

Wii™



BEDIENUNGSANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Jegliche für diese Software bereitgestellte Anleitungen sind digitale Nachbildungen der gedruckten Original-Spielanleitungen. Bitte beachte, dass manche der Inhalte für heutige Nutzer womöglich befremdlich anmuten können.

Außerdem werden eventuell Funktionen genannt, die in dieser Version des Spiels nicht genutzt werden können. Möglicherweise sind heute nicht mehr aktuelle Verbraucherinformationen, wie z. B. Garantiehinweise und Service-Hotlines, enthalten.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten,

besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Deutschland): www.usk.de

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

OFLC (Neuseeland): www.classificationoffice.govt.nz

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

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir danken dir, dass du dich für die SUPER MARIO GALAXY™ 2-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.



DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT
SOWOHL DEN 50Hz (576i) - ALS
AUCH DEN 60Hz (480i) -MODUS.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGEGEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGEWÄHRLEISTUNG. DAS KOPIEREN JEDLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

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

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.



© 2010 NINTENDO.

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

© 2010 NINTENDO.

Inhalt

★ Prolog	6	★ Yoshis Aktionen (Normal)	22
★ Steuerung	8	Aufsteigen / Absteigen	22
Wii-Fernbedienung und Nunchuk	8	Zuschnappen	22
★ Vor dem Spiel	10	Verspeisen / Ausspucken	22
Ein neues Spiel beginnen	11	In der Luft strampeln	23
Der Dateiauswahlbildschirm	11	Yoshis Kopf schütteln	23
★ Galaxien erforschen	12	★ Yoshis Aktionen (Verwandlungen)	24
Die Suche nach den Power-Sternen	12	Turbo-Yoshi	24
Raumschiff Mario	12	Blasebalg-Yoshi	24
Der Spielbildschirm	14	Glüh-Yoshi	24
Misslungene Versuche und Game Over	15	★ Nützliche Objekte	25
★ Marios Aktionen (Normal)	16	Sternenring	25
Bewegen	16	Wirbelbohrer	25
Drehattacke	16	Röhre	25
Sprung	17	Blöcke und Schalter	26
Sprechen/Lesen	18	Teleporter	26
Einen Mast erklimmen	18	Wachskraut	26
Ducken	18	Sternenkugel	26
Aufheben (Fangen)/Werfen	18	Blattboot	27
Schwimmen	19	Greifstern	27
Eislaufen	19	Tuku-Gleiter	27
★ Marios Aktionen (Verwandlungen)	20	★ Items	28
Wolken-Mario	20	★ Tipps und Tricks	29
Fels-Mario	20	Hol dir Rat beim Tipp-Kanal!	29
Feuer-Mario	20	Der Kosmo-Assistent leitet dich!	29
Bienen-Mario	21	Sind die Gegner zu schwer?	29
Regenbogen-Mario	21	Nutze die verschiedenen Aktionen!	30
Geist-Mario	21	Hast du einen Gourmet-Luma gefunden?	30
Feder-Mario	21	Mysteriöse Briefe!	30

Hinweis: Bitte lies auf **S. 11** nach, um weitere Informationen zum Speichern zu erhalten.

Update des Wii-Menüs

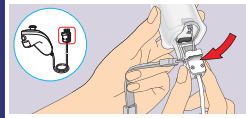
HINWEIS: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii™-Konsole einlegst, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Menüs**. Wähle O.K., um fortzufahren. Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, ist es möglich, dass dieses Update unautorisierte Hardware- und Softwaremodifikationen entdeckt und entfernt. Dies kann zu einem sofortigen oder späteren Ausfall der Konsole führen. Wenn du dieses Update nicht akzeptierst, ist es möglich, dass dieses Spiel nicht verwendet werden kann bzw. zukünftige Spiele nicht verwendet werden können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Garantie für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenzierter Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

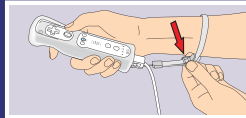


Achtung – Handgelenksschlaufe verwenden

Führe die Schnur der Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung durch den Haken. Stecke den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führe deine Hand durch die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schlaufe sich nicht vom Handgelenk lösen kann. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schlaufe nicht verrutschen kann.



VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk™ stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Wii-Fernbedienungshülle (RVL-022) und die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Die Wii-Fernbedienungshülle bietet Schutz, falls die Wii-Fernbedienung beim Spielen versehentlich aus der Hand gleitet oder fallen gelassen wird. Achte bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbrich das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung durchaus auch auf weniger schwungvolle Bewegungen reagiert. Stelle sicher, das Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwende den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.



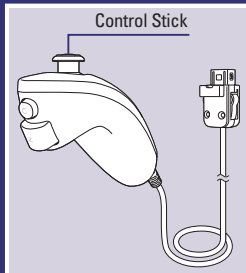
WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk

HINWEIS: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lass den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücke auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.

Um dies zu verhindern, bewege den Control Stick in den folgenden Fällen nicht:

- beim Einschalten der Wii-Konsole
- beim Anschließen des Nunchuks an die Wii-Fernbedienung
- beim Starten von Kanälen im **Wii-Menü**
- beim Beenden von Wii-Software bzw. Verlassen von Kanälen und Zurückkehren zum **Wii-Menü**



Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole

Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der **Standard-Modus** wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn du deine ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren willst. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung so lange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch deiner Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an deiner Wii-Konsole. **Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben.** In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

- An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im **Standard-Modus** und sechs im **Einmal-Modus**.
- Nur eine im **Standard-Modus** registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.

Registrierung via Einmal-Modus

HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücke den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wähle die Option **Wii-FB-EINSTELLUNGEN** aus dem **HOME-Menü** aus und wähle danach die Option **NEU ANMELDEN** aus.
3. Drücke gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. **Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**
4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungs Vorganges. Halte die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.

Weitere Informationen zur Registrierung erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.



Weitere Informationen zu Gesundheit und Sicherheit des Spielers sowie zu Setup und Verwendung von Zubehör, das mit dieser Software kompatibel ist, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen (siehe unten).

Optimieren der Einstellungen	Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen „HOME-Menü“
60 Hz (480i)-Modus/EDTV/ HDTV (480p)-Modus	Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen „Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung“

Prolog

Dies ist eine weitere Geschichte, die mit Sternenstaub beginnt...

Es ist der Tag des großen Sternenstaubfests, das nur alle hundert Jahre gefeiert wird. Große Mengen Sternenstaub gehen über dem Pilz-Königreich nieder.

Lieber Mario!

Wie wäre es mit einem Stück Kuchen, während wir den Sternenhimmel beobachten? Ich warte im Schloss auf dich!

Deine Peach

Marios Herz schlägt voller Vorfreude, als er im Sternenstaubregen über die saftigen Wiesen auf das Schloss zuläuft. Doch plötzlich nimmt er ein sonderbares Leuchten im hohen Gras wahr...

Mario schleicht sich vorsichtig an und blickt durch die Grashalme... Was ist das? Vor ihm liegt ein kleiner, verlorengegangener Luma.

Der Luma scheint Mario zu mögen und gemeinsam machen sie sich auf den Weg zum Schloss.

Dort erwartet sie eine gemeine Überraschung...



Raumschiff Mario ▶ S. 12

Marios Raumschiff, das von Lubba und ihrer Mannschaft repariert wurde. Es fliegt mit der Energie der Power-Sterne durch die Weiten des Weltraums.

Lubba

Sie ist die Führerin einer Gruppe durchs All reisender Luma. Lubba und ihre Mannschaft haben für Mario das Raumschiff repariert, damit dieser Bowser jagen kann.

Luma

Luma sind Sternenkinder, die im gesamten Weltall leben. Sie lieben Sternenteile, die sie nur zu gerne verspeisen! Es gibt viele verschiedene Sorten von Luma, die sich in ihrer Farbe unterscheiden. Orangefarbene Luma helfen Mario auf seiner Reise.

Assistent-Luma ▶ S. 8

Baby-Luma

Ein verletzlicher, kleiner Luma, der von Mario gefunden wurde. Dank seiner einzigartigen Fähigkeit, die „Sternenkraft“ zu nutzen, kann er gemeinsam mit Mario durch das Universum reisen.



Mario

Da Bowser die Prinzessin entführt hat, jagt er dem großen Unhold hinterher, um sie wieder zu befreien...

Yoshi

Hilft Mario auf seiner Reise durch das Universum, nachdem dieser ihn in einer bestimmten Galaxie befreit.

Steuerung

Dieses Spiel wird mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk gesteuert (Nunchuk-Methode). Um nähere Einzelheiten über die möglichen Aktionen zu erhalten, lies bitte die Detailinformationen auf **S. 16 – 27**.



Wii-Fernbedienung und Nunchuk

Die grundlegenden Aktionen für die Steuerung von Mario werden hier erklärt. Grüner Text erklärt die Aktionen, während Mario auf Yoshis Rücken reitet.

Wii-Fernbedienungs- hülle



So hältst du Wii-Fernbedienung und Nunchuk

Für weitere Informationen zur Handgelenkschlaufe und zur Wii-Fernbedienungs-
hülle lies bitte in dem Abschnitt „Gebrauch der
Wii-Fernbedienung“ der Wii-Bedienungs-
anleitung – Vorbereitung des Systems nach.

Wenn du das Nunchuk anschließt

Lies bitte in dem Abschnitt „Gebrauch des
Nunchuks“ der Wii-Bedienungsanleitung –
Vorbereitung des Systems nach.

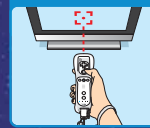
Control Stick Bewegen **S. 16**



Z-Knopf Drücken **S. 18**

- Tauchen **S. 19**

Wie man zielt



Steuerkreuz

- Kamera umstellen **S. 14**
- Optionen auswählen

Minus-Knopf/ Plus-Knopf

- Pausenmenü anzeigen **S. 15**

HOME-Knopf

- Home-Menü anzeigen

Wenn du die Lautstärke der
Wii-Fernbedienung komplett
stumm stellst, werden die
Klänge der Fernbedienung über
den Fernseher ausgegeben.

C-Knopf

- Kamera zentrieren **S. 14**
(kehre zur normalen Kamera zurück)

Wii-Fernbedienung schütteln

Drehattacke **S. 16**

- Schalter etc. aktivieren
- Kopf schütteln **S. 23**
- Auf Yoshi reiten **S. 22**

Zeiger

Sammele Sternenteile

- Bewege den Sternenzeiger
- Zeige auf Greifsterne **S. 27**
- Ziele auf Gegner, Früchte etc. **S. 22**

A-Knopf

Sprung **S. 17**

- Bestätigen, Sprechen/Lesen **S. 18**
- Schwimmen **S. 19**
- Greifsterne greifen **S. 27**
- In der Luft strampeln **S. 23**

B-Knopf

Sternenteile verschießen

- Kommandos abbrechen
- Verschlingen/Ausspucken **S. 22**
- Zerschlagen **S. 23**
- Ziehen **S. 22**



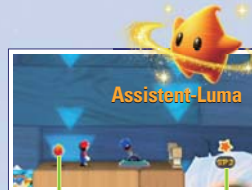
Hinweis: Du kannst anstelle der Wii-Fernbedienung
auch das Nunchuk schütteln.

Gemeinsam mit dem Assistent-Luma auf Erkundung gehen (unterstützendes Spiel)

SUPER MARIO GALAXY™ 2 ist eigentlich ein Einzelspieler-Spiel.
Wenn du aber zwei Wii-Fernbedienungen besitzt, kann dich
ein Mitspieler unterstützen, indem er den Assistent-Luma
steuert. (Der Assistent-Luma kann nur mit einer zweiten
Wii-Fernbedienung gesteuert werden.)

Richte die zweite Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm
und drücke den A-Knopf, um den Assistent-Luma und den
Sternenzeiger von SP2 erscheinen zu lassen. Der Assistent-
Luma kann sich nicht frei bewegen, er folgt Mario auf Schritt
und Tritt. Richte den Sternenzeiger von SP2 auf die unterschiedlichsten Dinge auf dem
Spielbildschirm. Es gibt eine Menge zu entdecken!

Hinweis: Für Informationen zur Synchronisierung der Wii-Fernbedienung lies bitte auf **S. 5** nach.



Assistent- Luma

SP2-Stern- enzeiger

SP2-Steuerung im unterstützenden Spiel

Sternenteile sammeln	Auf Sternenteile zielen
Sternenteile verschießen	Zielen und B-Knopf drücken
Assistent-Luma drehen	Die Wii-Fernbedienung schütteln
Assistent-Luma festhalten lassen	Auf Gegner/Objekte zielen und A-Knopf drücken, wenn Assistent-Luma sich festhält (funktioniert nicht bei allen Zielen)
Gegner betäuben/besiegen	Die Wii-Fernbedienung schütteln, wenn Assistent-Luma sich festhält (funktioniert nicht bei allen Gegnern)
Rücksetzpunkt aktivieren S. 14	Die Wii-Fernbedienung schütteln, wenn Assistent-Luma sich festhält
Münzen aufsammeln	Zielen und A-Knopf drücken, dann wieder loslassen, um sie an Mario zu übergeben

Hinweis: Ziele im **Dateiauswahlbildschirm** **S. 11** auf und drücke den A-Knopf, um dir diese
Steuerung anzeigen zu lassen.

Vor dem Spiel

Schiebe die SUPER MARIO GALAXY 2-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein.



- Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einsteckst.



- Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.



- Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle **START** aus und drücke den A-Knopf.



- Es werden Informationen zur Handgelenksschleife angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschleife fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf.



- Der **Titelbildschirm** erscheint.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



Ein neues Spiel beginnen (Eine neue Spieldatei erstellen)

Wähle im **Dateiauswahlbildschirm** ein Symbol aus und erstelle eine Spieldatei, um deine Daten speichern zu können, wenn du ein neues Spiel beginnst. Um eine Datei zu erstellen, brauchst du wenigstens einen freien Block im Speicher der Wii-Konsole.

Hinweis: Du kannst auch einen Mii™-Charakter, den du auf deiner Wii-Konsole erstellt hast, als Symbol verwenden. Nähere Informationen darüber, wie man einen Mii-Charakter im Mii-Kanal erstellt, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.



Der Dateiauswahlbildschirm

Wähle eine Spieldatei (Planet), mit der du weiterspielen willst und drücke danach O.K., um mit deinem Spiel fortzufahren. Du kannst darüber hinaus auf zeigen und den A-Knopf drücken, um dir die Steuerung für das **unterstützende Spiel** S.8 anzeigen zu lassen.

Dateiauswahlbildschirm-Optionen

SYMBOL	Das Symbol der Spieldatei ändern. Die Spieldatei löschen. Spieldateien können nicht wiederhergestellt werden, wenn sie einmal gelöscht worden sind! Verwende diese Option daher mit Bedacht!
LÖSCHEN	

Anzahl der bereits erhaltenen Power-Sterne S. 12



ZURÜCK

Mit dem A-Knopf anwählen oder schlicht den B-Knopf drücken, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

Derzeitige Welt

Daten speichern

Dieses Spiel speichert an bestimmten Punkten automatisch, zum Beispiel, wenn du einen Level abgeschlossen hast. Du kannst die Spieldaten auch manuell in Bildschirmen wie der **Galaxienkarte** S. 13 überschreiben, indem du den Minus- oder Plus-Knopf einen Augenblick gedrückt hältst und dann **SPEICHERN UND BEENDEN** wählst. Bitte beachte, dass eine Datei nicht wiederhergestellt werden kann, sobald sie überschrieben wurde. **Jedes Mal, wenn du von einer gespeicherten Datei aus startest, wird außerdem die Zahl deiner Versuche auf vier zurückgesetzt.**

Hinweis: Nähere Informationen dazu, wie man Dateien aus dem Speicher der Wii-Konsole löschen kann, findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Systemeinstellungen.



Galaxien erforschen

In diesem Spiel übernimmst du die Kontrolle über Mario und kannst mit Raumschiff Mario zu den verschiedenen Galaxien reisen. Hol die Power-Sterne zurück, die Bowser und seine Handlanger gestohlen haben!



Die Suche nach den Power-Sternen

Innerhalb jeder Galaxie gibt es mehrere Level und in jedem ist ein Power-Stern versteckt. Finde alle Power-Sterne, um eine Galaxie abzuschließen und neue Galaxien bereisen zu können. In jeder Welt gibt es außerdem eine Galaxie, in der du einen Großen Stern bergen kannst, der dir den Weg zu einer neuen Welt öffnet.



Raumschiff Mario

Von hier aus bestreitet Mario sein Abenteuer. Übernimm das Steuerrad, um auf der Weltenkarte zu den Galaxien zu reisen, oder unterhalte dich an Bord mit den Toads oder anderen Charakteren, um so wertvolle Informationen zu sammeln.

Hinweis: Die Anzahl der Mitreisenden und Möglichkeiten auf Raumschiff Mario nimmt zu, je weiter du im Abenteuer voranschreitest.



Sternenliste

Eine Übersicht, wie viele und welche Power-Sterne du bislang gefunden hast. **S. 15.**



Anzahl der Sternenteile, die du zur Zeit bei dir trägst

Steuerrad

Begib dich an das Steuerrad, um zur **Galaxienkarte** zu gelangen.

Anzahl der Münzen, die du mit zurückgebracht hast



Weltenkarte

Wähle auf der **Galaxienkarte** die Schaltfläche **WELTENKARTE**, um zu dieser zu gelangen. Du kannst hier schnell zwischen den bereits besuchten Welten hin und her reisen. Wähle eine Welt aus und drücke den A-Knopf, um dort hinzureisen.

Die Galaxienkarte

Übernimm das Steuerrad von Raumschiff Mario, um zur **Galaxienkarte** zu gelangen. Wähle die gewünschte Galaxie aus und danach **DORTHIN FLIEGEN**, um zum **Levelauswahlbildschirm** zu gelangen.

WELTENKARTE

Ziele hierauf und drücke den A-Knopf, um zur **Weltenkarte** zu gelangen.

Entdeckte Galaxie

Hierauf zielen und mit dem A-Knopf bestätigen, um die Galaxie anzusteuern.

Sternenschanke

Sternenschranken öffnen sich erst, wenn du eine bestimmte Anzahl an Power-Sternen gesammelt hast.



Der Levelauswahlbildschirm

Wähle den gewünschten Level mit dem Zeiger aus und drücke den A-Knopf. Wenn du einen Level auswählst, den du bereits beendet hast, wird deine bisherige Bestzeit angezeigt.

Abgeschlossener Level

Neuer Level



Der Lager-Toad

Im Verlauf deines Abenteuers wird der Lager-Toad neben dem Steuerrad von Raumschiff Mario auftauchen. Sprich mit ihm, um die von dir mitgeführten Sternenteile bei ihm einzulagern oder eingelagerte wieder mitzunehmen. Auf Sternenteile, die du beim Lager-Toad einlagerst, kann auch aus anderen Spieldateien zugegriffen werden. Auf diese Weise kannst du Sternenteile mit anderen Spielern teilen. So könnt ihr euch gegenseitig helfen, wenn euch Sternenteile fehlen.



Der Spielbildschirm

Kämpfe dich durch die verschiedenen Level, um Power-Sterne zu erhalten. Die meisten Informationen auf dem Bildschirm erscheinen erst, wenn Mario stillsteht. Die Kraftanzeige wird dagegen immer eingeblendet, wenn sie auf zwei oder weniger Blöcke sinkt.

Kraftanzeige

Wenn Mario mit einem Gegner oder Hindernis zusammenstößt oder einem gegnerischen Angriff unterliegt, sinkt seine Kraftanzeige um einen Block. Jede aufgesammelte Münze lässt sie dafür wieder um einen Block steigen.

Zahl der gesammelten Power-Sterne

Kometenmünze (wenn gesammelt) ▶ S. 28

Zahl der gesammelten Münzen

Verbleibende Versuche



Zahl der Sternenteile

Die Zahl der Sternenteile, die du bereits in diesem Level gesammelt hast.

Rücksetzpunkte

Du wirst diese Punkte passieren, wenn du in den Leveln vorankommst. Berührt Mario die Flagge, ändert sich das Bowser-Symbol in ein Mario-Symbol, um zu zeigen, dass Mario bereits hier war. Dein Fortschritt wird gespeichert, so dass du von dieser Stelle aus anfangen kannst, wenn du einen Versuch verlierst und den Level noch mal beginnst.

Hinweis: Wenn du zur **Galaxienkarte** zurückkehrst oder das Spiel beendest, geht dein Fortschritt für diesen Level verloren.



Rücksetzpunkt

Die Kameraperspektive verändern

An manchen Orten kann Mario die Kameraperspektive (Blickwinkel) verändern. Verwende das Steuerkreuz, um das Kamerasymbol darzustellen, dann drücke das Steuerkreuz in die Richtungen, die blau markiert sind, um den Blickwinkel zu verändern. Drücke den C-Knopf, um die Kamera wieder hinter Mario zu zentrieren. In manchen Bildschirmen kannst du in die Ich-Perspektive schalten, indem du oben auf dem Steuerkreuz drückst. Wenn du unten auf dem Steuerkreuz drückst, kehrst du zur normalen Kameraperspektive zurück.

Hinweis: Es gibt Orte, an denen du die Kameraperspektive nicht verändern kannst.



Kamerasymbol

Misslungene Versuche und Game Over

Wenn die Kraftanzeige auf 0 sinkt, weil Mario Schaden genommen hat oder er in einen Abgrund gestürzt ist, geht ein Versuch verloren. Wenn Mario keine Versuche mehr zur Verfügung hat, erscheint der **Game Over-Bildschirm**, das Spiel endet und Mario wird zurück an Bord von Raumschiff Mario geschickt.



Das Pausenmenü

Drücke im **Spielbildschirm** den Minus- oder Plus-Knopf, um das Spiel zu pausieren und das **Pausenmenü** anzuzeigen. Hier kannst du dir Informationen ansehen, wie z. B. die Anzahl der Münzen, die Mario bei sich trägt, oder die Galaxie, in der er sich gerade befindet. Wähle **ZURÜCK ZUM SPIEL**, um das Spiel fortzusetzen, oder **ZURÜCK ZUR GALAXIENKARTE**, um zur **Galaxienkarte** zurückzukehren.



Die Sternliste anzeigen

Wähle im **Pausenmenü** **STERNENLISTE**, um die **Sternliste** anzuzeigen. Auf dieser kannst du dir ansehen, welche Power-Sterne (oder Große Sterne) und Kometenmünzen ▶ S. 28 du bereits in den Galaxien einer Welt gesammelt hast. Ziele auf die ◀ oder drücke links und rechts auf dem Steuerkreuz, um auszuwählen, welche Welt angezeigt werden soll. Wähle **ZURÜCK** oder drücke den B-Knopf, um zum **Pausenmenü** zurückzukehren.

Kometenmünze (wenn gesammelt)

Galaxienname

"----" wird angezeigt, wenn du die entsprechende Galaxie noch nicht entdeckt hast.



Erhaltene Power-Sterne / Große Sterne

Marios Aktionen (Normal)

Hier ist eine Liste von Marios Aktionen. Wenn du die richtigen Aktionen zur rechten Zeit einsetzt, wirst du alle Herausforderungen meistern!



Bewegen



Verwende den Control Stick, um Mario zu bewegen. Neige den Control Stick nur leicht in eine Richtung, um langsam in diese zu schreiten, oder vollständig, um Mario in die Richtung laufen zu lassen.

Drehattacke

Schüttele die **Wii-Fernbedienung**

Schüttele die Wii-Fernbedienung für eine Drehung. Mit dieser Aktion kannst du Hindernisse zerschmettern und Gegner betäuben oder sogar besiegen. Es gibt auch eine Vielzahl anderer Objekte, an denen Mario mit einer beherzten Drehung etwas ausrichten kann, also sei nicht schüchtern und probiere es häufig aus!



Zerschmettere Hindernisse

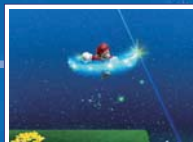
Betäube Gegner

Aktiviere Objekte

Drehsprung

Schüttele die **Wii-Fernbedienung** während eines Sprungs

Vollführe eine Drehung während eines Sprungs, um etwas höher als normal zu kommen. Mit dieser Technik kannst du Mario auch ein wenig abbremesen, wenn er fällt, und so die Landung perfektionieren.



Gegner besiegen

Für gewöhnlich kannst du Gegner besiegen, indem du auf sie springst, oder indem du sie rammt, nachdem du sie betäubt hast. Betäuben kannst du sie durch eine Drehattacke oder durch Beschuss mit Sternenteilen. Es gibt jedoch auch Gegner, die du so nicht besiegen kannst. Versuche in diesem Fall, ob du ein Objekt oder ein Item zur Hilfe nehmen kannst ➔ S. 29.

Sprung

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Eine Vielzahl verschiedener Sprünge kann ausgeführt werden, indem du dies mit anderen Aktionen kombinierst. Setze immer den richtigen Sprung zur rechten Zeit ein.

Mehrfachsprung/Dreisprung

Drücke **A** bei der Landung

Du kannst bis zu drei Sprünge miteinander verbinden, wenn du während des Laufens abspringst und zum exakten Zeitpunkt der Landung erneut den A-Knopf drückst. Beim dritten aufeinanderfolgenden Sprung springt Mario am höchsten (Dreisprung).



Rückwärtssalto

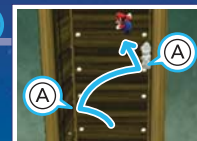
A, während du **Z** gedrückt hältst

Drücke den A-Knopf, während Mario sich duckt, damit Mario einen hohen Sprung ausführt. Er landet danach ein paar Schritte hinter seinem Absprungspunkt.

Wand-sprung

Springe gegen eine Wand und drücke **A**

Springe gegen eine Wand und drücke den A-Knopf, sobald Mario anfängt, diese hinunterzurutschen. An engen Stellen zwischen zwei Wänden kannst du Mario so bis zur Spitze befördern.



Hechtsprung

Während du rennst **Z**, dann **A**

Drücke erst den Z-Knopf, während du rennst, und dann den A-Knopf, um einen Hechtsprung auszuführen und große Distanzen zu überwinden.



Seitlicher Salto

Neige den **Control Stick** in die entgegengesetzte Richtung, während du läufst, und drücke dann **A**

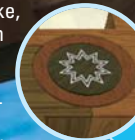
Neige den Control Stick während des Laufs in die entgegengesetzte Richtung, so dass Mario auf den Sohlen rutscht und drücke dann den A-Knopf, um einen seitlichen Salto auszuführen, mit dem du etwas höher kommst.



Stampfattacke

Z in der Luft drücken

Vollführe eine Stampfattacke, indem du springst und dann den Z-Knopf drückst. Verwende die Stampfattacke, um rissige Böden zu zerstören, hartnäckige Gegner zu besiegen oder Stampfattacken-Schalter zu bedienen.



Führe die Stampfattacke immer dort aus, wo du dieses Symbol siehst: Es wird etwas geschehen!

Sprechen / Lesen

Bleib vor einer Figur in deiner Nähe stehen und drücke den A-Knopf, um ein Gespräch zu beginnen. Oder bleib vor einem Schild stehen und drücke den A-Knopf, um es zu lesen.



Einen Mast erklimmen

Drücke **A** in der Nähe eines Masts

Drücke den A-Knopf in der Nähe eines Mastes, um zu springen und dich an ihn zu klammern. Verwende den Control Stick, um dich hoch, runter, nach links oder rechts zu bewegen. Drücke den A-Knopf erneut, um rückwärts herunterzuspringen.



Ducken

Halte den Z-Knopf gedrückt, um dich zu ducken. Verwende den Control Stick, um dich in der Duckhaltung zu bewegen.



Aufheben (Fangen) / Werfen

Schüttele die **Wii-Fernbedienung**

Es gibt Items, die du halten und in deine Blickrichtung werfen kannst, wie z. B. grüne Schildkrötenpanzer. Berühre ein Item, um es zu fangen oder aufzuheben, oder schüttele die Wii-Fernbedienung, wenn du dich in seiner Nähe befindest. Schüttele dann die Wii-Fernbedienung, um das Item in die Blickrichtung von Mario zu werfen.

Hebe einen grünen Panzer auf...

...und wirf ihn auf dein Ziel!



Schwimmen

Wähle im Wasser die Richtung mit dem Control Stick und drücke wiederholt den A-Knopf, um zu schwimmen. Unter Wasser kannst du mit den Beinen paddeln, indem du den A-Knopf gedrückt hältst und kurzzeitig schneller schwimmen, indem du die Wii-Fernbedienung schüttelst. Halte an der Wasseroberfläche den A-Knopf gedrückt oder schüttle die Wii-Fernbedienung, um aus dem Wasser zu springen.



Tauchen

Drücke den Z-Knopf an der Wasseroberfläche, um ins Wasser zu tauchen. Unter Wasser wird die **Luftanzeige** eingeblendet. Sei vorsichtig, denn sobald die Luftanzeige leer ist, beginnt sich deine Kraftanzeige zu verringern! Die Luftanzeige kann wiederaufgefüllt werden, indem du das Wasser verlässt, eine Luftblase berührt oder eine Münze aufsammlst.



Luft-
blase

Luft-
anzeige

Panzer- schwimmen

Halte einen grünen Panzer im Wasser

Wenn du unter Wasser einen Panzer aufhebst, schwimmt Mario von allein und sehr viel schneller als normal. Gib die Richtung mithilfe des Control Sticks vor, halte den Z-Knopf, um zu bremsen und schüttle die Wii-Fernbedienung, um den Panzer zu schleudern.



Eislaufen

Schüttele die **Wii-Fernbedienung**

Schüttele die Wii-Fernbedienung auf einer Eisfläche, um mit dem Eislaufen zu beginnen. Kontrolliere die Richtung mit dem Control Stick. Eislaufen erlaubt es Mario, sich schneller als gewöhnlich auf Eis zu bewegen. Mario kann auch während des Eislaufens Sprünge und Mehrfachsprünge vollführen. Du hörst mit dem Eislaufen auf, sobald du während eines Sprungs die Wii-Fernbedienung schüttelst.



Luigi ist mit von der Partie!

Marios Bruder Luigi taucht immer mal wieder in Galaxien auf. Sprich mit ihm, um ihn übernehmen zu lassen, und in der Rolle von Luigi weiterzuspielen!



Marios Aktionen (Verwandlungen)

Bestimmte Items erlauben es Mario, sich zu verwandeln und spezielle Fähigkeiten anzuwenden. Lerne, diese Verwandlungen so einzusetzen, dass sie dir beim Spiel helfen.



Wolken-Mario

Schnapp dir eine



Als Wolken-Mario kannst du auf Wolken spazieren.

Wenn du die Wii-Fernbedienung schüttelst, kannst du außerdem Wolken direkt unter Marios Füßen erzeugen. Jede  reicht für drei Wolken. Von dir erzeugte Wolken verschwinden nach einer gewissen Zeit.



Hält an bis

Mario einen Treffer kassiert oder mit Wasser in Berührung kommt.



Fels-Mario

Schnapp dir einen



Als Fels-Mario kannst du als Felsbrocken durch die Gegend rollen, sobald du die Wii-Fernbedienung schüttelst. Als rollender Felsbrocken kann Mario Hindernisse (wie andere Felsen) zerbröseln, gegen die normale Drehattacken nutzlos sind.



Hält an bis

Mario einen Treffer kassiert oder einen Sternerring betritt  S. 25.

Feuer-Mario

Schnapp dir eine



Schüttle die Wii-Fernbedienung, um Feuerbälle auszusenden.



Hält an bis

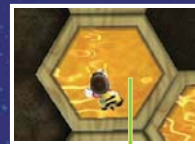
das Zeitlimit aufgebraucht ist.

Bienen-Mario

Schnapp dir einen



Halte den A-Knopf gedrückt, um zu fliegen. Verwende den Control Stick, um die Richtung zu bestimmen, in die Mario fliegen soll. Sei vorsichtig – die  Fliegen-Anzeige nimmt stetig ab, während Mario fliegt, und wenn sie leer ist, fällt Mario hinunter. Mario kann auf Honigwaben umherklettern, indem er auf ihnen landet.



Honigwaben



Hält an bis

Mario einen Treffer kassiert oder mit Wasser in Berührung kommt.

Regenbogen-Mario

Schnapp dir einen



Mario wird unbesiegbar und seine Laufgeschwindigkeit nimmt für eine gewisse Zeit zu. Er kann Gegner durch einfaches Anrennen besiegen und seine Kraftanzeige nimmt nicht ab, wenn er angegriffen wird.



Hält an bis

das Zeitlimit aufgebraucht ist.

Geist-Mario

Schnapp dir einen



Schüttle die Wii-Fernbedienung vor speziellen Wänden, wie z. B. Gittern, um unsichtbar zu werden und hindurchzugleiten. Drücke den A-Knopf in rascher Folge, um aufwärts zu schweben.



Hält an bis

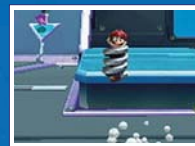
Mario einen Treffer kassiert.

Feder-Mario

Schnapp dir einen



Mario springt unaufhörlich. Drücke den A-Knopf im Augenblick der Landung, um einen besonders hohen Sprung zu vollführen. Wenn Mario gegen eine Wand stößt, vollführt er automatisch einen Wandsprung.



Hält an bis

Mario einen Treffer kassiert oder einen Sternerring betritt.

Yoshis Aktionen (Normal)

Auf deinem Abenteuer wirst du in manchen Galaxien die Möglichkeit haben, auf Yoshis Rücken zu reiten. Grundsätzlich wird Yoshi ähnlich wie Mario gesteuert, aber ein paar Kommandos sind unterschiedlich.



Aufsteigen/Absteigen

Aufsteigen Springe auf Yoshis Rücken oder dreh dich in seiner Nähe

Absteigen Rückwärtssalto

Drehe dich neben dem Yoshi-Ei oder lande auf ihm, um Yoshi zu befreien. Springe auf ihn oder drehe dich in seiner Nähe, um auf Yoshi zu reiten. Vollführe einen Rückwärtssalto **S. 17**, um wieder abzusteigen.



Zuschnappen ➔ Verspeisen/Ausspucken

Ziele mit dem Cursor auf Essbares wie Früchte oder Gegner und drücke den B-Knopf, um mit Yoshis Zunge zuzuschnappen. Einige Gegner können wieder ausgespuckt werden, nachdem Yoshi sie verschlungen hat. Wähle dann eine Spuckrichtung mit dem Zeiger und drücke den B-Knopf, um den Gegner in diese Richtung auszuspucken.

Hinweis: Manche Gegner können nicht verschlungen werden.

Ziele auf den
Bildschirm und drücke



Verschlinge den Gegner



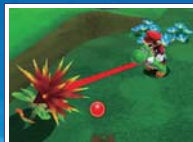
Ziele gut



Drücke **B**, um zu spucken!

Ziehen

Einige Objekte, große Früchte und besondere Gegner (wie Piranha-Pflanzen), können mithilfe von Yoshis Zunge gezogen werden. Richte den Cursor auf das Ziel und drücke den B-Knopf, um zuzuschnappen. Halte den B-Knopf gedrückt und bewege dich von dem Ziel weg, um es zu ziehen oder etwas zu aktivieren.



Hochhangeln

Ziele auf und drücke



die Ziele auf eine und drücke den B-Knopf, um dich mit Yoshis Zunge hochzuhangeln. Yoshi pendelt dann an seiner Zunge und wird im hohen Bogen weitergeschleudert.



In der Luft strampeln

Halte in der Luft



gedrückt

Halte den A-Knopf in der Luft gedrückt, um Yoshi angestrengt strampeln zu lassen, damit er sich länger in der Luft halten kann. Yoshi gewinnt dabei etwas an Höhe, so dass du mit dieser Technik auch höher gelegene Orte erreichen kannst.



Yoshis Kopf schütteln

Schüttle die

Wii-Fernbedienung

Schüttle die Wii-Fernbedienung, damit Yoshi seinen Kopf schüttelt. Mit diesem Angriff kannst du Hindernisse zerstören, Gegner betäuben und Objekte aktivieren.



Wenn Yoshi Schaden nimmt...

Wenn Yoshi einen Treffer kassiert, während du auf ihm reitest, rennt er voller Panik davon. Wenn du nicht rechtzeitig wieder auf Yoshi aufsteigst oder er einen Abgrund hinunterstürzt, landet Yoshi wieder in seinem Ei.

Hinweis: Manchmal kehrt Yoshi auch direkt ins Ei zurück, wenn er Schaden nimmt.



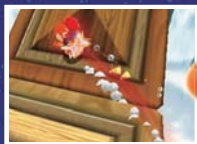
Yoshis Aktionen (Verwandlungen)

Yoshi kann sich verwandeln und erlangt spezielle Fähigkeiten, wenn er besondere Früchte verschlingt, die im Anschluss vorgestellt werden. Er verwandelt sich nach einer gewissen Zeit automatisch zurück in seine Ausgangsform.



Turbo-Yoshi

Verschlinge eine



Yoshi bekommt von der Schärfe dieser Schote für eine bestimmte Zeit einen heißen Schub, der ihn wahnsinnig schnell werden lässt. Als Turbo-Yoshi kann Yoshi Wände hochlaufen und sogar über Wasseroberflächen rasen.



Blasebalg-Yoshi

Verschlinge eine



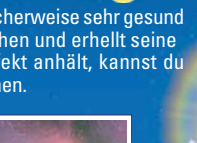
Wenn Yoshi eine Blasebalgbeere verschlingt, schwebt er durch die Luft wie ein Luftballon und steigt dabei kontinuierlich nach oben, bis die Luft raus ist. Steuere in die gewünschte Richtung mit dem Control Stick. Du kannst Yoshi den Atem anhalten lassen, indem du den A-Knopf drückst. Anhand der Luftanzeige siehst du, wie viel Luft Yoshi noch in sich hat. Er verwandelt sich zurück in seine normale Form, sobald alle Luft verbraucht ist.



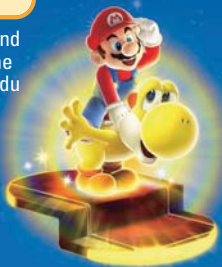
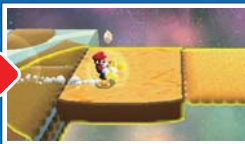
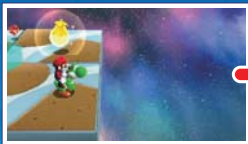
Luftanzeige

Glüh-Yoshi

Verschlinge eine



Durch den Genuss einer Glühbeere, die glücklicherweise sehr gesund ist, beginnt Yoshi für eine gewisse Zeit zu glühen und erhellt seine unmittelbare Umgebung. Solange dieser Effekt anhält, kannst du vorher unsichtbare Wege erkennen und begehen.



Nützliche Objekte

Hier findest du eine Sammlung nützlicher Objekte, die auf dem **Spielbildschirm** auftauchen können. Manche davon kannst du aktivieren, indem du Aktionen ausführst.



Sternering

Schüttle die Wii-Fernbedienung

Schüttle die Wii-Fernbedienung, wenn du dich in der Nähe eines Sternerrings befindest, um zu einem anderen Planeten zu fliegen. Zerbrochene Sternerringe kannst du reparieren, indem du alle fünf Sternenchips findest und aufsammlst.



Sternerring

Zerbrochener Sternerring-Anzeige

Samme alle gelben Sternenchips, um den Sternerring zu reparieren.



Sternenchip

Wirbelbohrer

Schüttle die Wii-Fernbedienung

Berühre einen Wirbelbohrer, um ihn aufzunehmen. Sobald du ihn bei dir trägst, kannst du dich durch die Erde oder einen kompletten Planeten bohren, wenn du die Wii-Fernbedienung schüttelst. Mit einem beherzten Bohren kannst du auch Gegner besiegen.



Röhre

Betrete eine Röhre

Röhren führen dich in neue Bereiche.



Blöcke und Schalter

Spring, dreh dich etc.

	?-Block	Springe von unten dagegen, um Sternenteile oder Münzen zu erhalten.
	Mauerstein	Spring von unten dagegen, setze eine Stampfattacke oder Drehattacke ein, um ihn zu zerstören.
	Block	Ein unzerstörbarer Block.
	Umdrehboden	Wechselt die Farbe jedes Mal, wenn du darüber läufst.
	Drehschalter	Dreh dich in seiner Nähe S. 16 , um den Schalter zu betätigen.
	Stampfattacken-Schalter	Betätige ihn, indem du eine Stampfattacke ausführst.

Hinweis: Es gibt noch andere Schalter und Blöcke zu entdecken!

Teleporter

Schüttele die **Wii-Fernbedienung**

Betritt den Teleporter und dreh dich, um einen Bonus-Bereich zu betreten. Besiege dort alle Gegner innerhalb des Zeitlimits, um einen Preis zu gewinnen.

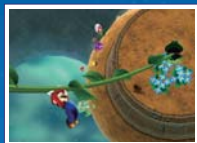


Teleporter

Wachskraut

Schüttele die **Wii-Fernbedienung**

Schüttele die Wii-Fernbedienung, wenn du in der Nähe bist, um die Ranke zu ergreifen. Durch weiteres Schütteln schwingst du dich entlang der Ranke zu dem Ort, an den sie dich führt.



Sternenkugel

Neige die **Wii-Fernbedienung**

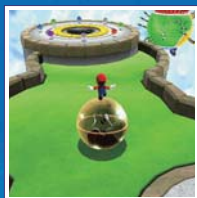
Springe auf die Sternenkugel und halte die Wii-Fernbedienung dann senkrecht. Neige die Wii-Fernbedienung in die Richtung, in die du rollen möchtest und drücke den A-Knopf, um mit der Sternenkugel zu springen.

Nach links oder rechts neigen, um dorthin zu rollen

Nach vorne neigen, um nach vorne zu rollen



Nach hinten neigen, um zurückzurollen



Blattboot

Laufe darin herum

Blattboote bewegen sich immer in die Richtung, in die sie geneigt werden. Laufe in einem Blattboot herum, um zu steuern und bleib mittig stehen, um anzuhalten.

Stell dich auf die linke Seite, um nach links zu steuern



Stell dich auf die rechte Seite, um nach rechts zu steuern



Greifstern

Ziele darauf und drücke **A**

Ziele auf einen Greifstern, und dein Zeiger ändert sich zu . Halte nun den A-Knopf gedrückt, um dich von dem Greifstern anziehen zu lassen. Um wieder freizukommen, lass den A-Knopf los, drücke den Z-Knopf oder dreh dich.



Greifstern

Greife den Greifstern, indem du den A-Knopf drückst!



Tuku-Gleiter

Neige die **Wii-Fernbedienung**

Wenn du dich an einen Tuku-Gleiter hängst, musst du die Wii-Fernbedienung waagrecht auf den Bildschirm richten und danach in die entsprechende Richtung neigen: Um einen Sinkflug einzuleiten, neigst du die Spitze der Fernbedienung nach unten. Drehe sie um ihre Achse nach links oder rechts, um eine Kurve zu fliegen. Für weitere Informationen über den Tuku-Gleitflug, sprich mit einem der Tuku-Tukans!



Tuku-Tukan

Nach vorne und hinten neigen, um die Geschwindigkeit zu regeln



Um die eigene Achse drehen, um Kurven zu fliegen.



Items

Mario begegnet einer Menge verschiedener Items auf seinem Abenteuer. Einige wirken sich sofort nützlich aus, wenn sie eingesammelt werden, von anderen müsst du mehrere einsammeln, um Auswirkungen zu spüren.



Münze

Münzen füllen die Kraftanzeige sofort um einen Block wieder auf. Außerdem erhältst du einen weiteren Versuch pro 100 Münzen, die du zum Raumschiff Mario zurückbringst.



Grüner Panzer

Wirf mit grünen Panzern, um Schatzkisten zu öffnen oder Gegner zu besiegen. Du kannst außerdem durchs Wasser flitzen, wenn du einen Panzer festhältst.



Kometenmünze

In jeder Galaxie ist eine Kometenmünze versteckt. Sammle genug von ihnen und ein Schabernack-Komet wird auftauchen, der in einer Galaxie einen besonderen Level erzeugt.

?-Münze

Sammle diese, um einen Haufen Münzen oder ein anderes Geheimnis zu entdecken!



1-Up-Pilz

Für jeden gesammelten 1-Up-Pilz erhältst du einen weiteren Versuch.

Max.-Kraft-Pilz

Deine Kraft wird komplett aufgefüllt und ihr Maximum verdoppelt sich auf insgesamt 6 Blöcke. Wenn die Kraftanzeige unter 4 sinkt, schrumpft das Maximum wieder auf 3.



Glückskubus

Wirf den Würfel mit einer Drehattacke oder einer anderen Aktion, und du erhältst, was auf der Oberseite des Würfels erscheint. Pass aber auf: Bei einem Bowser-Symbol erscheint ein Gegner und kein nützliches Item.



Sammle Sternenteile!

Für jeweils 100 gesammelte Sternenteile erhältst du einen neuen Versuch!

Verschieße Sternenteile, indem du mit dem Sternenzeiger zielst und mit dem B-Knopf abfeuerst. Nutze dies, um Gegner zu betäuben oder Gourmet-Luma zu füttern **S. 30**.

Tipps und Tricks

Hier sind ein paar Tipps, die dir helfen werden, problemlos durch dein Abenteuer zu gelangen. Solltest du irgendwo steckenbleiben, findest du sicherlich Hilfe!



Hol dir Rat beim Tipp-Kanal!

In einigen Galaxien wirst du Bildschirmen begegnen, auf denen der Tipp-Kanal läuft. Hier wird dir erklärt, wie du vorankommst oder eine Aktion effizient nutzen kannst. Solltest du dich an einem solchen Ort also fragen, wie du weiterkommen kannst, findest du hier Unterstützung.



Der Kosmo-Assistent leitet dich!

In einigen Galaxien taucht eine kosmische Erscheinung auf, wenn du eine gewisse Anzahl an Versuchen verbraucht hast.

Rede mit der kosmischen Erscheinung und wähle dann AU JA!, um dich vom Kosmo-Assistenten bis zum Power-Stern leiten zu lassen. In diesem Falle wird der Power-Stern jedoch zu einem Bronzestern. Versuche es also noch einmal, um den richtigen Power-Stern zu erhalten!



Bronzestern



Sind die Gegner zu schwer?

Je nach Gegner musst du eine bestimmte Aktion ausführen oder den Schwachpunkt des Gegners angreifen, um ihn zu besiegen. Beobachte die Bewegungen des Gegners genau und greife seinen Schwachpunkt mit einer besonderen Aktion an oder nutze ein Objekt in deiner Umgebung.



Triff sie mit Items!



Greife zur rechten Zeit an!

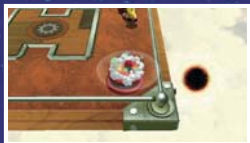


Nutze deine Umgebung!



Nutze die verschiedenen Aktionen!

In einigen Galaxien kannst du nur vorankommen, indem du mit Objekten in Aktion trittst oder sie verwandelst. Einige Objekte tauchen gar erst auf, wenn du die richtige Aktion am rechten Ort vollführt hast. Manchmal ist eben einfach Köpfchen gefragt!



Was wohl passiert, wenn du diese Schalter mit einer Stampfattacke **S. 17** aktivierst?



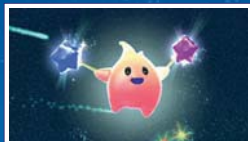
Drehe dich, um kontrolliert zu landen!
Lande erst, wenn es sicher ist!



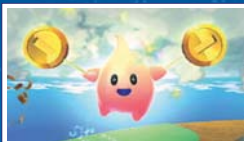
Hast du einen Gourmet-Luma gefunden?

Im Verlauf deines Abenteuers wirst du häufiger auf Gourmet-Luma treffen. Sprich einen Gourmet-Luma an und ziele danach auf ihn, damit sich dein Sternenzeiger in **◀** ändert. Drücke dann auf den B-Knopf, um ihn mit der gewünschten Anzahl an Sternenteilen zu füttern. Es wird sich mit Sicherheit lohnen!

Manchmal wollen Gourmet-Luma auch Münzen anstelle von Sternenteilen verspeisen. Auf einige Gourmet-Luma wirst du auch in ihrem Luma-Laden treffen, wo sie nützliche Items mit dir tauschen.



Gourmet-Luma



Luma-Laden



Mysteriöse Briefe!

Wenn außer dir auch andere Freunde oder Familienmitglieder dieses Spiel spielen und dabei andere Spieldaten verwenden, kann es gut sein, dass der Brief-Toad an Bord von Raumschiff Mario mysteriöse Briefe mit 1-Up-Pilzen zustellt!



Credits

★ **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

★ **Effect Design Lead**
Daisuke Watanabe

★ **Character Design**
Rikuto Yoshida
Sho Murata
Masahiro Arimitsu
Masayuki Kawakita
Daisuke Ito
Kunihito Ihara
Yoshiakira Nakano

★ **Effect Design Lead**
Kazumi Yamaguchi

★ **Effect Design**
Yoko Fukuda
Yumiko Matsumiya

★ **UI Design**
Yasuhiko 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 Sogaion
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 Nakaue
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 Kakui

★ **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 Figueroa Gómez
Pieter Van Nueten
Jenni Hämäläinen
Melanie Walter
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis
Daniel Blasco Marcos
Patrick Koudstaal

★ **Testing**
Luis Golbano
Gemma Gotch
Sean Keoghan
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
Keijiro Inoue
Hideaki Shimizu
Takeshi Hosono
Naoki Koga
Hirokazu Matsuda
Kaoru Sato
Sakiko Matsuo
Masaki Sanada
Makiko Osada
Yuhei Shimpo
Mitsuo Sato
Masafumi Matsumura
Takao Shimizu
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Nintendo Tokyo Office
All EAD

★ **Executive Producer**
Satoru Iwata

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program reserved by NINTENDO.

RVL-SB4P-N0E



Nintendo®

PRINTED IN THE EU