Wii
SUPER
MARIO
GALAXY

I manuali associati a questi software sono riproduzioni digitali dei manuali cartacei originali. Alcuni dei contenuti di questi manuali potrebbero risultare inusuali per i giocatori di oggi. Essi potrebbero inoltre contenere riferimenti a funzioni che non possono essere utilizzate in questa versione del gioco oppure informazioni per gli utenti non più valide, come ad esempio garanzie e numeri di telefono o indirizzi del servizio clienti.

Per informazioni sui prodotti, consulta il sito Internet Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com
Per supporto tecnico e risoluzione dei problemi,
consulta il manuale di istruzioni della console Wii U o il sito:
support.nintendo.com

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software,
visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua area di residenza.
PEGI (Europe): www.pegi.info
USK (Germania): www.usk.de
Classification Operations Branch (Australia): www.classification.gov.au
OFLC (Nuova Zelanda): www.classificationoffice.govt.nz
Russia: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

[0610/ITA/RVL]

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality™

Grazie per aver scelto SUPER MARIO GALAXY™ per la console Wii™.

ATTENZIONE: leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse in questo manuale prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®.

Per sfruttare al massimo le potenzialità di questo gioco, leggere attentamente e completamente il presente manuale di istruzioni. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

2 Supporta EDTV/HDTV Supporta 50Hz 60Hz

QUESTO GIOCO SUPPORTA LE MODALITÀ 50Hz (576i) E 60Hz (480i).

QUESTO SOFTWARE UTILIZZA UN FONT CREATO DA O REALIZZATO IN BASE A UN FONT DI FONTWORKS INC. MODIFICATO SECONDO LE NECESSITÀ DI SVILUPPO DEL SOFTWARE STESSO.

IMPORTANTE NOTA LEGALE

QUESTO GIOCO NINTENDO È ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO CON DISPOSITIVI LEGALI. L'USO DI UN DISPOSITIVO ILLEGALE RENDERÀ NULLA LA GARANZIA DEL PRODOTTO NINTENDO. ESEGUIRE UNA COPIA DI QUALSIASI GIOCO NINTENDO È ILLEGALE E SEVERAMENTE VIETATO DALLE LEGGI NAZIONALI E INTERNAZIONALI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

THIS GAME IS PRESENTED IN DOLBY® PRO LOGIC® II SURROUND SOUND. CONNECT YOUR GAME CONSOLE TO A SOUND SYSTEM WITH DOLBY PRO LOGIC, DOLBY PRO LOGIC II, OR DOLBY PRO LOGIC IIx DECODING TO EXPERIENCE THE EXCITEMENT OF SURROUND SOUND. YOU NEED TO ENABLE "SURROUND" IN THE SOUND SETTINGS OF THE GAME CONSOLE.

Nintendo® DOLBY PRO LOGIC II

© 2007 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

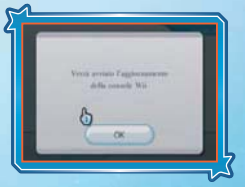
© 2007 NINTENDO.

Indice

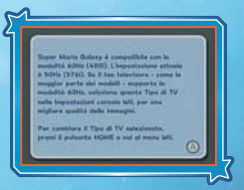
Prologo 4
Iniziare a giocare 6
Comandi 8
Esplora le galassie 12
Azioni di base 14
Azioni – Trasformazioni 18
Azioni – Una miriade di congegni 20
Oggetti 24
Suggerimenti 25
Riconoscimenti 27

Aggiornamento del sistema

La prima volta che viene inserito il disco di gioco, la console Wii verifica se è necessario un aggiornamento del sistema. Nel caso lo sia, viene visualizzato lo **schermo aggiornamento console Wii**. Seleziona OK per proseguire.



Questo gioco è compatibile con la modalità 50Hz, ma offre una visualizzazione di qualità superiore a 60Hz. Per questo motivo, se il tuo televisore supporta la modalità 60Hz, Nintendo ti consiglia di attivare tale modalità nelle impostazioni della console Wii per questo gioco. La prima volta che avvii il gioco con la console Wii impostata in modalità 50Hz e, successivamente, ogni 100 giorni, verrà visualizzato l'avviso riportato qui a destra. Per ulteriori dettagli sulla modalità 60Hz, consulta **pag. 10**.



Prologo

Quell'anno apparve una cometa tanto grande da sovrastare tutto il cielo nel Regno dei Funghi.

La cometa, che si mostrava una volta ogni cent'anni, rilasciò una pioggia di stelle cadenti...

I Toad portarono le stelle cadenti al loro castello e le riunirono per dare forma ad una grande Superstella.

Dovette essere un evento davvero meraviglioso... poiché non poteva esserci modo migliore per celebrare il Festival delle Stelle, che aveva luogo ogni cent'anni in onore della cometa...

Caro Mario,

raggiungimi al castello la sera del Festival delle Stelle. Ho qualcosa per te.

Peach

Mario, tenendo l'invito stretto in mano, arrivò al castello nel bel mezzo dei sontuosi festeggiamenti.

I Toad diedero a Mario un cordiale benvenuto. La gioia di Mario era incontenibile, ma...

Nerello

Il maggiore tra i piccoli di stella o Sfavillotti.

Comprende Rosalinda al volo e conosce perfettamente ogni cosa sull'osservatorio.

Ti mostrerà una mappa ogni volta che parlerai con lui.

Rosalinda

Vigila sull'Osservatorio Cometa, un punto di osservazione astronomica sospeso nello spazio.

Rosalinda, il cui passato è avvolto nel mistero, viaggia fra le stelle sempre in compagnia degli Sfavillotti.

Sfavillotto

Piccolo di stella che vive nello spazio.

Esistono molte specie diverse di Sfavillotti.

Tutti, però, sono ghiotti dei frammenti di polvere di stelle, anche detti Astroschegge.

Iniziare a giocare

Inserisci correttamente il disco di Super Mario Galaxy™ nello slot disco della console Wii™. La console si accenderà.

1. Lo **schermo salute e sicurezza** mostrato qui a destra apparirà. Dopo aver letto attentamente, premi il pulsante A.

   NOTA: lo **schermo salute e sicurezza** apparirà anche nel caso in cui il disco di gioco venga inserito dopo aver acceso la console Wii.

2. Punta il telecomando Wii verso il **Canale Disco** del **menu Wii** e premi il pulsante A.

Menu Wii

3. Verrà visualizzato lo **schermo anteprima canali**. Punta il telecomando Wii verso il pannello AVVIA e premi il pulsante A per selezionarlo.

Schermo anteprima canali

4. Verrà visualizzato lo **schermo informazioni laccetto per telecomando Wii:** assicurati di indossare correttamente il laccetto e premi il pulsante A. Fatto ciò, accederai allo **schermo del titolo**.

Schermo informazioni laccetto per telecomando Wii

5. Premi il pulsante A e il pulsante B contemporaneamente per accedere allo **schermo selezione file**.

Schermo del titolo

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Gioca dall'inizio (crea un file di gioco)

Se vuoi giocare una partita dall'inizio, seleziona un pianeta e crea un file di gioco nel quale salvare i tuoi progressi. Per creare un nuovo file, vai allo **schermo selezione icone** e scegli un'icona: a questo punto, potrai scegliere se utilizzare il file appena creato o tornare allo **schermo selezione file**. Per creare un file, devi avere almeno un blocco libero nella memoria della console Wii.

Puoi utilizzare come icona anche un Mii registrato nella console Wii.

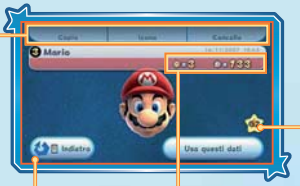
NOTA: per ulteriori dettagli su come creare un Mii nel Canale Mii, puoi consultare il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Schermo selezione file

Scegli un file di gioco (pianeta) e seleziona USA QUESTI DATI per riprendere una partita salvata in precedenza.

Menu selezione file

COPIA	Copia i dati salvati su un altro file.
ICONA	Modifica l'icona del file.
CANCELLA	Cancella i dati salvati. Ricorda che i dati cancellati non possono essere ripristinati.



Icona indietro

Punta verso questa icona e premi il pulsante A, oppure puoi premere direttamente il pulsante B per tornare alla schermata precedente.

Numero di Superstelle (pag. 12) e Astroschegge (pag. 24) raccolte

Spiegazione sul gioco in coppia

Salvataggio dati

Ogni volta che completi uno scenario **(pag. 12)**, ti verrà chiesto se desideri salvare i tuoi progressi. Per sovrascrivere e salvare i tuoi progressi di gioco, seleziona OK! Quando ricomincerai il gioco dai dati salvati, riprenderai con il numero di vite predefinito. **Ricorda che una volta sovrascritti, non sarà più possibile recuperare i dati salvati in precedenza.**

NOTA: per ulteriori dettagli su come cancellare i file salvati nella memoria della console Wii, puoi consultare il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Comandi

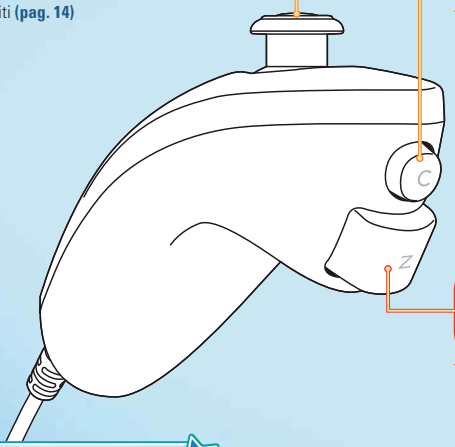
Per giocare a questo gioco, hai bisogno di un Nunchuk collegato alla presa di collegamento esterno del telecomando Wii.

Per ulteriori informazioni su come eseguire le singole azioni, vai a pagg. 14–23.

NOTA: per informazioni relative al collegamento e al corretto utilizzo, vai a pag. 10.

Telecomando Wii e Nunchuk

Nunchuk



Control Stick

★ Muoviti **(pag. 14)**

Pulsante C

★ Ripristina la visuale **(pag. 21)** (ritorna alla visuale normale)

Pulsante Z

Abbassati (p. 16)

★ Immergiti **(pag. 17)**

Telecomando Wii

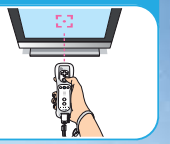
Puntatore

Punta verso le Astroschegge per raccoglierle

★ Sposta il cursore

★ Punta verso la Stella Manina **(pag. 20)**

Come puntare



Pulsantiera ✚

★ Cambia la visuale **(pag. 21)**

Pulsante HOME

★ Visualizza il **menu HOME**

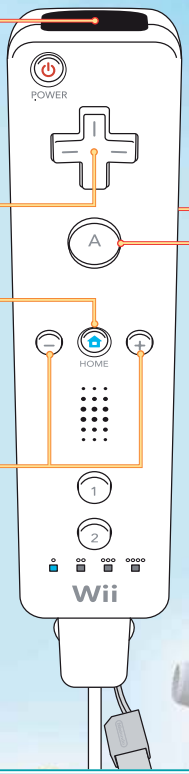
NOTA: per ulteriori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Pulsante – / Pulsante +

★ Visualizza lo **schermo di pausa**

Scuoti il telecomando Wii

Scuoti il telecomando Wii per compiere una piroetta o utilizzare un congegno.



Pulsante B

Spara le Astroschegge nel punto indicato dal cursore

★ Annulla comando

Pulsante A

Salta (pag. 15)

★ Conferma

★ Parla / Leggi **(pag. 16)**

★ Nuota **(pag. 17)**

★ Afferra una Stella Manina **(pag. 20)**

NOTA: le azioni eseguite scuotendo il telecomando Wii possono essere eseguite anche scuotendo il Nunchuk.

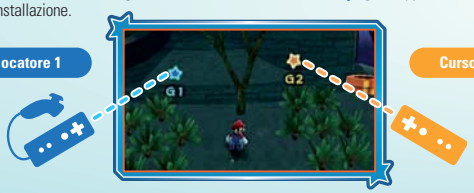
Gioco in coppia

Questo gioco è destinato prevalentemente al giocatore singolo, ma se disponi di due telecomandi Wii potrai giocare con un amico: il giocatore 1 controllerà Mario, mentre il giocatore 2 lo aiuterà raccogliendo le Astroschegge **(pag. 24)** e bloccando i movimenti del nemico.

Il giocatore 2 può far saltare Mario puntando il telecomando Wii verso di lui e premendo il pulsante A. Il giocatore 2 utilizzerà solamente il telecomando Wii.

NOTA: per ulteriori informazioni sul collegamento del telecomando Wii, vai a **pag. 10** oppure consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Cursore del giocatore 1



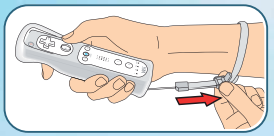
Cursore del giocatore 2

• Comandi del giocatore 2

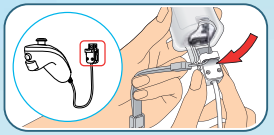
Raccogli Astroschegge	Punta verso le Astroschegge per raccoglierle.
Spara Astroschegge	Premi il pulsante B per sparare le Astroschegge nel punto indicato dal cursore.
Blocca nemici	Punta verso un nemico e premi il pulsante A per arrestarne i movimenti. NOTA: non funziona con tutti i nemici.
Fai saltare Mario	Punta verso Mario e premi il pulsante A per farlo saltare.
Fai ruotare Mario	Punta verso Mario quando è in volo e premi il pulsante A per fargli fare piroette.
Super salto	Punta verso Mario e premi il pulsante A insieme al giocatore 1 per farlo saltare più in alto.

NOTA: seleziona l'icona G2 sullo **schermo selezione file (pag. 7)** per visualizzare una spiegazione dei comandi relativi al secondo giocatore nel gioco in coppia.

AVVERTENZA – Uso del laccetto per telecomando Wii



Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore. Collega il connettore del Nunchuk alla presa collegamento esterno alla base del telecomando Wii. Infila la mano nel laccetto e afferra il telecomando Wii. Fai scorrere il passante fino a quando la mano non può più scivolare fuori dal laccetto. Non stringere eccessivamente il passante in modo che il laccetto risulti scomodo, ma solo quanto basta per far sì che resti in posizione.

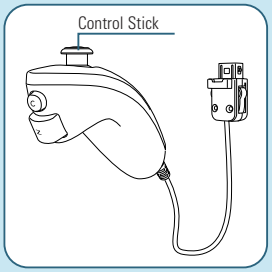


AVVERTENZA: impugna sempre saldamente il telecomando Wii e, se lo stai usando, il Nunchuk. Usa sempre il laccetto per evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e subisca danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Assicurati che ci sia sufficiente spazio fra te e le persone e gli oggetti che si trovano nelle vicinanze quando usi un gioco per Wii. Se ti accorgi di avere le mani sudate o bagnate, interrompi il gioco e asciugale. Il telecomando Wii risponde alle minime sollecitazioni: evita di eseguire movimenti eccessivi, violenti o troppo rapidi e ampie oscillazioni.

Assicurati di collegare il Nunchuk come indicato. Fai passare il filo del laccetto attraverso il fermo del connettore del Nunchuk per impedire che il connettore si stacchi dalla presa collegamento esterno del telecomando Wii e colpisca oggetti o persone che si trovano nelle vicinanze.

ATTENZIONE: la console Wii non è adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Il laccetto per telecomando Wii e il cavo del Nunchuk potrebbero attorcigliarsi intorno al collo.

Registrazione della posizione neutra del Control Stick del Nunchuk



NOTA: se il Control Stick viene inclinato in una qualsiasi direzione al momento dell'accensione della console Wii o nel momento in cui si collega il Nunchuk al telecomando Wii, quella viene registrata come la posizione neutra e il Control Stick non funzionerà in maniera corretta. Per registrare nuovamente la posizione neutra, lascia che il Control Stick torni nella posizione neutra normale, poi premi contemporaneamente i pulsanti A, B, + e – sul telecomando Wii per tre secondi.

Per evitare che si verifichi questo problema, non toccare il Control Stick mentre:

- accendi la console Wii;
- colleghi il Nunchuk al telecomando Wii;
- avvii un canale dal **menu Wii**;
- ritorni al **menu Wii** da un gioco o un canale.

Modalità 60Hz (480i)

La modalità 60Hz (480i) offre una visualizzazione di altissima qualità. Ciò si traduce in immagini ancora più fluide, minore sfarfallio e velocità ottimale, per garantire una perfetta esperienza di gioco. Alla Nintendo vogliamo che gli utenti possano godere dei nostri prodotti nelle migliori condizioni.

Collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della compatibilità con la modalità 60Hz (480i) o il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso Component, puoi ottenere immagini estremamente nitide.

Tuttavia, alcuni televisori, e in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità 60Hz (480i), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità 60Hz (480i), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Modalità EDTV / HDTV (480p) – Scansione progressiva

EDTV / HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per garantire una perfetta esperienza di gioco. Alla Nintendo vogliamo che gli utenti possano godere dei nostri prodotti nelle migliori condizioni.

È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità EDTV / HDTV (480p) (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice. Prima di attivare questa modalità, assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità EDTV / HDTV (480p), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Sincronizzare il telecomando con la console Wii

Per controllare il telecomando Wii, esso deve essere sincronizzato con la console. Il telecomando Wii fornito con il Wii è già stato sincronizzato. Vi sono due diverse procedure di sincronizzazione:

Sincronizzazione standard – Usando questa procedura il telecomando Wii rimarrà sincronizzato con la console fino a quando non esegui una nuova sincronizzazione standard con una console diversa.

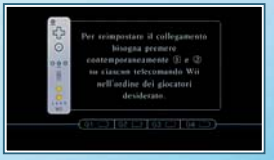
Sincronizzazione temporanea – Questa procedura ti permette di usare temporaneamente il tuo telecomando con una console diversa dalla tua, di usare il telecomando di un altro giocatore sulla tua console, oppure di cambiare l'ordine dei partecipanti alle partite per più giocatori. Questa procedura non ha alcun effetto sulle impostazioni relative alla **sincronizzazione standard** del telecomando. Il telecomando sarà in grado di comunicare con la console solamente finché i due dispositivi sono accesi: una volta che vengono spenti, la sincronizzazione andrà persa.

Vedi le istruzioni relative alla **sincronizzazione temporanea** riportate qui sotto. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Sincronizzazione temporanea

NOTA: quando si esegue questa procedura, le impostazioni della **sincronizzazione standard** vengono temporaneamente disattivate fino a quando la console non viene spenta. Quando si riaccende la console, si tornerà alla **sincronizzazione standard**.

1. Premi il pulsante HOME su un telecomando Wii sincronizzato con la console.
2. Seleziona dapprima IMPOSTAZIONI TELECOMANDO Wii dal **menu HOME**, poi l'opzione REIMPOSTA alla voce COLLEGAMENTO.
3. Premi contemporaneamente i pulsanti 1 e 2 dei telecomandi che vuoi sincronizzare con la console. L'ordine in cui vengono sincronizzati i telecomandi sarà anche l'ordine dei partecipanti alle partite per più giocatori.
4. I LED giocatore lampeggiano durante la sincronizzazione. Tieni premuti i pulsanti fino a quando i LED giocatore smettono di lampeggiare, indicando che la sincronizzazione è terminata.



Esplora le galassie

Parti dall'Osservatorio Cometa e guida Mario in questo viaggio straordinario tra le galassie a caccia delle Superstelle.

Raccogli le Superstelle

Mario dovrà esplorare un gran numero di galassie, ognuna delle quali contiene più scenari. Impossessati della Superstella di ogni scenario per completarlo e sbloccarne di nuovi in cui ti attendono altre sfide.

Osservatorio Cometa

È la base da cui partiranno tutte le tue avventure. Potrai usare i planetari come base di lancio (i planetari sono punti di osservazione delle galassie) e ottenere le informazioni necessarie dagli Sfavillotti o da altri personaggi. Solo dopo aver ottenuto la Megastella di un determinato planetario potrai accedere al seguente.

Il numero totale di Astroschegge raccolte nelle varie galassie.

Schermo selezione galassie

Afferra la Stella Manina **(pag. 20)** che troverai all'interno di ogni planetario per accedere allo **schermo selezione galassie**. In questo schermo scegli la galassia da esplorare e seleziona VAI IN QUESTA GALASSIA per accedere allo **schermo selezione scenari**.

Punta il telecomando Wii verso di essa e premi il pulsante A per visitarla.

Verrà indicata solo con un numero. Sbloccala raccogliendo Superstelle.

Punta il telecomando Wii fuori dalle galassie e premi il pulsante A per afferrare la mappa e farla ruotare.

Schermo selezione scenari

Punta il telecomando Wii verso uno scenario e premi il pulsante A per iniziare. Puntalo verso uno scenario già completato per visualizzare il record di monete raccolte finora in quello stesso scenario.

Schermo della galassia

Quando ti scontri con un nemico o degli aculei e il tuo indicatore di energia scende a zero, oppure quando cadi in un buco nero, perderai una vita. Quando termini tutte le vite a tua disposizione, la partita finisce e tornerai allo **schermo del titolo**.

Indicatore di energia

Quando ti scontri con un nemico o un ostacolo o quando subisci un attacco nemico, il tuo indicatore di energia scenderà di un'unità.

Numero di Astroschegge

È il numero di Astroschegge raccolte all'interno dello scenario in cui ti trovi.

Schermo di pausa

Premi il pulsante – o il pulsante + per mettere il gioco in pausa. Nello **schermo di pausa** potrai controllare il numero di monete a tua disposizione, il nome della galassia in cui ti trovi ed altre utili informazioni. Seleziona INDIETRO per riprendere a giocare o TORNA ALL'OSSERVATORIO per tornare all'Osservatorio Cometa.

Azioni di base

Ora diamo un'occhiata alle azioni di base di Mario. Impara a sfruttare ognuna di queste azioni secondo le esigenze.

Movimento

Inclina

Muoviti con il Control Stick. Inclina leggermente il Control Stick per camminare o inclinalo di più per correre.

Piroetta

Scuoti il telecomando Wii

Avanzando attraverso i vari scenari, potrai guadagnare nuove abilità come quella di eseguire delle piroette, scuotendo il telecomando Wii, con le quali distruggere ostacoli e stordire i nemici. Ricorda, poi, che alcuni congegni possono essere attivati ruotando al loro interno, quindi se c'è qualcosa che stuzzica la tua curiosità prova a fare una piroetta!

Distruggi ostacoli

Stordisci nemici

Utilizza congegni

Salto piroetta

Scuoti il telecomando Wii durante un salto

Ruota durante un salto per eseguire un salto piroetta e far saltare Mario più in alto che mai.

Sconfiggi i nemici

In generale, potrai sconfiggere i nemici saltando su di loro o scontrandoti con loro dopo averli storditi con una piroetta o a colpi di Astroschegge. Ci sono però dei nemici che non possono essere sconfitti in questo modo: prova ad usare un oggetto o un congegno o a respingere il loro attacco con una piroetta.

Salto

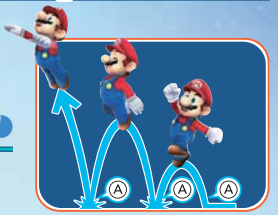
Premi A

Salta con il pulsante A. È possibile eseguire diversi salti associando quest'azione ad altre. Assicurati di eseguire in ogni circostanza il salto più adeguato.

Salti consecutivi / Salto triplo

Premi A mentre tocchi terra

Salta durante una corsa. Premi il pulsante A nell'esatto momento in cui Mario tocca terra per eseguire fino a 3 salti di fila. La terza volta, Mario salterà più in alto (salto triplo).



Capriola all'indietro

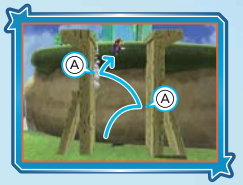
Premi A mentre tieni premuto Z

Salta mentre sei abbassato. Mario salterà all'indietro rispetto al punto di partenza.

Salto a parete

Premi A mentre salti verso una parete

Salta verso una parete e premi il pulsante A al momento giusto per darti la spinta verso l'alto. Se lo spazio fra due pareti è ridotto, puoi sfruttare questa mossa per far salire Mario fino in cima.



Capriola laterale

Inclina in direzione opposta a quella di marcia e premi A

Mentre cammini o corri, inclina il Control Stick nella direzione opposta a quella verso cui ti stai muovendo e premi il pulsante A per eseguire una capriola laterale.

Salto in lungo

Mentre corri, tieni premuto Z e poi premi A

Durante una corsa, tieni premuto il pulsante Z e poi premi il pulsante A per eseguire un salto in lungo e coprire lunghe distanze.

Schianto a terra

Premi Z durante un salto

Fai uno schianto a terra premendo il pulsante Z durante un salto. Usa lo schianto a terra per rompere le superfici crepate e attivare speciali interruttori **(pag. 21)**.

Parla / Leggi

Premi A

Fermati davanti a un altro personaggio o a un cartello e premi il pulsante A per iniziare una conversazione o leggere quello che c'è scritto.

Afferra un'asta

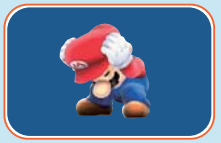
Premi A vicino a un'asta

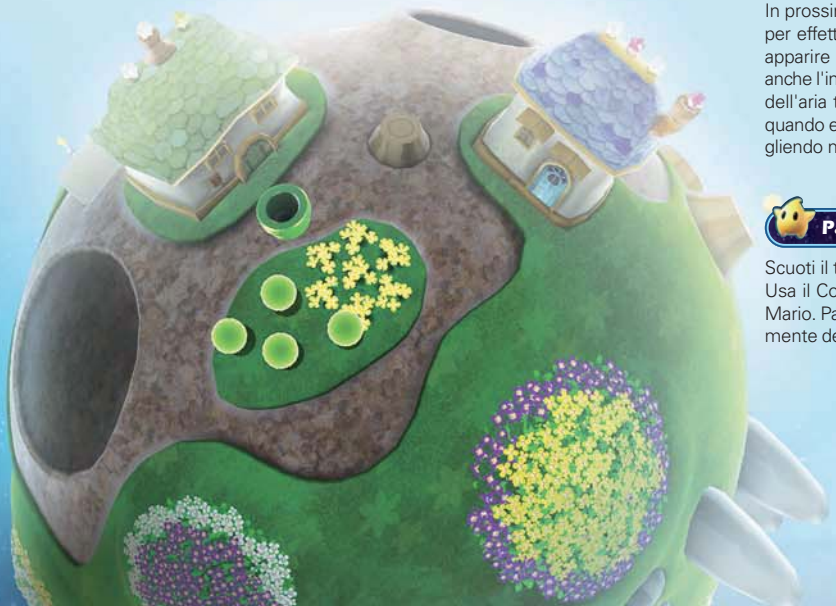
Quando ti trovi vicino a un'asta, salta e aggrappati ad essa premendo il pulsante A. Usa il Control Stick per salire, scendere e per spostarti a sinistra o a destra. Premi di nuovo il pulsante A per saltare giù.

Abbassati

Premi Z

Tieni premuto il pulsante Z per abbassarti. Usa il Control Stick per muoverti mentre sei in questa posizione.



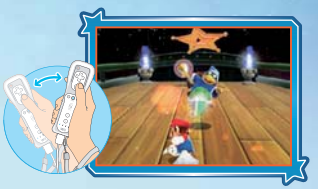


Raccogli (Afferra) / Lancia

Scuoti il telecomando Wii

Quando ti trovi vicino a un guscio, puoi raccoglierlo scuotendo il telecomando Wii oppure semplicemente toccandolo. Scuoti di nuovo il telecomando Wii per lanciare il guscio. Puoi anche afferrare i gusci che i nemici ti lanciano contro.

Raccogli il guscio



Lancialo contro un bersaglio

Nuota

Premi A

Quando sei in acqua, premi ripetutamente il pulsante A per nuotare a rana e usa il Control Stick per cambiare direzione. Per nuotare più velocemente, scuoti il telecomando Wii e per battere le gambe tieni premuto il pulsante A. Nuotando con un guscio potrai aumentare ulteriormente la velocità. In prossimità della superficie, tieni premuto il pulsante A o scuoti il telecomando Wii per eseguire un salto.

Immergiti

Premi Z

In prossimità della superficie dell'acqua, premi il pulsante Z per effettuare un'immersione. Quando sei sott'acqua, vedrai apparire l'indicatore dell'aria. Quando questo si esaurisce, anche l'indicatore di energia inizierà ad abbassarsi. L'indicatore dell'aria torna a crescere quando Mario esce dall'acqua, quando entra in contatto con una Mega Bolla, oppure raccogliendo monete.

Pattina

Scuoti il telecomando Wii

Scuoti il telecomando Wii per pattinare sul ghiaccio. Usa il Control Stick per controllare i movimenti di Mario. Pattinando, Mario potrà muoversi più velocemente del solito e potrà eseguire salti consecutivi.

Azioni – Trasformazioni

Alcuni oggetti permettono a Mario di trasformarsi e di ottenere abilità speciali. Impara come sfruttare al meglio queste trasformazioni!

Mario Ape

Prendi per trasformarti

Scala le pareti a nido d'ape!

Tieni premuto il pulsante A per librarti in volo e usa il Control Stick per dirigere i tuoi movimenti. Ricorda, però, che l'indicatore di volo continuerà ad abbassarsi quando Mario vola verso l'alto e che, una volta esaurito, Mario cadrà a terra. Mario può anche scalare le pareti a nido d'ape attaccandosi ad esse.

Mario riprenderà le sue normali sembianze... Scontrandosi con un nemico, subendo un attacco o entrando in contatto con l'acqua.

Mario Iride

Prendi per trasformarti

Mario potrà sconfiggere qualsiasi nemico con cui si scontrerà. Il suo indicatore di energia non si abbasserà se viene attaccato e, per un determinato periodo di tempo, la sua velocità aumenterà.

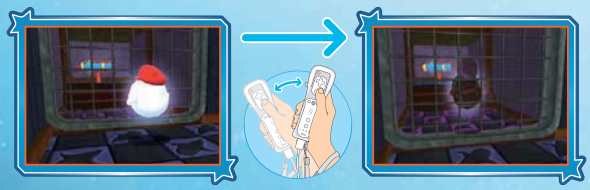
Mario riprenderà le sue normali sembianze... Dopo un determinato periodo di tempo.

Mario Spettro

Prendi per trasformarti

Scuoti il telecomando Wii di fronte ad alcune pareti e sbarramenti per diventare trasparente e passarci attraverso. Premi rapidamente il pulsante A per volteggiare verso l'alto.

Mario riprenderà le sue normali sembianze... Scontrandosi con un nemico, subendo un attacco o entrando in contatto con acqua o luce.



Mario Ghiaccio

Prendi per trasformarti

Mario può creare un sentiero gelato ghiacciando l'area intorno a sé mentre cammina.

Mario riprenderà le sue normali sembianze... Dopo un determinato periodo di tempo.

Mario Fuoco

Prendi per trasformarti

Scuoti il telecomando Wii per lanciare palle di fuoco ai nemici.

Mario riprenderà le sue normali sembianze... Dopo un determinato periodo di tempo.

Mario Molla

Prendi per trasformarti

Mario continuerà a muoversi saltellando. Premi il pulsante A nel momento esatto in cui Mario tocca terra per eseguire un salto in alto. Se Mario entra in contatto con una parete, eseguirà automaticamente un salto a parete.

Mario riprenderà le sue normali sembianze... Scontrandosi con un nemico, subendo un attacco o entrando in contatto con l'acqua o una Stella Lancio.

Azioni – Una miriade di congegni

Per poter avanzare in questa avventura, Mario dovrà utilizzare molti congegni diversi. Ora vedremo come utilizzare ognuno di essi.

Stella Lancio

Scuoti il telecomando Wii

Stella Lancio

Quando ti trovi vicino ad una di queste Stelle, scuoti il telecomando Wii per spostarti verso un pianeta specifico. Quando una Stella Lancio si frantuma, raccogli tutti gli Spicchi Stellari Gialli per ricomporla.

Stella Manina

Punta il telecomando Wii e tieni premuto Ⓐ

Quando ti trovi nelle vicinanze di una Stella Manina, punta il telecomando Wii verso di essa e vedrai apparire una mano. Tieni premuto il pulsante A per muoverti nella direzione verso cui stai puntando. Per allontanarti rapidamente da una Stella Manina, rilascia il pulsante A e poi premi il pulsante Z o esegui una piroetta.

Quando una Stella Manina si frantuma, raccogli degli Spicchi Stellari Blu per ricomporla.

Spicchi Stellari Blu

Stella Manina

Afferra una Stella Manina con il pulsante A!

Tubi

Entra in un tubo

Entra in un tubo per spostarti altrove.

Blocchi / Interruttori / Pannelli

Salta, ruota, ecc.

Blocco ?	Colpiscilo saltando dal basso e ottieni Astroschegge, monete, ecc.
Blocco	Salta per colpirlo, ed esegui una piroetta o uno schianto a terra per distruggerlo.
Blocco Resistente	Un blocco indistruttibile.
Pannello Alternato	Cambia colore ogni volta che ci passi sopra.
Interruttore a Leva	Esegui una piroetta quando ci sei vicino per far scattare la leva.
Interruttore Schianto a Terra	Esegui uno schianto a terra sull'interruttore per attivarlo.

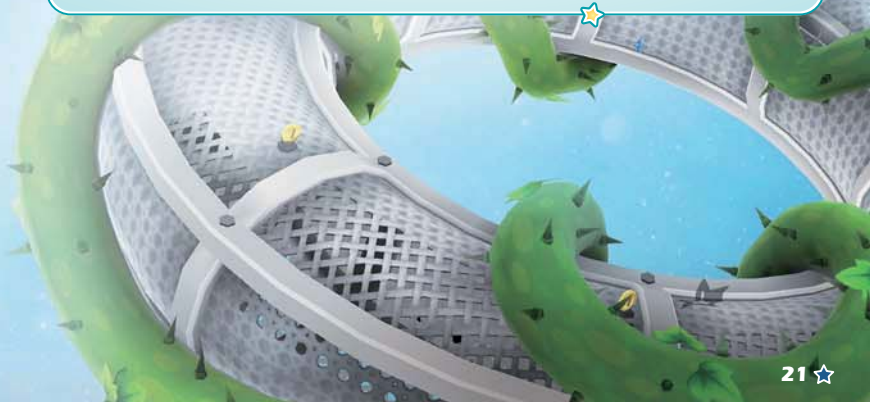
NOTA: nel corso dell'avventura, Mario incontrerà anche altri tipi di interruttori.

Cambia la visuale

La possibilità di modificare la visuale dipende dalla tua posizione sullo schermo. Usa la pulsantiera ✚ per visualizzare l'icona della telecamera e poi premi la pulsantiera ✚ nelle direzioni indicate in blu per cambiare la visuale. Premi il pulsante C per tornare alla visuale normale. In alcune schermate, potrai passare dalla visuale di Mario a quella normale semplicemente premendo la pulsantiera ✚ verso l'alto o verso il basso.

NOTA: in alcuni punti del gioco non è possibile controllare la visuale.

Icona della telecamera



Pianta Peperina

Scuoti il telecomando Wii

Afferra questa pianta, quando ci sei vicino, scuotendo il telecomando Wii ed inizia a scalarla. Continua a scuotere il telecomando Wii finché Mario non raggiunge l'estremità opposta della pianta spiccando il volo!

Cannone Target

Punta il telecomando Wii e premi Ⓐ

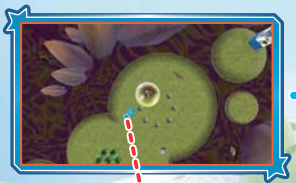
Entra all'interno del cannone. Dopodiché, punta il telecomando Wii e premi il pulsante A per lanciarti come una palla di cannone verso il bersaglio designato.

Premi il pulsante A per fare fuoco!

Mega Bolla

Punta il telecomando Wii

Infilati in una Mega Bolla e sfruttala per spostarti. Punta verso la Mega Bolla da qualsiasi punto e premi il pulsante A per sparare un getto d'aria e farla muovere. Premi il pulsante Z per uscire dalla Mega Bolla. La bolla esplode se entra in contatto con un nemico o se rimane intrappolata tra ostacoli mobili.



Punta verso la Mega Bolla da qualsiasi punto e premi il pulsante A per sparare un getto d'aria e farla muovere!

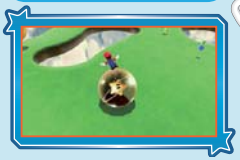
Astrosfera

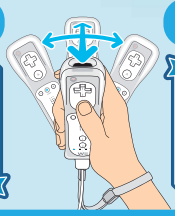
Inclina il telecomando Wii

Salta su un'Astrosfera e spostati a bordo di essa. Inizialmente, tieni il telecomando Wii in posizione verticale e, successivamente, inclinalo nella direzione verso cui desideri spostarti. Premi il pulsante A per saltare mentre ci sei sopra.

Inclinalo in avanti per spostarti in avanti

Inclinalo verso sinistra per spostarti a sinistra





Inclinalo verso destra per spostarti a destra

Inclinalo indietro per spostarti indietro

Mantasurfing

Tieni premuto Ⓐ e inclina il telecomando Wii

A cavallo di una Mantamilla, premi il pulsante A per avanzare. Per girare a sinistra o a destra inclina il telecomando Wii in quella direzione. Scuoti il telecomando Wii per far saltare la Mantamilla.

Cambia direzione inclinando il telecomando Wii

Larve Elastiche

Punta il telecomando Wii e tieni premuto Ⓐ

Aggrappati ad una Larva Elastica e punta il telecomando Wii verso di essa. Muovi la tenendo premuto il pulsante A per tendere la larva, dopodiché rilascia il pulsante A per scaraventare Mario nella direzione opposta.

Lancia Mario rilasciando il pulsante A!

Muovi il cursore tenendo premuto il pulsante A per tendere la Larva Elastica e rilascia il pulsante per lanciare Mario!

Oggetti

Nel corso dell'avventura, Mario si imbatterà in un gran numero di oggetti. Alcuni di essi si riveleranno utili o sortiranno un effetto particolare una volta raccolti.

Moneta

Restituisce un'unità all'indicatore di energia. Raccogline 50 per ottenere un'altra vita.

Moneta ?

Raccogline una e molte cose potranno accadere.

Guscio Verde

Lancialo per rompere i forzieri aperti o per attaccare i nemici. Tenendo uno di questi gusci mentre sei in acqua, nuoterai più velocemente.

Guscio Rosso

Lancialo e lo vedrai puntare automaticamente contro un nemico. Tenendo uno di questi gusci mentre sei in acqua, nuoterai più velocemente.

Fungo 1-Up

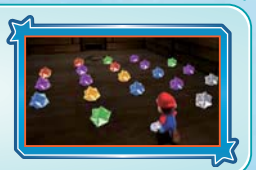
Ti fa guadagnare un'altra vita.

Fungo Energia

Riempie completamente il tuo indicatore di energia portando temporaneamente il suo livello massimo a 6. Se l'indicatore di energia scende a 3 o più in basso, il livello massimo tornerà a 3.

Raccogli Astroschegge

Per ogni 50 Astroschegge raccolte otterrai un'altra vita. Premi il pulsante B per lanciare le Astroschegge contro i nemici o per darle da mangiare agli Sfavillotti **(pag. 25)**.



Suggerimenti

Ecco alcuni suggerimenti che ti aiuteranno ad avanzare nell'avventura senza troppi sforzi!

Utilizza più azioni diverse

Nel corso dell'avventura, Mario incontrerà luoghi in cui non potrà avanzare senza aver prima subito una trasformazione, utilizzato un determinato congegno con un'azione inattesa o scoperto un congegno nascosto. Sfrutta le varie azioni di Mario per avanzare nel gioco.

Esegui una piroetta sopra il bullone e guarda che succede!

Sfrutta la spinta della tromba d'aria per eseguire un salto tornado!

Hai qualche problema a sconfiggere i nemici?

Per sconfiggere determinati nemici, Mario deve sfruttarne i punti deboli ricorrendo a delle azioni speciali. Osserva con attenzione i movimenti dei nemici e sfrutta i loro punti deboli!

Scegli il momento opportuno per attaccare!

Attacca il nemico lanciando oggetti!

Individua il punto debole del nemico!

Dai le Astroschegge agli Sfavillotti

Dopo aver parlato con uno Sfavillotto affamato in una galassia o nell'osservatorio, punta il telecomando Wii verso di lui e vedrai apparire un bersaglio. Lancia allo Sfavillotto le Astroschegge con il pulsante B. Cosa succede quando dai tante Astroschegge ad uno Sfavillotto...?

Uno Sfavillotto affamato

Controlla la mappa nell'osservatorio

Se hai fatto sufficienti progressi nel gioco da sbloccare il secondo planetario dell'Osservatorio Cometa, parla con Nerello **(pag. 5)** per convincerlo a mostrarti le mappe. Esistono due diversi tipi di mappe: la **mappa dell'osservatorio** e la **mappa della Gran Galassia**. Seleziona una galassia dalla **mappa della Gran Galassia** per controllare il numero di Superstelle da te raccolte in quella galassia e altre informazioni. Premi il pulsante A per cambiare mappa.

Mappa dell'osservatorio

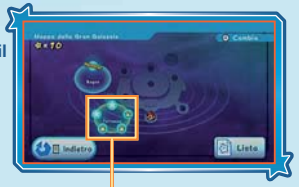
Planetario

Posizione attuale

Planetari già aperti.

Cambia mappa con il pulsante A

Mappa della Gran Galassia



Stato galassia

Galassia in cui rimangono altre Superstelle.

Galassia in cui tutte le Superstelle sono state raccolte.

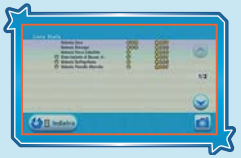
Galassia appena scoperta.

Invia la Lista Stelle a un amico

Nello **schermo della mappa**, seleziona per visualizzare una LISTA STELLE e controllare il numero di Superstelle raccolte, ecc. Se la console Wii è collegata a Internet, puoi affiggere una foto di questa lista nella bacheca Wii o inviarla ai tuoi amici per scambiarvi informazioni utili.

1. Nello **schermo Lista Stelle** puoi voltare pagina con e .

   Seleziona nello **schermo Lista Stelle** per scattare una foto della pagina.



2. Quando vedrai apparire lo schermo sulla destra, seleziona OK! per inviare la foto alla bacheca Wii. Dopo averlo fatto, riceverai un messaggio. Potrai inoltre inviare la foto, in allegato, ai tuoi amici.

   NOTA: per ulteriori dettagli su come inviare i messaggi, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Riconoscimenti

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
Hiromu 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
Scot 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 Kakui

ARTWORK
Nanako Kinoshita
Kazuma Norisada

ILLUSTRATION
Shigehisa Nakaue
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 Causséques
Martina Deimel
Emilio Gallego
Kay Hermann
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 Muhl
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 Meguro
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo Tokyo Office
All EAD

PRODUCERS
Shigeru Miyamoto
Takao Shimizu

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Nintendo®