

AGB-AMTP-NEIU

GAMEBOY ADVANCE™



**INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI**

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

IMPORTANTE: Por favor, antes de usar la Game Boy Advance™, un cartucho o un accesorio, lee con atención el folleto de información al consumidor y de precauciones que se incluye con este producto. Este folleto contiene también información importante sobre la garantía y el servicio de atención al cliente.

IMPORTANTE: Leggere attentamente il libretto di Precauzioni e Informazioni accluso a questo prodotto prima di utilizzare il Game Boy Advance™, la cassetta di gioco o gli accessori. Il libretto contiene anche informazioni importanti sulla garanzia e l'assistenza.

Thank you for selecting the METROID FUSION™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Leggi attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal tuo nuovo gioco. Successivamente conservalo per consultazioni future.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF THE GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO. © 2002 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

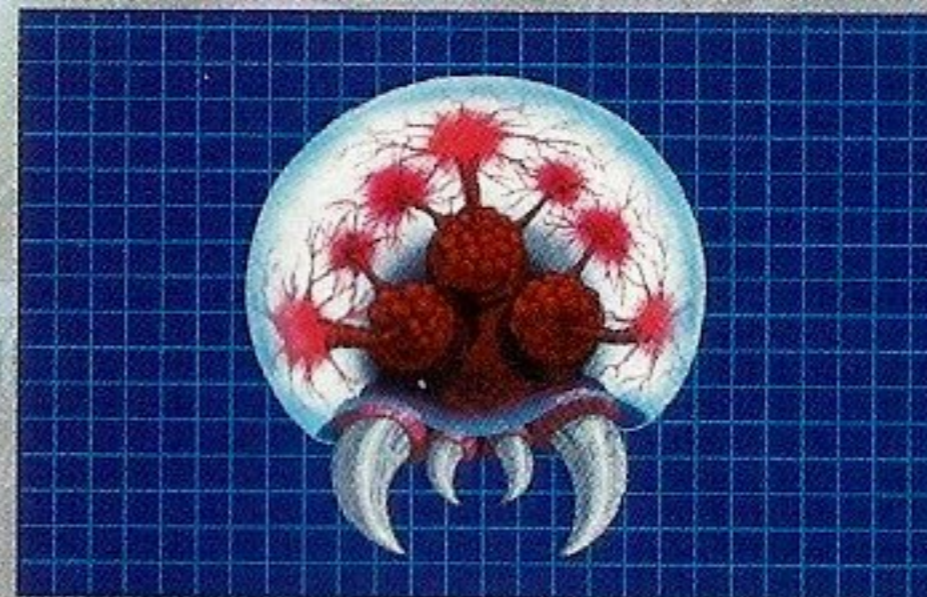
English	4
Español	28
Italiano	52

CONTENTS

Hovering Energy Organism: Metroid.....	5
From the Journal of Samus Aran	6
About X Parasites.....	8
Controlling Samus Aran	9
Samus's Actions	10
Starting the Game	11
Saving	11
Navigation Rooms	13
The Game Screen	14
The Map Screen	15
Biologic Space Labs	18
Samus's Abilities	19
Items	22
Special Blocks	23
Hatches	24
Enemies Imitated by X Parasites	25
A Brief History Lesson	26
The Metroid Series	27



HOVERING ENERGY ORGANISM: METROID



In Cosmic year 20X5, a Galactic Federation exploration vessel discovered an unknown organism on SR388. The hovering creature was a Metroid, an entity that exhibited frightening parasitic, energy-absorbing properties.

Some time later, gifted bounty hunter Samus Aran was dispatched alone to engage the Zebesian Space Pirates who abducted the Metroid specimen for use as a weapon. On Zebes, Samus also encountered the biomechanical Mother Brain, leader of the Space Pirates, and dispatched her in a bitter fight. From then on, Metroids were viewed as a highly dangerous life form.

Eventually, Samus Aran was sent to SR388 to exterminate the last remaining Metroids – but only after an entire Federation platoon was wiped out in an earlier attempt.

At the end of her battle on SR388, one Metroid hatchling was born before Samus's eyes and it imprinted upon her as a mother figure. Samus took this larval Metroid, the last in the universe, to the Galactic Space Academy for observation and research.

This research revealed several possible applications of Metroid-based technology for the betterment of humanity. The unique energy-absorption properties of Metroids could be harnessed when they were artificially reproduced in captivity.

Just when it seemed as if peace might prevail in the galaxy, Space Pirates returned for the Metroid hatchling and took it back to Zebes.

Samus followed the Pirates back to Zebes and fought to exterminate their threat and save the last Metroid.

In the final battle with Mother Brain, the hatchling saved Samus, giving up its life in the process. Samus succeeded in defeating Mother Brain, but the universe lost the promise of using Metroids for the power of good.

FROM THE JOURNAL OF SAMUS ARAN...

SR388. A vile planet, former home of the Metroids. After so many years, the remaining creatures on this planet still seemed to be trying to recreate a natural hierarchy, one without Metroids at the top.

Biologic Space Labs was hired by the Federation to observe this restructuring of the ecosystem. And because of my experience on SR388, the Federation governor for this sector hired me to provide field assistance on the planet. So, once again I found myself drawn to that forsaken rock.

The biological sample collection was going smoothly on the planet's surface when I came into contact with an organism I had never before encountered.

The organism was an undiscovered, unnamed parasitic life form, which the researchers later called "X". Thinking little of it at the time, I boarded a ship and set out for the next collection point. Suddenly I felt my entire body seize up, and I lost consciousness. The ship began to drift away from planetary orbit toward an asteroid belt.

Thankfully, an auto-escape pod jettisoned me from the craft before the ship was destroyed. The researchers in the newly-constructed research station orbiting SR388 sent a shuttle to recover the pod shortly thereafter. However, in the time since my infection, the X has multiplied rapidly in my body and has even infected my Power Suit.

My heart rate and blood pressure dropped rapidly as I fell into a deep coma. The On-board Medic Simulation predicted only a 0.873% prognosis for survival. I was transported to Galactic Federation HQ for emergency medical treatment.

The fact that the Power Suit contained biological components and was also integrally connected to my body seemed to worsen the matter. The Federation surgeons were unable to remove the suit while I was unconscious. Their only choice was to cut and remove parts of the infected suit from my still-unconscious form; immediately after, they sent the suit parts to the Biologic Space Labs research station for study.

Even with the parts removed, however, the X infection was spreading rapidly through my nervous system, and the researchers monitoring my deterioration knew of no cure...

Someone proposed a desperate treatment: create a vaccine from Metroid cells. Apparently the Federation had preserved a cell culture from the last Metroid. The scientists quickly prepared and administered the vaccine. The symptoms of the infection disappeared instantly, and all of the X parasites within me died in moments. I am still amazed by the serendipity of this result...

When I woke, the scientists told me that the hatchling had saved me once again.

Almost immediately after I awoke, we received a distress call from the research station.

"Emergency! Explosion of unknown origin in the Quarantine Bay!"

The screams from the com receiver were loud enough for me to hear even in the infirmary. I knew that something terrible was about to happen... was already happening. I immediately boarded the ship the Federation had provided me and sent a reply message:

"Docking with Biologic Space Labs station in 10 minutes. Prepare the landing bay!"



ABOUT X PARASITES

X – PARASITIC ORGANISMS

X seem to have originated on SR388, which is also home to their sole predator, the Metroids. Since Samus Aran exterminated the Metroids on SR388, the X have overrun and infected most of the life-forms on that the planet.



X
(Unidentified
Parasite Creature-X)

PROPERTIES OF X PARASITES

X infect other creatures and grow in the nervous systems of these host organisms. Even more worrisome is their ability to control and assume the appearance and behavior of other life-forms through mimesis, a process of infection and replication. The X must somehow be capable of assuming the memories and genetic information of their hosts.

X PARASITES VS. SAMUS

The X parasites react adversely to the presence of Metroid tissue and even associate the Metroid cells in Samus's body with their natural enemies. X parasites within reach of Samus will attack viciously and relentlessly.

ABSORBING X PARASITES

Since receiving the Metroid vaccine, Samus has begun to incorporate some properties of Metroids into her own genetic makeup. This allows her to absorb X parasites in their gelatinous form to replenish her supply of energy and missiles. After defeating organisms infected by the X parasites, Samus must capture the X in its true form as it escapes from the dead host.

CONTROLLING SAMUS ARAN

+ Control Pad

- ◀▶ Move
Hold down to dash
- ▲ Aim Samus's weapon straight up
Climb ladders
Deactivate MORPH BALL
- ▼ Crouch
Climb down ladders
- ▼▼ Activate MORPH BALL
- ◀▶▲ Grab ladders in mid-jump
- ⬆ Control ELEVATORS

B Button

- Shoot (Fire BEAM weapons and MISSILES)
- CHARGE BEAM (Press and hold to charge, release to fire)
- Drop BOMBS in MORPH BALL mode
- Drop POWER BOMBS (Press and hold the R Button, then press the B Button)

R Button

- Ready MISSILES
- + Ⓑ : Fire MISSILES

A Button

- Jump
- ◀▶ + Ⓐ : Spin jump
Release ladders

L Button

- Aim Samus's weapon up at an angle
- + ▼ : Aim Samus's weapon down at an angle

Non-Action Controls:

- + Select
- Ⓐ Confirm
- Ⓑ Cancel
- Ⓑ Return to previous screen
- Reset with A Button + B Button + SELECT + START

SELECT

- + Ⓕ + Ⓖ :
Deactivate SLEEP MODE

START

- Display MAP
- Ⓡ Display Status Screen from Map Screen
- Ⓛ Display Sleep Mode Screen from Map Screen

You must first recover SPEED BOOSTER, MORPH BALL, and CHARGE BEAM abilities. You also must download MISSILE, BOMB, and POWER BOMB data. (See chapter "Samus Abilities" for details.)

SAMUS'S ACTIONS

Here are some of Samus's basic actions. Master them to move smoothly through the game.

NORMAL JUMP AND SPIN JUMP

Press the A Button to jump. Move left or right while jumping to perform a Spin Jump.



HANGING FROM LEDGES

Jump toward ledges to reach out and grab them. Some are harder to reach than others, but don't give up!



SPIN JUMP ATTACK (MUST POSSESS CHARGE BEAM)

Charge up a beam shot and then perform a Spin Jump to damage enemies vulnerable to the CHARGE BEAM.

LADDERS

Samus can grab on to ladders by facing and jumping toward them.

To let go of a ladder, use the + Control Pad to choose a direction and then press the A Button. Samus will always do a Spin Jump off ladders.

To shoot while on ladders, use the + Control Pad to aim and press the B Button.



TRAVELING THROUGH NARROW AREAS

Narrow spaces will become navigable once Samus has recovered the MORPH BALL ABILITY. Press ▼ twice on the + Control Pad to change into the MORPH BALL.

To pass through areas like the one shown here, jump up and grab the corner. Then press ▲ once on the + Control Pad to automatically shift into the MORPH BALL.



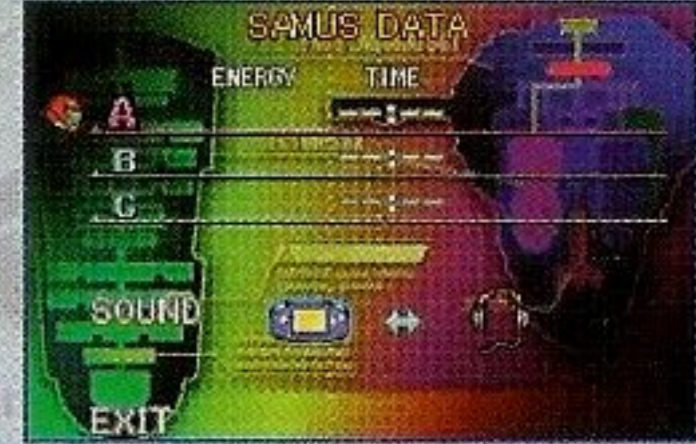
STARTING THE GAME

Properly insert the Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the power ON. Choose your language on the Language Selection Screen and press the A Button to confirm. After the Title Screen comes up, press START.



Title Screen

Next, the Samus Data Screen will appear. Up to three files can be saved here. Use the + Control Pad to select a DATA FILE, select START, and press the A Button to confirm.



Samus Data Screen

To use headphones, select the headphone icon with the + Control Pad, select a game file, and begin playing. The game will now be in stereo. The investigation of the space station now begins.

Saved data files can be copied and erased on the **Samus Data Screen**. (See chapter "Saving" for details.)

SAVING

After saving, the game will continue from the last SAVE ROOM. Don't forget that the only way to save a game is by accessing a SAVE ROOM.



SAVING GAME DATA

When you step on a Save Station in a SAVE ROOM, the game will ask if you want to save. Select YES with the **+** Control Pad, and press the A Button to confirm. A message will display confirming save completion.



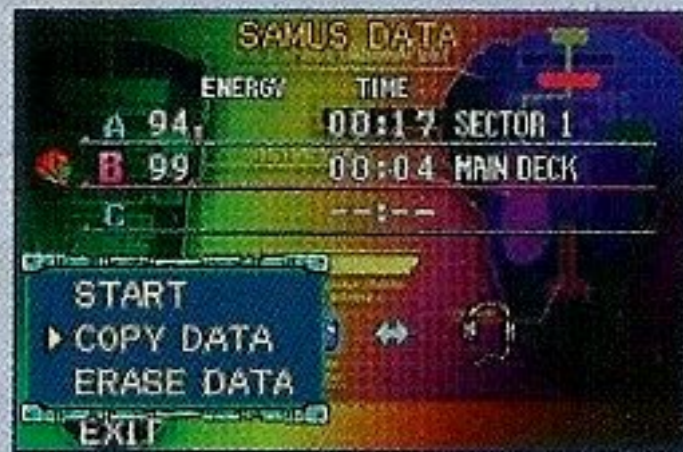
If the power is turned OFF during game play, the game will continue from the last saved point.

ERASING / COPYING SAVED DATA

Saved data files can be copied and erased on the Samus Data Screen.

COPYING GAME DATA

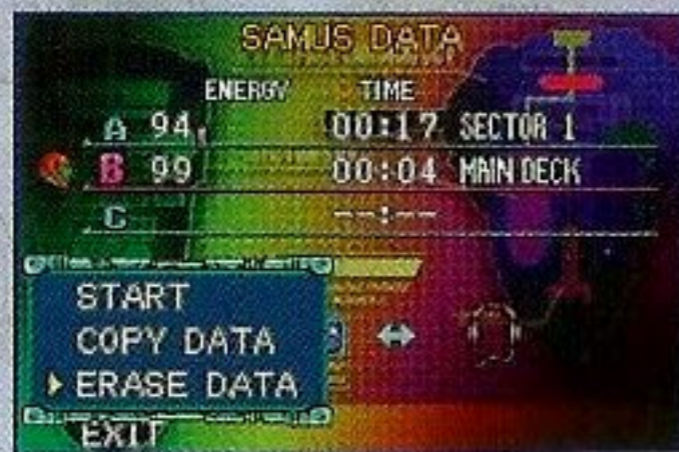
1. Select the data file to be copied and press the A Button.
2. Select COPY DATA and press the A Button.
3. Choose where the data will be copied to then press the A Button to copy.



Copy Data

ERASING DATA

1. Select the game data to be erased and press the A Button.
2. Select ERASE DATA and press the A Button.
3. Choose YES then press the A Button to erase.



Erase Data

ERASING ALL SAVED DATA

Turn the Game Boy Advance ON while holding the L and R Buttons to display the Erase All Data Screen. Choose YES to delete all data, and confirm with the A Button. Another window will appear asking for confirmation. Choose YES again, and confirm by pressing the A Button.

NAVIGATION ROOMS

On this mission, Samus will receive directions in NAVIGATION ROOMS. These contain individual terminals through which Samus can access her ship's main computer. The computer takes the conditions of the research station as well as Samus's physical shape into consideration when formulating Samus's next move.



ABOUT THE COMPUTER



The concise and logical instruction Samus receives from her ship's computer reminds her of her former Galactic Federation commanding officer, Adam Malkovich. As a result, she has christened the computer Adam.

THE GAME SCREEN

MISSILES

Number of MISSILES Samus is carrying. If this number is 0, Samus cannot fire MISSILES.

POWER BOMB

Number of POWER BOMBS Samus is carrying. If this number is 0, Samus cannot use POWER BOMBS.

ENERGY

Amount of energy Samus possesses. If this reaches 0 and all the energy tanks are empty, the game is over.

ENERGY TANK

Samus's energy supply. One tank contains 100 energy points.



MAP

Displays the map for the area in which Samus is present. (See chapter "The Map Screen" for map details.)

HATCH

Security doors designed to keep out intruders. They can be opened by disarming security, shooting them, etc. (See chapter "Hatches" for details.)

X PARASITE

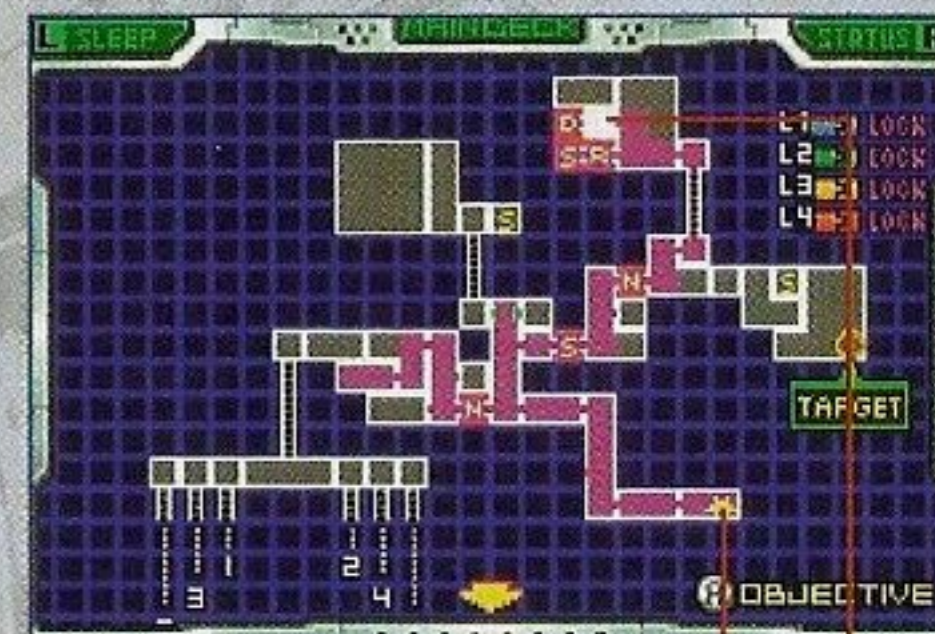
SAMUS ARAN

THE MAP SCREEN

Press START to pause the game and pull up the Map Screen. Press START again to exit the Map Screen and return to the game.

On this screen, the areas that Samus has explored will appear in pink. Use the **+** Control Pad to scroll across the map. Press the A Button to confirm Samus's current OBJECTIVE.

Any areas shown in green are hidden areas that did not originally appear on the map. There is a good possibility that these areas contain valuable secrets. Use a variety of techniques to find these areas, as they can dramatically affect the progress of the game.



Samus's Ship

Samus's Current Position



Objective Confirmation

MAP DISPLAY

N NAVIGATION ROOMS

Receive mission briefings here. When you stand in front of a computer terminal in a NAVIGATION ROOM, the Map Screen will appear and instruction will begin. (See chapter "Navigation Rooms" for details.)

S SAVE STATIONS

Save current game data in these areas. (See chapter "Saving" for details.)

D DATA ROOMS

Come here to download ability data. (See chapter "Samus Abilities" for details.)

R RECHARGE STATIONS

Samus can recharge ENERGY and MISSILES in these rooms. Stand on the Recharging Unit so Samus can recharge via her weapon barrel.

ELEVATORS

Stand on ELEVATORS and activate them by pressing ▲▼ on the + Control Pad.

FOUND ITEMS

ITEMS REMAINING

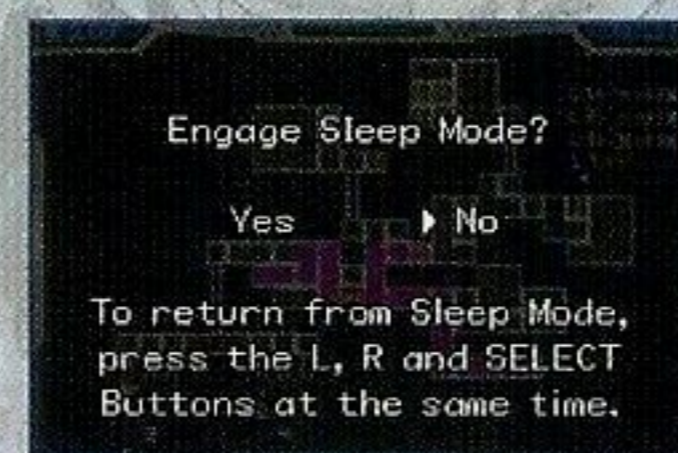
VIEWING STATUS

Press the R Button on the Map Screen to view the Status Screen. Usable abilities can be confirmed on this screen.



ABOUT SLEEP MODE

From this screen, you can access SLEEP MODE. This mode allows you to conserve battery life without turning the game off. The SLEEP MODE function is convenient when you want to take a short break, but aren't near a SAVE STATION.



INITIALISING SLEEP MODE

From the Map Screen, press the L Button to display the Sleep Mode Screen. Use the + Control Pad to select YES and press the A Button to confirm. The screen will fade out, indicating that the Game Boy Advance has entered SLEEP MODE.

EXITING SLEEP MODE

Press SELECT + L Button + R Button at the same time to exit SLEEP MODE and return to the Sleep Mode Screen.

If the power is turned OFF while in SLEEP MODE, the next game will begin from the last SAVE STATION you used for saving. **CAUTION!** If SLEEP MODE is left on for a long time, the battery power may run out.

BIOLOGIC SPACE LABS

METROID FUSION takes place aboard a gigantic space station, home to BIOLOGIC SPACE LABS research facilities. Here is a simple schematic of the station.

DOCKING BAYS

This is where Samus first enters the space station. Her ship is located here.

SECTOR 1 (SRX)

This sector reproduces the environment of planet SR388.

MAIN DECK

This area contains ELEVATOR access, storage, etc.

SECTOR 3 (PYR)

This sector is used to research creatures living in extremely hot habitats.

SECTOR 5 (ARC)

This sector is used to research creatures living in extremely cold habitats.

REACTOR SILO

OPERATIONS DECK

HABITATION DECK

SECTOR 2 (TRO)

This sector is used to research creatures living in humid habitats.

SECTOR 4 (AQA)

Sector 4 is used to research marine creatures.

SECTOR 6 (NOC)

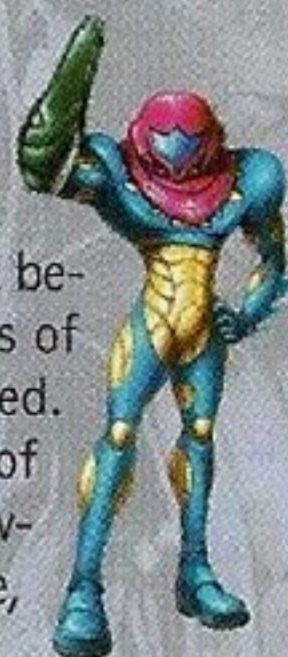
This sector is used to research nocturnal creatures.



SAMUS'S ABILITIES

RECOVERING SAMUS'S LOST ABILITIES

When the X PARASITES attacked Samus, her power suit became contaminated, and pieces of it had to be surgically removed. As a result, the majority of Samus's abilities were lost. However, the METROID vaccine, which was used to treat her, radically affected her physical makeup, giving her the ability of a METROID to resist the X PARASITES. In effect, she was reborn as the ultimate X PARASITE predator.



DOWNLOADING DATA

There are two ways for Samus to reclaim her lost abilities. The first is to download data prepared for her by headquarters. This data is sent as it becomes available, and the computer will inform Samus when it arrives.



Data Room

ABSORB CORE-X

The other method for reclaiming lost abilities is to absorb a mega-sized X parasite known as a Core-X. The image here is one of several types of these dangerous creatures. The abilities of the Core-X parasites differ from type to type, but the thick thorny membrane that encases them is a common feature. This tough casing must be ruptured by a powerful attack, such as a MISSILE blast, to render the core vulnerable to absorption. Some of the Core-X parasites are incredibly powerful – engage them with caution.



A Core-X will release X PARASITES when shot with BEAM weapons or MISSILES. Try using this to your advantage when low on MISSILES or ENERGY.

SPECIAL ABILITIES

MORPH BALL

Use this power to roll into a ball and move through narrow passageways. Press ▼ twice on the + Control Pad.



HI-JUMP + JUMP BALL

Increases jump ability. This also allows Samus to jump while in MORPH BALL mode.



SPEED BOOSTER

Dash at supersonic speeds and crash through certain barriers and enemies. Press and hold the + Control Pad in the direction you want to dash barriers and enemies (run-up necessary).



SPACE JUMP

Perform consecutive Spin Jumps. With practice, it's possible to use the propulsion to "fly".



SCREW ATTACK

Hit enemies with Spin Jumps to cause damage.



The SPEED BOOSTER, SPACE JUMP, and SCREW ATTACK cannot be performed underwater unless Samus has the GRAVITY SUIT.

TYPES OF BOMBS

BOMBS

These limitless BOMBS can only be used in combination with the MORPH BALL. They cause damage to enemies and can also be used to destroy certain sections of the walls and floors. Press the B Button while in MORPH BALL mode.



POWER BOMBS

This is the BOMB in its most powerful form. Its explosion encompasses the entire screen, damaging a limited number of enemies. While in MORPH BALL mode, press and hold the R Button then press the B Button.



BEAMS

NORMAL

This is the standard beam Samus possesses at the beginning of the game.



CHARGE

Charge up the normal beam's energy for a more powerful shot. Press and hold the B Button. Release when energy is built up.



WIDE

Use the WIDE BEAM to shoot three normal beams at the same time.



PLASMA

This beam passes through enemies, hitting multiple targets.



WAVE

Shoot through obstacles with this undulating beam.



MISSILES

NORMAL

These are the standard MISSILES Samus downloads early in the game.



SUPER

SUPER MISSILES are a more powerful version of the normal MISSILES.



ICE

Use ICE MISSILES to freeze enemies for a limited time. Samus can walk on frozen enemies.



DIFFUSION

Fire DIFFUSION MISSILES while charged to release a powerful blast that damages all enemies within a certain radius. Press and hold the R Button then fire the MISSILES when charged up.



SUITS



FUSION SUIT

The standard suit Samus possesses at the beginning of the game.



VARIA SUIT

Reduces the damage suffered from enemy attacks. Nullifies damage from high and low temperatures.



GRAVITY SUIT

Further reduces damage from enemy attacks. Allows for normal movement in aquatic and other areas. Also protects Samus from lava.



ITEMS

Several types of power-up items are hidden throughout the space station.



ENERGY TANK

Increases the number of ENERGY TANKS and recharges all of the existing tanks.



MISSILE TANK

Increases the number of MISSILES Samus can carry.



POWER BOMB TANK

Increases the number of POWER BOMBS Samus can carry.

SPECIAL BLOCKS

Within the space station there are special areas in the floors and walls that can be broken.



FAKE BLOCKS

Fake Blocks cover secret passageways throughout the space station. Some of these are cracked and easily discovered, but some look completely normal. Fake Blocks can be destroyed with bombs or beam attacks. To find them all, try bombing and shooting walls and floors as much as possible.



PIT BLOCKS



These blocks crumble and vanish when you walk on them.

MISSILE BLOCKS



Use MISSILES to remove these blocks.

BOOST BLOCKS



Break through Boost Blocks after recovering the SPEED BOOSTER. Reaching the necessary speed requires some distance, so start running in the room next to the room containing Boost Blocks.

BOMB BLOCKS



Only BOMBS can destroy these special blocks.

POWER BOMB BLOCKS



Use POWER BOMBS to destroy these special blocks.

SCREW ATTACK BLOCKS



Use the SCREW ATTACK to break these blocks apart.

HATCHES

The hatches in the space station are open or locked depending on the station conditions. Shoot hatches to open them. Some hatches may require that locks be deactivated remotely before they will open.

GRAY HATCHES



SECURITY LEVEL 0

BLUE HATCHES



SECURITY LEVEL 1

GREEN HATCHES



SECURITY LEVEL 2

YELLOW HATCHES



SECURITY LEVEL 3

RED HATCHES



SECURITY LEVEL 4



SPECIAL HATCHES

These can only be opened by fulfilling certain conditions.

HATCH-BLOCKING ENEMIES



Destroy hatch-blocking enemies with Missiles.

SHUTTERS



Shutters can be opened by shooting the lamps with beams.

ENEMIES IMITATED BY X PARASITES

All of the enemies Samus encounters are imitations of or infested versions of the creatures that were research subjects on the space station. Attack them to reveal the X parasites hidden within.

HORNOAD



Native life-form of SR388. These jumping frog-like creatures inhabit caves.



ARACHNUS



Native life-form of SR388. They will roll themselves into balls and attack. Dodge and attack with MISSILES.



ZOMBIE RESEARCHERS



These shambling creatures are probably the result of X PARASITES absorbing a slime creature's DNA then infesting staff researchers. They're remarkably similar to zombies.



ZEBESIAN SPACE PIRATES

These feared aliens once tried to use METROIDS to further their schemes. They cling to walls and attack.



The X PARASITES take on many forms and attack from every vantage point possible. Use caution when moving through the space station.

A BRIEF HISTORY LESSON

While it has come to light in recent years that the METROIDS were created by the ancient Chozo civilisation, it is not common knowledge that they were created for the purpose of driving out the X PARASITES.

At some point in the past, the X PARASITES, which possess a terrible propagation power, threatened to overwhelm the ecosystem of their home world SR388 with their vast numbers. Something was needed to check this impending disaster. That "something" came in the form of the METROIDS.

When the METROIDS, the X PARASITES' only known predators, were made extinct by Samus's hand, the X PARASITES once again began to multiply with ferocious speed. Ironically, the X PARASITES were subsequently responsible for nearly killing Samus when they infested her Power Suit.

In a further twist, Samus's life was saved by an injection of an experimental vaccine containing METROID DNA. As the inheritor of the METROIDS' powers, Samus becomes the only being capable of opposing the X PARASITE horde.

In a piece of ancient Chozo literature, an interesting reference to METROIDS was found. It seems that the word METROID in the Chozo language can be roughly translated as "ultimate warrior". With the introduction of METROID DNA to her system, the reborn Samus Aran is perhaps the most appropriate successor to this title of ultimate warrior.

THE METROID SERIES

In 1989, METROID was released on the Nintendo Entertainment System. This game was followed by the release of METROID II, in 1991, and SUPER METROID in 1994.

Nintendo Entertainment System

METROID

Stop the Space Pirates and preserve galactic peace!



Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Destroy the Space Pirates and save the last Metroid!



Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

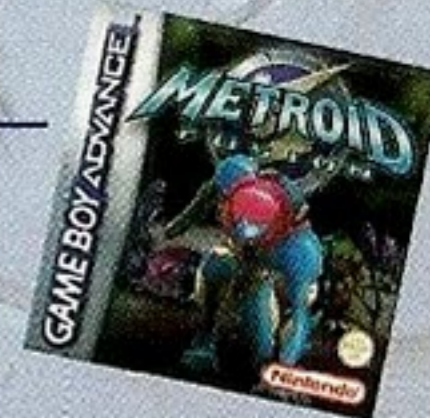
Exterminate all remaining Metroids!



Game Boy Advance

METROID FUSION

Exterminate the X parasites and save the universe!

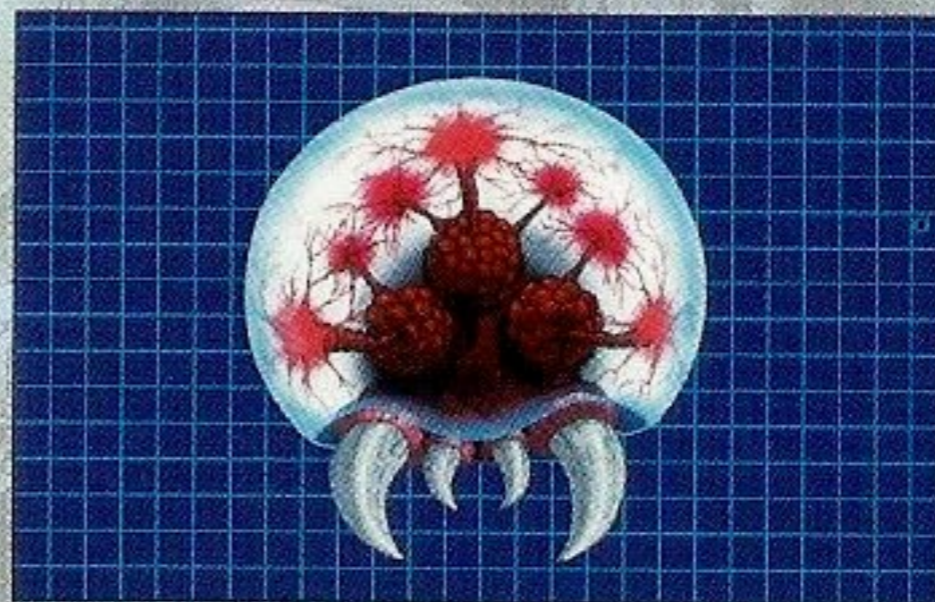


ÍNDICE

La amenaza metroide	29
Extracto del diario de Samus Aran	30
Acerca del parásito X	32
Controles	33
Acciones de Samus	34
Cómo empezar a jugar	35
Cómo guardar	35
Las salas de navegación	37
La pantalla de juego	38
La pantalla del mapa	39
Laboratorios Espaciales Biometrox	42
Las habilidades de Samus	43
Objetos	46
Bloques especiales	47
Las puertas	48
Enemigos mimetizados por el parásito X	49
Una breve introducción histórica	50
La serie Metroid	51



LA AMENAZA METROIDE



En el año cósmico 20X5, una nave de exploración de la Federación Galáctica descubrió un organismo desconocido en SR388. La criatura voladora era un Metroid, una criatura parasitaria con la capacidad de absorber energía para su propia supervivencia.

Un tiempo después, la talentosa cazarrecompensas Samus Aran fue enviada en solitario para hacer frente a los Piratas Espaciales de Zebes, los cuales habían abducido al último espécimen para usarlo como arma. En Zebes, Samus se encontró también con el Cerebro Madre, un ente biomecánico, líder de los Piratas Espaciales, que entabló una lucha encarnizada con Samus. A partir de ese momento, los Metroides fueron vistos como una gran amenaza.

Más tarde, después de que todo un pelotón de la Federación fuera arrasado en un

intento por exterminar a los últimos Metroides, Samus Aran sería enviada a SR388 para llevar a cabo esta misión.

Al final de la batalla en SR388, un Metroid nació ante la atenta mirada de Samus y éste vio en ella la figura de su madre. Samus se llevó consigo la larva metroide la última en el universo, a la Academia de Ciencias Espaciales para su observación e investigación.

Esta investigación reveló posibles aplicaciones de la tecnología metroide para el beneficio de la humanidad. Las propiedades de absorción de energía de los Metroides podrían utilizarse mientras se les estudiaba y reproducía artificialmente en estrictas condiciones de cautividad.

Justo cuando parecía que la paz podía reinar en la galaxia, los Piratas Espaciales volvieron a por la larva metroide, llevándosela de vuelta a Zebes.

Samus persiguió a los Piratas hasta Zebes y luchó contra ellos para recuperar al último Metroid.

En la batalla final contra el Cerebro Madre, la cría salvó a Samus, perdiendo la vida en el intento. Samus consiguió derrotar al Cerebro Madre, pero el universo había perdido la posibilidad de usar a los Metroides en beneficio de la humanidad.

EXTRACTO DEL DIARIO DE SAMUS ARAN

SR388. Un repugnante planeta, hogar de los Metroides. Después de tantos años, las criaturas que seguían poblando el planeta parecían seguir intentando adoptar la jerarquía natural, donde los Metroides no serían ya los principales predadores.

La Federación encargó a los Laboratorios Espaciales Biometrox la observación de la reestructuración del ecosistema. Y, por la experiencia que tenía en SR388, el gobernador de la Federación encargado de este sector me contrató para proteger las expediciones realizadas sobre la superficie de SR388. Así que me encontré de nuevo sobre esa maldita roca.

La recolección de muestras en el planeta estaba yendo sobre ruedas cuando entré en contacto con un organismo que no había visto antes.

El organismo era una forma de vida parasitaria desconocida hasta el momento, a la cual los investigadores llamaron "X". Sin prestarle demasiada atención, subí a mi nave y me dirigí al siguiente punto de recolección. De repente mi cuerpo se quedó rígido y perdí el conocimiento. La nave comenzó a desviarse de la órbita del planeta hacia un cinturón de asteroides.

Afortunadamente la vaina de escape se expulsó antes de que la nave se estrellara. Los investigadores de la nueva estación espacial en órbita alrededor de SR388 enviaron una lanzadera para recoger la vaina justo después. Durante este tiempo, el X se había multiplicado por todo mi cuerpo, infectando incluso mi traje.

Mi pulso y presión sanguínea descendieron rápidamente y quedé sumida en un coma profundo. El Dispositivo de Simulación Médica me pronosticó un 0,873 % de probabilidades de supervivencia. Fui llevada al cuartel general de la Federación Galáctica para recibir un tratamiento médico de urgencia.

El hecho de que mi traje estuviera compuesto por componentes biológicos y de que estuviera tan integrado en mi cuerpo fue lo que empeoró mi estado. Los cirujanos de la Federación no pudieron quitarme el traje mientras seguía inconsciente. La única posibilidad era separar y retirar las partes infectadas de mi traje ajustado a mi cuerpo casi inerte; justo después, enviaron estas partes a la estación de los Laboratorios Espaciales Biometrox para su investigación.

Aunque consiguieron retirar las partes infectadas, la infección del X se extendía rápidamente por mi sistema nervioso, y los investigadores que estaban controlando mi estado no conocían cura alguna...

Alguien propuso un tratamiento desesperado: crear una vacuna a partir de células metroides. Aparentemente, la Federación había preservado un cultivo de células del último Metroid. Los científicos prepararon la vacuna rápidamente y me la administraron de inmediato. Los síntomas de la infección desaparecieron al instante y el parásito X que me invadía murió poco después. Todavía estoy impresionada por la efectividad de la vacuna...

Cuando desperté, los científicos me dijeron que la cría de Metroid me había salvado la vida de nuevo.

Casi al momento en que recuperé el conocimiento, recibimos una llamada de socorro desde la estación de investigación.

"¡Emergencia! ¡Explosión de origen desconocido en la sala de cuarentena!"

Los gritos que salían del comunicador eran tan altos que los pude oír desde la enfermería. Sabía que algo terrible estaba a punto de suceder..., ¡estaba sucediendo ya! Subí a la nave que la Federación me había entregado y envié un mensaje de respuesta:

"Llegando a los Laboratorios Espaciales Biometrox en 10 minutos. ¡Preparad el puerto de atraque!"



ACERCA DEL PARÁSITO X

ORGANISMO PARASITARIO X

El X parece tener su origen en el planeta SR388, el hogar de su único predador, los Metroides. Desde que Samus Aran los exterminara en SR388, el X se ha reproducido a una velocidad extraordinaria, infectando a la mayoría de formas de vida del planeta.



X
(criatura parasitaria X no identificada)

PROPIEDADES DEL PARÁSITO X

El X infecta a otras criaturas y crece en los sistemas nerviosos de los organismos que le sirven de huésped. Su característica más preocupante es su capacidad para controlar y asumir la apariencia y comportamiento de sus víctimas mediante un proceso de mimetización por el que infecta y replica a sus presas. De alguna manera, el X también consigue asumir los conocimientos y la información genética de los organismos en los que se hospeda.

EL PARÁSITO X CONTRA SAMUS

El parásito X reacciona negativamente ante la presencia de tejido metroide e incluso asocia las células metroides presentes en el cuerpo de Samus con sus enemigos naturales. Por esta razón, cuando está al alcance de Samus, el parásito X ataca de forma brutal e implacable.

CÓMO ABSORBER PARÁSITOS X

Desde que Samus fue inyectada con la vacuna metroide, ha comenzado a incorporar algunas de las propiedades de los Metroides a su configuración genética. Esto le permite absorber parásitos X en su forma gelatinosa y así recargar su suministro de energía y misiles. Una vez que ha derrotado a aquellos organismos infectados por el parásito X, Samus debe capturar al X en su verdadera forma mientras escapa del cadáver del organismo huésped.

CONTROLES

+ Panel de control

- ◀▶ Moverse.
Mantener pulsado para ganar la aceleración.
- ▲ Apuntar hacia arriba con el arma de Samus.
Subir por escaleras.
Desactivar la Morfosfera.
- ▼ Agacharse.
Bajar por escaleras.
- ▼ Activar la Morfosfera.
- ◀▶ + (A) Agarrarse a escaleras durante un salto.
- ▲ Controlar los ascensores.

Botón B

- Disparar (rayo y misiles).
- Cargar el rayo (mantener pulsado para cargarlo y soltar para liberarlo).
- Usar bombas en combinación con la habilidad Morfosfera.
- Usar bombas de energía (mantener pulsado el Botón R y pulsar el Botón B).

Botón R

- Preparar misiles.
+ (B) : Disparar misiles.

Botón A

- Saltar.
◀▶ + (A) : Salto giratorio.
Soltarse de escaleras.

Botón L

- Apuntar el arma de Samus en diagonal hacia arriba.
+ ▼ : Apuntar el arma de Samus en diagonal hacia abajo.

Controles no ligados a acciones:

- + Seleccionar
 - (A) Confirmar
 - (B) Cancelar
 - (B) Volver a la pantalla anterior
- Reiniciar: Botón A + Botón B + SELECT + START

SELECT

- + (L) + (R) : Anular el Salvapantallas.

START

- Mostrar el mapa.
- (R) Pasar a la pantalla de estado desde la pantalla del mapa.
- (L) Pasar a la pantalla del salvapantallas desde la pantalla del mapa.

Primero debes recuperar las habilidades de aceleración, Morfosfera y Rayo Recarga. También debes descargar los datos de misiles, bombas y bombas de energía. Consulta el apartado "Las habilidades de Samus" para obtener más información.

ACCIONES DE SAMUS

Éstas son algunas de las acciones básicas de Samus. Para poder avanzar sin problemas en el juego, necesitarás dominarlas.

SALTO NORMAL Y SALTO GIRATORIO

Pulsa el Botón A para saltar. Muévete a la izquierda o a la derecha mientras saltas para dar un salto giratorio.



COLGARSE DE SALIENTES

Salta hacia un saliente para colgarte de él. Algunos son más difíciles de alcanzar que otros, pero eso no debe desanimarte.



ATAQUE CON SALTO GIRATORIO (SE NECESITA EL RAYO RECARGA)

Carga el rayo y da un salto giratorio para dañar a los enemigos vulnerables al RAYO RECARGA.

ESCALERAS

Samus puede agarrarse a las escaleras simplemente situándose delante y saltando hacia ellas.

Para soltarte de una escalera, elige una dirección en el **+** Panel de Control y pulsa el Botón A. Samus dará un salto giratorio al soltarse de las escaleras.

Para disparar mientras estás colgado de una escalera, usa el **+** Panel de Control para apuntar y pulsa el Botón B.



MOVERSE POR PASADIZOS ESTRECHOS

Una vez que Samus haya recuperado la habilidad Morfosfera, podrá desplazarse por pasadizos estrechos. Pulsa **▼** dos veces en el **+** Panel de Control para convertirte en una esfera.

Para pasar a través de pasadizos como el que se muestra a continuación, salta y agárrate al saliente. Entonces pulsa **▲** una vez en el **+** Panel de Control para transformarte automáticamente en una esfera.



CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Inserta correctamente el cartucho de METROID FUSION en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Elige el idioma en la pantalla de selección de idioma y pulsa el Botón A para confirmar. Cuando aparezca la pantalla de título, pulsa START.



Pantalla de título

A continuación accederás a la pantalla de datos de Samus, en la que encontrarás los tres archivos para guardar partidas. Usa el **+** Panel de Control para elegir un archivo y pulsa el Botón A. Elige JUGAR y pulsa el Botón A para confirmar.



Pantalla de datos de Samus

Si vas a usar unos auriculares para jugar, elige el icono de los auriculares con el **+** Panel de Control y comienza una partida. Con esta opción activada, el sonido del juego se oirá en estéreo. Una vez hecho esto, será hora de que comiences a investigar lo sucedido en la estación espacial.

Puedes copiar y borrar archivos de juego en la **pantalla de datos de Samus**. Consulta el apartado "Cómo guardar" para obtener más información.

CÓMO GUARDAR

Después de guardar en una ESTACIÓN DE GUARDADO, la partida se retomará desde ese mismo punto. No olvides que sólo se puede guardar la partida en una ESTACIÓN DE GUARDADO.



CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Cuando te colocas sobre la plataforma de una ESTACIÓN DE GUARDADO, el juego te preguntará si quieres guardar la partida. Para hacerlo, elige SÍ con el **+** Panel de Control y pulsa el Botón A. Un mensaje de confirmación te indicará que los datos han sido guardados correctamente.



Si apagas la consola (OFF) durante la partida, podrás continuar desde la última estación de guardado en la que guardaste.

CÓMO BORRAR/COPIAR PARTIDAS

Puedes copiar y borrar datos guardados en la pantalla de datos de Samus.

CÓMO COPIAR DATOS

1. Elige el archivo que contiene los datos que deseas copiar y pulsa el Botón A.
2. Selecciona COPIAR DATOS y pulsa el Botón A.
3. Decide a qué archivo vas a copiar los datos y pulsa el Botón A.



Copiado de datos

CÓMO BORRAR DATOS

1. Elige el archivo que contiene los datos que deseas borrar y pulsa el Botón A.
2. Selecciona BORRAR DATOS y pulsa el Botón A.
3. Elige SÍ y pulsa el Botón A para borrar la partida guardada.



Borrado de datos

CÓMO BORRAR TODOS LOS DATOS GUARDADOS

Enciende la consola Game Boy Advance (ON) mientras mantienes pulsados los Botones L y R para acceder a la pantalla de borrado de todos los datos. Elige SÍ y pulsa el Botón A para borrar todos los datos guardados en el cartucho. A continuación se te pedirá que lo confirmes. Para ello, elige SÍ y pulsa el Botón A.

LAS SALAS DE NAVEGACIÓN

En esta misión, Samus recibirá órdenes desde las SALAS DE NAVEGACIÓN. En cada una de estas salas, existen terminales independientes desde los que Samus puede contactar con el ordenador de su nave. Este ordenador establece las prioridades en la misión a partir de la evaluación del estado en el que se encuentra la estación de investigación y del análisis del estado físico de Samus.



ACERCA DEL ORDENADOR



Las concisas y estrictas órdenes que recibe Samus del ordenador de su nave le recuerdan a un Oficial en Jefe de la Federación Galáctica, Adam Malkovich. Por este motivo, decide llamarlo Adam.

LA PANTALLA DE JUEGO

MISILES

Éste es el número de MISILES que Samus lleva consigo. Si llega a 0, Samus no podrá lanzar MISILES.

ENERGÍA

Ésta es la energía que queda en el tanque de energía que Samus está utilizando. Si los tanques se agotan y esta cifra llega a 0, el juego acabará.

TANQUES DE ENERGÍA

Estos tanques almacenan la energía de Samus. Cada tanque contiene 100 puntos de energía.

BOMBAS DE ENERGÍA

Muestra el número de BOMBAS DE ENERGÍA que Samus lleva consigo. Si llega a 0, Samus no podrá usarlas.

MAPA

Este mapa pequeño muestra el área en el que se encuentra Samus. Consulta el apartado "La pantalla del mapa" para obtener más información.

PUERTA

Las puertas de seguridad fueron diseñadas para evitar que los intrusos accedieran a las áreas de seguridad. Puedes abrirlas desactivando los dispositivos de seguridad, disparando contra ellas, etc. Consulta el apartado "Las puertas" para obtener más información.



PARÁSITO X

SAMUS ARAN

LA PANTALLA DEL MAPA

Pulsa START para pausar el juego y acceder a la pantalla del mapa. Pulsa START de nuevo para salir de la pantalla del mapa y volver al juego.

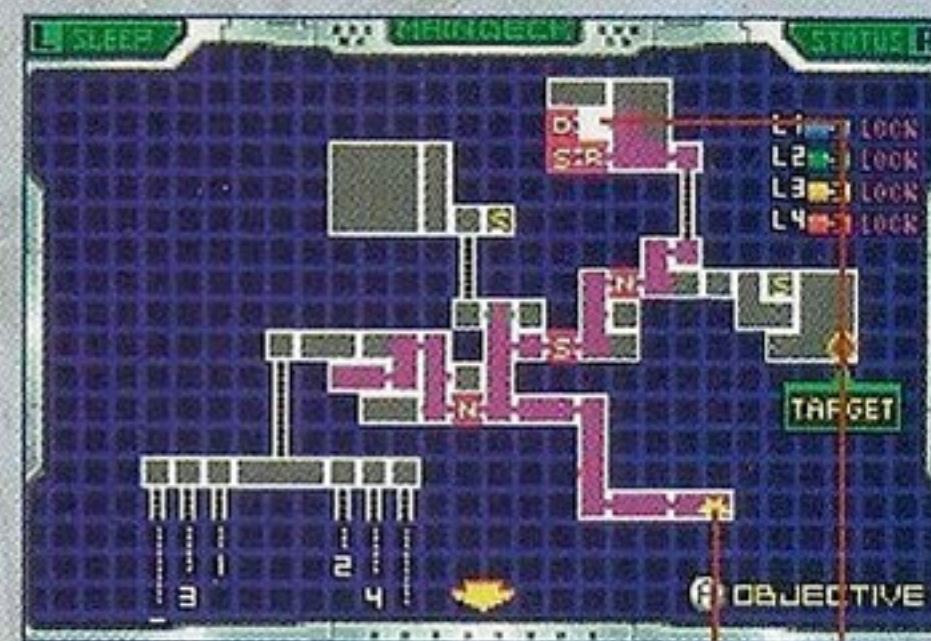
En esta pantalla, las zonas que ya han sido exploradas por Samus aparecerán coloreadas en rosa. Usa el + Panel de Control para desplazar el mapa. Pulsa el Botón A para confirmar el objetivo (OBJECTIVE) actual de Samus.

Las zonas coloreadas en verde son lugares ocultos que no aparecían en el mapa al principio. Es muy probable que estas zonas oculten valiosos secretos. Usa todas las técnicas que estén a tu alcance para encontrar estas zonas porque pueden ser la clave para tu avance en el juego.

LEYENDA DEL MAPA

N SALAS DE NAVEGACIÓN

Aquí recibirás un informe de cada objetivo. Colócate frente al terminal de una SALA DE NAVEGACIÓN para recibir el informe de la misión sobre la pantalla del mapa. Consulta el apartado "Las salas de navegación" para obtener más información.



Nave de Samus

Posición actual de Samus



Confirmación del objetivo

S ESTACIONES DE GUARDADO

En estas estaciones puedes guardar tu partida. Consulta el apartado "Cómo guardar" para obtener más detalles.

D SALAS DE DATOS

En estas salas podrás descargar datos de nuevas habilidades. Consulta el apartado "Las habilidades de Samus" para obtener más información.

R ESTACIONES DE RECARGA

Samus puede recargar su ENERGÍA y los MISILES en estas estaciones. Colócate junto a la unidad de recarga para que Samus pueda recargarse a través de su cañón.

ASCENSORES

Colócate sobre un ASCENSOR y actívalo pulsando ▲ o ▼ en el + Panel de Control.

OBJETO ENCONTRADO

OBJETO POR ENCONTRAR

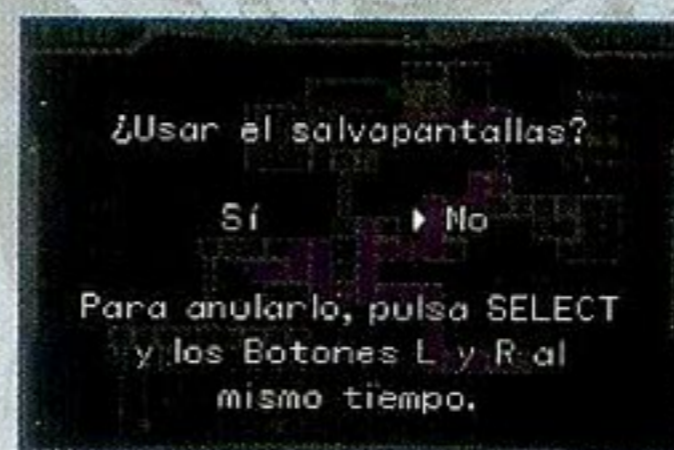
ESTADO DE SAMUS

Pulsa el Botón R en la pantalla del mapa para acceder a la pantalla de estado (STATUS). En esta pantalla podrás comprobar qué habilidades están disponibles.



ACERCA DEL SALVAPANTALLAS

Desde esta pantalla, puedes usar el Salvapantallas (SLEEP). Este modo te permite ahorrar pilas sin tener que apagar la consola. La función del SALVAPANTALLAS es ideal para cuando quieres tomarte un descanso, pero no estás cerca de ninguna ESTACIÓN DE GUARDADO.



CÓMO USAR EL SALVAPANTALLAS

Pulsa el Botón L en la pantalla del mapa para ir a la pantalla del salvapantallas (SLEEP). Usa el + Panel de Control para elegir SÍ y pulsa el Botón A para confirmar tu selección. La pantalla se desactivará, lo que indicará que la consola Game Boy Advance está usando el SALVAPANTALLAS.

CÓMO ANULAR EL SALVAPANTALLAS

Pulsa SELECT al mismo tiempo que los Botones L y R para anular el SALVAPANTALLAS y volver a la pantalla del salvapantallas. Elige NO y pulsa el Botón A para volver a la pantalla del mapa.

Si la consola se apaga (OFF) mientras se está usando el SALVAPANTALLAS, el juego se retomará desde la última ESTACIÓN DE GUARDADO en la que hayas guardado la partida. Así que procura evitar usar el SALVAPANTALLAS durante demasiado tiempo, ya que corres el riesgo de que se te gasten las pilas.

LABORATORIOS ESPACIALES BIOMETROX

En METROID FUSION, la acción tiene lugar a bordo de una gigantesca estación espacial, donde se encuentran las instalaciones de investigación de LABORATORIOS ESPACIALES BIOMETROX. A continuación se muestra un sencillo esquema de la estación.

PUERTOS DE ATRAQUE

La nave de Samus atraca en uno de estos puertos cuando llega a la estación.

SECTOR 1 (SRX)

Este sector simula el ecosistema del planeta SR 388.

CUBIERTA PRINCIPAL

En la cubierta principal (main deck) se encuentra el puerto de conexión, las salas de almacenamiento, etc.

SECTOR 3 (PYR)

Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan zonas de calor extremo.

SECTOR 5 (ARC)

Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan zonas de frío extremo.

SILO DEL REACTOR

CUBIERTA DE OPERACIONES

CUBIERTA DEL HÁBITAT

SECTOR 2 (TRO)

Este sector se usa para la investigación de criaturas que habitan ecosistemas húmedos.

SECTOR 4 (AQA)

El sector 4 se usa para la investigación de criaturas marinas.

SECTOR 6 (NOC)

Este sector se usa para la investigación de criaturas nocturnas.



LAS HABILIDADES DE SAMUS

CÓMO RECUPERAR LAS HABILIDADES LATENTES DE SAMUS

Diversas partes del traje de Samus fueron contaminadas cuando el PARÁSITO X la atacó, por lo que tuvieron que ser retiradas quirúrgicamente. Esto provocó que Samus perdiera la mayor parte de sus habilidades. Sin embargo, la vacuna metroide, usada para contrarrestar los efectos del PARÁSITO X, modificó de forma radical su composición celular, dotándola de la resistencia de un METROID al ataque del PARÁSITO X. De hecho, su salvación supuso el nacimiento del predador definitivo del PARÁSITO X.

CÓMO DESCARGAR DATOS

Samus puede recuperar sus habilidades de dos formas. La primera de ellas es descargando los datos creados por el cuartel general. Estos datos se envían en



Sala de datos



cuanto están listos. Adam informará a Samus cada vez que haya una descarga disponible.

ABSORCIÓN DE X ACORAZADOS

La otra forma de recuperar las habilidades latentes es absorbiendo un PARÁSITO X de gran tamaño, conocido como X acorazado. La imagen muestra a una de estas extrañas y peligrosas criaturas. Las habilidades de estos PARÁSITOS X acorazados varían de unos a otros, pero todos ellos están recubiertos por la misma gruesa membrana de pinchos. Esta membrana sólo puede ser atravesada por un ataque de gran potencia, como el impacto de un MISIL, que permite atacar al PARÁSITO X que se encuentra en su interior. Algunos de estos parásitos son increíblemente poderosos, así que enfrentate a ellos con precaución.



Los PARÁSITOS X acorazados expulsan PARÁSITOS X cuando se les dispara con el RAYO o con MISILES. Tenlo en cuenta cuando traces una estrategia de ataque contra ellos.

HABILIDADES ESPECIALES

MORFOSFERA

Usa esta habilidad para rodar convertido en esfera y así poder atravesar los pasadizos estrechos. Pulsa dos veces ▼ en el + Panel de Control.



SUPERSALTO Y ROTOSALTO

Son una mejora de la habilidad de salto: Samus podrá saltar más alto. También le permitirá saltar mientras usa la habilidad Morfosfera.



ACELERACIÓN

Corre a velocidades supersónicas para destrozarse algunos muros y enemigos. Mantén pulsado el + Panel de Control en la dirección en la que quieras correr y procura disponer de espacio suficiente para ganar la aceleración.



SALTO ESPACIAL

Samus puede dar saltos consecutivos en el aire. Con un poco de práctica, podrías utilizar la propulsión para "volar".



ATAQUE EN BARRENA

Ataque de salto que puede dañar a ciertos enemigos.



Samus no podrá usar en el agua ni la ACELERACIÓN ni el SALTO ESPACIAL ni el ATAQUE EN BARRENA hasta que no consiga el TRAJE GRAVITATORIO.

TIPOS DE BOMBAS

BOMBAS

Estas BOMBAS ilimitadas sólo pueden usarse en combinación con la habilidad Morfosfera. Pueden dañar al enemigo y abrir huecos en ciertos muros y plataformas. Pulsa el Botón B mientras usas la habilidad Morfosfera.



BOMBAS DE ENERGÍA

Son mucho más potentes que las BOMBAS convencionales. Su efecto abarca toda la pantalla, dañando a todos los enemigos que se encuentran en ella. Mientras usas la habilidad Morfosfera, mantén pulsado el Botón R y pulsa el Botón B.



RAYOS

NORMAL

Éste es el rayo que Samus posee al principio del juego.



RECARGA

Carga la energía del rayo normal para conseguir un disparo más potente. Mantén pulsado el Botón B para cargar la energía y suéltalo para liberarla.



ANCHO

Usa el RAYO ANCHO para disparar tres rayos normales al mismo tiempo.



PLASMA

Este rayo atraviesa a los enemigos, pudiendo alcanzar a varios objetivos al mismo tiempo.



ONDAS

Este rayo atraviesa cualquier obstáculo gracias a las ondas.



MISILES

NORMAL

Estos son los MISILES estándar que Samus descarga al principio del juego.



SUPERMISILES

Los SUPERMISILES son una versión mejorada de los MISILES estándar.



HIELO

Usa los MISILES DE HIELO para congelar temporalmente a los enemigos. Samus puede pisar a los enemigos congelados.



DIFUSIÓN

Dispara los MISILES DE DIFUSIÓN cuando estén cargados para generar una explosión devastadora que afectará a todos los enemigos que se encuentren en su radio de acción. Mantén pulsado el Botón R y suéltalo cuando se haya cargado por completo.



TRAJES



TRAJE FUSIÓN

Es el traje que Samus lleva al principio del juego.



TRAJE CLIMÁTICO

Reduce el daño producido por los ataques enemigos. Anula el daño producido por las temperaturas extremas.



TRAJE GRAVITATORIO

Reduce aún mucho el daño producido por los ataques de los enemigos. Otorga una gran libertad de movimientos en diversos lugares, como en un entorno acuático. También protege a Samus de la lava.



OBJETOS

Hay distintos tipos de objetos de mejora escondidos a lo largo y ancho de la estación espacial.



TANQUE DE ENERGÍA

Aumenta el número de TANQUES DE ENERGÍA de Samus y recarga por completo los ya existentes.



TANQUE DE MISILES

Aumenta el número de MISILES que Samus puede llevar consigo.



TANQUE DE BOMBAS DE ENERGÍA

Aumenta el número de BOMBAS DE ENERGÍA que Samus puede llevar.

BLOQUES ESPECIALES

Algunos muros de la estación espacial tienen zonas especiales que pueden ser destruidas.



BLOQUES FALSOS

Estos bloques ocultan algunos pasadizos de la estación espacial. Algunos de ellos están agrietados y puedes distinguirlos fácilmente, aunque otros parecen completamente normales. Los bloques falsos pueden ser destruidos con bombas o rayos. Para dar con todos ellos, coloca bombas y dispara a los muros con frecuencia.



BLOQUES DE CAÍDA



Estos bloques se desmoronan al pisarlos.

BLOQUES DE MISILES



Usa los MISILES para destruirlos.

BLOQUES DE ACELERACIÓN



Atraviesa estos bloques cuando hayas conseguido la ACELERACIÓN necesaria. Para ello, necesitarás disponer de cierto espacio, por lo que puedes empezar a correr desde la habitación contigua a la que contiene los bloques.

BLOQUES DE BOMBA



Sólo las BOMBAS pueden destruirlos.

BLOQUES DE BOMBA DE ENERGÍA



Sólo las BOMBAS DE ENERGÍA pueden destruirlos.

BLOQUES DE ATAQUE EN BARRENA



Usa el ATAQUE EN BARRENA para abrirte paso entre estos bloques.

LAS PUERTAS

Las puertas de la estación espacial están abiertas o bloqueadas dependiendo de las condiciones en las que se encuentre la estación. Dispara a las puertas para abrirlas. Algunas puertas requieren que el nivel de seguridad se desactive primero para poder abrirlas.



PUERTAS GRISES

NIVEL 0 DE SEGURIDAD



PUERTAS AZULES

NIVEL 1 DE SEGURIDAD



PUERTAS VERDES

NIVEL 2 DE SEGURIDAD



PUERTAS AMARILLAS

NIVEL 3 DE SEGURIDAD



PUERTAS ROJAS

NIVEL 4 DE SEGURIDAD



PUERTAS ESPECIALES

Sólo se abrirán cuando se hayan completado ciertos requisitos.



PUERTAS BLOQUEADAS POR ENEMIGOS

Destruye a los enemigos que bloquean las puertas utilizando los misiles.

COMPUERTAS



Las compuertas se abrirán cuando dispares con el rayo a las lámparas.

ENEMIGOS MIMETIZADOS POR EL PARÁSITO X

Todos los enemigos que Samus encuentra en la estación espacial han sido mimetizados o infectados por el parásito X. Atácales para hacer salir a los parásitos X que se esconden en su interior.

NAADO



Forma de vida procedente de SR388. Estas criaturas saltarinas habitan en las cuevas.



MARUKARO



Forma de vida procedente de SR388. Se convierten en bola y atacan rodando. Evítalos y atácales con MISILES.



CIENTÍFICO ZOMBI

Estas criaturas rastreras son probablemente el resultado del ataque a científicos de la estación por parte de un PARÁSITO X que previamente ha absorbido el ADN de un ser gelatinoso. Son lo más parecido a unos zombis.



PIRATAS ESPACIALES DE ZEBES

Estos temibles alienígenas usaron en su día a los METROIDES para sus propios fines. Se agarran a los muros y atacan desde esta posición.



EL PARÁSITO X adopta muchas formas y ataca de forma despiadada. Muévete con precaución por la estación espacial.

UNA BREVE INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

A pesar de que en los últimos años se ha sabido que la antigua civilización Chozo es la responsable de la aparición de los METROIDES, aún se desconocía con qué fin habían sido creados. Ahora podemos afirmar a ciencia cierta que su función era la de mantener a raya al PARÁSITO X.

Hace tiempo, el PARÁSITO X, un ser con una gran capacidad reproductiva, amenazó con apoderarse de todo el ecosistema del planeta SR388. Algo tenía que poner fin a esta situación. Y así fue como surgieron los METROIDES.

Cuando los METROIDES, los únicos predadores conocidos del PARÁSITO X, se extinguieron a causa de la acción destructiva de Samus, el PARÁSITO X comenzó una vez más a multiplicarse a una velocidad imparable. Irónicamente, el PARÁSITO X fue igualmente el responsable de que la vida de Samus pendiera de un hilo cuando infestó su traje.

Rizando el rizo, la vida de Samus fue salvada por una inyección de una vacuna experimental que contenía ADN de METROID. Como heredera de los poderes METROIDES, Samus se convirtió en el único ser capaz de enfrentarse a la horda del PARÁSITO X.

En un fragmento de literatura Chozo, se hace una interesante referencia a la palabra METROID. Parece ser que, en el idioma Chozo, podría significar "guerrero definitivo". Ahora que el ADN METROIDE recorre todo su cuerpo, sería apropiado calificar a la nueva Samus Aran como la sucesora al título de guerrera definitiva.

LA SERIE METROID

En 1989, METROID fue lanzado para Nintendo Entertainment System. Le siguieron los lanzamientos de METROID II, en 1991, y SUPER METROID, en 1994.

Nintendo Entertainment System

METROID

¡Detén a los Piratas Espaciales para preservar la paz en la galaxia!



Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

¡Destruye a los Piratas Espaciales y salva al último Metroid!



Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

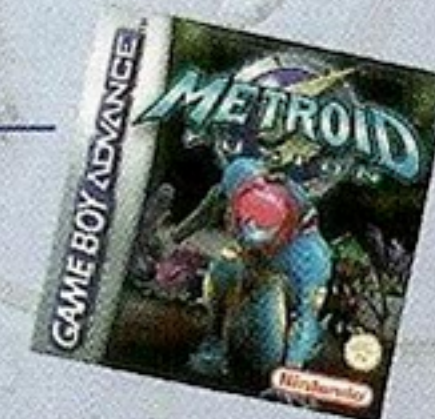
¡Extermina a los Metroides supervivientes!



Game Boy Advance

METROID FUSION

¡Acaba con el parásito X y salva el universo!

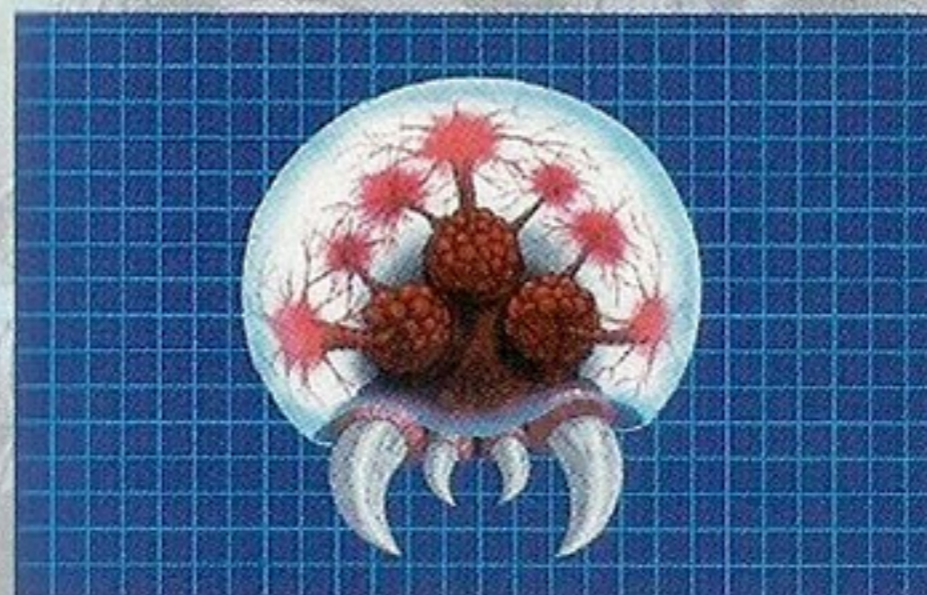


INDICE

Metroid, un organismo fluttuante.....	53
Dal diario di Samus Aran.....	54
Informazioni sui parassiti X.....	56
I comandi	57
Le azioni di Samus	58
Iniziare a giocare.....	59
Il salvataggio.....	59
Le Sale Comandi	61
Lo schermo di gioco	62
Lo schermo della mappa.....	63
Il Laboratorio Biospaziale.....	66
Le abilità di Samus	67
Gli strumenti.....	70
I blocchi speciali	71
I portelli.....	72
I nemici infettati dai parassiti X	73
Una breve lezione di storia.....	74
La serie di Metroid	75



METROID, UN ORGANISMO FLUTTUANTE



Nell'anno cosmico 20X5, su SR388, una navetta esplorativa della Federazione Galattica scoprì un organismo. Quella creatura fluttuante era un Metroid, un parassita in grado di assorbire energia.

Qualche tempo dopo, i Pirati Spaziali Zebesiani riuscirono ad impossessarsi del campione di Metroid: al valoroso soldato Samus Aran fu affidato il compito di sgominare quella banda. Su Zebes, Samus giunse a sconfiggere Cervello Madre, l'essere biomeccanico a capo dei pirati. Da quel momento, i Metroid furono considerati come una forma di vita altamente pericolosa.

Successivamente, la Federazione decise di inviare Samus Aran su SR388, per sterminare gli ultimi Metroid, dopo che un'intera divisione militare era stata annientata nel tentativo.

Al termine della battaglia finale su SR388, Samus vide nascere davanti ai suoi occhi un Metroid, che riconobbe istintivamente nel soldato la figura materna. Samus decise di prendere con sé quel Metroid larvale, l'ultimo esemplare in tutto l'universo, e di consegnarlo all'Accademia Spaziale Galattica perché fosse studiato.

Le ricerche dimostrarono la possibilità di utilizzare la tecnologia Metroid in diverse applicazioni, per il bene dell'umanità. Allevando i Metroid in cattività, sarebbe stato possibile sfruttarne le incredibili capacità di assorbimento energetico.

Proprio quando la pace sembrava prevalere nella galassia, tornarono i Pirati Spaziali, riuscendo ad impossessarsi dell'ultimo Metroid.

Samus seguì i pirati fino a Zebes per contrastare la loro minaccia e salvare l'ultimo Metroid.

Nella battaglia finale contro Cervello Madre, l'ultimo Metroid sacrificò la propria vita per la salvezza di Samus. Così, Cervello Madre fu distrutto, ma l'umanità perse la speranza di utilizzare i Metroid a scopi benefici.

DAL DIARIO DI SAMUS ARAN

SR388. Un pianeta inospitale, dove un tempo abitavano i Metroid. Sembra che le creature rimaste stiano ancora cercando di riorganizzarsi in un sistema gerarchico non dominato dai Metroid.

La Federazione incaricò il Laboratorio Biospaziale di monitorare la ricostituzione dell'ecosistema. Poiché conoscevo bene SR388, la Federazione decise di affidarmi la sorveglianza dell'équipe di ricerca biologica. Così, mi ritrovai di nuovo in quelle terre desolate.

Mentre la raccolta di campioni biologici procedeva senza intoppi, entrai in contatto con un organismo mai visto prima.

Si trattava di un essere parassitario sconosciuto e privo di un nome, che più tardi i ricercatori avrebbero denominato "X". Al momento non diedi importanza all'accaduto, salii a bordo della navetta e feci rotta verso il prossimo punto di raccolta dei campioni. Improvvisamente gli X invasero il mio sistema nervoso centrale e persi conoscenza. La navetta cominciò ad allontanarsi dall'orbita planetaria verso una fascia di asteroidi.

Fortunatamente, prima dell'impatto, i sistemi di emergenza della navetta espulsero la capsula di salvataggio che fu raccolta dai ricercatori della stazione del Laboratorio Biospaziale in orbita attorno a SR388. Tuttavia gli X si erano moltiplicati rapidamente nel mio corpo intaccando la mia tuta.

Il mio battito cardiaco e la pressione sanguigna diminuirono pericolosamente, facendomi entrare in uno stato di coma profondo. Il dispositivo di simulazione medica mi diede solo lo 0,873 % di possibilità di sopravvivenza. Mi trasportarono al Quartier Generale della Federazione per sottopormi ad urgenti cure mediche.

La situazione era aggravata dal fatto che la mia tuta conteneva elementi organici ed era completamente connessa al mio corpo. I chirurghi della Federazione non potevano rimuovere la tuta mentre ero cosciente. Pertanto dovettero incidere ed asportare le parti infette della tuta mentre mi trovavo in uno stato di incoscienza. Quelle parti furono immediatamente inviate alla stazione di ricerca del Laboratorio Biospaziale, perché fossero studiate.

Nonostante l'asportazione delle parti infette, l'infezione da parassiti X si stava lentamente diffondendo nel mio sistema nervoso; i ricercatori osservavano inermi l'inesorabile approssimarsi della mia fine.

Poi, qualcuno propose una soluzione disperata: creare un vaccino da cellule di Metroid. La Federazione aveva conservato una coltura cellulare appartenente all'ultimo Metroid. Gli scienziati prepararono in tutta fretta un vaccino e me lo iniettarono. I sintomi dell'infezione scomparvero immediatamente: i parassiti X presenti nel mio organismo erano stati debellati. Un risultato davvero stupefacente...

Quando mi svegliai, mi fu spiegato che quel Metroid neonato mi aveva salvato la vita ancora una volta.

Poco dopo il mio risveglio ci fu una chiamata d'emergenza dalla stazione di ricerca.

"SOS! Un'esplosione nel Reparto Quarantena! Origine ignota!"

Dal ricevitore provenivano urla così forti che si potevano udire dall'infermeria. Capii che qualcosa di terribile stava per succedere... o era già accaduto. Mi imbarcai immediatamente su una navetta della Federazione ed inviai un messaggio di risposta: "Contatto con la stazione del Laboratorio Biospaziale fra 10 minuti. Preparare area d'attracco".



INFORMAZIONI SUI PARASSITI X

PARASSITI X

Pare che gli X si siano originati sul pianeta SR388, dove vivevano anche i loro unici predatori, i Metroid. Da quando Samus Aran ha sterminato tutti i Metroid su SR388, gli X si sono moltiplicati, infettando la maggior parte delle forme viventi sul pianeta.



X
(Creatura parassitaria non identificata X)

PROPRIETÀ DEI PARASSITI X

Gli X infettano altri organismi, diffondendosi nel loro sistema nervoso. Ancora più pericolosa è la loro capacità di simulare l'aspetto e il comportamento di altre forme viventi attraverso un processo mimetico di infezione e replicazione. Gli X devono essere in qualche modo capaci di assorbire la conoscenza e il patrimonio genetico delle creature che invadono.

PARASSITI X CONTRO SAMUS

I parassiti X reagiscono in modo ostile alla presenza di tessuto cellulare appartenente ai Metroid, arrivando ad associare le cellule di Metroid presenti nel corpo di Samus con i loro nemici naturali. I parassiti X che vengono a trovarsi nelle vicinanze di Samus non esitano a sferrare un attacco, con particolare veemenza ed ostinazione.

ASSORBIRE I PARASSITI X

Dopo aver ricevuto il vaccino di Metroid, Samus ha iniziato ad acquisire alcune proprietà di quegli esseri nel proprio patrimonio genetico. Questo consente a Samus di assorbire i parassiti X nella loro forma gelatinosa, per recuperare energia e missili. Dopo aver sconfitto gli esseri infetti da parassiti X, Samus deve catturare il parassita nella sua forma libera, mentre si sta allontanando dall'organismo che lo ospitava.

I COMANDI

Pulsantiera di comando +

- ◀▶ Muoviti
Tieni premuto per correre
- ▲ Punta l'arma di Samus in verticale verso l'alto
Sali una scala
Disattiva MORFOSFERA
- ▼ Accovacciati
Scendi una scala
- ▼▼ Attiva MORFOSFERA
- ◀▶▲ Aggrappati ad una scala durante un salto
- ▲▲ Controlla gli ASCENSORI

Pulsante B

- Spara (con le armi RAGGIO e i MISSILI)
- RAGGIO RICARICA (tieni premuto per caricare, rilascia per sparare)
- Lancia BOMBE in combinazione con l'abilità MORFOSFERA
- Lancia GIGABOMBE (tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B)

Pulsante R

- Prepara MISSILI
- + (B) : Spara MISSILI

Pulsante A

- Salta
- ◀▶ + (A) : Salto volteggio
- Salta da una scala

Pulsante L

- Punta l'arma di Samus in diagonale verso l'alto
- +▼ : Punta l'arma di Samus in diagonale verso il basso

Comandi dei menu:

- + Seleziona
 - (A) Conferma
 - (B) Annulla
 - (B) Ritorna allo schermo precedente
- Resetta con il pulsante A + pulsante B + SELECT + START

SELECT

- + (L) + (R) :
Disattiva MODALITÀ RIPOSO

START

- Vedi MAPPA
- (R) Per visualizzare lo schermo di stato (Status) dallo schermo della mappa
- (L) Per visualizzare lo schermo Modalità Riposo dallo schermo della mappa

Prima devi recuperare le abilità SUPERCINESI, MORFOSFERA e RAGGIO RICARICA. Devi anche effettuare il download dei dati MISSILE, BOMBA e GIGABOMBA. (Vedi capitolo "Le abilità di Samus" per ulteriori dettagli).

LE AZIONI DI SAMUS

Queste sono alcune delle azioni di base di Samus. Se le impari potrai destreggiarti meglio nel gioco.

SALTO NORMALE E CON VOLTEGGIO

Premi il pulsante A per saltare. Durante il salto, premi Sinistra o Destra sulla pulsantiera di comando \oplus per effettuare un volteggio.



Per saltare da una scala, usa la pulsantiera di comando \oplus per scegliere la direzione, quindi premi il pulsante A. Samus farà sempre un salto volteggio quando salta da una scala.

Per sparare mentre ti trovi su una scala, usa la pulsantiera di comando \oplus per mirare e premi il pulsante B.



AGGRAPPARSI ALLE SPORGENZE

Salta verso le sporgenze per raggiungerle ed aggrapparti. Alcune sono più difficili da raggiungere rispetto ad altre, ma non mollare!



ATTACCO CON SALTO VOLTEGGIO (DEVI POSSEDERE IL RAGGIO RICARICA)

Carica il raggio e poi esegui un salto volteggio per danneggiare i nemici vulnerabili al RAGGIO RICARICA.

SCALE A PIOLI

Samus può aggrapparsi ad una scala saltando nella direzione della stessa.



COME PASSARE ATTRAVERSO LE VIE STRETTE

Una volta recuperata l'abilità MORFO-SFERA potrai passare attraverso le vie strette. Premi \blacktriangledown due volte sulla pulsantiera di comando \oplus per trasformarti in MORFOSFERA.

Per passare attraverso le aree come quelle mostrate in figura, salta in alto e aggrappati al bordo. Quindi premi \blacktriangle una volta sulla pulsantiera di comando \oplus per trasformarti automaticamente in MORFOSFERA.

INIZIARE A GIOCARE

Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance™ ed accendi la console (ON). Scegli la lingua che preferisci nello schermo di selezione della lingua e premi il pulsante A per confermare. Quando compare lo schermo del titolo, premi INIZIA GIOCO.



Schermo del titolo

Apparirà così lo schermo Dati di Samus. Si possono salvare fino a tre file. Con la pulsantiera di comando \oplus seleziona un FILE, premi START e conferma con il pulsante A.



Schermo Dati di Samus

Per usare le cuffie, con la pulsantiera di comando \oplus seleziona Audio e l'icona con le cuffie. Scegli un file ed inizia a giocare. Il gioco sarà ora in stereo. Potrai iniziare la tua avventura sulla stazione spaziale.

I dati salvati possono essere copiati e cancellati nello schermo **Dati di Samus** (vedi il capitolo "Il salvataggio" per ulteriori dettagli).

IL SALVATAGGIO

Dopo aver salvato, il gioco continuerà dall'ultima STAZIONE SALVATAGGIO. Non dimenticare che il gioco si salva solo entrando in una STAZIONE SALVATAGGIO.



SALVARE I DATI DI GIOCO

Quando entri in una STAZIONE SALVATAGGIO e salti sulla pedana di salvataggio, il gioco ti chiederà se vuoi salvare i dati. Seleziona SÌ con la pulsantiera di comando **+** e premi il pulsante A per confermare. Apparirà un messaggio che conferma il completamento del salvataggio.



Se spegni la console (OFF) durante il gioco, esso proseguirà dal punto dell'ultimo salvataggio.

CANCELLARE / COPIARE I DATI SALVATI

I dati salvati possono essere copiati o cancellati nello schermo Dati di Samus.

COPIARE I DATI DI GIOCO

1. Seleziona il file da copiare e premi il pulsante A.
2. Seleziona COPIA DATI e premi il pulsante A.
3. Scegli dove vuoi copiare i dati e premi il pulsante A per effettuare la copia.



Schermo
Copia Dati

CANCELLARE I DATI DI GIOCO

1. Seleziona il file da cancellare e premi il pulsante A.
2. Seleziona CANC. DATI e premi il pulsante A.
3. Scegli SÌ e premi il pulsante A per cancellare.



Schermo
Canc. Dati

CANCELLARE TUTTI I DATI SALVATI

Mentre accendi la console (ON) tieni premuti il pulsante L e il pulsante R per visualizzare lo schermo "Vuoi cancellare tutti i dati salvati?". Seleziona SÌ per cancellare tutti i dati e conferma con il pulsante A. Apparirà una finestra di conferma. Seleziona di nuovo SÌ e conferma con il pulsante A.

LE SALE COMANDI

Durante la missione, Samus riceve istruzioni nelle SALE COMANDI. Queste contengono terminali attraverso i quali Samus può entrare in contatto con il computer principale della sua navetta. Il computer impartisce le istruzioni successive sulla base delle condizioni della stazione di ricerca così come dello stato fisico di Samus.



IL COMPUTER



Le istruzioni concise e logiche impartite dal computer fanno affiorare in Samus ricordi relativi ad un ufficiale della Federazione Galattica ai cui comandi ha prestato servizio in passato: Adam Malkovich. Per questo motivo ha battezzato il computer "Adam".

LO SCHERMO DI GIOCO

MISSILI

Numero di MISSILI a disposizione di Samus. Se il numero raggiunge lo zero, Samus non può sparare MISSILI.

GIGABOMBE

Numero di GIGABOMBE a disposizione di Samus. Se il numero raggiunge lo zero, Samus non può utilizzare le GIGABOMBE.

ENERGY (Energia)

Quantità di energia a disposizione di Samus. Se va a zero e tutti i serbatoi energia sono vuoti, il gioco finisce.

SERBATOIO ENERGIA

Il rifornimento energetico di Samus. Un serbatoio contiene 100 punti energia.



MAPPA

Visualizza la mappa dell'area dove si trova Samus (vedi capitolo "Lo schermo della mappa" per ulteriori dettagli).

PORTELLI

Porte di sicurezza progettate per impedire l'accesso agli intrusi. Puoi aprirle disattivando i dispositivi di sicurezza, sparandoci contro, ecc. (Vedi il capitolo "I portelli" per maggiori dettagli).

PARASSITA X

SAMUS ARAN

LO SCHERMO DELLA MAPPA

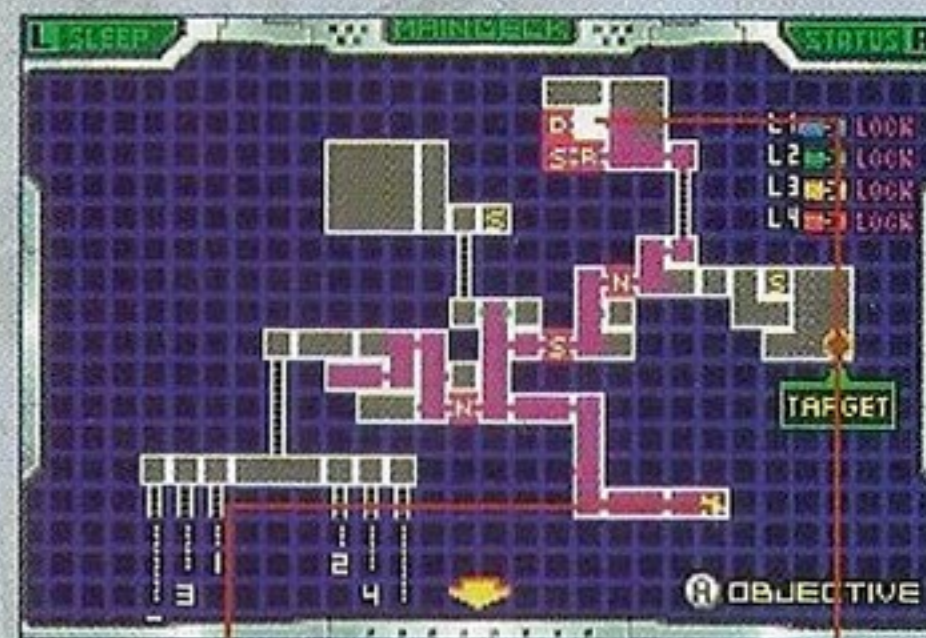
Premi START per mettere il gioco in pausa e visualizzare lo schermo della mappa. Premi START di nuovo per uscire dallo schermo della mappa e ritornare al gioco.

Nello schermo, le aree esplorate da Samus appariranno in rosa. Con la pulsantiera di comando **+** puoi scorrere la mappa. Premi il pulsante A (OBJECTIVE) per confermare la missione attuale di Samus. Le zone in verde sono aree precedentemente nascoste che non apparivano originariamente sulla mappa. Con ogni probabilità queste aree contengono importanti segreti. Usa tutte le tecniche possibili per trovarle, in quanto possono svolgere un ruolo decisivo per i tuoi progressi nel gioco.

VISUALIZZAZIONE MAPPA

N SALE COMANDI

Qui ricevi le istruzioni relative alle missioni. Quando ti trovi di fronte al terminale del computer in una SALA COMANDI, apparirà lo schermo della mappa e ti verranno impartite le istruzioni (vedi il capitolo "Le Sale Comandi" per ulteriori dettagli). Nello schermo della mappa, le SALE COMANDI sono contrassegnate da una "N".



Navetta di Samus Posizione attuale di Samus



Conferma della missione

S STAZIONI SALVATAGGIO

Salva i dati di gioco attuali in queste aree (vedi il capitolo "Il salvataggio"). Nello schermo della mappa, le STAZIONI SALVATAGGIO sono contrassegnate da una "S".

D CENTRI DATI

Qui puoi scaricare i dati relativi alle abilità (vedi capitolo "Le abilità di Samus"). Nello schermo della mappa, i CENTRI DATI sono contrassegnati da una "D".

R STAZIONI DI RICARICA

In queste stazioni Samus può ricaricare l'ENERGIA e i MISSILI. Posizionati sull'Unità di Ricarica per effettuare l'operazione. Nello schermo della mappa, le STAZIONI DI RICARICA sono contrassegnate da una "R".

ASCENSORI

Posizionati sugli ASCENSORI ed attivali premendo ▲▼ sulla pulsantiera di comando +.

STRUMENTI TROVATI

STRUMENTI DA TROVARE

LO STATO DI SAMUS

Premi il pulsante R nello schermo della mappa per accedere allo schermo di stato (Status). In questo schermo potrai verificare quali abilità siano disponibili. Le voci di questo schermo sono in inglese.



MODALITÀ RIPOSO

Da questo schermo puoi entrare in MODALITÀ RIPOSO. Questa modalità ti permette di risparmiare energia senza spegnere (OFF) il tuo Game Boy Advance. La funzione MODALITÀ RIPOSO è utile se vuoi prendere una pausa e non ti trovi in prossimità di una STAZIONE SALVATAGGIO.



ENTRARE IN MODALITÀ RIPOSO

Dallo schermo della mappa, premi il pulsante L per visualizzare lo schermo Modalità Riposo. Con la pulsantiera di comando + seleziona SÌ e premi il pulsante A. Lo schermo diventerà più scuro, il che indica che il Game Boy Advance è entrato in MODALITÀ RIPOSO.

USCIRE DALLA MODALITÀ RIPOSO

Premi SELECT + il pulsante L + il pulsante R contemporaneamente per uscire dalla MODALITÀ RIPOSO e ritornare allo schermo Modalità Riposo.

Se la console viene spenta (OFF) mentre è in MODALITÀ RIPOSO, la prossima partita inizierà dall'ultima STAZIONE SALVATAGGIO che hai utilizzato per il salvataggio. **ATTENZIONE!** Se la console viene lasciata in MODALITÀ RIPOSO per un lungo periodo di tempo, la batteria potrebbe comunque scaricarsi.

IL LABORATORIO BIOSPAZIALE

METROID FUSION si svolge a bordo di una gigantesca stazione spaziale dove si trova il LABORATORIO BIOSPAZIALE. Questa è una rappresentazione schematica della stazione:

PONTE DI ATTRACCO

Questo è il punto in cui Samus sbarca. La sua navetta si trova qui.

SETTORE 1 (SRX)

Questo settore riproduce l'ambiente del pianeta SR388.

PONTE PRINCIPALE

Sul PONTE PRINCIPALE (Main Deck) si trovano l'accesso agli ascensori, le aree preposte alla conservazione dei campioni, ecc.

SETTORE 3 (PYR)

Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti estremamente caldi.

SETTORE 5 (ARC)

Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti estremamente freddi.

AREA SCUDO

PONTE OPERATIVO

PONTE ABITATIVO

SETTORE 2 (TRO)

Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature che vivono in ambienti umidi.

SETTORE 4 (AQA)

Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature marine.

SETTORE 6 (NOC)

Questo settore viene usato per condurre ricerche su creature notturne.



LE ABILITÀ DI SAMUS

RECUPERO DELLE ABILITÀ PERDUTE DI SAMUS

Quando i PARASSITI X attaccarono Samus, la sua tuta ne fu contaminata rendendo necessario un intervento chirurgico. Samus pertanto perse la maggior parte delle sue abilità. Tuttavia, il vaccino METROID, usato come rimedio, ebbe conseguenze radicali sulla sua struttura fisica: come i METROID anche Samus divenne invulnerabile ai PARASSITI X. La sua vita precedente è finita, ma Samus continua ad esistere in forma diversa come l'ultimo predatore di PARASSITI X.



DOWNLOAD DATI

Samus può recuperare le abilità perse in due modi. Il primo è quello di scaricare i dati preparati dal Quartier Generale. Questi dati vengono inviati man mano che diventano disponibili e il computer informa Samus del loro arrivo.



Centro Dati

ASSORBIRE UN NUCLEO X

Un altro metodo per recuperare le abilità perse è quello di assorbire un parassita X di dimensioni mega conosciuto come NUCLEO X. L'immagine qui sotto raffigura uno dei tanti tipi di queste pericolose creature. Le abilità dei NUCLEI X variano da tipo a tipo, ma una caratteristica in



comune è la spessa membrana acuminata che li riveste. Solo un attacco potente, ad esempio con i MISSILI, può rompere il loro duro involucro, rendendo pertanto possibile l'assorbimento del nucleo. Alcuni NUCLEI X sono incredibilmente potenti, combattili con cautela.

Un NUCLEO X rilascerà PARASSITI X se colpito con un'arma a RAGGIO o MISSILI. Cerca di usare questa caratteristica a tuo vantaggio se MISSILI o ENERGIA scarseggiano.



ABILITÀ SPECIALI

MORFOSFERA (MORPH BALL)

Usa questo potere per trasformarti in sfera e passare per vie strette. Premi ▼ due volte sulla pulsantiera di comando +.



IPERSALTO E SFERASALTO (HI-JUMP)

Aumenta l'abilità salto. Inoltre, questo permette a Samus di saltare mentre usa l'abilità MORFOSFERA.



SUPERCINESI (SPEED BOOSTER)

Corri a velocità supersonica e proiettati contro alcuni ostacoli e nemici. Tieni premuta la pulsantiera di comando + nella direzione verso la quale vuoi correre (devi disporre di spazio sufficiente per l'accelerazione).



ASTROSALTO (SPACE JUMP)

Esegui salti volteggio consecutivi. Con la pratica, è possibile usare la propulsione per "volare".



ATTACCO A VITE (SCREW ATTACK)

Causa danno ai nemici con salti volteggio.



La SUPERCINESI, l'ASTROSALTO e l'ATTACCO A VITE non possono essere eseguiti se ti trovi sott'acqua a meno che Samus non abbia la TUTA GRAVITÀ.

TIPI DI BOMBE

BOMBE (BOMB)

Queste BOMBE illimitate possono essere usate solo in combinazione con la MORFOSFERA. Causano danno ai nemici e distruggono certi settori delle pareti e del pavimento. Premi il pulsante B mentre sei in MORFOSFERA.



GIGABOMBE (POWER)

Questa è la versione più potente della BOMBA. L'esplosione si estende a tutto lo schermo, danneggiando un numero limitato di nemici. Mentre sei in MORFOSFERA, tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B.



RAGGI (BEAM)

NORMALE

Questo è il raggio standard che Samus possiede all'inizio del gioco.



RICARICA (CHARGE)

Carica l'energia del raggio normale per una capacità di sparo più potente. Tieni premuto il pulsante B per caricare energia e rilascialo per liberarla.



AMPIO (WIDE)

Usa il RAGGIO AMPIO per sparare tre raggi normali allo stesso tempo.



PLASMA

Questo raggio attraversa i nemici, colpendo una moltitudine di obiettivi.



ONDA (WAVE)

Questo raggio attraversa gli ostacoli grazie alle onde.



MISSILI (MISSILE)

NORMALI

Questi sono i MISSILI standard che Samus scarica all'inizio del gioco.



SUPER

I SUPERMISSILI sono la versione potenziata dei MISSILI normali.



GELO (ICE)

Usa i MISSILI GELO per congelare i nemici per un periodo limitato di tempo. Samus può usare i nemici congelati anche come piattaforme.



DIFFUSIONE (DIFFUSION)

Spara i MISSILI A DIFFUSIONE quando sono caricati per generare un'esplosione devastante che danneggerà tutti i nemici nel raggio d'azione. Tieni premuto il pulsante R e spara i MISSILI, una volta caricati.



TUTE (SUIT)



TUTA FUSIONE

Questa è la tuta che Samus indossa all'inizio del gioco.



TERMOTUTA (VARIA)

Riduce il danno inflitto dagli attacchi nemici. Neutralizza il danno causato da temperature troppo alte o troppo basse.



TUTA GRAVITÀ (GRAVITY)

Riduce ulteriormente il danno inflitto dagli attacchi nemici. Permette il movimento nell'acqua ed in altre aree. Protegge Samus anche dalla lava.



GLI STRUMENTI

Nella stazione spaziale sono nascosti diversi tipi di strumenti che ti permettono di aumentare la tua potenza.



SERBATOIO ENERGIA

Aumenta il numero di SERBATOI ENERGIA e ricarica tutti i serbatoi esistenti.



SERBATOIO MISSILI

Aumenta il numero di MISSILI che Samus può portare con sé.



SERBATOIO GIGABOMBE

Aumenta il numero di GIGABOMBE che Samus può portare con sé.

I BLOCCHI SPECIALI

Nella stazione spaziale vi sono aree speciali sui pavimenti e sulle pareti che possono essere rotte.



BLOCCHI MIMETICI

I blocchi mimetici nascondono stretti passaggi che si trovano sulla stazione. Alcuni di essi sono crepati e facili da individuare, ma altri non destano alcun sospetto. Questi blocchi possono essere distrutti con le bombe e con i raggi. Per trovarli tutti, lancia bombe e spara contro le pareti e i pavimenti con frequenza.



BLOCCHI A CADUTA



Questi blocchi cedono e svaniscono quando ci cammini sopra.

BLOCCHI MISSILE



Usa i MISSILI per eliminare questi blocchi.

BLOCCHI ACCELERAZIONE



Attraversa questi blocchi di accelerazione dopo aver recuperato la SUPERCINESI. Per raggiungere la velocità necessaria avrai bisogno di un certo spazio, quindi inizia a correre nella stanza contigua a quella dove si trovano i blocchi.

BLOCCHI BOMBA



Solo le BOMBE possono distruggere questi blocchi speciali.

BLOCCHI GIGABOMBA



Usa le GIGABOMBE per distruggere questi blocchi speciali.

BLOCCHI ATTACCO A VITE



Usa l'ATTACCO A VITE per distruggere questi blocchi.

I PORTELLI

I portelli della stazione spaziale possono essere trovati aperti o bloccati, secondo la situazione. Per aprire i portelli dovrai spararci contro. Alcuni presentano blocchi che si possono disattivare soltanto a distanza, compiendo determinate operazioni.



PORTELLI GRIGI

LIVELLO DI SICUREZZA 0



PORTELLI BLU

LIVELLO DI SICUREZZA 1



PORTELLI VERDI

LIVELLO DI SICUREZZA 2



PORTELLI GIALLI

LIVELLO DI SICUREZZA 3



PORTELLI ROSSI

LIVELLO DI SICUREZZA 4



PORTELLI SPECIALI

Possono essere aperti soltanto soddisfacendo determinate condizioni.



NEMICI CHE BLOCCANO I PORTELLI



Elimina i nemici che bloccano i portelli colpendoli con i missili.



BARRIERE

Le barriere sono porte a scorrimento verticale che possono essere aperte sparando con il raggio alla lampada appesa al soffitto.

I NEMICI INFETTATI DAI PARASSITI X

Tutti i nemici incontrati da Samus sono simulazioni o versioni infette di creature che si trovavano nella stazione spaziale per essere studiate. Sconfiggendole libererai i parassiti X che ospitano.

ROSPEX



Forma di vita nativa di SR388. Simili a rane, anche per la capacità di saltare. Vivono nelle caverne.



ARACHNUS



Forma di vita nativa di SR388. Si racchiude in una palla per attaccare. Cerca di evitarlo e colpicilo con i MISSILI.

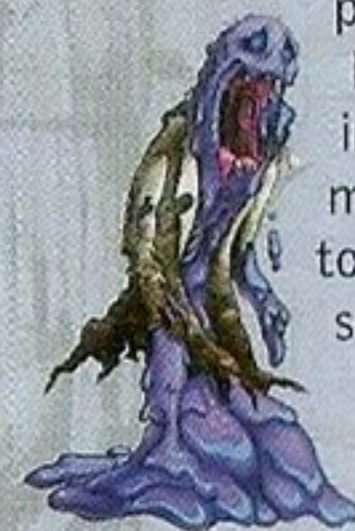


RICERCATORI ZOMBIE

Probabilmente, queste creature dall'andatura dinoccolata sono il risultato dell'assorbimento, da



parte dei PARASSITI X, del DNA di creature fangose, per infestare successivamente i membri dello staff di ricercatori. Presentano una grande somiglianza con gli zombie.



PIRATI SPAZIALI ZEBESIANI

In passato, questi pericolosi alieni provarono a servirsi dei METROID a proprio vantaggio. Si aggrappano alle pareti per attaccare.



I PARASSITI X assumono varie forme e attaccano nei modi più impensati. Muoviti sempre con cautela nella stazione spaziale.

UNA BREVE LEZIONE DI STORIA

Come è stato recentemente scoperto, i METROID furono creati dall'antica civiltà dei Chozo. Non tutti sanno che furono introdotti proprio per contrastare i PARASSITI X.

All'epoca gli X si erano talmente diffusi sul pianeta SR388 da minacciare lo sconvolgimento dell'ecosistema. Occorreva qualcosa che scongiurasse quell'immane disastro. E quel qualcosa erano i METROID.

Dopo la scomparsa dei METROID dal pianeta per mano di Samus, i PARASSITI X ripresero a diffondersi a velocità esponenziale. Per ironia della sorte, proprio i PARASSITI X, intaccando la tuta di Samus, stavano per provocarne la morte.

Fortunatamente, la vita di Samus è stata salvata da un vaccino sperimentale, contenente DNA METROID. In questo modo, Samus ha ereditato le caratteristiche dei Metroid, che ne fanno l'unico essere in grado di contrastare i PARASSITI X.

In un antico poema della letteratura dei Chozo è stato individuato un riferimento ai METROID. Pare che la parola METROID, nel linguaggio dei Chozo, significhi approssimativamente "massimo guerriero". Ora che il suo sangue contiene DNA METROID, si può senz'altro dire che sia Samus Aran a meritare l'appellativo di "massimo guerriero".

LA SERIE DI METROID

METROID fu pubblicato nel 1989, per il Nintendo Entertainment System. A questo gioco fecero seguito METROID II (1991) e SUPER METROID (1994).

Nintendo Entertainment System

METROID

Sgomina i Pirati Spaziali per preservare la pace nella galassia!



Super Nintendo Entertainment System

SUPER METROID

Distruggi i Pirati Spaziali e salva l'ultimo Metroid!



Game Boy

METROID II: RETURN OF SAMUS

Stermina tutti i Metroid rimasti!



Game Boy Advance

METROID FUSION

Distruggi tutti i parassiti X per salvare l'universo!



España:
Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid), <http://www.nintendo.es>

Italia:
Nintendo Italia, Piazzale Biancamano 8, 20121 Milano



PRINTED IN GERMANY