

Wii™



MODE D'EMPLOI

(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ)

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

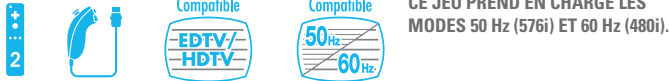
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque SUPER MARIO GALAXY™ 2 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).

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ 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.

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

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 "SURROUND" DANS LES OPTIONS AUDIO DU MENU SUR LA CONSOLE DE JEU.



© 2010 NINTENDO.

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

© 2010 NINTENDO.

Sommaire

★ Prologue	6	★ Actions de Yoshi (basiques)	22
★ Commandes de base	8	Chevaucher Yoshi/Descendre	22
Télécommande Wii et Nunchuk	8	Attraper avec la langue ◆ Gober/Projeter	22
★ Commencer à jouer	10	Prolonger un saut	23
Commencer une nouvelle partie	11	Coup de tête	23
Ecran de sélection des fichiers	11	★ Actions de Yoshi (spéciales)	24
★ L'odyssée galactique	12	Yoshi turbo	24
La quête des super étoiles	12	Yoshi ballon	24
Vaisseau Mario	12	Yoshi lumière	24
Ecran d'action	14	★ Dispositifs	25
Perte de vies et fin de la partie	15	Super anneau étoile	25
★ Actions de Mario (basiques)	16	Foret	25
Se déplacer	16	Tuyau	25
Tournoyer	16	Blocs et interrupteurs	26
Sauter	17	Plaque de téléportation	26
Parler/Lire	18	Plante grimpante	26
S'accrocher à un poteau	18	Boule étoilée	26
S'accroupir	18	Radeau nénuphar	27
Tenir ou attraper/Lancer	18	Etoile crampon	27
Nager	19	Araplane	27
Patiner	19	★ Objets	28
★ Actions de Mario (spéciales)	20	★ Conseils et astuces	29
Mario nuage	20	Consultez un Plasma Stuce !	29
Mario de pierre	20	Laissez-vous guider par l'esprit cosmique !	29
Mario de feu	20	Les ennemis sont trop coriaces ?	29
Mario abeille	21	Exploitez vos actions à bon escient !	30
Mario arc-en-ciel	21	Avez-vous déjà trouvé un goinfre Luma ?	30
Mario fantôme	21	Des lettres mystérieuses !	30
Mario ressort	21		

NOTE : voir ► P. 11 pour les informations concernant la sauvegarde.

Mise à jour du menu Wii

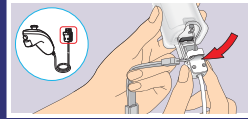
Veillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console vérifie si la version du **menu Wii** la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de mise à jour du menu Wii** s'affiche. Choisissez OK pour continuer. Veuillez noter que la version du **menu Wii** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

Lors de la mise à jour du **menu Wii**, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veuillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du **menu Wii** ou des mises à jour ultérieures.

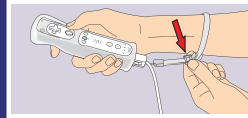


Attention : utilisez la dragonne pour télécommande Wii

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™. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples.



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 en 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.



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. La procédure de synchronisation en **mode standard** sert à ajouter d'autres télécommandes Wii à votre console ou à effectuer une nouvelle synchronisation de votre télécommande Wii. Elle permet à la télécommande Wii de communiquer avec la console.

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

Mode temporaire – Ce mode vous permet d'utiliser temporairement votre télécommande Wii sur une autre console et d'utiliser la télécommande Wii d'un ami avec votre console. **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.

- Jusqu'à 16 télécommandes Wii peuvent être synchronisées avec la même console Wii : 10 en **mode standard** et 6 en **mode temporaire**.
- Seule une télécommande Wii en **mode standard** peut allumer ou éteindre la console.

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 PARAMETRES à 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 cessent de clignoter, indiquant ainsi que la connexion est réussie.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Installation de la console.



Vous trouverez de plus amples informations sur la santé et la sécurité ainsi que sur les paramètres de la console Wii dans les sections correspondantes du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (voir ci-dessous pour le détail des sections).

Optimisation des paramètres	Chapitre "Menu HOME" du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres
Mode 60 Hz (480i) / Mode EDTV / HDTV (480p)	Chapitre "Paramètres Wii et gestion des données" du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres

Prologue

Cette nouvelle histoire commence aussi avec une pluie d'étoiles filantes...

Aujourd'hui, c'est le festival des étoiles filantes qui ne se produit qu'une fois par siècle. Ce jour-là, une pluie d'étoiles filantes illumine le ciel du royaume Champignon !

Cher Mario,

Que dirais-tu de déguster des petits gâteaux avec moi tout en contemplant les étoiles filantes ? Retrouve-moi au château !

Signé : Peach

Mario, le cœur battant la chamade, se mit à courir parmi les herbes hautes, sous un ciel constellé d'étoiles filantes. Soudain, une étrange lueur dans les herbes attira son regard.

Mario s'approcha doucement et jeta un œil... Il découvrit alors un petit Luma égaré.

Le Luma se prit tout de suite d'affection pour Mario et tous deux se dirigèrent vers le château.

Mais là-bas, une bien désagréable surprise les attendait...



Vaisseau Mario ▶ P.12

Le vaisseau spatial de Mario, construit par Lubba et son équipage. Il utilise les super étoiles comme carburant pour se propulser à travers l'espace.

Lubba

Le maître d'équipage d'un groupe de Luma navigateurs de l'espace. Lubba et son équipage ont construit le vaisseau Mario pour que notre héros puisse partir à la poursuite de Bowser.

Luma

De jeunes étoiles habitant les quatre coins de l'univers et qui raffolent des fragments d'étoile. Il existe plusieurs sortes de Luma. Le Luma orange aide Mario dans ses aventures.

Luma allié ▶ P.8

Bébé Luma

Un petit Luma égaré secouru par Mario. Grâce à son mystérieux "pouvoir des étoiles", il aide Mario dans ses aventures à travers l'univers.



Mario

Après l'enlèvement de la princesse par l'infâme Bowser, Mario embarque pour une aventure intergalactique afin de la secourir...

Yoshi

Après avoir été secouru dans une certaine galaxie, Yoshi aide Mario dans sa quête.

Commandes de base

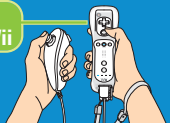
Pour jouer, vous aurez besoin de la télécommande Wii et du Nunchuk (jeu en style Nunchuk). Veuillez vous référer aux explications détaillées **P. 16–27** pour de plus amples informations sur les actions réalisables.



Télécommande Wii et Nunchuk

Voici une description des commandes générales et de celles propres à Mario. Les textes en vert indiquent que les commandes sont réalisées lorsque vous chevauchez Yoshi.

Étui pour télécommande Wii



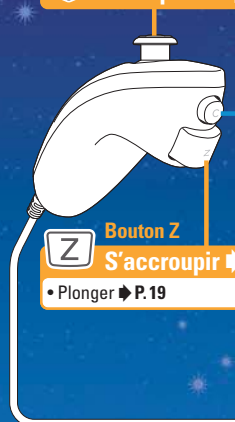
Tenir la télécommande Wii et le Nunchuk

Pour plus d'informations sur l'utilisation de la dragonne et l'ajustement de l'étui pour télécommande Wii, veuillez vous référer au chapitre "Utiliser la télécommande Wii" du mode d'emploi Wii – Installation de la console.

Pour connecter le Nunchuk

Veuillez vous référer au chapitre "Utiliser le Nunchuk" du mode d'emploi Wii – Installation de la console, ou au mode d'emploi du Nunchuk.

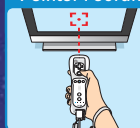
Stick directionnel Se déplacer **P. 16**



Bouton Z S'accroupir **P. 18**

- Plonger **P. 19**

Pointer l'écran



Manette +

- Angle de la caméra **P. 14**
- Sélectionner une option

Bouton – / Bouton + (maintenir brièvement)

- Afficher le menu de pause **P. 15**

Bouton HOME

- Afficher le menu HOME

Si vous coupez le son du haut-parleur de la télécommande Wii, les bruitages concernés seront joués par le téléviseur.

Bouton C

- Recentrer la caméra **P. 14** (Retourner à la vue normale)

Agiter la télécommande Wii Tournoyer **P. 16**

- Activer les interrupteurs etc.
- Donner un coup de tête **P. 23**
- Chevaucher Yoshi **P. 22**

Pointeur

Ramasser les fragments d'étoile

- Déplacer le curseur
- Pointer les étoiles crampon **P. 27**
- Viser les ennemis, les fruits etc. **P. 22**

Bouton A

Sauter **P. 17**

- Confirmer, parler / lire **P. 18**
- Nager **P. 19**
- S'accrocher aux étoiles crampon **P. 27**
- Prolonger un saut **P. 23**

Bouton B

Tirer des fragments d'étoile

- Annuler
- Gober/projeter **P. 22**
- S'accrocher **P. 23**
- Tirer **P. 22**



NOTE : vous pouvez aussi agiter le Nunchuk à la place de la télécommande Wii.

Vivre l'aventure avec le Luma allié (jeu en coopération)

SUPER MARIO GALAXY™ 2 se joue essentiellement seul mais si vous possédez une deuxième télécommande Wii, un autre joueur peut se joindre à la partie en contrôlant le Luma allié. (Une deuxième télécommande Wii est nécessaire pour contrôler le Luma allié.)

Pointez l'écran avec la deuxième télécommande Wii et appuyez sur le bouton A pour faire apparaître le Luma allié et le curseur du J2. Le Luma allié n'est pas libre de ses mouvements et suit donc Mario. Pointez divers endroits de l'écran avec le curseur du J2 et vous ferez sans doute des découvertes étonnantes !

NOTE : voir **P. 5** pour plus d'informations sur la synchronisation des télécommandes Wii.



Commandes du jeu en coopération (J2)

Ramasser les fragments d'étoile	Pointez les fragments d'étoile.
Tirer des fragments d'étoile	Visiez et appuyez sur le bouton B.
Tournoyer	Agitez la télécommande Wii.
Immobiliser les ennemis	Pointez les ennemis et appuyez sur le bouton A (certains ennemis y sont insensibles).
Etourdir / Éliminer les ennemis	Agitez la télécommande Wii après avoir immobilisé un ennemi (certains ennemis y sont insensibles).
Activer le drapeau relais P. 14	Pointez le drapeau relais, appuyez sur le bouton A puis agitez la télécommande Wii.
Ramasser des pièces	Pointez une pièce, appuyez sur le bouton A puis relâchez le bouton pour la lancer à Mario.

NOTE : pointez et sélectionnez  sur l'écran de sélection des fichiers **P. 11** pour voir ces commandes.

Commencer à jouer

Insérez le disque SUPER MARIO GALAXY 2 dans la fente de chargement pour allumer la console Wii.



- 1 L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche alors. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.



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



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



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



- 5 L'écran titre s'affiche alors.



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. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera 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 – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.



Commencer une nouvelle partie (création d'un nouveau fichier)

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, sélectionnez une planète et une icône sur l'écran de sélection des fichiers pour créer votre fichier de sauvegarde. Il faut au moins un bloc libre dans la mémoire de la console Wii pour créer un fichier de sauvegarde.

NOTE : vous pouvez utiliser n'importe quel Mii™ sauvegardé sur votre console comme icône. Pour plus de détails sur la création des Mii, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.



Ecran de sélection des fichiers

Pour commencer à jouer, sélectionnez un fichier de sauvegarde (une planète), puis choisissez JOUER AVEC CE FICHIER pour reprendre la partie depuis votre dernière sauvegarde. Vous pouvez aussi pointer une étoile et appuyer sur le bouton A pour voir les commandes utilisées en mode coopération ▶ P.8.

Options de l'écran de sélection des fichiers

ICONE	Changer d'icône.
EFFACER	Effacer le fichier de sauvegarde. Faites attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées !

Nombre de super étoiles obtenues ▶ P.12



RETOUR

Pointez cette option et appuyez sur le bouton A pour retourner à l'écran précédent, ou appuyez sur le bouton B.

Monde atteint

Au sujet de la sauvegarde

Ce jeu sauvegarde votre progression à divers moments, comme lorsque vous terminez l'exploration d'un stage. Vous pouvez également écraser la sauvegarde sur des écrans tels que l'écran de la carte ▶ P.13 en maintenant brièvement enfoncé le bouton – ou + et en choisissant SAUVEGARDER ET QUITTER. Notez cependant que si vous écrasez la sauvegarde, vous ne pourrez plus récupérer les anciennes données. **En outre, lorsque vous redémarrez le jeu, les vies restantes de Mario seront remises à quatre.**

NOTE : pour plus d'informations sur l'effacement des fichiers sauvegardés dans la mémoire de la console, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.



L'odyssée galactique

Dirigez Mario et voyagez de galaxie en galaxie à bord du vaisseau Mario. Récupérez les super étoiles dérobées par Bowser et ses sbires !



La quête des super étoiles

Chaque galaxie peut contenir plusieurs super étoiles. Obtenez la super étoile dans un stage pour passer aux stages suivants. En outre, il y a dans chaque monde un stage qui contient une grande étoile à la place d'une super étoile, et celle-ci vous permettra de voyager vers un nouveau monde.



Super étoile



Grande étoile



Vaisseau Mario

Ce vaisseau sert de quartier général à Mario au cours de son aventure. Vous pouvez prendre la roue du gouvernail pour ouvrir la carte, ou parler aux Toad et aux autres personnages présents à bord pour recevoir des astuces et des informations.

NOTE : le nombre de passagers et de lieux accessibles à bord du vaisseau Mario augmentera au fur et à mesure de votre progression.



Panneau étoiles

Vérifiez ici les super étoiles obtenues. **P. 15.**



Roue du gouvernail

Prenez la roue du gouvernail pour ouvrir l'écran de la carte.

Nombre de pièces rapportées

Nombre de fragments d'étoile en votre possession

Carte de l'univers

Sélectionnez VUE D'ENSEMBLE à partir de l'écran de la carte pour afficher l'écran de la carte de l'univers qui vous permet de voyager d'un monde déjà débloqué à un autre. Sélectionnez un monde, puis appuyez sur le bouton A pour vous y rendre.



Ecran de la carte

Prenez la roue du gouvernail sur le vaisseau Mario pour ouvrir l'écran de la carte. Sélectionnez une galaxie à visiter, puis choisissez REJOINDRE CETTE GALAXIE pour passer à l'écran de sélection du stage.

VUE D'ENSEMBLE

Pointez cette option et appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran de la carte de l'univers.

Galaxie découverte

Pointez-la et appuyez sur le bouton A pour vous y rendre.

Passage étoile

Vous ne pouvez passer que si vous avez au moins le nombre de super étoiles indiqué.



Ecran de sélection du stage

Pointez le stage de votre choix et appuyez sur le bouton A pour commencer. Lorsque vous pointez un stage déjà terminé, votre meilleur temps s'affiche.



Stage terminé

Nouveau stage

Le Toad banquier

Ce personnage apparaît sur le vaisseau Mario en cours de jeu, à côté de la roue du gouvernail. Allez le voir pour déposer ou retirer des fragments d'étoile. Les fragments d'étoile déposés peuvent alors être retirés à partir d'un fichier de sauvegarde différent, ce qui vous permet de partager vos fragments d'étoile avec d'autres joueurs.



Écran d'action

Venez à bout des ennemis et progressez dans les stages pour obtenir des super étoiles. La plupart des informations affichées à l'écran apparaissent seulement lorsque Mario s'immobilise, mais la jauge d'énergie, elle, sera toujours visible si elle tombe à deux points ou moins.

Jauge d'énergie

Mario perd un point d'énergie lorsqu'il se fait toucher par une attaque, un ennemi ou un obstacle dangereux. Quand il ramasse une pièce, sa jauge d'énergie remonte d'un point.

Nombre de super étoiles obtenues

Médaille comète (si obtenue) ▶ P. 28

Pièces en votre possession

Vies restantes



Fragments d'étoile en votre possession

Le nombre de fragments d'étoiles obtenus dans le stage en cours.

Drapeau relais

Vous trouvez des drapeaux relais comme celui ci-contre en explorant les stages. Touchez-en un pour que le logo de Bowser se change en logo de Mario, ce qui indique que vous avez atteint ce point. Votre progression sera alors temporairement sauvegardée et vous reprendrez le stage à partir de ce drapeau relais si vous perdez une vie.

NOTE : si vous retournez à l'écran de la carte ou si la partie se termine, votre progression dans ce stage sera perdue.



Drapeau relais

Modifier l'angle de la caméra

Lorsque vous dirigez Mario, il est possible, à certains endroits, de changer l'angle de la caméra. Appuyez sur n'importe quelle direction de la manette + pour afficher l'icône de la caméra. Appuyez alors sur la direction de la manette + qui apparaît en bleu pour changer l'angle de la caméra. Pour recentrer la caméra, appuyez sur le bouton C. Dans certains endroits, vous pouvez également passer à une vue subjective en appuyant sur haut sur la manette +. Pour revenir à la vue normale, appuyez sur bas sur la manette +.

NOTE : modifier l'angle de la caméra n'est pas possible partout.



icône de la caméra

Perte de vies et fin de la partie

Mario perd une vie si sa jauge d'énergie tombe à zéro après avoir encaissé des coups, ou s'il tombe dans un trou. S'il ne reste plus de vies à Mario et qu'il en perd encore une, la partie se termine et reprend sur le vaisseau Mario.



Menu de pause

Maintenez brièvement enfoncé le bouton - ou + sur l'écran d'action pour mettre le jeu en pause et afficher le menu de pause, où vous pouvez voir des informations telles que le nombre de pièces que Mario possède ou le nom de la galaxie dans laquelle il se trouve. Sélectionnez RETOUR pour reprendre la partie ou RETOURNER À LA CARTE pour revenir à l'écran de la carte.



Liste des étoiles

Sélectionnez LISTE DES ETOILES dans le menu de pause pour afficher l'écran de la liste des étoiles sur lequel vous pouvez voir les super étoiles (ou les grandes étoiles) ainsi que les médailles comète ▶ P. 28 obtenues dans chaque monde. Pointez ◀ ou appuyez sur droite ou gauche sur la manette + pour afficher le monde désiré. Sélectionnez RETOUR ou appuyez sur le bouton B pour retourner au menu de pause.

Médaille comète (si obtenue)

Nom de la galaxie

"----" signifie que la galaxie n'a pas encore été découverte.



Super étoiles / grandes étoiles obtenues

Actions de Mario (basiques)

Voici une liste des actions de base que Mario peut réaliser. Utilisez la bonne action au bon moment pour progresser !



Se déplacer

Déplacez-vous à l'aide du Stick directionnel. Inclinez-le légèrement pour marcher et avantager pour courir.

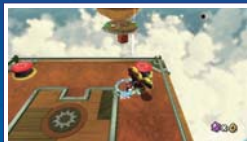
Tournoyer

Agitez la télécommande Wii

Agitez la télécommande Wii pour tournoyer. Cette action vous permet de briser des obstacles, d'étourdir des ennemis ou parfois de les éliminer. Il y a aussi des dispositifs qui peuvent être activés si vous tournoyez juste à côté d'eux, alors n'hésitez pas à utiliser cette technique sur divers éléments du décor !



Brisez les obstacles



Étourdissez les ennemis

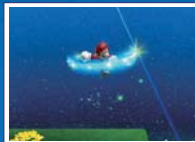


Utilisez les dispositifs

Saut tournoyant

Agitez la télécommande Wii en plein saut

Tournoyez en plein saut pour aller plus haut qu'avec un simple saut. Avec cette technique, vous pouvez aussi gagner un peu de temps avant de retomber au sol.



Vaincre les ennemis

La façon la plus simple de vaincre les ennemis est de leur sauter dessus, mais vous pouvez également les étourdir en tournoyant à côté d'eux (certains seront même éliminés du premier coup) ou en leur tirant dessus avec un fragment d'étoile. Il vous suffit ensuite de leur rentrer dedans. Si vous êtes confronté à des ennemis insensibles à ce genre d'attaques, essayez d'utiliser des objets ou des dispositifs ► P.29.

Sauter

Appuyez sur le bouton A pour sauter. Vous pouvez utiliser cette commande en combinaison avec d'autres actions pour obtenir tout une panoplie de sauts possibles. Utilisez-les à bon escient !

Sauts multiples/Triple saut

Appuyez sur A quand vous touchez terre

Vous pouvez enchaîner jusqu'à trois sauts. Pour cela, il suffit de courir, de sauter et d'appuyer de nouveau sur le bouton A au bon moment lorsque vous touchez terre. Le troisième saut propulsera Mario plus haut que d'habitude (triple saut).



Salto arrière

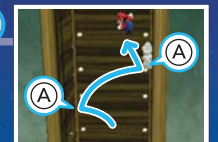
Maintenez Z et appuyez sur A

En position accroupie, sautez pour bondir très haut et retomber légèrement vers l'arrière.

Saut mural

Sautez contre un mur et appuyez sur A

Sautez contre un mur, puis appuyez à nouveau sur le bouton A lorsque vous le touchez pour vous en écarter en bondissant. Lorsque deux parois sont suffisamment rapprochées l'une de l'autre, utilisez cette technique de façon répétée pour atteindre le sommet.



Saut en longueur

En pleine course, appuyez sur Z puis sur A

En courant, appuyez sur le bouton Z puis sur le bouton A pour effectuer un saut en longueur.



Roue

Déplacez-vous et inclinez dans la direction opposée, puis appuyez sur A

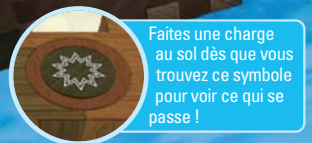
En vous déplaçant dans une direction, inclinez le Stick directionnel dans la direction opposée et appuyez sur le bouton A pour effectuer une roue (un saut légèrement plus haut).



Charge au sol

Appuyez sur Z en plein saut

Appuyez sur le bouton Z en plein saut pour faire une charge au sol. Cette technique vous permet de briser les sols fissurés, de venir à bout d'ennemis coriaces et d'activer les interrupteurs charge.



Faites une charge au sol dès que vous trouvez ce symbole pour voir ce qui se passe !

Parler/Lire

Placez-vous devant certains personnages et appuyez sur le bouton A pour leur parler, ou appuyez sur le bouton A devant les panneaux pour les lire.



S'accrocher à un poteau

Appuyez sur le bouton A à côté d'un poteau pour vous y accrocher. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour descendre en bondissant.

Appuyez sur **A** à côté d'un poteau



S'accroupir

Maintenez le bouton Z enfoncé pour vous accroupir. Déplacez-vous à l'aide du Stick directionnel.



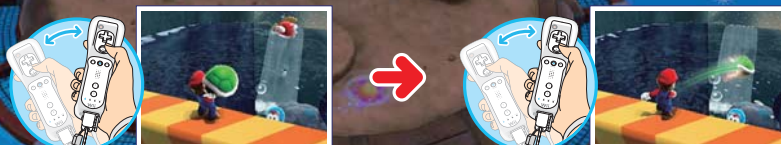
Tenir ou attraper/Lancer

Vous pouvez ramasser certains objets, tels que les carapaces vertes, puis les lancer. Pour tenir ou attraper un objet, touchez-le ou agitez la télécommande Wii quand vous êtes à proximité. Une fois que vous tenez un objet, agitez la télécommande Wii pour que Mario le lance droit devant lui.

Agitez la télécommande Wii

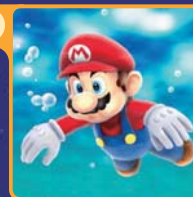
Attrapez une carapace verte...

... puis lancez-la sur votre cible !



Nager

Dans l'eau, inclinez le Stick directionnel pour choisir l'orientation de Mario, puis appuyez sur le bouton A pour nager. Sous l'eau, maintenez le bouton A enfoncé pour que Mario batte des pieds et agitez la télécommande Wii pour faire une accélération. A la surface, maintenez le bouton A enfoncé ou agitez la télécommande Wii pour sauter hors de l'eau.



Plonger



Appuyez sur le bouton Z à la surface de l'eau pour plonger. Une fois sous l'eau, votre réserve d'air s'affiche. Gardez un œil sur celle-ci, car si elle se vide entièrement, votre jauge d'énergie commencera à baisser à son tour ! Pour reprendre votre souffle, remontez à la surface, ramassez une pièce ou touchez une bulle d'air.



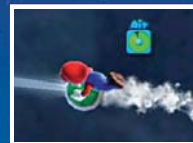
Bulle d'air

Réserve d'air

Nager avec une carapace

Tenez une carapace verte sous l'eau

Lorsque vous tenez une carapace verte sous l'eau, celle-ci propulse Mario automatiquement et il se déplace plus rapidement. Inclinez le Stick directionnel pour contrôler votre trajectoire et maintenez le bouton Z enfoncé pour vous arrêter.

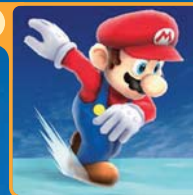


Patiner

Agitez la télécommande Wii

Agitez la télécommande Wii quand Mario court sur la glace pour qu'il se mette à patiner. Inclinez le Stick directionnel dans la direction souhaitée pour diriger Mario.

En patinant, Mario se déplace plus vite que d'habitude et les sauts normaux ou les sauts multiples restent réalisables. Si vous tournez en plein saut, Mario cesse de patiner.



Luigi prend part à l'aventure !

Luigi apparaît occasionnellement dans certaines galaxies. Parlez-lui pour qu'il vous propose de jouer avec lui plutôt qu'avec Mario !



Actions de Mario (spéciales)

Grâce à certains objets, Mario peut se métamorphoser et effectuer de nouvelles actions ! Lisez ce qui suit pour connaître le détail des actions réalisables après chaque métamorphose.



Mario nuage

Nécessite



Permet à Mario de sauter sur les nuages.

Vous pouvez également générer des nuages sous les pieds de Mario en agitant la télécommande Wii. Chaque nuage vous permet de faire trois nuages qui disparaissent après un certain temps.

Durée

Jusqu'à ce que Mario se fasse toucher par un ennemi ou une attaque, ou qu'il touche de l'eau.



Mario de pierre

Nécessite



Agitez la télécommande Wii pour que Mario se mette à rouler. En roulant, Mario peut briser certains obstacles qui lui résistent quand il tourne, comme par exemple des rochers.



Durée

Jusqu'à ce que Mario se fasse toucher par un ennemi ou une attaque (quand il ne roule pas), ou entre dans un super anneau étoile. P. 25.

Mario de feu

Nécessite



Agitez la télécommande Wii pour lancer des boules de feu.



Durée

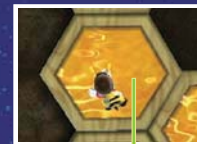
Jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Mario abeille

Nécessite



Maintenez le bouton A enfoncé pour voler et inclinez le Stick directionnel pour vous diriger. La jauge de vol qui s'affiche décroît progressivement à mesure que vous volez, et Mario tombe lorsqu'elle est vide. En plus de voler, Mario acquiert aussi la capacité de se coller aux alvéoles qui couvrent certains murs et il peut alors ramper dessus.



Alvéole



Durée

Jusqu'à ce que Mario se fasse toucher par un ennemi ou une attaque, ou qu'il touche de l'eau.

Mario arc-en-ciel

Nécessite



Sous cette forme, Mario n'a qu'à toucher les ennemis pour les vaincre et il est immunisé contre les attaques. Sa vitesse s'accroît après une course prolongée.



Durée

Jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Mario fantôme

Nécessite



Agitez la télécommande Wii devant certains obstacles pour que Mario devienne immatériel et passe au travers. Vous pouvez aussi appuyer de façon répétée sur le bouton A pour que Mario s'élève en flottant.



Durée

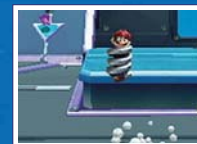
Jusqu'à ce que Mario se fasse toucher par un ennemi ou une attaque.

Mario ressort

Nécessite



Sous cette forme, Mario ne cesse de rebondir. Appuyez sur le bouton A au bon moment quand vous touchez terre pour bondir très haut. Si Mario touche un mur, il effectue automatiquement un saut mural.



Durée

Jusqu'à ce que Mario se fasse toucher par un ennemi ou une attaque, ou entre dans un super anneau étoile.

Actions de Yoshi (basiques)

Au cours de votre aventure, vous trouverez des galaxies dans lesquelles il sera possible de chevaucher Yoshi. Celui-ci se contrôle de la même façon que Mario, mais certaines actions diffèrent.



Chevaucher Yoshi/Descendre

Chevaucher Sauter sur le dos de Yoshi ou tournez près de lui

Descendre Faites un salto arrière

Tournez près de l'œuf de Yoshi ou sautez dessus pour briser la coquille et faire sortir Yoshi. Sauter sur son dos ou tournez pour le chevaucher. Pour descendre, faites un salto arrière ➡ P. 17.



Attraper avec la langue ➡ Gober/Projeter

Pointez divers éléments comme des ennemis ou des fruits et appuyez sur le bouton B pour que Yoshi les attrape avec sa langue et les gobe. Certains ennemis peuvent ensuite être projetés par Yoshi. Pour ce faire, choisissez une direction en pointant l'écran et appuyez sur le bouton B.

NOTE : certains ennemis ne peuvent pas être gobés.

Pointez et appuyez sur



Gobez un ennemi



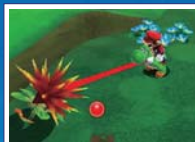
Visez



Appuyez sur B pour faire feu !

Tirer

Certains dispositifs, ainsi que de gros fruits ou des ennemis (les Plantes Piranha, par exemple), peuvent être tirés avec la langue de Yoshi. Pointez un de ces éléments et appuyez sur le bouton B pour que Yoshi l'attrape avec la langue. Maintenez le bouton enfoncé et éloignez-vous de l'élément pour l'arracher ou l'activer.

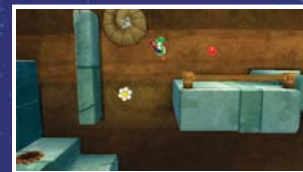


S'accrocher

Pointez et appuyez sur



Pointez et appuyez sur le bouton B pour vous accrocher avec la langue de Yoshi. Celui-ci se balancera alors, puis lâchera la fleur en bondissant.



Prolonger un saut

Maintenez A en plein saut

Maintenez le bouton A enfoncé pour que Yoshi pédale dans les airs et prolonge un peu son saut. Yoshi ira aussi un peu plus haut, ce qui vous permettra d'atteindre des lieux plus élevés que d'habitude.



Coup de tête

Agitez la télécommande Wii

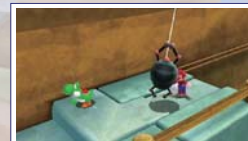
Agitez la télécommande Wii pour que Yoshi brise des obstacles, étourdisse des ennemis ou active des dispositifs d'un coup de tête.



Si Yoshi se fait toucher...

Si vous subissez des dégâts alors que vous chevauchez Yoshi, celui-ci panique et s'enfuit. Si vous ne le rattrapez pas à temps ou s'il tombe dans un trou, il retournera dans son œuf.

NOTE : Yoshi retournera parfois dans son œuf immédiatement après avoir subi des dégâts.



Actions de Yoshi (spéciales)

Yoshi peut se métamorphoser s'il mange des fruits spéciaux. Lisez ce qui suit pour connaître le détail des actions réalisables après chaque métamorphose. Yoshi reprendra sa forme normale après un certain temps.



Yoshi turbo

Gobez  pour vous transformer

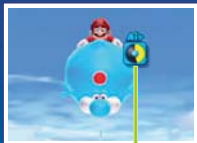
Sous cette forme, Yoshi court plus vite pendant un temps donné. Il peut également courir le long de parois verticales ou à la surface de l'eau.



Yoshi ballon

Gobez  pour vous transformer

Sous cette forme, Yoshi expulse de l'air et peut s'élever en flottant comme un ballon. Contrôlez votre trajectoire avec le Stick directionnel. Appuyez sur le bouton A pour que Yoshi retienne son souffle. La réserve d'air décroît à mesure que Yoshi flotte. Lorsqu'elle est vide, Yoshi reprend sa forme normale.



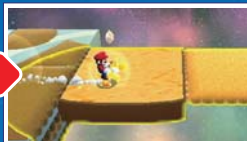
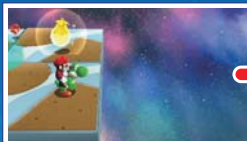
Réserve d'air



Yoshi lumière

Gobez  pour vous transformer

Sous cette forme, Yoshi s'illumine et éclaire les alentours pendant un temps donné. Des chemins invisibles sur lesquels vous pouvez marcher sont alors révélés.



Dispositifs

Voici une sélection de dispositifs que vous pouvez apercevoir à l'occasion sur l'écran d'action. Activez-les à l'aide de vos actions.



Super anneau étoile

Agitez la télécommande Wii

Agitez la télécommande Wii près d'un super anneau étoile pour être catapulté vers un autre lieu. Certains super anneaux étoile sont brisés et doivent être reconstitués en rassemblant les morceaux d'étoile.



Super anneau étoile

Nombre de morceaux d'étoile à trouver

Ramassez-les pour reconstituer le super anneau étoile.



Morceau d'étoile

Foret

Agitez la télécommande Wii

Touchez une forêt pour le ramasser. Agitez la télécommande Wii quand vous tenez une forêt pour forer et, le cas échéant, traverser la planète sur laquelle vous vous trouvez. La forêt vous permet aussi d'attaquer les ennemis.



Tuyau

Entrez dans le tuyau

Faufillez-vous dans un tuyau pour découvrir de nouveaux lieux.



Blocs et interrupteurs

Sautez, tournez etc.

	Bloc ?	Sautez et frappez ce bloc par en-dessous pour faire apparaître des objets comme des pièces ou des fragments d'étoile.
	Bloc de briques	Pour le briser, tournez, faites une charge au sol ou sautez et frappez-le par en-dessous.
	Bloc	Ce bloc est incassable.
	Dalle réversible	Elle change de couleur quand vous marchez dessus.
	Lever	Tournez  près d'un levier pour l'activer.
	Interrupteur charge	Activez-le à l'aide d'une charge au sol.

NOTE : il y a encore d'autres blocs et interrupteurs à découvrir !

Plaque de téléportation

Agitez la télécommande Wii

Marchez sur une plaque de téléportation et agitez la télécommande Wii pour être transporté dans une zone bonus. Éliminez tous les ennemis dans la limite de temps donnée pour recevoir une récompense.

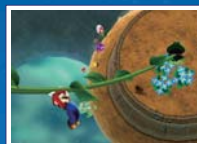


Plaque de téléportation

Plante grimpante

Agitez la télécommande Wii

Placez-vous à côté et agitez la télécommande Wii pour vous agripper à la plante grimpante et tourner tout du long, puis vous envoler. Continuez à agiter la télécommande Wii une fois que vous êtes accroché à la plante grimpante.



Boule étoilée

Inclinez la télécommande Wii

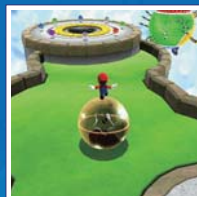
Sautez sur la boule étoilée, puis tenez la télécommande Wii à la verticale. Pour vous déplacer, inclinez la télécommande Wii dans la direction de votre choix. Appuyez sur le bouton A pour sauter avec la boule étoilée.

Inclinez vers l'avant pour avancer



Inclinez vers la gauche ou la droite pour tourner

Inclinez vers l'arrière pour reculer

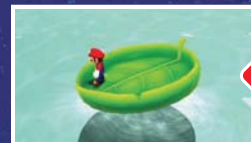


Radeau nénuphar

Déplacez-vous contre les bords

Un radeau nénuphar se déplace dans la direction indiquée par Mario. Quand vous êtes dessus, collez-vous contre un bord et inclinez le Stick directionnel pour imprimer le mouvement à l'embarcation. Revenez vers le milieu du radeau nénuphar pour vous arrêter.

Placez-vous à gauche pour aller à gauche



Placez-vous à droite pour aller à droite



Etoile crampon

Pointez et appuyez sur

A

Pointez une étoile crampon pour faire apparaître . Maintenez alors le bouton A enfoncé et vous serez attiré jusqu'à l'étoile crampon. Pour vous soustraire à son attraction, relâchez le bouton A et appuyez sur le bouton Z ou tournez.



Etoile crampon

Appuyez sur le bouton A pour être attiré par une étoile crampon !



Araplane

Inclinez la télécommande Wii

Lorsque vous êtes agrippé à Araplane, tenez la télécommande Wii à l'horizontale pour voler droit devant. Pour piquer, inclinez la télécommande Wii vers le bas. Pivotez-la vers la gauche ou la droite pour tourner. Parlez aux Jacoco pour de plus amples informations sur les techniques de vol avec Araplane.



Jacoco

Inclinez vers le haut ou le bas pour varier la vitesse



Pivotez pour vous diriger



Objets

Vous trouverez toutes sortes d'objets utiles lors de votre aventure. Certains ont un effet immédiat, d'autres doivent être ramassés en grande quantité pour que vous profitiez d'un effet spécial.



Pièce

Une pièce ajoute un point à votre jauge d'énergie. En plus, quand vous revenez sur le vaisseau Mario, chaque lot de 100 pièces ramassées vous fait gagner une vie supplémentaire.



Carapace verte

Lancez une carapace verte pour ouvrir les coffres ou attaquer les ennemis. Sous l'eau, attrapez une carapace verte pour foncer comme une torpille.



Médaille comète

Vous en trouverez une dans chaque galaxie. Ramassez-en assez pour qu'une comète farceuse fasse son apparition et débloque un nouveau stage.

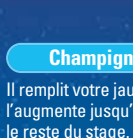
Pièce ?

Ramassez-en une pour faire apparaître une surprise, comme une multitude de pièces, par exemple !



Champignon 1UP

Il vous procure une vie supplémentaire.



Champignon de soin

Il remplit votre jauge d'énergie et l'augmente jusqu'à six points pour le reste du stage. Cependant, dès que la jauge d'énergie retombe à trois points, vous perdez les points supplémentaires acquis avec le champignon de soin.



Dé chance

Faites rouler un dé chance en agitant la télécommande Wii à proximité pour obtenir l'objet qui s'affiche sur le dessus à la fin du lancer. Mais soyez prudent : un ennemi pourrait apparaître à la place d'un objet !

Ramassez les fragments d'étoile !

Si vous ramassez 100 fragments d'étoile, vous gagnez une vie supplémentaire !

Vous pouvez aussi tirer les fragments d'étoile ramassés en pointant pour viser et en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez utiliser cette action pour étourdir les ennemis ou nourrir les goinfres Luma ➔ P.30.



Conseils et astuces

Voici quelques conseils et astuces qui vous aideront dans votre aventure intersidérale. Si vous êtes coincé quelque part, jetez un œil à cette section !



Consultez un Plasma Stuce !

Dans certaines galaxies, vous trouverez des téléviseurs appelés Plasma Stuce qui vous montreront comment progresser ou utiliser une action de manière efficace. Si vous ne savez pas ce que vous devez faire pour progresser dans un stage, parlez à un Plasma Stuce pour voir les conseils qu'il a à vous donner.



Laissez-vous guider par l'esprit cosmique !

Dans certaines galaxies, l'esprit cosmique apparaît si vous perdez des vies de façon répétée au même endroit. Parlez-lui et sélectionnez D'ACCORD ! pour qu'il vous amène jusqu'à l'endroit où se trouve la super étoile. Cependant, si vous acceptez son aide, la super étoile se transformera en étoile de bronze. Il vous faudra alors réessayer le stage par vous-même pour obtenir la super étoile !



Etoile de bronze



Les ennemis sont trop coriaces ?

Certains ennemis ne peuvent pas être vaincus uniquement à l'aide d'un saut. Observez-les attentivement pour découvrir leur point faible, puis utilisez vos actions ou les dispositifs disponibles pour les attaquer !



Frappez-les avec des objets !



Attaquez au bon moment !



Utilisez des dispositifs !



Exploitez vos actions à bon escient !

Dans certaines galaxies, vous devrez utiliser vos actions pour transformer ou activer des dispositifs afin de progresser. D'autre part, certains dispositifs n'apparaissent que si vous utilisez l'action adéquate. Utilisez la bonne action au bon moment pour avancer !



Faites une charge au sol
▶ P. 17 sur ces interrupteurs
et voyez ce qui se passe...



Tournez pour mieux contrôler votre atterrissage !
Atterrissez quand le danger est écarté !



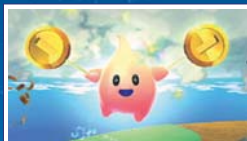
Avez-vous déjà trouvé un goinfre Luma ?

En progressant dans votre aventure, vous trouverez des goinfres Luma. Parlez à l'un d'eux, puis pointez-le pour que ◀ s'affiche, et appuyez sur le bouton B pour tirer le nombre de fragments d'étoile qu'il réclame. Quelque chose d'intéressant pourrait bien se produire !

Certains goinfres Luma se nourrissent de pièces plutôt que de fragments d'étoile. Vous trouverez aussi des boutiques Luma où vous pourrez échanger des fragments d'étoile ou des pièces contre des objets.



Goinfres Luma



Boutique Luma



Des lettres mystérieuses !

Si un ami ou un membre de votre famille joue en même temps que vous en utilisant un fichier de sauvegarde différent, le Toad facteur présent sur le vaisseau Mario vous livrera peut-être des lettres mystérieuses contenant des champignons 1UP !



Crédits

★ General Producer

Shigeru Miyamoto

★ Producers

Yoshiaki Koizumi
Takashi Tezuka

★ Director

Koichi Hayashida

★ Program Director

Takeshi Hayakawa

★ Design Director

Kenta Motokura

★ Planning

Daisuke Tsujimura
Futoshi Shirai
Haruka Kakinuma
Shinya Hiratake
Daisuke Sato

★ Program

Katsuyasu Ando
Norihito Aoyagi
Hideyuki Sugawara
Atsushi Yamaguchi
Tatsuro Ota
Kiyoshi Takeuchi
Kazuya Sumaki
Wataru Tanaka

★ Planet Design Lead

Kazunori Hashimoto

★ Planet Design

Masaki Yokobe
Naoki Mineta
Tetsuya Kobayashi
Makoto Yonezu
Yasuo Kumakura
Mayako Sugimoto
Tadashi Tanaka

★ Character Design Lead

Daisuke Watanabe

★ Character Design

Rikuto Yoshida
Sho Murata
Masahiro Arimitsu
Masayuki Kawakita
Daisuke Ito
Kunihiro Ihara
Yoshiakira Nakano

★ Effect Design Lead

Kazumi Yamaguchi

★ Effect Design

Yoko Fukuda
Yumiko Matsumiya

★ UI Design

Yasuhiro Matsuzaki

★ Music

Mahito Yokota
Ryo Nagamatsu
Koji Kondo

★ Sound Program & Effects

Yuya Takezawa
Shigetoshi Gohara
Mitsuhiro Hikino

★ Voice

Charles Martinet
Dex Manley
Scott Burns
Mercedes Rose
Caety Sogoin
Kenneth W. James
Samantha Kelly
Motoki Takagi
Kazumi Totaka

★ Performance

Mario Galaxy Orchestra

★ Graphics Supervisors

Akiko Kato
Aya Oyama
Tsuyoshi Watanabe

★ Artwork

Nanako Kinoshita
Keisuke Okubo
Daiki Nishioka
Naruhisa Kawano

★ Illustration

Yuri Adachi
Shigehisa Nakae
Yu Kitai
Yusuke Nakano

★ Progress Management

Keizo Kato

★ Technical Support

Keisuke Matsui
Hiroshi Arai
Shinji Watanabe
Ryota Maruko
Hisashi Sekoguchi
Masato Kimura
Yoshito Yasuda
Hironobu Kaku

★ Debug

Akihiro Sakatani
Kimihiro Hyodo
Mario Club Co., Ltd.

★ European Localisation Management

Andy Fey
Martin Weers
Michael Hugot
Hitomi Naitoh

★ Translation

Daniel Pestka
Nils Dittbrenner
Nicolas Sciotti
Florence d'Anterrosches
Barbara Pisani
Marco Guasco
Pedro José Moreno Villar
Alejandro Luis Valero Fernández

★ UK English Manual Translation

Ollie Scarborough

★ European Manual Localisation & Layout

Kei Udagawa
Peter Swietochowski
Matthew Mawer

Sascha Nickel
Ursula Lipinski
Jan Muhl
Monika Händschke
Jasmina Libonati
Verena Lischka
Cornelia Bilz
Melanie Janigk
Oleg Sdarskij
Martin Heyne
Alfiya Alesheva
Fabian Cotter
Sandra Bialys
Marion Magat
Francesca Abate
Laura Figuerola Gómez
Pieter Van Nueten
Jenni Hämäläinen
Melanie Walter
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis
Daniel Blasco Marcos
Patrick Koudstaal

★ Testing

Luis Golbano
Gemma Gotch
Sean Keogh
Amanda Thomas
Stéphane Dumain
Laurence Uhlen
Damien Dachary
Telmo Balesteiro Jarra
Wolfgang Graf
Robin Field
Eric Quast
Sebastian Jende
Andrea Marino
Giuseppe Maria Carola
Andrea Bellezza
Emanuel Riccobene
Laura Soto Toral
Ibon Diez Maeztu
Pablo J. Sánchez Morcillo
Mario Maldonado Rodríguez

★ Special Thanks

Masafumi Kawamura
Keiji Inoue
Hideaki Shimizu
Takeshi Hosono
Naoki Koga
Hirokazu Matsuda
Kaoru Sato
Sakiko Matsuo
Masaaki Sanada
Makiko Osada
Yuhei Shimo
Mitsuo Sato
Masafumi Matsumura
Takao Shimizu
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo Tokyo Office
All EAD

★ Executive Producer

Satoru Iwata

Tous droits, y compris les copyrights du jeu, scénario, musique et programme, réservés par NINTENDO.

RVL-SB4P-FRA



Nintendo®

IMPRIME DANS L'UE