hz (480i), consultez le mode d'emploi de votre téléviseur ou contactez son fabricant pour plus de détails.

La console Wii est en mode 50Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode 60Hz (480i), veuillez sélectionner ce TYPE DE TELEVEUSEUR dans les Paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii pour de plus amples informations sur ce réglage.



Mode EDTV / HDTV (480p) – Progressive Scan

EDTV / HDTV (480p) est un mode d'affichage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale pour vous proposer une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.

Cependant, en fonction de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez, ce mode risque de ne pas fonctionner. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV / HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez son fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lors que vous choisissez ce mode.

La console Wii est en mode 50Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode EDTV / HDTV (480p), veuillez sélectionner ce TYPE DE TELEVEUSEUR dans les Paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii pour de plus amples informations sur ce réglage.



Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii

Le joueur ne peut pas utiliser une télécommande Wii si elle n'est pas synchronisée avec la console Wii. La télécommande Wii fournie avec la console Wii a déjà été synchronisée avec celle-ci. Il existe deux modes de synchronisation différents :

Mode standard – Une fois synchronisée, la télécommande Wii le restera à moins que vous ne modifiez cette configuration en la synchronisant avec une autre console.

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console, d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console et de changer l'ordre des télécommandes Wii pour les parties en multijoueur. Il n'efface pas le **mode standard** sauvegardé dans la télécommande Wii. Dans ce mode, la télécommande Wii communique avec la console tant que celle-ci reste allumée. La synchronisation est perdue une fois que la console est éteinte. Veuillez lire les instructions sur le **mode temporaire** ci-dessous. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii.

Synchronisation temporaire

NOTE : ce mode vous permet d'annuler temporairement la configuration en **mode standard** de toutes les télécommandes Wii tant que la console reste allumée. Une fois la console rallumée, les télécommandes Wii fonctionneront en mode standard.

1. Appuyez sur le bouton HOME de la télécommande Wii synchronisée à la console.
2. Sélectionnez les paramètres des télécommandes Wii dans l'écran du menu HOME et choisissez l'option CHANGER L'ORDRE.
3. Appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 sur les télécommandes Wii dont vous souhaitez modifier l'ordre. L'ordre dans lequel vous synchronisez les télécommandes Wii sera pris en compte dans les parties en multijoueur.
4. Les témoins situés sur la manette clignotent pendant le processus de synchronisation. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à ce que les témoins arrêtent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.



Explorer les galaxies

Incarnez Mario et partez de l'observatoire de la comète vers des galaxies lointaines pour y récupérer les super étoiles éparpillées.

Récupérer les super étoiles

Mario explore une multitude de galaxies. Chacune d'elles regroupe un certain nombre de scénarios. Trouvez la super étoile d'un scénario pour le terminer et en débloquer de nouveaux où de nouvelles épreuves vous attendent.

Super étoile



L'observatoire de la comète

Il vous sert de base dans vos aventures. Vous pouvez partir vers les galaxies depuis ses dômes (des salles d'où vous observez les galaxies) et recueillir des informations auprès des Luma et d'autres personnages. Une fois que vous avez obtenu la grande étoile d'un dôme, vous pouvez accéder à un nouveau dôme.



Grande étoile



Dôme

Fragments d'étoiles

Le nombre total de fragments d'étoiles que vous avez récoltés dans les galaxies jusqu'ici.

Ecran de sélection des galaxies

Agrippez l'étoile crampon (p. 20) située dans chaque dôme pour accéder à l'écran de sélection des galaxies. Choisissez la galaxie que vous désirez explorer puis sélectionnez C'EST PARTI! pour accéder à l'écran de sélection des scénarios.

Galaxie non découverte

Débloquez-la en récupérant le nombre indiqué de super étoiles.



Galaxie découverte

Débloquez-la en récupérant le nombre indiqué de super étoiles.

Voir la carte complète

Pointez hors d'une galaxie et déplacez la télécommande Wii en maintenant le bouton A enfoncé pour faire pivoter toute la carte.

Ecran de sélection des scénarios

Pointez un scénario et appuyez sur le bouton A pour commencer. Pointez un scénario que vous avez déjà terminé pour afficher le meilleur score que vous y avez réalisé.

Scénario terminé



Scénario que vous n'avez pas encore terminé

Ecran de la galaxie

Quand vous entrez en collision avec un ennemi ou avec des épines et que votre jauge d'énergie atteint zéro, ou lorsque vous tombez dans un trou, vous perdez une vie. Lorsque vous n'avez plus de vie, la partie est terminée (GAME OVER) et vous retournez à l'écran titre.

Nombre de super étoiles récupérées

Vies restantes

Nombre de pièces collectées



Jauge d'énergie

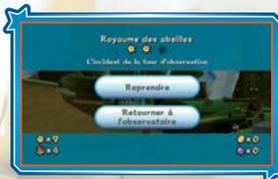
Lorsque vous entrez en collision avec un ennemi ou un obstacle ou qu'une attaque ennemie vous atteint, votre jauge d'énergie perd une unité.

Nombre de fragments d'étoiles

C'est le nombre de fragments d'étoiles que vous avez récoltés dans ce scénario.

Ecran de pause

Appuyez sur le bouton - ou sur le bouton + pour mettre le jeu en pause. Sur l'écran de pause, vous pouvez vérifier le nombre de pièces en votre possession, le nom de la galaxie dans laquelle vous vous trouvez, etc. Choisissez REPRENDRE pour continuer à jouer ou RETOURNER A L'OBSERVATOIRE pour retourner à l'observatoire de la comète.



Actions de base

Ici, vous apprendrez quelles sont les actions de base de Mario. Maîtrisez chacune d'elles pour pouvoir vous adapter à toutes les situations.

Se déplacer

Déplacez vous avec le Stick directionnel. Inclinez doucement le Stick directionnel pour marcher, ou inclinez-le plus fortement pour courir.

Tournoyer

Agitez la télécommande Wii.

Assez tôt dans l'aventure, vous gagnerez la faculté de tournoyer en agitant la télécommande Wii pour briser des obstacles et immobiliser les ennemis. Il y a également des dispositifs qui s'activent lorsque l'on tournoie à l'intérieur, alors n'hésitez pas à tournoyer un peu partout.



Brisez des obstacles.



Assommez des ennemis.



Actionnez des dispositifs.

Saut tournoyant

Agitez la télécommande Wii en cours de saut.

Tournoyez pendant un saut pour réaliser un saut tournoyant et Mario sautera plus haut que d'habitude.



Vaincre les ennemis

En règle générale, vous pouvez vaincre vos ennemis en leur sautant dessus ou en leur fonçant dessus une fois que vous les avez assommés – en tournoyant ou en tirant des fragments d'étoiles sur eux. Néanmoins, il existe aussi des ennemis qui ne peuvent être vaincus par ces méthodes. Essayez d'utiliser des objets ou des dispositifs, ou encore de leur renvoyer leurs attaques en tournoyant.

Sauter

Sautez en appuyant sur le bouton A. Différents types de sauts peuvent être effectués en combinant plusieurs actions. Utilisez le saut le plus approprié à chaque situation.

Triple saut

A après atterrissage

Sautez pendant une course. Appuyez sur le bouton A au moment précis où Mario retombe au sol pour effectuer jusqu'à trois sauts consécutifs. Au troisième saut, Mario sautera plus haut (triple saut).



Salto arrière

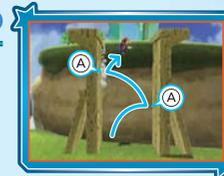
A en maintenant Z appuyé

Sautez lorsque vous êtes accroupi et Mario sautera haut dans les airs pour atterrir quelques pas en arrière.

Saut mural

A en sautant vers un mur

Sautez vers un mur et appuyez sur le bouton A au bon moment pour rebondir plus haut. Lorsqu'il y a un espace étroit entre deux murs, vous pouvez utiliser cette technique pour guider Mario jusqu'en haut.



Roue

Lorsque vous vous déplacez, inclinez dans la direction opposée et appuyez sur A

Lorsque vous vous déplacez, inclinez le Stick directionnel dans la direction opposée à celle vers laquelle est tourné Mario et appuyez sur le bouton A pour effectuer une roue dans les airs.



Saut en longueur

Pendant une course, Z, puis A

Lorsque vous courez, maintenez le bouton Z enfoncé puis appuyez sur le bouton A pour effectuer un saut en longueur et ainsi couvrir de longues distances.



Charge au sol

Z pendant un saut

Réalisez une charge au sol en appuyant sur le bouton Z pendant un saut. Utilisez la charge au sol pour briser des sols fissurés et enclencher les interrupteurs charge (p. 21).



Parler / Lire

Arrêtez-vous près d'un personnage ou d'une pancarte et appuyez sur le bouton A pour engager la conversation ou lire.



S'agripper à une colonne

Appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes près d'une colonne pour sauter et l'agripper. Utilisez le Stick directionnel pour monter, descendre, vous tourner vers la droite ou la gauche, et appuyez sur le bouton A pour la lâcher.



S'accroupir

Maintenez le bouton Z enfoncé pour vous accroupir. Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer tout en restant accroupi.

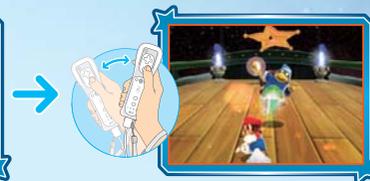


Attraper / Lancer

Agitez la télécommande Wii lorsque vous êtes près d'une carapace pour la ramasser. Agitez la télécommande Wii à nouveau pour la lancer devant vous. Vous pouvez également attraper les carapaces que vous lancent les ennemis.



Saisir une carapace



La lancer sur une cible

Nager

Lorsque vous êtes dans l'eau, orientez-vous avec le Stick directionnel et appuyez sur le bouton A plusieurs fois pour nager la brasse. Battez des jambes en maintenant le bouton A enfoncé. Agitez la télécommande Wii pendant que vous nagez pour accélérer. Saisissez une carapace pour augmenter votre vitesse. Appuyez longuement sur le bouton A ou agitez la télécommande Wii à la surface de l'eau pour sauter.



Plonger

Appuyez sur le bouton Z à la surface de l'eau pour plonger sous l'eau. Lorsque vous êtes sous l'eau, une jauge d'air s'affiche. Faites attention, car une fois que votre jauge d'air est vide, votre jauge d'énergie commence à se vider. La jauge d'air peut être remplie en remontant à la surface, en nageant dans une bulle ou en prenant une pièce.



Bulle

Jauge d'air

Patiner

Agitez la télécommande Wii lorsque vous êtes sur la glace pour patiner. Dirigez Mario avec le Stick directionnel. Patiner permet à Mario d'aller plus vite que d'habitude. Mario peut toujours réaliser les sauts consécutifs en patinant.



Transformations

Certains objets permettent à Mario de se transformer et d'acquérir des capacités spéciales. Apprenez comment tirer le meilleur parti de ces transformations.

Mario abeille

Prenez  pour vous transformer.



Collez-vous aux murs de ruche.

Maintenez le bouton A enfoncé pour voler. Utilisez le Stick directionnel pour changer de direction. Faites attention, la jauge de vol  se vide progressivement à mesure que Mario vole vers le haut et une fois qu'elle est vide, Mario tombe. Mario peut aussi escalader les murs de ruche en se collant sur ceux-ci.



Mario retrouve son apparence normale : lorsqu'il entre en collision avec un ennemi, qu'il est touché par une attaque ennemie ou qu'il est mouillé.

Mario arc-en-ciel

Prenez  pour vous transformer.

Mario peut vaincre tous les ennemis avec lesquels il entre en contact. Sa jauge d'énergie ne diminue pas s'il est attaqué et, pendant un temps limité, sa vitesse augmente.



Mario retrouve son apparence normale : au bout d'un certain temps.

Mario fantôme

Prenez  pour vous transformer.

Agitez la télécommande Wii devant certaines parois, comme les grilles, pour devenir transparent et les traverser. Appuyez plusieurs fois sur le bouton A pour voler vers le haut.

Mario retrouve son apparence normale : lorsqu'il entre en collision avec un ennemi, qu'il est touché par une attaque ennemie ou qu'il entre en contact avec de l'eau ou de la lumière.



Mario de glace

Prenez  pour vous transformer.



Mario peut créer un chemin de glace en gelant tout ce sur quoi il marche.

Mario retrouve son apparence normale : au bout d'un certain temps.

Mario de feu

Prenez  pour vous transformer.

Agitez la télécommande Wii pour attaquer les ennemis en leur lançant des boules de feu.



Mario retrouve son apparence normale : au bout d'un certain temps.

Mario ressort

Prenez  pour vous transformer.

Mario se déplace en sautant continuellement. Appuyez sur le bouton A au moment précis où Mario touche le sol pour réaliser un grand saut. Si Mario se cogne contre un mur, il effectue automatiquement un saut mural.

Mario retrouve son apparence normale : lorsqu'il entre en collision avec un ennemi, qu'il est touché par une attaque ennemie ou qu'il entre en contact avec de l'eau ou un anneau étoile.





Dispositifs divers

Pour que Mario puisse progresser dans son aventure, il aura besoin d'utiliser divers dispositifs. Jetez un œil sur la façon de se servir de chacun d'entre eux.

Anneau étoile

Agitez la télécommande Wii.



Anneau étoile

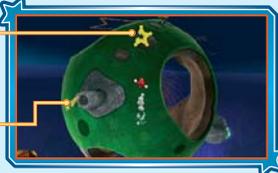
Agitez la télécommande Wii lorsque vous êtes près d'un anneau étoile pour vous rendre sur une autre planète. Lorsqu'un anneau étoile est brisé, ramassez tous les morceaux d'étoile jaune pour le réparer.

Anneau étoile brisé

Ramassez tous les morceaux d'étoile jaune pour le réparer.

Morceau d'étoile jaune

Rassemblez-en cinq pour créer un anneau étoile.



Etoile crampon

Pointez-la avec la télécommande Wii et maintenez **A** enfoncé.

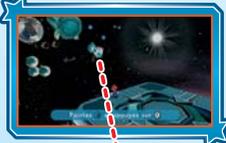
Lorsque vous êtes proche d'une étoile crampon, pointez-la et s'affichera. Appuyez et maintenez le bouton A enfoncé pour vous rendre à l'endroit que vous pointez. Lâchez le bouton A puis appuyez sur le bouton Z ou tournez pour vous détacher d'une étoile crampon. Lorsqu'une étoile crampon est brisée, ramassez les morceaux d'étoile bleue pour la réparer.



Morceau d'étoile bleue



Etoile crampon



Agriguez-vous à une étoile crampon avec le bouton A !



Tuyau

Entrez dans un tuyau.

Entrez dans un tuyau pour vous rendre à un autre endroit.



Blocs / Interrupteurs

Sautez, tournez, etc.

	Bloc ?	Frappez-le par-dessous en sautant pour gagner des fragments d'étoiles, des pièces, etc.
	Bloc de briques	Brisez-le en sautant par dessous, en tournoyant ou avec une charge au sol.
	Bloc	Bloc incassable.
	Dalle réversible	Change de couleur chaque fois que vous passez dessus.
	Levier	Tournez à proximité pour l'actionner.
	Interrupteur charge	Réalisez une charge au sol sur cet interrupteur pour l'enclencher.

NOTE : Mario rencontrera un certain nombre d'interrupteurs autres que ceux-ci.

Changer l'angle de la caméra

Selon l'endroit où vous vous trouvez, vous pouvez changer l'angle de la caméra (le point de vue). Utilisez la manette **+** pour afficher l'icône caméra, puis appuyez dans les directions en bleu sur la manette **+** pour changer l'angle de vue. Appuyez sur le bouton C pour revenir au point de vue normal. Sur certains écrans, vous pouvez alterner entre le point de vue de Mario et le point de vue normal en appuyant sur haut et bas sur la manette **+**.

NOTE : il y a des endroits où vous ne pouvez pas modifier l'angle de la caméra.



Icône caméra

Plante grimpante Agitez la télécommande Wii.

Agitez la télécommande Wii lorsque vous êtes proche de la plante pour vous y accrocher et commencer à monter. Continuez d'agiter la télécommande Wii jusqu'à ce que Mario décolle de l'extrémité de la plante.



Canon Pointez une cible avec la télécommande Wii et appuyez sur .

Grimpez dans le canon, visez et appuyez sur le bouton A pour voler vers votre cible tel un boulet de canon.



Tirez en appuyant sur le bouton A!



Bulle Pointez la bulle avec la télécommande Wii.

Montez dans une bulle et utilisez-la comme moyen de transport. Pointez un côté de la bulle et appuyez sur le bouton A pour souffler dessus et la déplacer. La bulle éclate si elle entre en collision avec un ennemi ou un obstacle.



Appuyez sur A en plaçant le curseur sur un côté de la bulle pour souffler dessus et la déplacer.

Boule étoilée Inclinez la télécommande Wii.

Sautez pour monter sur la boule étoilée. Tenez la télécommande Wii verticalement puis inclinez-la dans la direction dans laquelle vous voulez vous déplacer. Appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes sur la boule pour sauter.



Inclinez en avant pour avancer.

Inclinez à gauche pour aller à gauche.

Inclinez à droite pour aller à droite.



Inclinez en arrière pour reculer.

Surf sur raie Maintenez enfoncé et faites pivoter la télécommande Wii.

Lorsque vous surfez sur la raie, appuyez sur le bouton A pour avancer. Tournez à gauche en faisant pivoter la télécommande Wii vers la gauche et à droite en faisant pivoter la télécommande Wii vers la droite. Faites sauter la raie en agitant la télécommande Wii.



Changez de direction en pivotant.

Cocon catapulte Pointez la télécommande Wii et maintenez enfoncé.

Collez-vous à un cocon et pointez-le.

Déplacez la main  en maintenant le bouton A enfoncé pour tirer le cocon et relâchez le bouton A pour propulser Mario dans la direction opposée.



... et relâchez le bouton A pour propulser Mario hors du cocon!

Déplacez le curseur en maintenant le bouton A enfoncé pour tirer le cocon...

Objets

Mario trouvera un grand nombre d'objets au cours de son aventure. Certains se révéleront utiles immédiatement tandis que d'autres n'auront un effet que lorsqu'il en aura ramassé un certain nombre.

★ Pièce

Redonne une unité à la jauge d'énergie. Rassemblez-en 50 pour gagner une vie supplémentaire.



★ Pièce ?

Lorsque vous en ramassez une, diverses choses peuvent se produire.



★ Carapace verte

Lancez-la pour forcer les coffres ou attaquer vos ennemis. Elle augmente votre vitesse lorsque vous nagez.



★ Carapace rouge

Lancez-la et elle ira frapper directement vos ennemis. Elle augmente votre vitesse lorsque vous nagez.



★ Champignon 1UP

Ce champignon vous donne une vie supplémentaire.



★ Champignon de soin

Il remplit complètement la jauge d'énergie et augmente temporairement son maximum à 6. Si la jauge d'énergie retombe à 3, son maximum reviendra à 3.



★ Ramasser des fragments d'étoiles

Vous gagnerez une vie supplémentaire chaque fois que vous récolterez 50 fragments d'étoiles. Tirez des fragments d'étoiles sur l'écran avec le bouton B pour attaquer vos ennemis ou nourrir les goinfres Luma (p. 25).



Conseils

Voici quelques conseils pour vous permettre de progresser plus facilement dans votre aventure.

Essayez diverses actions

Lors de son exploration, Mario se retrouvera dans des endroits où il ne pourra pas aller plus loin sans subir une transformation particulière. D'autres endroits peuvent nécessiter de mettre en marche des dispositifs à l'aide d'une action inattendue ou de trouver un dispositif caché. Utilisez toutes les actions dont Mario est capable pour avancer.



Tournez sur la vis !



Tournez à l'intérieur de la tornade pour effectuer un saut tornade !

Vous avez du mal à vaincre vos ennemis ?

Certains ennemis ne peuvent être vaincus que si Mario réalise une action particulière pour attaquer leur point faible. Observez attentivement les mouvements des ennemis pour trouver leur point faible.



Attaquez au bon moment !



Attaquez vos ennemis en leur lançant des objets !



Cherchez le point faible de l'ennemi !

Donnez des fragments d'étoiles à manger aux Luma !

Après avoir parlé à un goinfre Luma dans une galaxie ou à l'observatoire, pointez-le et une cible s'affiche. Utilisez le bouton B pour nourrir le Luma avec les fragments d'étoiles que vous avez ramassés. Que se passe-t-il lorsque vous lui donnez assez de fragments d'étoiles ?...



Goinfre Luma



Consultez les cartes à l'observatoire.

Une fois que vous aurez progressé assez loin dans votre aventure pour débloquer le deuxième dôme de l'observatoire de la comète, allez parler à Chocosta (p. 5) pour qu'il vous montre les cartes : la **carte de l'observatoire** et la **carte de la grande galaxie**. Sélectionnez une galaxie sur la **carte de la grande galaxie** pour voir le nombre de super étoiles et autres objets que vous avez obtenus dans cette galaxie. Appuyez sur A pour passer d'une carte à l'autre.

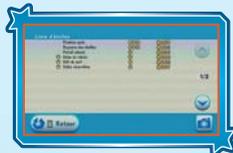


Envoyer votre liste d'étoiles à vos amis

Sélectionnez sur l'**écran des cartes** pour afficher la LISTE D'ÉTOILES qui vous permet entre autres de vérifier le nombre de super étoiles que vous avez récupérées. Vous pouvez afficher une photographie de cette liste sur le bureau Wii et, si la console Wii est connectée à Internet, l'envoyer à vos amis pour échanger des informations et des conseils.



A l'**écran de la liste d'étoiles**, vous pouvez changer de page avec et . Sélectionnez pour photographier la page.



Lorsque l'écran ci-contre s'affiche, sélectionnez OK! pour afficher la photo sur le bureau Wii. Une fois que vous avez envoyé la photo, vous recevrez un message. Vous pourrez ensuite envoyer la photo à vos amis.

NOTE : pour plus de détails sur l'envoi de messages, veuillez consulter le mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.



Crédits

GAME DESIGN CONCEPT

Shigeru Miyamoto

DIRECTOR & GAME DESIGN

Yoshiaki Koizumi

LEVEL DESIGN DIRECTOR

Koichi Hayashida

LEVEL DESIGN

Futoshi Shirai

Daisuke Tsujimura

Haruka Kakinuma

Ryutaro Kanno

Toshihiro Kawabata

SCRIPT

Takayuki Ikkaku

PROGRAM DIRECTOR

Naoki Koga

PLAYER CHARACTER PROGRAMMING

Hideaki Shimizu

GAME PROGRAMMING LEAD

Takeshi Hayakawa

MOVIE SCENE PROGRAMMING

Tatsuro Ota

CAMERA PROGRAMMING

Katsuyasu Ando

SYSTEM PROGRAMMING

Atsushi Yamaguchi

BOSS CHARACTER PROGRAMMING

Norihiro Aoyagi

COLLISION SYSTEM PROGRAMMING

Hirokazu Matsuda

ENEMY CHARACTER PROGRAMMING

Kiyoshi Takeuchi

EVENT PROGRAMMING

Hideyuki Sugawara

DESIGN COORDINATOR

Takeshi Hosono

CHARACTER DESIGN LEAD

Kenta Motokura

CHARACTER DESIGN

Atsushi Mishima

Daisuke Watanabe

Rikuto Yoshida

Masanori Esaki

Kazuhiro Saito

Takumi Ishii

CHARACTER ANIMATION DESIGN

Hiroko Ihara

Masayuki Kawakita

Tetsuro Horimizu

PLANET DESIGN LEAD

Kazumi Yamaguchi

PLANET DESIGN MANAGER

Hironu Takemura

PLANET DESIGN

Kenji Ishii

Kazunori Hashimoto

Takuro Shimizu

Sanae Suzuki

Ritsuko Tanaka

Tetsu Shoji

Noriko Urita

UI DESIGN & VISUAL CONCEPT

Yasuhiko Matsuzaki

UI DESIGN

Mei Ide

EFFECT DESIGN

Yumiko Matsumiya

MOVIE SCENE DIRECTOR

Masaki Yokobe

MOVIE SCENE ANIMATION

Katsuki Hisanaga

Kouichi Terasawa

Naoyuki Yoshida

Hisashi Tohyama

MOVIE SCENE OBJECT DESIGN

Shinsuke Yamasaki

MOVIE SCENE EFFECT DESIGN

Haruyasu Ito

Motoaki Fukuda

SOUND DIRECTOR

Masafumi Kawamura

MUSIC

Mahito Yokota

Koji Kondo

SOUND PROGRAM & EFFECTS

Yuya Takezawa

Shigetoshi Gohara

VOICE RECORDING & ENGLISH SCRIPTS

Nate Bihldorff

Scott Ritchey

Leslie Swan

Bill Trinen

VOICE

Charles Martinet

Kenneth W. James

Samantha Kelly

Mercedes Rose

Catey Sagoian

PERFORMANCE

Mario Galaxy Orchestra

PROGRAM SUPPORT

Hirohito Yoshimoto

Keizo Ohta

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT

Keisuke Matsui

Hiroshi Arai

Masato Kimura

Yoshito Yasuda

Hironobu Kaku

ARTWORK

Nanako Kinoshita

Kazuma Norisada

ILLUSTRATION

Shigehisa Nakau

Ryusuke Yoshida

Yuri Adachi

ILLUSTRATION SUPERVISOR

Yusuke Nakano

DEBUG

Atsushi Tada

Takeshi Nishizawa

Akihito Fujiki

Maki Yoshitake

Mitsuhiro Senoo

Hideki Nakajima

Super Mario Club

DEBUG SUPPORT

Noboru Sunada

Akihiro Sakatani

EUROPEAN LOCALISATION

MANAGEMENT

Andy Fey

Martin Weers

TRANSLATION

David Causséque

Martina Deimel

Emilio Gallego

Kay Herrmann

Hervé Lefranc

Elena Nardo

Barbara Pisani

Aquiles Kei Takahashi

Daniel Campbell

NOE MANUAL LOCALISATION

AND LAYOUT

Adrian Michalski

Silke Sczyrba

Peter Swietochowski

Jens Peppel

Britta Henrich

Panayiota Ioannou

Jan Muhi

Sascha Nickel

Ursula Lipinski

Jasmina Libonati

Moni Jakob

Manfred Anton

Wojciech Sitarski

Monika Humpe

Kathrin Grieser

Celine Giebel

Christopher Caël

TESTING

NOE Testing Team

SPECIAL THANKS

Keijiro Inoue

Takahiro Hamaguchi

Tomoaki Kuroume

Atsushi Masaki

Shinya Takahashi

Tsuyoshi Watanabe

Takumi Kawagoe

Kaoru Sato

Miki Nakagawa

Sayaka Hakoda

Mirai Takezawa

Rie Shimizu

Sakiko Matsuo

Ryo Uchida

Hiroyuki Masuyama

Kozo Kimura

Ryosuke Maguro

DIGITALSCAPE Co., Ltd.

Nintendo Tokyo Office

All EAD

PRODUCERS

Shigeru Miyamoto

Takao Shimizu

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.



2122047M2

Nintendo®