

Kid Icarus

1 Controles

2 Inicio

3 Juego

4 Pantalla de juego

5 Objetos

6 Salas

7 Contraseñas

Controles básicos

⊕ Apuntar hacia arriba/Ascender ⊕ Moverse a la izquierda y a la derecha ⊕ Agacharse/Bajar de algunas plataformas/Descender	⊕
Saltar	A
Atacar	B
Confirmar/Pausar la partida	START
Seleccionar en el menú/Cambiar de arma	SELECT

- ◆ En el Palacio Celestial, mantén pulsado ⊕ para ascender y ⊕ para descender. Pulsa B para atacar a Medusa, o deja de pulsarlo para detener tu ataque y bloquear los ataques de Medusa con el escudo.

Pulsa START en la pantalla del título para acceder al menú principal. Para empezar una nueva partida, pulsa START cuando la flecha de Pit esté junto a la palabra START (Comenzar).



Si quieres introducir una contraseña, pulsa SELECT para situar la flecha de Pit junto a la palabra CONTINUE (Continuar) y, a continuación, pulsa START.

Guía a Pit en esta misión para encontrar los tres tesoros sagrados y liberar Tierra Angélica del terror de Medusa.



Cuando recuperes los tres tesoros, dirígete al Palacio Celestial para enfrentarte a la propia Medusa. A lo largo del juego, viajarás por una serie de mundos peligrosos y emocionantes en los que lucharás contra feroces enemigos. Perderás vitalidad con cada ataque enemigo y, si esta se agota totalmente, perderás una vida. También puedes perder una vida si desapareces de la pantalla, así que ten cuidado al saltar.

Pulsa START para acceder a la pantalla de pausa. En esta pantalla, podrás ver tus objetos, la puntuación y más información.



1 Corazones obtenidos

2 Vitalidad restante



Corazones

Aparecen cuando acabas con un enemigo. Pueden cambiarse por objetos en determinados lugares.



Medios corazones

Valen por cinco corazones.



Corazones grandes

Valen por diez corazones.



Agua de la vida

Restablece una unidad en el indicador de vitalidad de Pit.



Arpa

Convierte en mazos a todos los enemigos durante un breve periodo de tiempo.



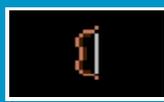
Flecha

Aumenta la potencia de ataque de las flechas de Pit.



Mazo

Úsalo para liberar a los centuriones que se han convertido en estatuas en las fortalezas.



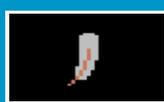
Arco sagrado

Aumenta el alcance de las flechas de Pit.



Cristales protectores

Protege a Pit de los ataques enemigos.



Pluma de ángel

Pit reaparecerá en la pantalla si cae al vacío.



Lámina de orientación

Mapa ubicado en algún lugar de cada fortaleza.



Lápiz

Cuando lo sostengas, en la lámina de orientación aparecerán las salas de la fortaleza que Pit ya haya visitado.



Cofre sellado

Cada uno de ellos contiene uno de los tres tesoros sagrados (Escudo espejo, Flechas de la luz y Alas de Pegaso).

A lo largo de tu aventura, te irás topando con puertas que pueden conducir a salas del tesoro, tiendas u otro tipo de estancias. Nunca dejes pasar la oportunidad de echar una ojeada.



Puerta

Sala del tesoro	Usa los corazones que hayas guardado para destruir las vasijas que se encuentran en estas salas. Estas vasijas suelen contener objetos de valor en su interior. Si tienes la mala suerte de encontrarte al dios de la pobreza, desaparecerán el resto de los objetos de la sala. No obstante, si logras descubrirlo en último lugar, recibirás un objeto de bonificación.
Guarida del enemigo	Una sala infestada de enemigos.
Tienda	Cambia tus corazones por objetos útiles.
Mercado negro	Estos objetos no son precisamente baratos, pero merecen la pena.
Sala sagrada	Un dios benévolo otorgará flechas a Pit dependiendo de cómo haya estado luchando.
Sala sagrada de entrenamiento	Recibirás una bonificación si superas las actividades de entrenamiento de esta sala.

Sala de las
aguas
termales

Date un chapuzón aquí para
restablecer la vitalidad de Pit.

- Recibir una contraseña

Cuando se termine la partida, recibirás una contraseña que te permitirá continuar. Cuando



uses una contraseña, se reanudará la partida desde el último nivel que hayas alcanzado con tu fuerza, resistencia, corazones, puntos y posesiones tal y como los tenías.

- Introducir una contraseña

Usa **+** para moverte por la pantalla de introducción de las contraseñas y **A** para introducir un carácter. Si cometes un error, pulsa **B** para desplazar el cursor hacia atrás. Cuando hayas escrito la contraseña, pulsa **START** para confirmar.