

Wii™



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Des astuces préenregistrées pour de nombreux titres sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529 (en anglais seulement). Puisque l'appel pourrait être interurbain, demandez la permission à la personne qui paie les factures de téléphone avant d'appeler. Vous pouvez aussi utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Puedes escuchar consejos grabados para muchos títulos a través del servicio Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que asegúrate de pedir permiso a la persona que paga la factura de teléfono. Si el servicio Power Line no tiene la información que necesitas, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo®

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

71215A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

METROID™

Other M

INSTRUCTION BOOKLET | MODE D'EMPLOI | FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

| | | |
|-------------------|-------------------------|----------------|
| Convulsions | Eye or muscle twitching | Altered vision |
| Loss of awareness | Involuntary movements | Disorientation |

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eye Strain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eye strain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.



This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic IIx decoding to experience the excitement of surround sound. You may need to enable "Surround" in the audio options menu of the game.

© 2010 Nintendo. Codeveloped by TECMO / Team NIJUA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

STORY

I had gone to planet SR388 to destroy the Metroids. After a deadly struggle I managed to defeat the Queen Metroid, and as I was preparing to return, a baby Metroid hatched before my eyes.

As I was the first thing the baby saw, it took me to be its mother.

I felt that studying the baby might produce some peaceful applications, so I took it back to the Galactic Federation.

But that baby Metroid was attacked in the middle of an experiment and fell into the hands of the Space Pirates, who were led by Mother Brain.

In the hopes of rescuing the baby, I infiltrated the stronghold controlled by Mother Brain on planet Zebes.

But Mother's overwhelming power brought me to the brink of death.

And then the strangest thing began to restore vigor to my spirit's light, which was so close to going out.

"Why am I still alive..."

The baby protected me from Mother Brain's attack.

It gave me power.

And then the baby was destroyed above my head...

"Mother... Time to go!"

Mother Brain, the Space Pirates, and the Metroids were terminated along with the planet Zebes.

I don't know how much time passed since then. I was traveling in my Star Ship when I unexpectedly received a signal.

Code name : "Baby's Cry."

A common SOS with the urgency of a baby crying...

The nickname comes from the fact that the purpose of the signal is to draw attention.

The signal was coming from a remote part of space. I altered the course of my ship as if this detour had already been part of my flight plan.

Baby's Cry...

It was as though it was crying specifically for me...

-Samus Aran-

LANGUAGE SELECTION

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

BABY'S CRY...
IT WAS AS THOUGH IT WAS CRYING
SPECIFICALLY FOR ME...

GETTING STARTED

STARTING THE GAME

1 Insert the Metroid: Other M Game Disc in the disc slot of the Wii system. The power will turn on. When the screen on the right appears, read the contents and press **A**.



2 Hold the Wii Remote™ controller vertically, point at the Disc Channel, and press **A**. The Channel Preview screen will appear.



Note: If the game title does not appear, please see the Wii Operations Manual.

3 Point at START and press **A**. The Strap Usage screen will appear.



4 When the strap is on and you're ready, press **A**.



5 Please hold the Wii Remote sideways. The title screen will appear.



FIRST PLAY

When playing this software for the first time, the title screen on the right will appear. Press **2** to go to the Options screen. Use **+** to select your subtitle settings, then press **1** to start the game.



TITLE SCREEN

When you have save data, a screen like the one on the right will appear. Press **2** to go to the Game Select screen.



▶ GAME SELECT

When playing a game from the beginning, use **+** to select a slot marked NO DATA, or when continuing a game, select the saved-data slot and press **2**. The Select screen will appear.



Note: See p. 14 for information on how to save.

OPTIONS

Change the subtitle settings here.

▶ SELECT

START GAME / Start the game.

COPY / Copy the save data to another slot.

DELETE / Delete save data.

Note: Save data that has been erased cannot be recovered. Please be careful.

SHIFTING THE WII REMOTE

By changing the way you hold the Wii Remote while playing, you can switch between normal view and search view. Depending on what's happening in the game, you can progress by using whatever view the situation calls for.

NORMAL VIEW

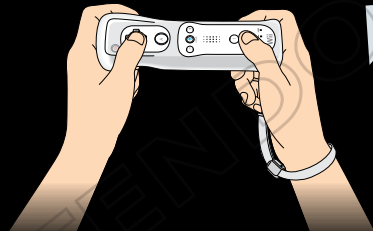
When holding the Wii Remote sideways, you will go into the normal view. This objective view is the basic perspective for this game.

Please see p. 9 for detailed control information.

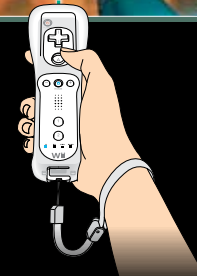
SEARCH VIEW

By holding the Wii Remote vertically and pointing at the screen, you can switch to search view. This changes the screen to Samus's perspective.

See p. 11 for detailed control information.



Wii Remote™
controller
**Horizontal
Style**



Wii Remote™
controller
**Vertical
Style**

PLAY IN NORMAL VIEW AT THESE TIMES:

- > When moving around the stage.
- > When firing beams or engaging in basic battles with enemies.
- > When in Morph Ball mode or when using bombs.



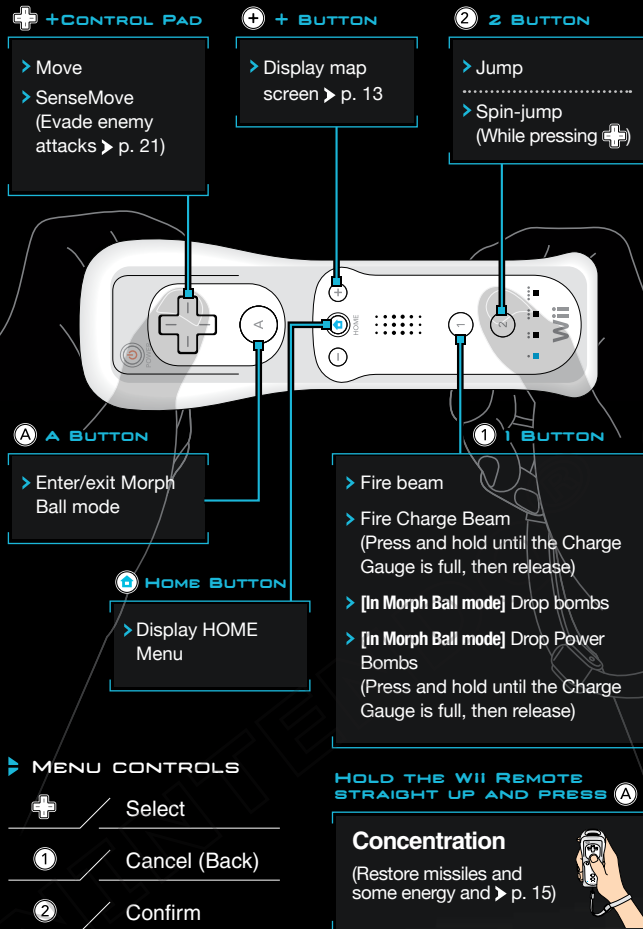
PLAY IN SEARCH VIEW AT THESE TIMES:

- > When you want to lock on an enemy and shoot a missile.
- > When your path is obstructed or when you want to inspect something.
- > When you want to look around and check the conditions of your surroundings.

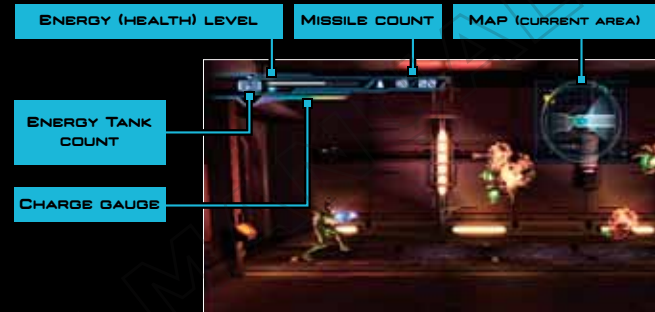


CONTROLS (NORMAL VIEW)

In normal view, hold the Wii Remote sideways to control Samus™. You will acquire more abilities as the game progresses. Please see p. 17-22 for more information.



VIEWING THE SCREEN



Energy (health) level If you run out of energy and your Energy Tanks are empty, your game will be over > p. 15.

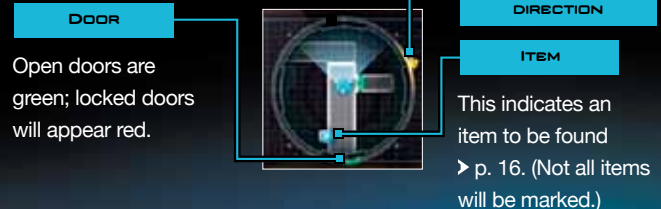
Energy Tank count One tank contains 99 units of energy. This will increase as you acquire more Energy Tanks > p. 16.

Charge gauge If you press and hold 1 until this is full, you can fire Charge Beams and set Power Bombs.

Missile count Current missile count/Max missile count.

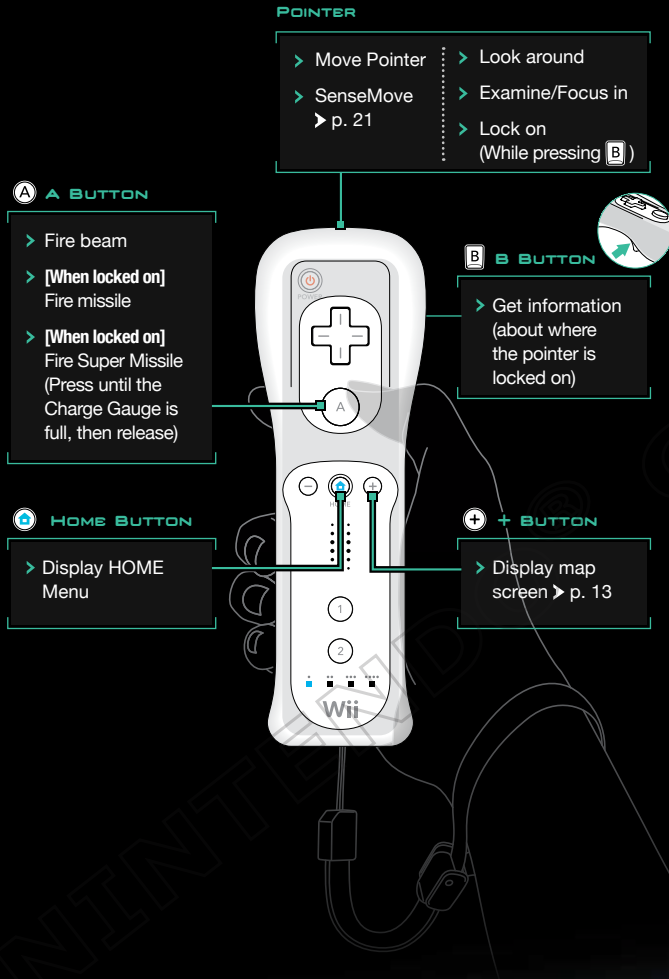
MAP (CURRENT AREA)

The in the center is Samus. The marks a target location.



CONTROLS (SEARCH VIEW)

In search view, point at the screen while holding the Wii Remote vertically. You will acquire more abilities as you progress in the game. For more information, see p. 17-22.



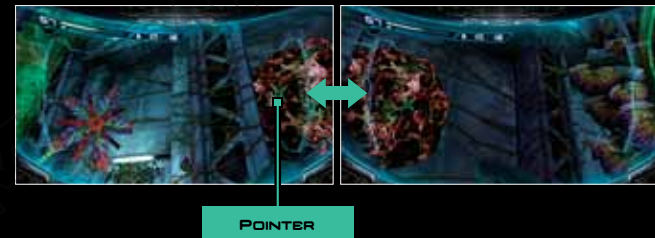
B BUTTON CONTROLS

In search view, you can do a number of things by moving the pointer while pressing **B**.

LOOK AROUND

Change your viewing area by moving the pointer around the screen while pressing **B**.

Note: If you press **B** while pointing at certain objects in the environment, you can acquire information about them.



TARGET

If you aim the pointer near an enemy or certain objects while pressing **B**, you will target them and bring them to the center of the field of vision.

Note: Items you can target will appear marked in red.



LOCK-ON DISPLAY

If you point at a target while pressing **B**, you'll lock on to it. You can fire missiles by pressing **A** while locked on.

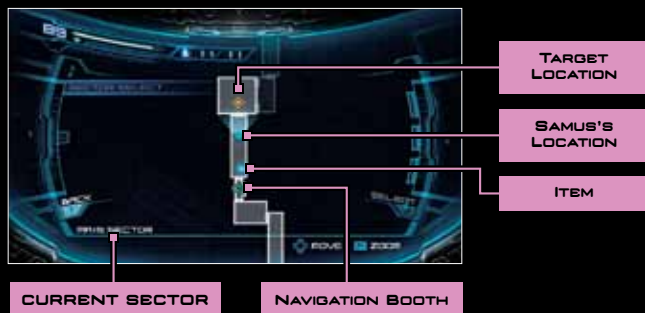


MAP SCREEN

If you press **+** while playing, you'll go to the map screen, where you can check Samus's current and target locations. Press **1** to access a variety of information.

VIEWING THE MAP SCREEN

Scroll with **+**, zoom in/out with **A**.



► SECTOR SELECT

The sectors (locations) you've been to will display. Pick a sector to change the displayed map.

► STATUS

View Samus's current abilities, her suit features, and the controls.

► CHARACTERS

Access profiles and current conditions of characters in the game.

► STORY

Select this to read an outline of the story up to where you've played.

SAVING THE GAME

SAVE

Stand in the center of a navigation booth to save your game progress. At the same time, your energy and missiles will be fully restored.



ABOUT SAVING

You can create three save files. In order to save your game progress, you will need 1 block of open space in your Wii system memory.

*Do not turn the power off or press RESET while saving.

*For information on how to erase files in your Wii system memory or how to copy them to an SD Card (sold separately), please check the Wii Operations Manual: Channels and Settings.

GAME OVER

If all of your energy runs out, your game will end and the Continue screen will appear. By choosing YES, you can restart your game from either the last place you saved or the last checkpoint you passed.



By choosing NO, you will end your game and return to the title screen.

ABOUT CHECKPOINTS

You can restart your game from these spots as you progress. Checkpoints are not saved, so if you choose NO on the Continue screen or turn the power off, the next time you play the game, you will start from the last save point.

▶ CONCENTRATION

If you hold the Wii Remote upright and press and hold **A** for a given length of time, you will restore a certain amount of energy and all of your missiles. Though you can restore your missiles at any time, you can only restore your energy when your energy bar glows red (when your energy drops below a certain level).

- When restoring your energy, press and hold **A** until your energy gauge is full.
- If you receive damage while performing Concentration, your restoration will be interrupted.

ENERGY
GAUGE



ITEMS

Items are hidden in a variety of places. Every item you find will augment Samus's abilities.

▶ ENERGY TANK



Increases your Energy Tank count by one.

▶ MISSILE TANK



Increase the maximum number of missiles you can hold by one.

▶ E-RECOVERY TANK



Increases the amount of energy you can restore through Concentration. The energy threshold required to make energy recovery possible will also increase.

▶ ENERGY PART



Collect four of these to create one Energy Tank.

▶ ACCEL CHARGE



Increases how fast the Charge Gauge fills.

FEATURES AND ACTIONS

As you progress through the game and more suit features are authorized or acquired, Samus will be able to perform more actions and her suits and beams will become more powerful.



SUITS

1 POWER SUIT

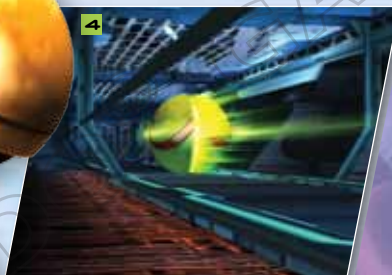
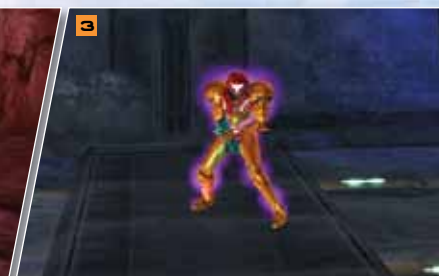
The Power Suit that Samus is wearing will acquire new features as you progress through the game.

2 VARIA FEATURE

Cuts damage from high temperatures and reduces damage from enemy attacks.

3 GRAVITY FEATURE

Negates the effects of liquids and extreme gravity and further reduces damage from enemy attacks.



4 MORPH BALL



Press **A** to go into Morph Ball mode and move around small spaces. Press **A** again to change back.

5 NORMAL BOMBS




Press and release **B** in Morph Ball mode to set bombs that will damage enemies and break some floors and walls.

6 POWER BOMBS



Press and hold **B** until the Charge Gauge is full and release to set a powerful Power Bomb.

 Control in Normal View

 Control in Search View

BOMBS

BEAMS

1 NORMAL BEAM/
CHARGE BEAM

Press **1** to fire a beam. Press and hold **1** and release to fire a powerful Charge Beam.

2 ICE BEAM

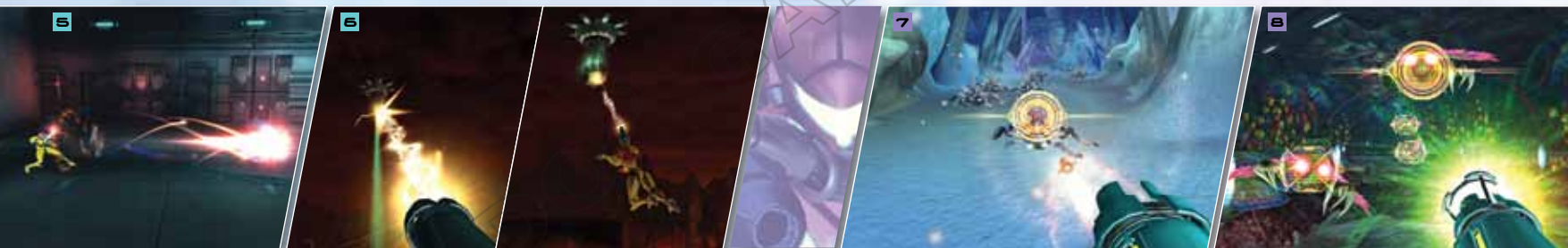
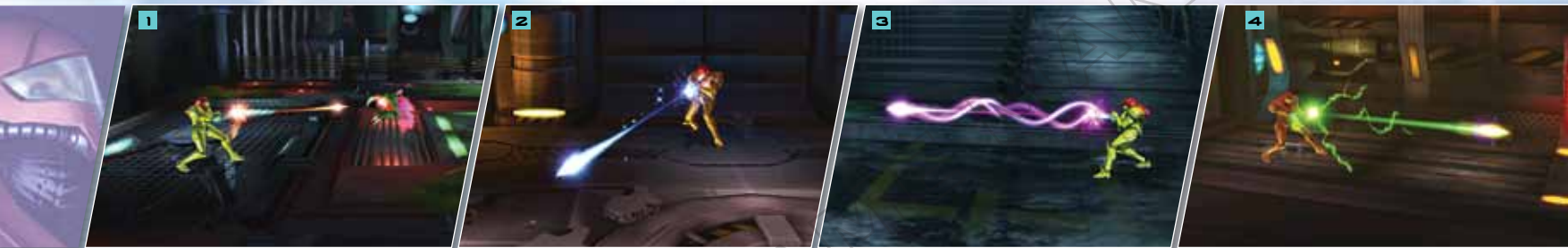
Adds the ability to freeze enemies. Effective against hot creatures, it also increases the beam's attack power. You can also fire Charge Beams.

3 WAVE BEAM

Adds the ability to penetrate transparent and semi-transparent objects. This powerful beam can also be shot as a Charge Beam.

4 PLASMA BEAM

Adds the ability to pass through enemies to Samus's beam. This most powerful beam can also be shot as a Charge Beam.

**5** DIFFUSION BEAM

If you fire a Charge Beam, the beam will scatter around the point of impact.

6 GRAPPLE BEAM

Press **A** when locked on to certain Grapple Points to hook on to them with a ropelike beam. Samus can then swing around while hanging with the beam.

7 NORMAL MISSILE/
SUPER MISSILE

Press and release **A** while locked on to release a missile. If you press and release **A** when the Charge Gauge is fully charged, five missiles will be used and you'll shoot a powerful Super Missile.

8 SEEKER MISSILE

If you press and hold **A** until the Charge Gauge is fully charged, you'll lock on multiple targets. Release **A** to fire a Super Missile along with four normal missiles toward up to four additional targets.

MISC.

1 SPEED BOOSTER

Press and hold **+** and move in a single direction for a certain period of time to start to run fast. You can also cause damage to enemies that you run into.

2 SHINESPARK

While speed boosting, press and release **2** to perform a powerful jump. If you aren't pressing **+** in any direction when you release **2**, you'll jump straight up. Press **+** when you release **2** to jump in any direction.

3 SPACE JUMP

Press **2** during a spin jump to perform another spin jump.

Note: If you continue to press **2**, you will continue to space-jump.

4 SCREW ATTACK

Causes Samus's body to emit energy waves while doing a spin attack, causing damage to enemies they touch.

**5** KICK CLIMB

If you press and hold **+** in the direction of the wall and press **2** with good timing, you'll kick your way up the wall.

Note: You don't have to change the direction you're pressing on **+**.

6 SENSEMOVE

Press **+** right before getting hit by an enemy attack (or move the Pointer off-screen if in search view) to dodge and evade the attack.

Note: Use Sense Move while pressing **1**, to reach a full charge quickly.

7 LETHAL STRIKE

Press **+** in the direction of a downed enemy while pressing **1** to build up a charge. When fully charged, you'll launch a powerful attack.

8 OVERBLAST

Jump toward an enemy to ride on top of it and the Charge Gauge will fill. Once it's full, press **1** to attack.

Note: This might not be possible, depending on the type of enemy and the battle conditions.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

| | | |
|---------------------|-------------------------------|---------------------|
| Convulsions | Tics oculaires ou musculaires | Perte de conscience |
| Problèmes de vision | Mouvements involontaires | Désorientation |

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

DOLBY
PRO LOGIC II



Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez besoin de sélectionner « Dolby Pro Logic II » dans les options audio du menu du jeu.

HISTOIRE

Je m'étais rendue sur la planète SR388 pour détruire les métrôïdes. Après un combat mortel, je réussis à vaincre la reine métrôïde. Puis, au moment où je m'apprêtais à partir, j'assistai à l'éclosion d'un bébé métrôïde. Comme j'étais la toute première chose que le bébé vit, il me prit pour sa mère. De mon côté, je pensai que l'étude de ce bébé pourrait être bénéfique pour la paix, alors j'avais décidé de le ramener à la Fédération galactique.

Mais au cours d'une expérience, le bébé métrôïde fut attaqué et tomba entre les mains des Pirates de l'espace, dirigés par Mother Brain. Dans l'espoir de sauver le bébé, j'avais infiltré la forteresse contrôlée par Mother Brain sur la planète Zèbes.

J'avais presque succombé face au pouvoir incommensurable de Mother Brain. Mais c'est à ce moment qu'un événement, des plus étranges, fit entrevoir une lueur d'espoir à mon âme si proche de s'éteindre.

« Pourquoi suis-je encore vivante? »

Le bébé m'avait protégée de l'attaque de Mother Brain. Il m'avait donné de l'énergie. Puis, il avait été détruit, juste au-dessus de moi.

« Mother... Ton heure a sonné! »

Mother Brain, les Pirates de l'espace et le métrôïdes furent détruits avec la planète Zèbes.

J'ignore combien de temps s'écoula. Je voyageais à bord de mon vaisseau interstellaire quand je reçus un signal de détresse.

Nom de code : « Pleurs de bébé ».

Un S.O.S. ordinaire, mais aussi pressant que les pleurs d'un bébé.

Le but de ce signal était d'attirer l'attention, d'où son nom de code.

Cette fois, il provenait d'un recoin éloigné de l'espace. Je modifiai la trajectoire de mon vaisseau, comme si mon plan de vol avait déjà prévu ce détour.

Pleurs de bébé...

C'était comme si ces pleurs m'étaient spécialement adressés...

-Samus Aran-

SÉLECTION DE LA LANGUE

Pour jouer en français, modifiez les paramètres de la langue dans les options Wii.



MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer. Veillez noter que la version la plus récente du menu du système Wii doit être installée sur votre console Wii pour lire le disque de jeu.



Une fois que le menu du système a été mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après la mise à jour du menu du système.

⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser quelqu'un d'autre, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

**PLEURS DE BÉBÉ...
C'ÉTAIT COMME SI CES PLEURS
M'ÉTAIENT SPÉCIALEMENT
ADRESSÉS...**

POUR COMMENCER

DÉMARRER LE JEU

1 Insérez le disque de jeu Metroid: Other M dans la fente de chargement de la console Wii. La console s'allumera. Lorsque l'écran ci-contre apparaît, lisez les informations affichées, puis appuyez sur **A**.



2 Tenez la manette Wii Remote™ à la verticale, placez le curseur sur la Chaîne disques et appuyez sur **A**. L'écran de présentation de la chaîne s'affichera.

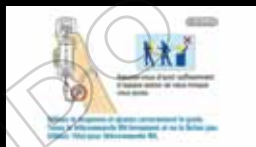


Note : Si le titre du jeu ne s'affiche pas, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la Wii

3 Placez le curseur sur Démarrer et appuyez sur **A**. L'écran d'utilisation de la dragonne s'affichera.



4 Lorsque vous avez enfilé la dragonne et que vous êtes prêt(e), appuyez sur **A**.



5 Tenez la manette Wii Remote à l'horizontale. L'écran titre apparaîtra.



AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Si vous jouez pour la première fois, le titre affiché ci-contre apparaîtra. Appuyez sur **2** pour passer à l'écran des options. Utilisez **+** pour sélectionner la langue des sous-titres, puis appuyez sur **1** pour commencer la partie.



ÉCRAN TITRE

Si vous avez déjà un fichier de sauvegarde, l'écran affiché ci-contre apparaîtra. Appuyez sur **2** pour accéder au menu de sauvegarde.



▶ SÉLECTIONNER UNE PARTIE

Si vous commencez une partie depuis le début, sélectionnez un fichier marqué VIDE à l'aide de **+** et appuyez sur **2**.

Si vous reprenez une partie sauvegardée, sélectionnez le fichier correspondant et appuyez sur **2**.

Le menu du fichier apparaîtra.

Note : Pour plus de détails sur la sauvegarde, consultez la page 36.



OPTIONS

Modifiez les paramètres des sous-titres dans ce menu.

▶ MENU DU FICHIER

JOUER / Pour commencer une partie.

COPIER / Pour copier le fichier de sauvegarde à un autre emplacement.

EFFACER / Pour effacer le fichier de sauvegarde.

Note : Soyez prudent! Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

DEUX FAÇONS DE TENIR LA WII REMOTE

En changeant la façon dont vous tenez la Wii Remote lors d'une partie, vous pouvez alterner entre la vue normale et la vue d'observation. En fonction de ce qui se passe dans le jeu, vous pourrez progresser en utilisant la vue appropriée à la situation.

VUE NORMALE

Lorsque vous tenez la Wii Remote à l'horizontale, vous utilisez la vue normale. Cette vue à la troisième personne est la perspective de base de ce jeu.

Veillez consulter la page 31 pour plus de détails sur les commandes.

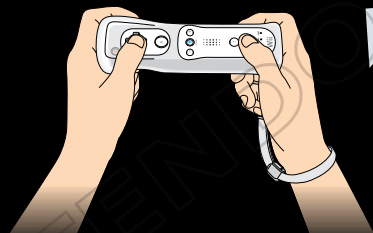
VUE D'OBSERVATION

En tenant la Wii Remote à la verticale et en la pointant vers l'écran, vous pouvez passer à la vue d'observation. L'écran affiche alors le point de vue de Samus.

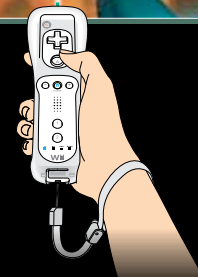
Veillez consulter la page 33 pour plus de détails sur les commandes.



Manette
Wii Remote™
tenue à
l'horizontale



Manette
Wii Remote
tenue à la
verticale



UTILISEZ LA VUE NORMALE :

- lorsque vous vous déplacez et explorez une zone;
- lorsque vous tirez des rayons ou combattez un ennemi;
- lorsque vous êtes en mode Morphosphère ou utilisez des bombes.



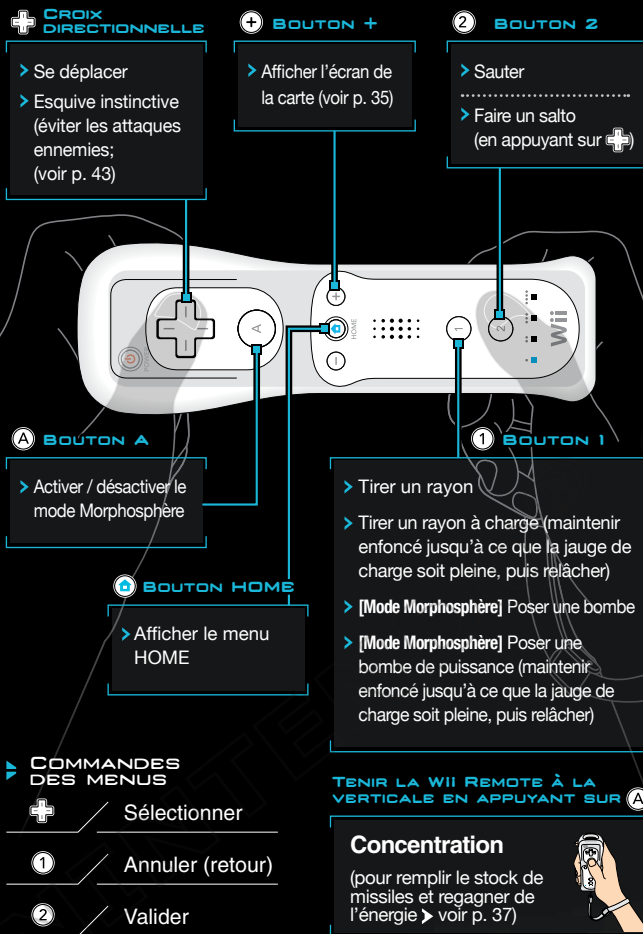
UTILISEZ LA VUE D'OBSERVATION :

- lorsque vous voulez verrouiller un ennemi et tirer un missile;
- lorsque quelque chose bloque votre chemin ou que vous voulez observer quelque chose;
- lorsque vous voulez observer votre environnement et étudier la situation aux alentours.



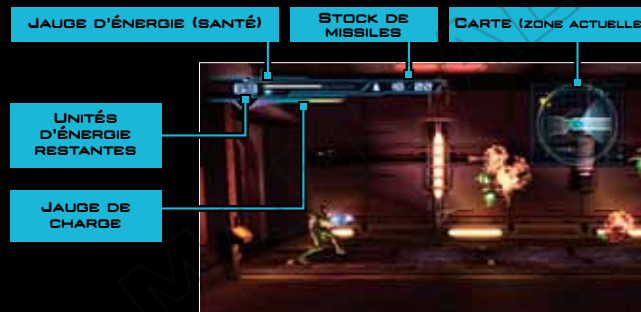
COMMANDES (VUE NORMALE)

En vue normale, tenez la manette Wii Remote à l'horizontale pour contrôler Samus™. Vous obtiendrez des techniques, des armes et des équipements additionnels en progressant dans le jeu. Veuillez consulter les pages 29 à 44 pour plus de détails.



31

ÉCRAN DE JEU



Jauge d'énergie (santé) Si vos réserves d'énergie sont vides et que vous épuisez toute l'énergie de la jauge, la partie se termine et vous avez perdu (voir p. 37).

Unités d'énergie restantes Chaque réserve d'énergie contient 99 unités d'énergie. Ainsi, votre capacité d'énergie augmente lorsque vous obtenez des réserves d'énergie (voir p. 38).

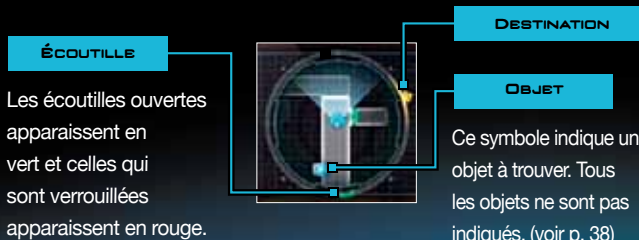
Jauge de charge Appuyez sur 1 et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que la jauge soit pleine, puis relâchez pour tirer des rayons à charge ou poser des bombes de puissance.

Stock de missiles Nombre de missiles restants/capacité totale du stock

► CARTE (ZONE ACTUELLE)

Le ◀ au centre de la carte indique la position de Samus.

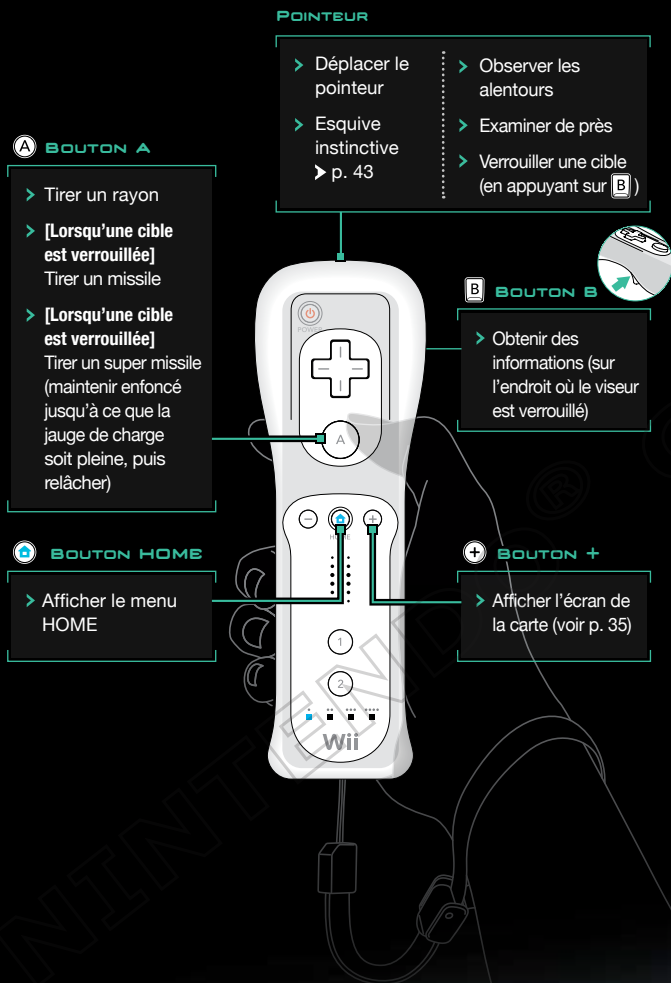
Le ◆ indique un lieu où vous devez vous rendre.



32

COMMANDES (VUE D'OBSERVATION)

Pour utiliser la vue d'observation, tenez la manette Wii Remote à la verticale et pointez-la vers l'écran. Vous obtiendrez des techniques, des armes et des équipements additionnels en progressant dans le jeu. Veuillez consulter les pages 39 à 44 pour plus de détails.

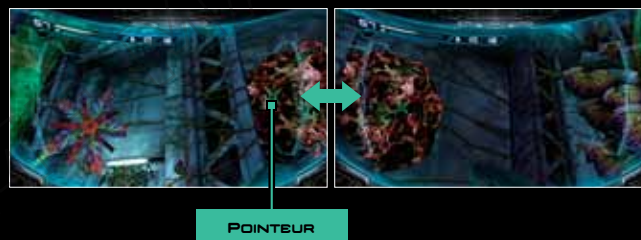


COMMANDES DU BOUTON B

En vue d'observation, vous pouvez effectuer différentes actions en déplaçant le pointeur tout en appuyant sur **B**.

► OBSERVER

Changez d'angle de vue en déplaçant le pointeur vers différentes zones de l'écran tout en maintenant **B** enfoncé. Note : Si vous appuyez sur **B** alors que vous pointez certains objets autour de vous, vous pouvez obtenir des informations sur ces objets.



► VISER

Si vous placez le viseur à proximité d'ennemi ou de certains objets tout en appuyant sur **B**, vous pourrez les viser et les placer au centre de votre point de vue. Note : les objets que vous pouvez viser apparaissent en rouge.



► INDICATEUR DE CIBLE VERROUILLÉE

Si vous pointez une cible tout en maintenant **B** enfoncé, vous verrouillerez cette cible. Vous pouvez alors tirer un missile en appuyant sur **A**.



ÉCRAN DE LA CARTE

Appuyez sur **+** durant une partie pour accéder à l'écran de la carte, où vous pouvez vérifier la position actuelle de Samus ainsi que le lieu où elle doit se rendre. Appuyez sur **1** pour accéder à des informations et sélections diverses.

VISUALISER LA CARTE

Faites défiler la carte avec **+** et utilisez **A** pour faire un zoom vers l'avant ou vers l'arrière.



► SÉLECTION DU SECTEUR

Les secteurs dans lesquels Samus s'est déjà rendue sont indiqués. Choisissez un secteur pour changer la carte affichée.

► STATUT

Voir les équipements, les propriétés de combinaisons et les techniques que Samus a à sa disposition.

► PERSONNAGES

Accéder aux fichiers et informations concernant les personnages rencontrés dans le jeu.

► SITUATION

Sélectionner Situation pour accéder à un résumé de ce qui s'est passé jusque-là.

SAUVEGARDER LA PARTIE

SAUVEGARDE

Positionnez-vous au centre d'un terminal de navigation pour sauvegarder votre progression dans le jeu. Votre énergie et votre stock de missiles seront remplis par la même occasion.



À PROPOS DE LA SAUVEGARDE

Vous pouvez créer jusqu'à trois fichiers de sauvegarde. Afin de sauvegarder votre progression dans le jeu, vous aurez besoin de 1 bloc libre dans la mémoire de la console Wii.

* N'éteignez pas la console Wii et n'appuyez pas sur le bouton POWER ou le bouton RESET pendant la sauvegarde.

* Pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire de la console Wii ou comment les transférer sur une carte SD (vendue séparément), veuillez vous reporter au mode d'emploi de la Wii - Chaînes et paramètres.

OBJETS

FIN DE PARTIE

Si vous perdez toute votre énergie, votre partie est terminée et un écran vous proposant de continuer s'affiche. Choisissez OUI pour continuer la partie à partir de votre dernier point de sauvegarde ou d'un point de contrôle. Si vous choisissez NON, vous terminerez votre partie et retournerez à l'écran titre.



À PROPOS DES POINTS DE CONTRÔLE

Durant votre progression dans le jeu, vous pourrez parfois recommencer à partir de certains points de contrôle. Les points de contrôle ne sont pas sauvegardés. Ainsi, si vous choisissez NON à l'écran de fin de partie ou si vous éteignez la console, vous recommencerez à partir de votre dernier point de sauvegarde la prochaine fois que vous jouerez à cette partie.

► CONCENTRATION

Si vous tenez la manette Wii Remote à la verticale et appuyez sur **A** pendant un certain temps, une partie de votre énergie sera récupérée et votre stock de missile sera rempli. Veuillez noter que vous pouvez remplir votre stock de missiles à tout moment, mais que vous pouvez uniquement regagner votre énergie si votre jauge d'énergie est rouge (lorsqu'elle descend sous un certain niveau).

- Pour récupérer de l'énergie, appuyez sur **A** et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que votre jauge soit pleine.
- Si vous subissez des dommages pendant que vous effectuez une concentration, le remplissage et la récupération seront interrompus.



Des objets sont dissimulés dans divers endroits du jeu. Chaque catégorie d'objet sert à améliorer les capacités de Samus ou de son équipement.

► RÉSERVE D'ÉNERGIE



Augmente votre capacité d'énergie.

► RÉSERVE DE MISSILES



Augmente la capacité du stock de missiles.

► RÉSERVE DE RÉCUPÉRATION



Augmente la quantité d'énergie regagnée avec une concentration. Le niveau d'énergie requis pour pouvoir effectuer une concentration augmente également.

► MODULE D'ÉNERGIE



Ramassez quatre modules pour obtenir une réserve d'énergie de plus.

► MODULE DE CHARGE



Accélère le remplissage de la jauge de charge.

ÉQUIPEMENTS ET TECHNIQUES

Au fil de votre progression dans le jeu, alors que de nouveaux équipements ou combinaisons sont autorisés ou acquis, Samus pourra utiliser davantage de techniques, et ses combinaisons et rayons deviendront plus puissants.

COMBINAISONS

1 COMBINAISON DE PUISSANCE

La combinaison de puissance est celle portée par Samus au début du jeu. Vous obtiendrez de nouvelles combinaisons au fil de votre progression dans le jeu.

2 COMBINAISON VARIA

Protège des dommages dus à la chaleur et réduit l'impact des attaques ennemies.

3 COMBINAISON DE GRAVITÉ

Annule les effets des liquides et de l'hypergravité tout en réduisant davantage l'impact des attaques ennemies.



4 MORPHOSPHERE



Appuyez sur **(A)** pour activer le mode Morphosphère et ainsi vous déplacer dans des endroits plus étroits. Appuyez sur **(A)** de nouveau pour revenir à l'état normal.

5 BOMBES



En mode Morphosphère, appuyez sur **(1)** pour poser des bombes qui infligeront des dégâts aux ennemis et détruiront certains murs ou sols.

6 BOMBES DE PUISSANCE



En mode Morphosphère, appuyez sur **(1)** et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que la jauge de charge soit pleine, puis relâchez pour poser une bombe de puissance.

En vue normale

En vue d'observation

RAYONS

**1 RAYON NORMAL/
RAYON À CHARGE**

Appuyez sur **(1)** pour tirer un rayon. Appuyez sur **(1)** et maintenez enfoncé jusqu'à ce que la jauge de charge soit pleine, puis relâchez pour tirer un rayon à charge puissant.

2 RAYON DE GLACE

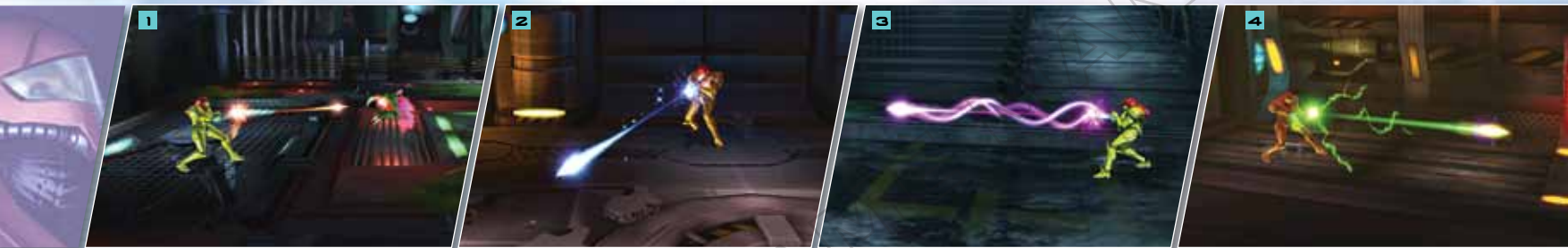
Vous permet de geler certaines cibles. Efficace contre les ennemis à température corporelle élevée, le rayon est également plus puissant. Vous pouvez toujours tirer des rayons à charge.

3 RAYON À ONDES

Peut traverser les objets transparents ou semi-transparentes. Vous pouvez également tirer un rayon à charge avec ce rayon puissant.

4 RAYON PLASMA

Peut traverser des ennemis pour en toucher d'autres. C'est le rayon le plus puissant et vous pouvez également tirer un rayon à charge avec celui-ci.

**5 RAYON À DISPERSION**

Les rayons à charge se disperseront après l'impact.

6 RAYON GRAPPIN

Verrouillez un point d'attache et appuyez sur **(A)** pour vous y agripper à l'aide d'un rayon comparable à une corde. Samus peut alors se balancer tout en restant suspendue grâce au rayon.

**7 MISSILE NORMAL/
SUPER MISSILE**

Verrouillez une cible, puis appuyez sur **(A)** pour lancer un missile. Appuyez sur **(A)** et maintenez enfoncé jusqu'à ce que la jauge de charge soit pleine, puis relâchez pour tirer un super missile puissant (utilise 5 missiles).

**8 MISSILE À TÊTE
CERCHÉUSE**

Maintenez **(A)** enfoncé jusqu'à ce que la jauge de charge soit au maximum pour verrouiller plusieurs cibles à la fois. Puis, relâchez **(A)** pour lancer un super missile et quatre missiles vers quatre cibles supplémentaires.

DIVERS

1 ACCÉLÉRATEUR

Maintenez la même direction enfoncée sur **+** pendant un certain temps pour commencer à courir très vite. Vous causerez également des dommages aux ennemis percutés.

2 TECHNIQUE COMÈTE

Lorsque l'accélérateur est activé, maintenez **2** enfoncé, puis relâchez pour réaliser un saut puissant. N'appuyez sur aucune direction sur **+** pour sauter à la verticale. Appuyez sur **+** lorsque vous relâchez **2** pour sauter dans la direction désirée.

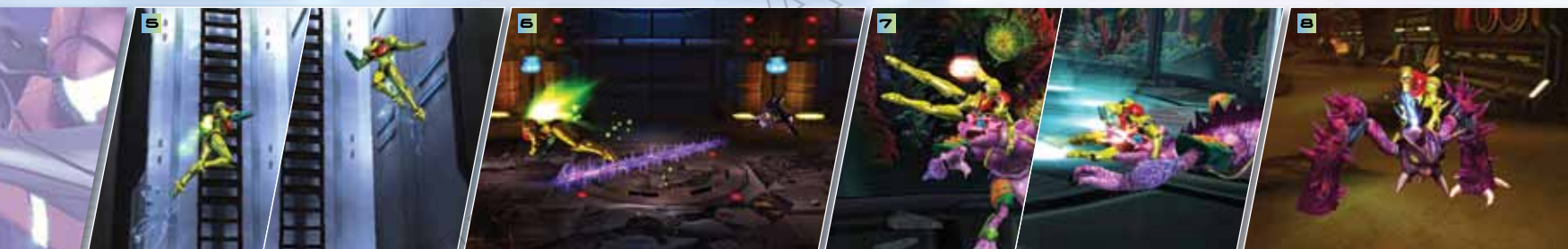
3 SAUT SPATIAL

Appuyez sur **2** durant un saut en vrille pour réaliser un autre saut en vrille.

Note : Si vous appuyez sur **2** de manière répétée, le saut spatial continuera.

4 ATTAQUE EN VRILLE

Lorsque Samus tournoie en sautant, des ondes d'énergie rayonnent de sa combinaison et infligent des dommages aux ennemis qui les touchent.

**5** SAUT ESCALADE

Appuyez dans la direction d'un mur sur **+** et maintenez le bouton enfoncé, puis appuyez sur **2** en faisant preuve de synchronisme pour sauter de paroi en paroi.

Note : Inutile de changer de direction sur **+**.

6 ESQUIVE INSTINCTIVE

Appuyez sur **+** juste avant qu'une attaque ennemie ne vous touche pour l'esquiver. En vue d'observation, dirigez le pointeur à l'extérieur de l'écran.

Note : Appuyez sur **1**, en esquivant pour recharger plus rapidement.

7 COUP DE GRÂCE

Appuyez sur **+** dans la direction d'un ennemi au sol, tout en maintenant **1** enfoncé pour remplir la jauge de charge. Vous serez alors en mesure de lancer une attaque puissante.

8 ASSAULT

Sautez vers un ennemi au bon moment pour lui sauter dessus et la jauge de charge se remplira. Une fois qu'elle est pleine, appuyez sur **1** pour attaquer.

Note : Cela est parfois impossible, en fonction de l'ennemi ou des conditions de combat.

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠️ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

| | | |
|-------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| Convulsiones | Contorsión de ojos o músculos | Pérdida de conciencia |
| Alteración en la visión | Movimientos involuntarios | Desorientación |
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠️ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠️ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede ser necesario seleccionar "Dolby Pro Logic II" a partir del menú de opciones de audio del juego.

HISTORIA

Había ido al planeta SR388 para destruir a los metroides. Había logrado destruir a la reina metroide tras una batalla terrible, pero al prepararme para regresar, nació una cría de metroide delante de mis ojos. Como fui el primer ser que vio la cría, creyó que era su madre.

Pensé que la cría podría ser útil para investigaciones científicas, así que me la llevé de regreso conmigo a la Federación Galáctica.

Después, durante un ataque a la Federación por parte de Mother Brain y los piratas espaciales, la cría cayó en sus manos.

Con fin de rescatar al pequeño, me infiltré en la fortaleza de los piratas espaciales en el planeta Zebes. Fue allí donde me enfrenté al pavoroso poder de Mother Brain, cosa que por poco me acaba. De pronto, sentí una sensación extraordinaria... una fuerza vital que me volvió a la vida.

“¿Cómo sigo viva?...”

El pequeño me había resucitado después de aquel ataque de Mother Brain. Me dio mucho poder... y luego Mother Brain lo destruyó delante de mí.

“Mother... ¡hasta nunca!”.

Mother Brain, los piratas espaciales y los metroides fueron erradicados junto con el planeta Zebes.

No sé cuánto tiempo pasó desde entonces. Iba en mi nave cuando recibí una transmisión inesperada.

Nombre en clave: “Llanto de bebé”.

Una típica señal de socorro con la urgencia de un bebé llorando...

Se le da ese nombre porque el fin de la señal es llamar la atención.

La señal provenía de una zona remota del espacio. Alteré el rumbo de mi nave como si esa hubiera sido mi intención desde siempre.

El llanto de un bebé...

Parecía que lloraba justo por mí...

-Samus Aran-

SELECCIÓN DE IDIOMA

Para jugar este título en español, ajusta la configuración de idioma desde la pantalla de configuración de Wii.



ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder. Ten en cuenta que la consola Wii necesita la versión más actual del menú de la consola para poder reproducir este disco.



Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

⚠️ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

EL LLANTO DE UN BEBÉ...
PARECÍA QUE LLORABA
JUSTO POR MÍ...

COMENZAR

EMPEZAR EL JUEGO

1 Inserta el disco de Metroid: Other M en la ranura de discos de la consola Wii. La consola se encenderá. Al aparecer la pantalla de la derecha, lee las instrucciones de la derecha, y oprime **A**.



2 Sujeta el control Wii Remote™ verticalmente, apunta al Canal Disco y oprime **A**. Aparecerá la pantalla del canal.

Nota: si no se muestra el nombre del juego, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.



3 Señala "Comenzar" y oprime **A**. Verás la pantalla de la correa de muñeca.



4 Oprime **A** al colocarte la correa de muñeca.

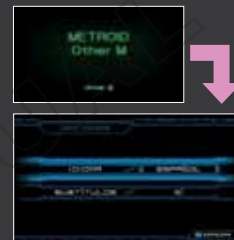


5 Sujeta el control Wii Remote horizontalmente. Aparecerá la pantalla principal.



JUGAR POR PRIMERA VEZ

Al jugar este título por primera vez, aparecerá la pantalla de la derecha. Oprime **2** para ir al menú de opciones. Escoge el idioma de subtítulos que desees y oprime **1** para empezar.



PANTALLA DEL TÍTULO

Si ya tienes datos en la consola, verás una pantalla como la de la derecha. Oprime **2** para ir a la pantalla de selección de datos.



ELEGIR DATOS

Usa **+** para elegir un archivo desocupado al empezar una partida nueva, o escoge el archivo con los datos deseados para continuar con una partida guardada.



Nota: consulta la página 58 para obtener información sobre cómo guardar.

OPCIONES

Aquí podrás ajustar la configuración de los subtítulos.

ELEGIR

JUGAR / Comenzar el juego.

COPIAR / Copiar los datos a otro archivo.

BORRAR / Borrar datos.

Nota: los datos de un archivo no se podrán recuperar al ser borrados. Ten cuidado al borrar datos.

LAS DOS POSICIONES DEL WII REMOTE

Puedes cambiar entre la perspectiva normal o de investigación durante el juego al cambiar la manera en que sujetas el control. Usa las dos perspectivas en distintas situaciones para poder avanzar a lo largo del juego.

PERSPECTIVA NORMAL

La perspectiva normal se muestra al sujetar el control Wii Remote horizontalmente. Esta perspectiva es la más usada en este juego.

Consulta la página 53 para obtener más información sobre los controles del juego.

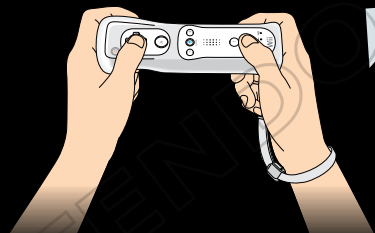
PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN

Sujeta el control verticalmente y apunta a la pantalla para entrar en la perspectiva de investigación. Pasarás a la perspectiva de primera persona.

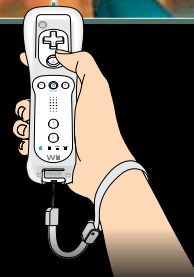
Consulta la página 55 para obtener más información sobre los controles del juego.



Wii Remote™
en posición
horizontal



Wii Remote
en posición
vertical



USA LA PERSPECTIVA NORMAL EN LAS SIGUIENTES SITUACIONES:

- > Al navegar por el nivel.
- > Al entrar en combate.
- > Al entrar en modo Morfosfera o al usar bombas.



USA LA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN EN LAS SIGUIENTES SITUACIONES:

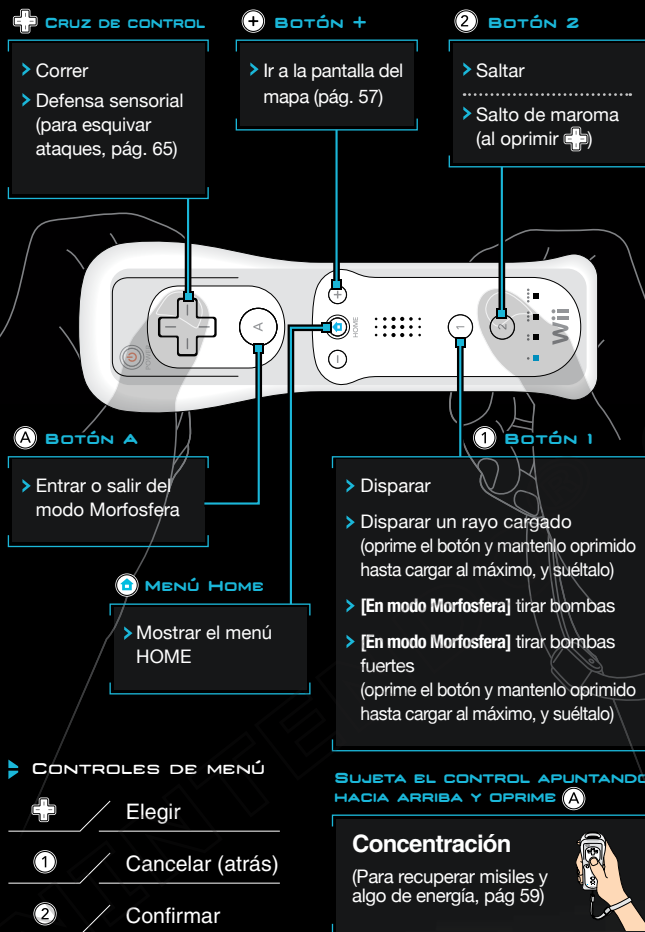
- > Para poder fijar un blanco y disparar un misil.
- > Cuando el camino parezca estar obstruido o para investigar un objeto.
- > Para investigar tus alrededores.



CONTROLES (PERSPECTIVA NORMAL)

Sujeta el control horizontalmente para controlar a Samus en la perspectiva normal. A medida que avances en el juego, adquirirás más habilidades.

Consulta las páginas 61-66 para obtener más información.



53

INFORMACIÓN EN PANTALLA



Cantidad de energía Si pierdes toda tu energía, se acabará el juego (pág. 60).

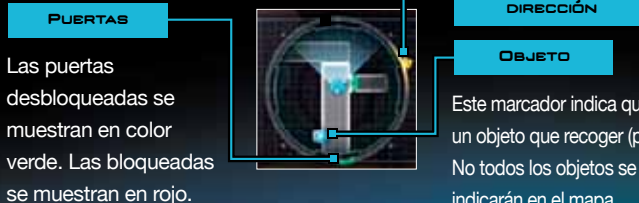
Cantidad de tanques de energía Un tanque contiene 99 unidades de energía. Tu capacidad de energía aumentará al obtener más tanques de energía (pág. 61).

Medidor de carga Oprime y mantén oprimido 1 hasta cargar al máximo para disparar un rayo cargado o tirar una bomba fuerte.

Cantidad de misiles Muestra la cantidad actual y la capacidad máxima de misiles.

MAPA (ZONA ACTUAL)

La flecha ◀ en el centro representa a Samus. El marcador ▶ indica el destino.



54

CONTROLES (PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN)

Sujeta el control verticalmente para controlar a Samus en la perspectiva de investigación. A medida que avances en el juego, adquirirás más habilidades. Consulta las páginas 61-66 para obtener más información.



CONTROLES DEL BOTÓN B

El mirar a tus alrededores con la perspectiva de investigación tiene varios usos.

► MIRAR A LOS ALREDEDORES

Mira en cualquier dirección moviendo la retícula por la pantalla mientras oprimas **B**.

Nota: si oprimes el botón mientras señalas a ciertos objetos, obtendrás información sobre ellos.



RETÍCULA

► RETÍCULA

Apunta con la retícula a un enemigo u objeto mientras oprimas **B** para fijar el blanco al centro de la pantalla.

Nota: los objetos que puedas fijar se mostrarán en rojo.



BLANCO

► BLANCO FIJADO

Apunta con la retícula y oprime **B** para fijar el blanco, y oprime **A** para disparar un misil.



BLANCO FIJADO

PANTALLA DEL MAPA

Oprime **+** durante el juego para ir a la pantalla del mapa. Ahí podrás ver la ubicación de Samus y su próximo destino. También puedes oprimir **1** para obtener otra información.

CÓMO USAR LA PANTALLA DEL MAPA

Desplaza el mapa con **+**, y cambia el tamaño con **A**.



► SELECCIÓN DE SECTOR

Aquí encontrarás mapas de cada sector que hayas descubierto. Escoge el mapa del sector que quieras ver.

► ESTADO

Aquí encontrarás información sobre las habilidades actuales de Samus, su armadura y los controles.

► PERSONAJES

Aquí encontrarás información sobre los personajes que conozcas a lo largo del juego.

► HISTORIA

Aquí encontrarás resúmenes de los acontecimientos de la historia según la vayas descubriendo.

GUARDAR LA PARTIDA

GUARDAR

Pasa a la plataforma al centro de la cabina de navegación para guardar tu progreso. También recuperarás toda tu energía y tus misiles.



INFORMACIÓN SOBRE EL PROCESO DE GUARDAR

Puedes crear tres archivos de datos distintos como máximo. Necesitarás 1 bloque libre en la memoria de la consola para poder guardar tu partida.

*No apagues la consola ni oprimas RESET mientras el juego se esté guardando.

*Para obtener información acerca de cómo borrar archivos de la memoria de la consola o cómo copiarlos a una tarjeta SD (a la venta por separado), consulta el manual de operaciones de la consola Wii - Canales y configuración.

OBJETOS

FIN DEL JUEGO

Al perder toda tu energía, se acabará el juego y aparecerá la pantalla de "continuación". Si eliges "Sí", podrás reanudar la partida desde el último lugar en que hayas guardado o del último punto de control que hayas pasado. Si eliges "NO", terminará el juego y volverás a la pantalla principal.



ACERCA DE LOS PUNTOS DE CONTROL

Puedes reanudar el juego desde estos puntos a medida que avances en el juego. Los puntos de control no se guardan, por lo tanto, si eliges "NO" en la pantalla de continuación o apagas la consola, perderás todo el progreso que no esté guardado.

► CONCENTRACIÓN

Si sujetas el control apuntando hacia arriba y oprimes **A** por cierta cantidad de tiempo, recuperarás una porción de tu energía y todos tus misiles. Aunque puedes recargar misiles en cualquier momento, solo podrás recuperar energía cuando la barra de energía se vuelva roja (lo cual ocurre si pierdes cierta cantidad de energía).

- Para concentrarte, oprime **A** hasta que se llene la barra de energía.
- Si recibes un ataque mientras te concentras, no te recuperarás.

59

BARRA DE ENERGÍA



Encontrarás objetos especiales escondidos por todas partes. Cada objeto que recojas aumentará las habilidades de Samus.

► TANQUE DE ENERGÍA



Incrementará la cantidad de tanques que tienes por una unidad.

► TANQUE DE MISILES



Aumentará la cantidad máxima de misiles que puedes cargar por una unidad.

► TANQUE DE RECUPERACIÓN



Aumentará la cantidad de energía que puedes recuperar mediante la concentración. También subirá el nivel de energía al cual puedas usar la concentración.

► MÓDULOS DE ENERGÍA



Junta cuatro módulos para obtener un tanque de energía.

► MÓDULO DE CARGA ACCELERADA



Aumentará la rapidez con la cual cargas tus armas.

60

PODERES Y HABILIDADES

A medida que avances por el juego, obtendrás nuevas habilidades y aumentará el poder de las armas y armaduras de Samus.



ARMADURAS

1 ARMADURA NORMAL

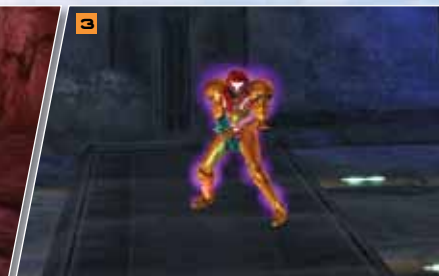
Esta armadura se transformará y se volverá más fuerte con nuevas habilidades conforme avances en el juego.

2 ARMADURA VARIA

Disminuye el daño térmico y reduce el daño de los ataques enemigos.

3 ARMADURA GRAVITATORIA

Anula los efectos de los líquidos y las gravedades fuertes y reduce también el daño de los ataques enemigos.



4 MORFOSFERA



Oprime (A) para entrar en modo Morfosfera y navegar por espacios pequeños. Vuelve a oprimir (A) para volver al modo normal.

5 BOMBAS



Oprime (1) en modo Morfosfera para tirar una bomba que causa daño a enemigos y rompe algunas superficies.

6 BOMBA FUERTE



Oprime y mantén oprimido (1) hasta cargar al máximo, después suéltalo para tirar una bomba muy potente.



Control en posición normal



Control en posición de investigación

BOMBAS

RAYOS

1 RAYO NORMAL/ RAYO CARGADO

Oprime **1** para disparar un rayo. Mantén oprimido **1** hasta cargar al máximo y suéltalo para disparar un rayo cargado.

2 RAYO DE HIELO

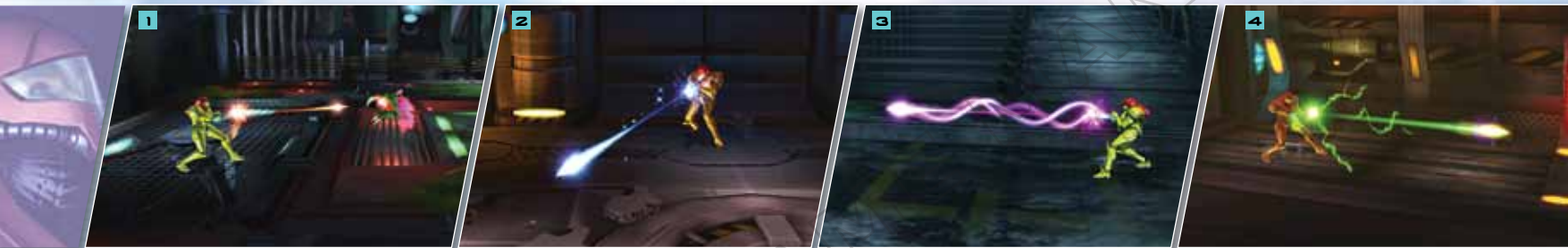
Incorpora energía de hielo a tus disparos y congela objetivos con el rayo cargado. También aumenta la fuerza del rayo.

3 RAYO DE ONDAS

Este rayo permite que tus disparos penetren objetos transparentes o semitransparentes. También se puede cargar para aumentar la fuerza.

4 RAYO DE PLASMA

Es el rayo más potente. Causa mucho daño y puede penetrar la materia. También se puede cargar para aumentar la fuerza.

**5 RAYO DIFUSOR**

Permite disparar un rayo cargado que se difracta al impacto.

6 HAZ DE ALCANCE

Fija un rayo con forma de cuerda a un punto de enganche para luego usarlo para colgarte de él y alcanzar así a lugares elevados.

7 MISIL NORMAL / SÚPER MISIL

Oprime **A** tras fijar un blanco y suelta para disparar un misil. Mantén oprimido **A** hasta cargar al máximo y dispara para lanzar un misil muy potente que gasta 5 misiles normales por uso.

8 MISIL MÚLTIPLE

Carga un súper misil y, cuando haya varios objetivos fijados, dispara para lanzar un súper misil junto con un máximo de cuatro misiles normales simultáneamente.

OTROS

1 ACELERACIÓN

Mantén oprimido **+** y corre sin parar. Esta habilidad permite a Samus correr a gran velocidad y dañar todo lo que encuentre a su paso.

2 TÉCNICA COMETA

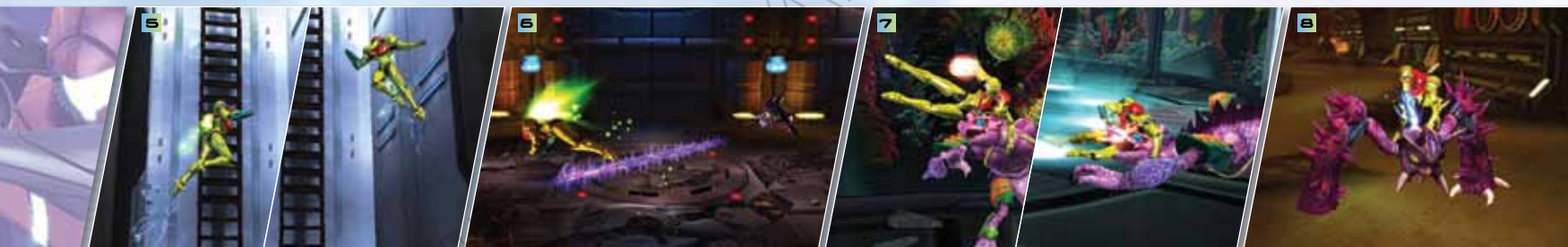
Oprime **A** al ir con aceleración y suelta **2** y **+** a la vez para dar un gran salto vertical. Suelta **2** sin soltar **+** para saltar en otra dirección.

3 SALTO ESPACIAL

Al dar un salto de maroma, oprime **2** repetidamente para realizar múltiples saltos en el aire.

4 ATAQUE ESPIRAL

Crea ondas de energía que dañan a los enemigos alrededor de Samus mientras da maromas.

**5 SALTO TREPADOR**

Mantén oprimido **+** hacia una pared y oprime **2** en el momento justo para subir. No hace falta cambiar de dirección con **+**.

6 DEFENSA SENSORIAL

Oprime **+** justo antes de recibir un ataque enemigo (o mueve la retícula hacia afuera de la pantalla al estar en perspectiva de investigación) para esquivarlo sin sufrir daños. Oprime **1** al esquivar para cargar tu arma al instante.

7 GOLPE DE GRACIA

Acércate al enemigo caído y oprime **1** y **+** a la vez en dirección del enemigo. Carga al máximo para atacar con fuerza.

8 ASALTO

Salta sobre un enemigo para subirte a él y oprime **1** tras cargar al máximo para atacar.

Nota: esta técnica no siempre es posible dependiendo del tipo de enemigo o situación.

HABILIDADES ESPECIALES