

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Einleitung

3 Steuerung

4 Spielbeginn

5 Dein Spiel speichern

Auf Abenteuersuche

6 Weltkarten-Bildschirm

7 Levelbildschirm

8 Spielfortschritt

9 Hindernisse im Spiel

10 Sticker sammeln

11 Kampf

Serviceinformationen

12 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für PAPER MARIO™: STICKER STAR für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS- sowie auf das Nintendo 3DS XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und

Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  , um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, getauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des

Nintendo 3DS-Systeme übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte sieh im Kapitel „Systemeinstellungen“ der elektronischen Bedienungsanleitung nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

Alterseinstufungen

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

COB (Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software

herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder Funktionsausfälle bzw.

Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderen anwendbaren Gesetzen behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu entfernen, die gegen die

Urheberrechte Dritter verstoßen.
Solltest du der Meinung sein, dass
dein Recht auf geistiges Eigentum
verletzt wird, sieh bitte die
entsprechenden Richtlinien der
Nintendo of Europe GmbH ein und
informiere dich in diesen über deine
Rechte. Du findest sie unter der
folgenden Internetadresse:
ippolicy.nintendo-europe.com

Kunden in Australien und
Neuseeland rufen bitte folgende
Internetadresse auf:
support.nintendo.com

© 2012 Nintendo Co., Ltd.
Program ©2012 Nintendo Co., Ltd. /
INTELLIGENT SYSTEMS

Trademarks are property of their
respective owners. Nintendo 3DS is
a trademark of Nintendo.

CTR-P-AG5P-EUR



In PAPER MARIO: STICKER STAR übernimmst du die Kontrolle über unseren Helden Mario. Verwende durch ihn Sticker, bekämpfe Gegner, überwinde Hindernisse, und finde deinen Weg durch ein aufregendes Abenteuer.



Steuerung auf der Weltkarte

Bewegen	○
Album öffnen/ schließen	⊗
Sticker-Details ansehen	Ⓨ (Album geöffnet)
Seiten umblättern	Ⓛ/Ⓡ (Album geöffnet)
Zurück zum Titelbildschirm	START

Steuerung im Spiel

Bewegen	○
Springen	Ⓐ
Sticker abziehen	Halte Ⓐ gedrückt (neben einem Sticker)
Papierisieren	Ⓨ
Sticker aufkleben	Beim Papierisieren: Ⓐ Schnipsel oder Sticker auswählen ○ In Position bringen Ⓐ Aufkleben ○ Glätten
Hämmern	Ⓑ

Mit Kersti sprechen	L
Schild lesen	A (vor einem Schild)
Album öffnen/schließen	X
Abgeschlossenen Level verlassen	START

Steuerung im Kampf

Aktionsbefehl	A (bei Angriff oder Verteidigung)
Sticker-Rad verwenden	X
Seiten umblättern	L/R
Sticker-Details ansehen	Y

Weitere Steuerung

Bestätigen	A
Abbrechen	B
Menü-Item auswählen	+ / O

- ◆ Einige Steuerungsbefehle, wie das Auswählen eines Menü-Items oder das Sortieren von Stickern (siehe S. 10), können mit dem Touchscreen ausgeführt werden.
- ◆ Weitere Steuerungsoptionen

werden im Spielverlauf
freigeschaltet.

4

Spielbeginn

Wähle NEU aus, um ein neues Spiel zu beginnen, oder setze ein Spiel fort, indem du ein gespeichertes Spiel auswählst.



Speicherdateien kopieren

Wähle KOPIEREN, um die Datei zu kopieren.

Löschen

Wähle LÖSCHEN, um jeweils eine Speicherdatei zu löschen.

- ◆ Sei vorsichtig, denn gelöschte Dateien können nicht wiederhergestellt werden.

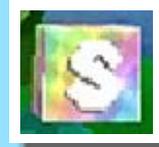
Dateien speichern

Das Spiel speichert automatisch, wenn du auf die Weltkarte gehst.



Speichern im Spiel

Springe von unten gegen einen Speicher-Block, während du in einem Level oder in einer Stadt bist, um im Spiel zu speichern. Um ab dem Speicher-Block fortzufahren, wähle die Stadt oder den Level aus, wo du zuletzt gespeichert hast.



- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

Bewege Mario, um einen Level auszusuchen, den du spielen möchtest.



① Marios KP (Kraftpunkte)

Derzeitige KP/Maximale KP

② Letzter Speicherort

Eine rote Fahne kennzeichnet eine gespeicherte Welt, eine gelbe Fahne einen Speicherort im Spiel.

③ Name des ausgewählten Levels

④ Level

Die Farbe hängt von der Art des Levels und den Bedingungen ab.

	Level nicht abgeschlossen (siehe S. 8).
	Es ist mindestens ein Kometenteil übrig.
	Level abgeschlossen oder neutrales Gebiet.

⑤ Anzahl der Münzen



① Schild

Schilder können nützliche Hinweise und Informationen enthalten.

② Sticker

Schnapp sie dir, um sie in Kämpfen, beim Papierisieren etc. einzusetzen.

③ Toad

Spreche mit Toads, um Hinweise und Hilfe zu erhalten.

④ Münzen

Sammele sie, um Sticker zu kaufen und das Sticker-Rad zu verwenden (siehe S. 11). Verschieden große Münzen haben einen unterschiedlichen Wert.

	Eine Münze wert.
	Fünf Münzen wert.
	Zehn Münzen wert.

5 Gegner

Stoße gegen einen Gegner, um einen Kampf zu beginnen (siehe S. 11).

Mit Kersti sprechen

Drücke  während des Spiels, um mit Kersti zu sprechen und Hinweise zu erhalten.



Superstern

Mit einem Superstern wirst du vorübergehend unbesiegbar und kannst Gegner ohne Kampf erledigen.



Level abschließen

Du musst gewisse Anforderungen erfüllen, um Level und Welten abzuschließen.



Ziel

Finde ein Kometenteil, um den Level abzuschließen.



- ◆ Sobald du alle gesammelt hast, kannst du bei späteren Besuchen **START** drücken, um zur Weltkarte zurückzukehren.



Bosse besiegen

Besiege den Boss im letzten Level einer Welt und erhalte einen Royalsticker (siehe S. 10), um die Welt abzuschließen.

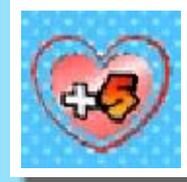
KP wiederherstellen

Mit einem  stellst du Marios KP wieder her.



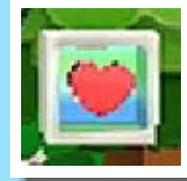
KP-Plus

Wenn du das findest, steigen deine maximalen KP um 5 KP. Deine derzeitigen KP werden auch vollkommen wiederhergestellt. Du kannst auch ein KP-Plus erhalten, nachdem du Ereignisse abgeschlossen hast.



KP-Block

Springe in der Stadt oder in einem Level von unten gegen einen KP-Block, um Marios gesamte KP wiederherzustellen.



Game Over

Marios KP sinken, wenn er in einem Level von einem Gegenstand getroffen wird, den ein Gegner geworfen hat. Wird er während eines Kampfs angegriffen oder vergiftet, erleidet er ebenfalls Schaden. Wenn seine KP auf Null sinken, ist das Spiel zu Ende und du kehrst zum Titelbildschirm zurück.

- ◆ Wenn Mario in Treibsand versinkt (siehe S. 9) oder aus einem Level herausfällt, ist das Spiel auch zu Ende.



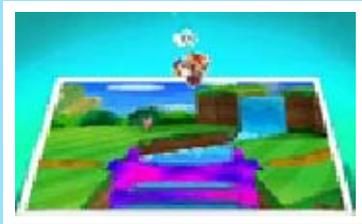
Papierisieren

Drücke , um den Level in ein Blatt Papier zu verwandeln, damit du Sticker und Schnipsel darauf kleben kannst (siehe S. 10). Dies wird dir helfen, Rätsel zu lösen.



Spielbeispiel

Verwende den Holzbrücken-Schnipsel, um die Brücke wieder einzufügen. Jetzt kannst du den Fluss überqueren.



Fallen

Es gibt in der Welt viele Fallen. Unten sind einige Beispiele.



Stachel

Wenn Mario einen Stachel berührt, erleidet er Schaden und wird zurückgeworfen.



Treibsand

Marios Körper versinkt langsam, während er weitergezogen wird. Springe pausenlos, um den Treibsand zu überqueren.



Vergiftetes Wasser

Mario nimmt Schaden, wenn er sich in vergiftetem Wasser befindet. Seine KP sinken auch während eines Kampfs.



Sticker können während eines Kampfs oder beim Papierisieren eingesetzt werden.

Sticker-Arten

Kampf- sticker	Sticker, die man in der Hitze des Kampfs verwenden kann.
Dings- Sticker	„Dingse“, wie Scheren, sind in den Leveln verstreut. In ihrer Stickerform verwendet man sie in Kämpfen und beim Papierisieren.
Royal- sticker	Besiege Bosse, um Royalsticker zu erhalten.

Schnipsel

Diese werden benötigt, um Level abzuschließen. Verwende sie beim Papierisieren.

Sticker-Album

Überprüfe Marios Sticker, seinen Fortschritt im Spiel etc. Ändere die Anzeige mit den Lesezeichen unter dem Album.





Sticker sortieren

Während das Album offen ist, führe einen Sticker mit dem Touchpen, um ihn an einen anderen Ort zu bewegen. Drücke **START**, um Sticker automatisch zu sortieren.

Sticker erhalten

Sticker können in Leveln gefunden, in Sticker-Läden gekauft oder von Mario selbst hergestellt werden.



Sticker kaufen

Verwende Münzen, um Sticker in den Sticker-Läden zu kaufen, die du in der Stadt und in bestimmten Leveln findest.



Sticker herstellen

Stelle neue Sticker aus Dingen in einer Dingse-Wurfbude in der Stadt oder in einem bestimmten Level her.



Kampfbildschirm



① Marios KP

② Sticker-Feld

③ Fliehen

Du kannst versuchen, aus einem Kampf zu fliehen. Drücke wiederholt **Ⓐ**, um schnell zu entkommen.



◆ Aus manchen Kämpfen kannst du jedoch nicht fliehen.

④ Sticker-Rad

⑤ Gegner-Info

Namen der Gegner und kombinierte KP.

⑥ Ausgewählter Level

⑦ Marios Sticker

Kampfverlauf

Mario und seine Gegner machen abwechselnd ihre Züge. Wenn Mario an der Reihe ist, wähle einen Sticker aus, um deinen Zug zu machen.

- ◆ Verwendete Sticker verschwinden. Wenn Mario keine Sticker mehr hat, kann er nur noch fliehen.



Aktionsbefehle

Wenn du angreifst oder dich verteidigst, drücke rechtzeitig **A**, um den Schaden deines Angriffs zu erhöhen oder deinen eigenen Schaden zu minimieren.



- ◆ Das erforderliche Timing des Aktionsbefehls hängt vom Sticker ab.



Sticker-Rad

Ab einem gewissen Punkt im Spiel kann Mario zahlen, um das Sticker-Rad zu verwenden.



Passen Symbole an, um die Anzahl der Sticker, die Mario in einer Runde verwenden kann, zu vergrößern.

Symbole geben auch verschiedene Boni. Wenn du zusätzliche Münzen aus gibst, wird es einfacher, Symbole zusammenzustellen.

Selbst wenn du die Möglichkeit hast, zwei oder mehr Sticker zu verwenden, kannst du nach Wunsch weniger verwenden. Wähle einfach mindestens einen Sticker und drücke dann ⊗, um Mario in den Einsatz zu schicken.

Negative Statusveränderungen

Manchmal erleidet Mario negative Statusveränderungen durch gegnerische Angriffe oder Fallen, die ihn zum Beispiel vergiften oder einschläfern. Wenn Mario davon betroffen ist, nehmen möglicherweise seine KP allmählich ab, oder er kann sich eine bestimmte Anzahl Runden lang nicht mehr bewegen.

Im Spiel verwendetes Lied: Happy Birthday to You (komponiert von

Mildred J. Hill/Patty Smith Hill)

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:
support.nintendo.com