

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran de jeu

5 Écran du menu

6 Statut

7 Combats

8 Commandes de combat

9 Commandes de combat

10 Expérience

11 Établissements

12 Sauvegarder

Commandes principales

Se déplacer/Naviguer dans les menus	
Confirmer/Parler/Examiner	A
Annuler/Sauter	B
Afficher l'écran du menu	X
Courir (en maintenant  enfoncé)	Y

Commandes de combat

A	Attaque normale
B	Se défendre/Fuir
X	Utiliser un objet
Y	Accéder aux attaques spéciales
	Sélectionner un ennemi ou un objet

Après avoir sélectionné une action ou un objet lors d'un combat, appuyez de nouveau sur le même bouton pour confirmer.

2 Commencer à jouer

À l'écran titre, appuyez sur **A** ou **START** pour accéder à l'écran de sélection du fichier. Sélectionnez **NEW GAME** (nouvelle partie) pour commencer une nouvelle partie. Si vous souhaitez continuer une partie sauvegardée, sélectionnez un fichier avec **+** et confirmez avec **A**.



Fichiers

◆ À l'écran de sélection du fichier, appuyez sur **L** ou **R** pour régler le son en mode stéréo ou mono.

● Saisir le nom d'un fichier

Si vous avez sélectionné **NEW GAME**, vous accédez à l'écran de saisie du nom. Sélectionnez des caractères avec **+** et confirmez avec **A**.



Vous ne pouvez supprimer qu'une lettre à la fois en appuyant sur **B**. Sélectionnez **DONE** (fin) lorsque vous avez terminé.

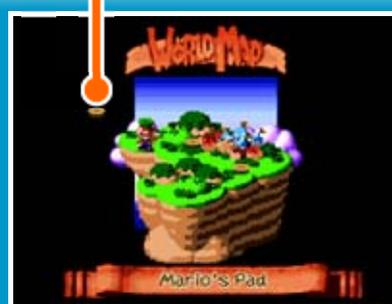
◆ Le nom que vous choisissez ne se rapporte qu'au fichier. Le nom de Mario ne peut pas être changé.

3

Déroulement de la partie

Contrôlez Mario et ses amis et parcourez le monde ! À chaque fois que vous éliminez un boss et que vous terminez certaines missions, vous accédez à de nouvelles zones de jeu. Vous pouvez revenir dans des zones déjà parcourues grâce à l'écran de carte. Déplacez Mario sur la zone souhaitée et confirmez avec **A**.

Point de
parcours



Écran de carte



1 Coffre au trésor

Frappez les coffres en sautant en dessous pour obtenir des objets qui pourront vous être utiles lors de votre parcours.

2 Ennemi

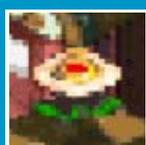
Si vous entrez en contact avec un ennemi, vous devrez l'affronter lors d'un combat.

Objets contenus dans les coffres au trésor



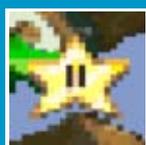
MUSHROOM (champignon)

Restaure entièrement les HP (points de vie) et les FP (points fleurs) de votre groupe. Les champignons déjà présents dans votre inventaire ne restaurent que les HP.



FLOWER (fleur)

Augmente le nombre maximum de vos points fleurs d'une unité.



STAR (étoile)

Vous rend temporairement invincible. Tous les ennemis que vous touchez sont vaincus instantanément.



COIN (pièce)

Les petites pièces valent une pièce et les grosses en valent dix.

Pour accéder à l'écran du menu, appuyez sur **X** en cours de jeu.



- ◆ Certaines options du menu n'apparaissent qu'au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Description du menu

LV (niveau)	Niveau du personnage.
HP	Niveau d'énergie du personnage. Si un personnage perd un combat, il ne peut plus combattre. Cependant, si d'autres membres de votre groupe remportent un combat, le personnage vaincu reçoit un point de vie une fois le combat terminé.
FLOWERS (fleurs)	Vous permettent de réaliser des attaques spéciales durant les combats.
COINS (pièces)	Vous permettent d'acheter des objets.
FROG COINS (pièces grenouilles)	Peuvent être échangées dans certains endroits contre des objets.

Options du menu

ITEM (objet)	Affichez et utilisez les objets de votre inventaire.
STATUS (statut)	Vérifiez le statut des membres de votre groupe.

SPECIAL (spécial)	Affichez et utilisez vos attaques spéciales.
EQUIP (équipement)	Affichez et utilisez votre équipement.
SPECIAL ITEM (objet spécial)	Affichez et utilisez les objets spéciaux de votre inventaire.
MAP (carte)	Observez la carte du monde.
STAR PIECES (morceaux d'étoile)	Affichez les morceaux d'étoiles de votre inventaire. Obtenez-les toutes !
SWITCH (changer)	Choisissez les membres de votre groupe qui combattront à vos côtés.

À l'écran du menu, sélectionnez STATUS pour vérifier le statut des membres de votre groupe. Sur cet écran, la plupart des statistiques comportent deux chiffres. Celui du haut correspond aux statistiques du personnage sans équipement et celui du bas aux statistiques du personnage avec équipement.



SPEED (vitesse)	Votre capacité à agir durant les combats. Plus ce chiffre est élevé, plus votre vitesse est importante. Il n'augmentera pas, même lorsque vous passez au niveau supérieur.
ATTACK (attaque)	Puissance de votre attaque normale lorsque vous utilisez A durant un combat.
DEFENSE (défense)	Votre capacité défensive face aux attaques physiques de vos ennemis.
MG. ATTACK (attaque magique)	Puissance de vos attaques spéciales utilisées en appuyant sur Y .
MG. DEFENSE (défense magique)	Votre capacité défensive face aux attaques magiques de vos ennemis.
EXP. LEVEL (niveau d'expérience)	Vos points d'expérience. Vous passez au niveau supérieur lorsque vous atteignez un certain nombre de points.
NEXT LEVEL AT (niveau supérieur)	Nombre de points d'expérience à obtenir pour passer au niveau supérieur.

Lorsque vous entrez en contact avec un ennemi, vous devez l'affronter. Les tours dépendent de la vitesse des participants : la priorité est donnée au personnage dont la vitesse est la plus élevée. Lorsque c'est à votre tour de jouer, les commandes d'action s'affichent. Appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y** pour exécuter l'action souhaitée.



1 Statut/HP actuels et maximums

2 Commandes de combat

3 Ennemi

● Fleurs bonus

Vous recevez parfois une fleur bonus lorsque vous éliminez un ennemi. Cet objet peut vous aider à restaurer vos points de vie, à augmenter les statistiques de vos attaques et bien plus encore.

● Altérations du statut

Ces altérations peuvent survenir à la suite de certaines attaques ennemies. Vous pouvez observer leurs effets sur le visage de votre personnage, en haut à gauche de l'écran. Pour les faire disparaître, utilisez des objets spéciaux ou attendez plusieurs tours.

● Terminer un combat

Éliminez tous les ennemis pour remporter le combat. Vous obtenez alors des points d'expérience et peut-être même des pièces ou des objets. Les personnages qui ne participent pas au combat obtiendront également des

points d'expérience.

● Fin de partie

Si tous les membres de votre groupe perdent tous leurs points de vie, la partie prend fin et vous retournez au dernier endroit où vous avez sauvegardé. Tout ce que vous avez fait après cette sauvegarde (votre progression, vos objets et vos pièces) est perdu, mais vous conservez votre niveau et vos points d'expérience.

● Attaque normale

Attaquez à mains nues ou avec l'arme dont vous êtes équipé. Sélectionnez un ennemi avec \oplus , puis attaquez avec **A**.



● Se défendre/Fuir

Sélectionnez DEFEND (se défendre) et appuyez sur **B** pour vous défendre et minimiser ainsi les dommages causés par un adversaire.

Sélectionnez RUN AWAY (fuir) et appuyez sur **B** pour tenter de fuir. Lorsque vous ne pouvez pas fuir, le message CAN'T RUN (impossible de fuir) apparaît.

● Objet

Sélectionnez un objet et appuyez sur **X**.

Sélectionnez ensuite le personnage qui bénéficiera de l'effet de cet objet et appuyez une nouvelle fois sur **X**.

● Attaques spéciales

Les attaques spéciales consomment des points fleurs. Sélectionnez une attaque spéciale et appuyez sur **Y**. Sélectionnez ensuite l'ennemi à cibler et appuyez une nouvelle fois sur **Y**.

- ◆ Les points fleurs sont partagés entre tous les membres de votre groupe. Utilisez-les à bon escient.



2 Points fleurs nécessaires pour l'attaque spéciale sélectionnée

3 Attaques apprises

Si vous parvenez à exécuter une certaine commande de combat lors d'une attaque, vous infligez des dommages supplémentaires. Pour connaître la commande de combat qui correspond à une attaque spéciale, sélectionnez SPECIAL à l'écran du menu.



Attaque
spéciale

- ◆ Toutes les attaques normales utilisent la commande d'action bon timing.

Commandes de combat

Bon timing	Appuyez sur A au bon moment pour frapper l'ennemi à plusieurs reprises.
Coup étoile	Appuyez et maintenez A , B , X ou Y enfoncé jusqu'à ce que trois étoiles apparaissent, puis relâchez pour infliger un maximum de dommages.
Frappes en rafale	Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton indiqué à l'écran pour infliger plus de dommages.
Coups circulaires	Décrivez des cercles avec + pour infliger plus de dommages.

● Se défendre

Vous pouvez vous défendre en appuyant sur **A**, **B**, **X** ou **Y** juste avant l'attaque d'un ennemi, pour limiter les dommages. Cette action n'a aucun effet contre les attaques magiques.

Vous obtenez des points d'expérience en combattant des ennemis ou en étant invincible. Les personnages passent au niveau supérieur lorsqu'ils ont obtenu un certain nombre de points d'expérience. Lorsqu'un personnage passe au niveau supérieur, ses points de vie sont entièrement restaurés et toutes ses statistiques augmentent, à l'exception de sa vitesse. Il peut parfois même apprendre une nouvelle attaque spéciale.

● Écran de bonus

À l'écran de bonus, vous pouvez choisir d'améliorer l'une de vos statistiques. Sélectionnez l'un des trois bonus et appuyez sur **A**.



1 Augmente le niveau d'attaque et de défense

2 Augmente le nombre maximum de points de vie

3 Augmente l'attaque magique et la défense magique

Tout au long de votre parcours, vous trouverez toutes sortes d'établissements. Certains d'entre eux ne sont pas présents dans toutes les villes.

INN (auberge)	Passez la nuit dans une auberge pour restaurer les points de vie et les points fleurs de tous les membres de votre groupe.
ITEM SHOP (magasin)	Achetez ici vos armes, vos armures et d'autres objets. Vendez également les objets dont vous n'avez pas besoin.
TREASURE SHOP (boutique de trésors)	Achetez ici des objets rares.
DRINK SHOP (buvette)	Achetez ici des boissons vous permettant de restaurer vos points de vie et vos points fleurs.
MUSHROOM SHOP (boutique champignon)	Échangez des champignons contre des objets.
BEETLES ARE US (animalerie)	Échangez des coccinelles contre des pièces ou des pièces grenouilles.

À l'écran de jeu, placez-vous sur un point de sauvegarde pour afficher l'écran de sauvegarde. Sélectionnez un fichier et appuyez sur **A** pour sauvegarder votre progression.



Point de sauvegarde