

Kid Icarus

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran de jeu

5 Objets

6 Chambres

7 Mots de passe

Commandes principales

⊕ Viser en haut/Monter	⊕
⊕ Se déplacer vers la gauche ou vers la droite	
⊕ S'accroupir/Traverser certaines plateformes/Descendre	
Sauter	A
Attaquer	B
Confirmer/Mettre le jeu en pause	START
Naviguer dans les menus/Changer d'arme	SELECT

- ◆ Dans le niveau du Palais céleste, maintenez ⊕ enfoncé pour monter et ⊕ pour descendre. Appuyez sur **B** pour attaquer Medusa, ou relâchez **B** pour arrêter d'attaquer et bloquer une attaque de Medusa avec votre bouclier.

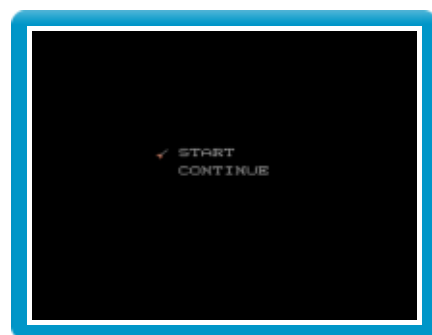
2

Commencer à jouer

Appuyez sur START à l'écran titre pour accéder au menu principal. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur

START lorsque la flèche de Pit se trouve à côté du mot START (commencer).

Si vous voulez saisir un mot de passe, appuyez sur SELECT pour déplacer la flèche de Pit à côté de CONTINUE (reprendre) puis appuyez sur START.



Dans Kid Icarus, guidez Pit afin qu'il trouve les trois trésors sacrés et libérez la Terre des anges de la terrifiante Medusa.







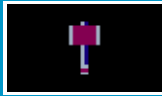

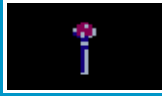

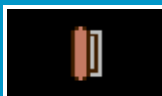


Une fois les trois trésors découverts, entrez dans le Palais céleste pour affronter Medusa en personne ! Traversez différents mondes à la fois excitants et dangereux, tout en combattant de redoutables ennemis. Vous perdez de l'énergie à chaque fois qu'un ennemi vous touche. Lorsque vous n'avez plus d'énergie, la partie prend fin. Si vous tombez hors de l'écran, la partie prend fin aussi, alors soyez prudent lorsque vous sautez. Appuyez sur START pour afficher l'écran de pause, où vous pouvez examiner votre inventaire, votre score et d'autres informations.

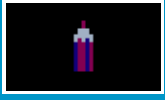


1 Nombre de cœurs

2 Énergie

	<h3>Cœurs</h3> <p>Ils apparaissent lorsque vous terrassez un ennemi. Dans certains lieux, vous pouvez les échanger contre des objets.</p>
	<h3>Demi-cœurs</h3> <p>Valent cinq cœurs.</p>
	<h3>Gros cœurs</h3> <p>Valent dix cœurs.</p>
	<h3>Eau de soin</h3> <p>Restaure une unité d'énergie.</p>
	<h3>Harpe</h3> <p>Transforme vos ennemis en maillets pendant un court instant.</p>
	<h3>Flèche</h3> <p>Augmente le pouvoir d'attaque de Pit.</p>
	<h3>Maillet</h3> <p>Sert à libérer les guerriers Centurian qui ont été transformés en statues à l'intérieur de la forteresse.</p>
	<h3>Arc sacré</h3> <p>Augmente la portée des flèches de Pit.</p>
	<h3>Cristal protecteur</h3> <p>Protège Pit contre les attaques ennemies.</p>
	<h3>Plume d'ange</h3> <p>Pit réapparaît à l'écran lorsqu'il tombe.</p>
	<h3>Carte</h3> <p>Il y en a une quelque part dans chaque forteresse.</p>

Crayon



Lorsque vous en êtes équipé, les chambres que Pit a traversées sont indiquées sur la carte.

Coffre scellé



Chacun d'entre eux contient un des trois trésors sacrés (bouclier miroir, flèches de lumière, ailes de Pégase).

Vous tombez souvent sur des portes tout au long de votre aventure. Celles-ci peuvent mener à des chambres aux trésors, à des magasins ou à d'autres types de pièces.



Porte

Explorez-les toutes sans exception.

Chambre aux trésors	Utilisez les cœurs que vous avez accumulés pour détruire les cruches qui se trouvent dans ces pièces : les meilleurs objets y sont souvent cachés. Cependant, si la malchance vous frappe et que vous libérez le Dieu de la pauvreté, tous les objets de la pièce disparaissent. Mais si vous le libérez en dernier, vous recevez un objet bonus.
Antre de l'ennemi	Cette chambre grouille d'ennemis.
Magasin	Échangez vos cœurs contre d'autres objets.
Marché noir	Les objets vendus ici ne sont pas bon marché, mais ils valent la peine d'être achetés avec vos cœurs.
Chambre sacrée	Selon la vaillance de Pit dans les combats, un Dieu amical lui décernera des flèches.
Chambre d'entraînement sacrée	Si vous réussissez cet entraînement, vous recevrez une amélioration.

Chambre
de la
source
chaude

Plongez dans la source chaude
pour restaurer l'énergie de Pit.

- Obtenir un mot de passe

Lorsque votre partie prend fin, vous recevez un mot de passe qui vous permet de reprendre



le jeu. Lorsque vous utilisez le mot de passe, vous retournez au dernier niveau que vous avez atteint en conservant vos points, vos cœurs, vos objets, la même énergie et la même force.

- Saisir un mot de passe

Utilisez \oplus pour déplacer le curseur à l'écran de saisie du mot de passe, et appuyez sur **A** pour entrer un caractère. Si vous faites une erreur, appuyez sur **B** pour déplacer le curseur en arrière. Une fois que vous avez entré le mot de passe, appuyez sur **START** pour valider.