

IM-DOL-G2MP-ESP



METROID™

PRIME 2

ECHOES



NINTENDO
GAMECUBE™



MANUAL DE INSTRUCCIONES

METROIDDATABASE.COM

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Gracias por adquirir METROID PRIME™ 2 ECHOES para tu consola NINTENDO GAMECUBE™.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.



ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA SIMULTÁNEA A UN MÁXIMO DE CUATRO JUGADORES CON SUS RESPECTIVOS MANDOS.



ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) PARA GUARDAR PARTIDAS, CONFIGURACIONES O ESTADÍSTICAS.



ATENCIÓN: ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA FUNCIONAR SOLAMENTE EN TELEVISORES QUE DISPONGAN DEL MODO PAL 60 HZ.

ESTE JUEGO SE PRESENTA CON SONIDO DOLBY PRO LOGIC II. PARA PODER DISFRUTAR DEL SONIDO ENVOLVENTE EN LOS JUEGOS QUE LLEVAN EL LOGOTIPO DE DOLBY PRO LOGIC II, NECESITARÁS UN RECEPTOR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC O DOLBY PRO LOGIC IIX. DICHOS RECEPTORES SE VENDEN POR SEPARADO.



© 2004 NINTENDO.

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

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

© 2004 NINTENDO.

METROIDDATABASE.COM

Índice

Una guerra entre dos mundos	4
Solo modo PAL 60 Hz	5
Empezar a jugar	6
Controles	8
Interfaz de Samus	10
Un planeta dividido	12
Equipamiento de Samus	14
Visores	16
Modo Morfosfera	18
Módulos de mejora del traje	19
Red de Datos	20
Modos Multijugador	22
Créditos	24



Una guerra entre dos mundos

Hace mucho tiempo, una raza conocida como los Luminarios se estableció en el planeta Éter tras errar durante ciclos por el Universo. En este, su nuevo hogar, anhelaban llevar una existencia pacífica. Estudiaron el planeta y sus animales, y supieron explotar la rica energía que hallaron en él: la Luz de Éter. Los Luminarios querían preservar los recursos de que disponían para alargar la vida del planeta y decidieron construir unos templos sagrados donde almacenarían esta Luz. Construyeron tres templos, uno en cada asentamiento luminoso, y los conectaron al Gran Templo, el más sagrado de todos. Así disfrutaron de una época dorada de paz y prosperidad, y se sintieron dichosos.

Pero la paz no duró. La Edad Dorada acabó cuando un enorme meteorito cayó sobre Éter. La tierra fue abrasada; los mares, convulsionados; y el planeta entero quedó cubierto con un velo tenebroso... y eso no fue todo. La explosión y la energía del meteorito abrieron una falla en el espacio-tiempo de Éter, creando un planeta gemelo en una dimensión paralela. No tardaron en aparecer las primeras grietas dimensionales que unían ambos mundos, y por ellas llegó una raza de seres siniestros que sembró Éter de violencia y muerte. Los Luminarios los llamaron "los Oscuros". Pronto crearon portales dimensionales para seguir a aquellos seres infernales hasta el mundo del que procedían, un mundo que conocerían como Éter Oscuro.

Éter Oscuro era un reflejo perverso del otro Éter, con una atmósfera envenenada de la que los Luminarios pronto tuvieron que retirarse. Y los Oscuros continuaron asediando Éter. Aprendieron a poseer a los animales para volverlos contra los Luminarios. Luego aprendieron a poseer a los propios Luminarios. Al final, estos no tuvieron más remedio que volver al mundo oscuro y luchar. Crearon cristales que actuaban como oasis protectores contra la atmósfera del planeta y lucharon con uñas y dientes contra la Horda de los Oscuros. La guerra se hizo más sangrienta y duró hasta que los Luminarios se convencieron de que era imposible vencer a los Oscuros en su mundo, y los Oscuros, de que el poder de la Luz de Éter era devastador.

Aquella situación no podía durar eternamente. La energía planetaria se había dividido entre los dos mundos y ambos necesitaban controlarla. Los Luminarios crearon una máquina para absorber la energía de Éter Oscuro, pero la expedición que iba a poner fin a la guerra acabó en tragedia. Ahora los Oscuros tenían el preciado artefacto y comenzaron a usarlo contra sus creadores. Los templos luminarios cayeron uno tras otro. Solo el Gran Templo resistía. Ahora ese templo era lo único que impedía la desaparición de Éter... y la de los Luminarios.

Fue entonces cuando apareció un nuevo factor en el conflicto. Una nave de la Federación que perseguía a unos piratas desapareció en Éter. La Federación firmó entonces un nuevo contrato con Samus Aran...

Términos del contrato:

Localizar y prestar asistencia a los soldados de la Federación.

SOLO modo PAL 60 Hz

ATENCIÓN: este juego solo funcionará en el **modo PAL 60 Hz**. El **modo PAL 60 Hz** permite disfrutar del juego con imágenes de gran calidad. Permite el uso de pantalla completa con imágenes nítidas y una velocidad óptima, lo que asegura una experiencia de juego excelente. Nintendo desea que los jugadores de METROID PRIME 2 ECHOES disfruten del juego en las mejores condiciones posibles, por ello hemos desarrollado el juego solo para el **modo PAL 60 Hz**, que garantiza una calidad óptima. No obstante, algunos televisores antiguos, no permiten utilizar juegos en el **modo PAL 60 Hz**, por lo que los jugadores que los utilicen podrían tener problemas al jugar en su televisor.



Cuando pulses el Botón POWER de encendido (POWER) de la consola, aparecerá el logotipo de NINTENDO GAMECUBE en el **modo PAL 50 Hz** en la pantalla del televisor. Después, aparecerán imágenes en el **modo PAL 60 Hz**, tal y como se muestra aquí. En algunos casos, dependiendo del televisor y del cable que estés utilizando, no podrás ver estas imágenes. Si tu televisor tiene una conexión RGB, disfrutarás de unas imágenes más nítidas utilizando un cable RGB. Si no aparece la **pantalla de selección de juego** en tu televisor, o si la imagen se desplaza hacia arriba o hacia abajo, es posible que tu televisor no funcione en el **modo PAL 60 Hz**. Para saber si tu televisor funciona en el **modo PAL 60 Hz**, consulta el manual de instrucciones o pregúntale al fabricante.

Nintendo desea que disfrutes de un juego con la máxima calidad posible. Si tu televisor no funciona en el **modo PAL 60 Hz**, y como consecuencia de ello no puedes disfrutar de tu juego correctamente, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor de Nintendo (consulta la parte trasera de este manual de instrucciones para obtener más información). Esto no afecta a tus derechos.

ADVERTENCIA SOBRE SALUD Y SEGURIDAD
ANTES DE COMENZAR A JUGAR, LEE CON ATENCIÓN EL MANUAL DE PRECAUCIONES E INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR, EN EL QUE SE RECIBE INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA TU SALUD Y SEGURIDAD.
SI DESEAS SOLICITAR UNA COPIA ADICIONAL, LLAMA AL SERVICIO DE ATENCIÓN AL CONSUMIDOR DEL CLUB NINTENDO O VISITA ESTA PÁGINA WEB: www.nintendo-europe.com/consumerinformation/

Empezar a jugar

Coloca el disco de METROID PRIME™ 2 ECHOES en tu NINTENDO GAMECUBE, cierra la tapa y enciende la consola. Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START/PAUSE para abrir el **menú principal**.

El idioma del juego dependerá del idioma en el que esté configurada la consola NINTENDO GAMECUBE. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de estos idiomas, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.)

Si quieres cambiar el idioma del juego, deberás cambiar el idioma configurado en tu consola. Para saber cómo hacerlo, consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE.

Crear un archivo

Inserta una Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE en la Ranura A con al menos 3 bloques libres para poder crear un archivo de METROID PRIME 2 ECHOES.

Consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE para obtener información sobre cómo formatear la tarjeta de memoria o borrar los archivos que contiene.



Pantalla del título



Menú principal

Usa el Stick de Control para seleccionar UN JUGADOR y pulsa el Botón A. Para enfrentarte a tus amigos en una partida de varios jugadores, selecciona MULTIJUGADOR (ver página 22). Si es la primera vez que juegas, selecciona uno de los tres archivos vacíos disponibles (NUEVA PARTIDA) y pulsa el Botón A. Cuando tengas guardada una partida, selecciona el archivo correspondiente para continuar la partida desde donde la dejaste.

Para poder guardar una partida en METROID PRIME 2 ECHOES, tendrás que localizar una de las Estaciones de Guardado que hay repartidas por Éter. Cuando encuentres una, entra en la estación, responde SÍ a la pregunta de si quieres guardar, y pulsa el Botón A. La partida se guardará en la tarjeta de memoria de la Ranura A.

Borrar archivos

Para borrar una partida, pulsa el Botón Z, selecciona el archivo correspondiente y pulsa el Botón A. Recuerda: si borras un archivo, no podrá recuperarse: ¡ten mucho cuidado!

OPCIONES

Si quieres modificar algún ajuste del juego, ve a la sección OPCIONES del **menú principal** y pulsa el Botón A. Selecciona el archivo para el que deseas cambiar los ajustes y pulsa otra vez el Botón A. También podrás modificar los ajustes en medio de la partida. Para hacerlo, pulsa START/PAUSE y selecciona OPCIONES en la **pantalla Red de Datos**.

VISORES

Ajusta la opacidad del visor y del casco de Samus. Elige si quieres jugar con sistema de ayuda y si deseas que el casco oscile durante el juego.

PANTALLA

Ajusta el brillo, las dimensiones y la colocación de la pantalla de juego.

SONIDO

Ajusta el volumen de la música y los efectos de sonido, y elige entre ESTÉREO, SURROUND o MONO.

CONTROLES

Aquí puedes invertir el eje vertical del mando para adaptarlo mejor a tu manera de jugar. También puedes activar y desactivar la función de vibración.



Estación de Guardado

Controles

Botón L

Fijar el blanco sobre enemigos. Escanear objetivos con el Visor de Escaneo (ver página 16). Usar el Rayo Enganche (ver página 19).

Stick de Control

Moverse. Mirar alrededor (con el Botón R).

+ Panel de Control

Seleccionar el tipo de visor (ver página 16).

START/PAUSE

Detener el juego y abrir la Red de Datos de Samus (ver página 20).

Stick C

Seleccionar el tipo de rayo. (ver páginas 14 – 15).

Botón R

Mirar alrededor (con el Stick de Control). Activar Aracnosfera en modo Morfosfera (ver página 18).

Botón Z

Abrir el mapa (ver página 20).

Botón Y

Disparar misiles. Disparar Combos de Recarga (con el Botón A). Colocar Bombas de Energía en modo Morfosfera (ver página 18).

Botón X

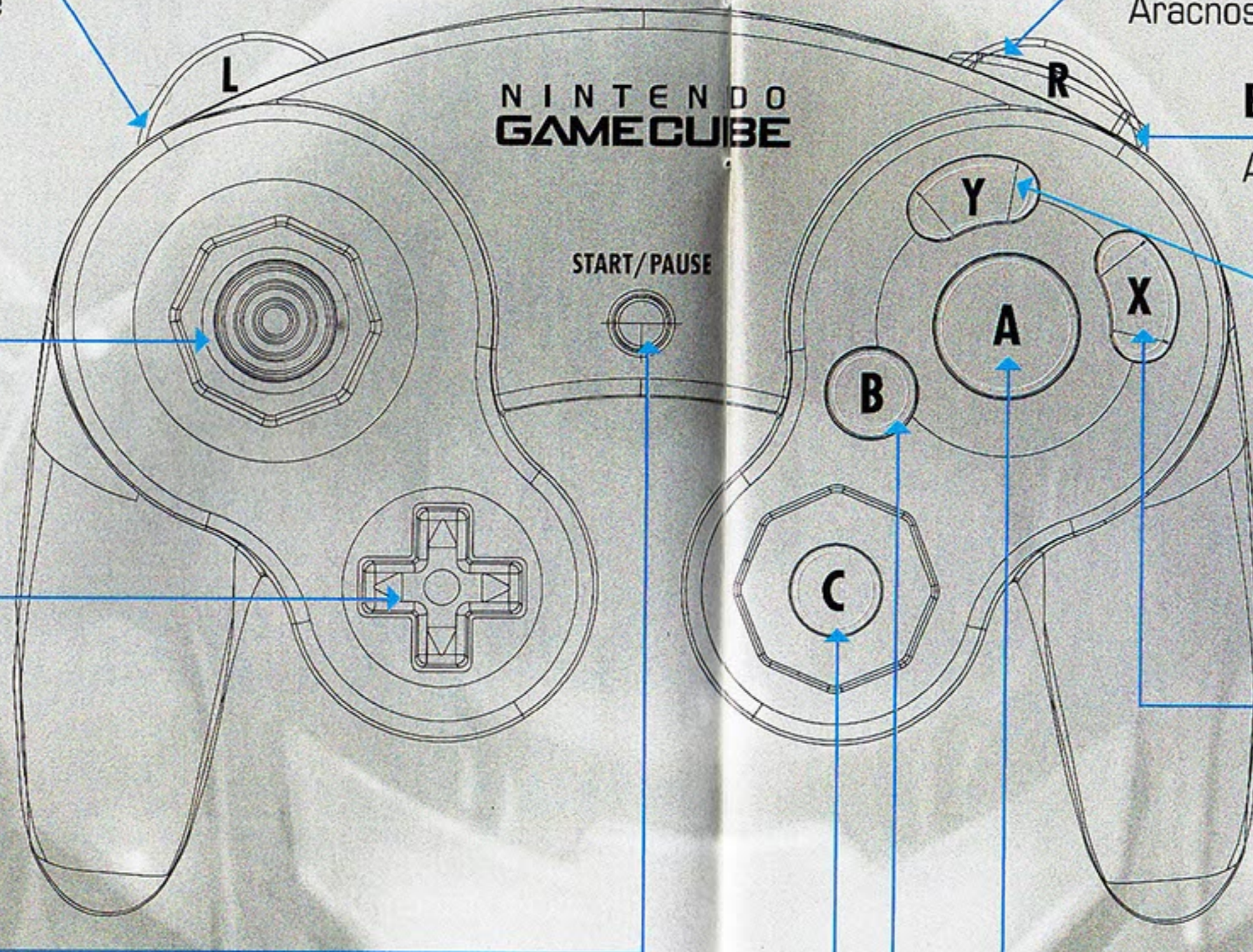
Activar y desactivar el modo Morfosfera.

Botón A

Disparar rayo (mantener pulsado para cargar). Colocar Bombas en modo Morfosfera (ver página 18).

Botón B

Saltar. Saltar a un lado y a otro con el objetivo fijado. Activar Turbo en modo Morfosfera (ver página 18). Activar Módulo Acuático tras realizar el Salto Espacial (ver página 19).



POSICIÓN NEUTRAL DEL MANDO

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.



Interfaz de Samus

Explorarás Éter desde el punto de vista de Samus, así que será mejor que conozcas bien su interfaz. Todos los datos que aparecen en ella son esenciales para sobrevivir.

Radar

La cuña de la parte superior del radar circular es el campo de visión de Samus. Los enemigos aparecen como puntos de color naranja.

Detector de riesgo

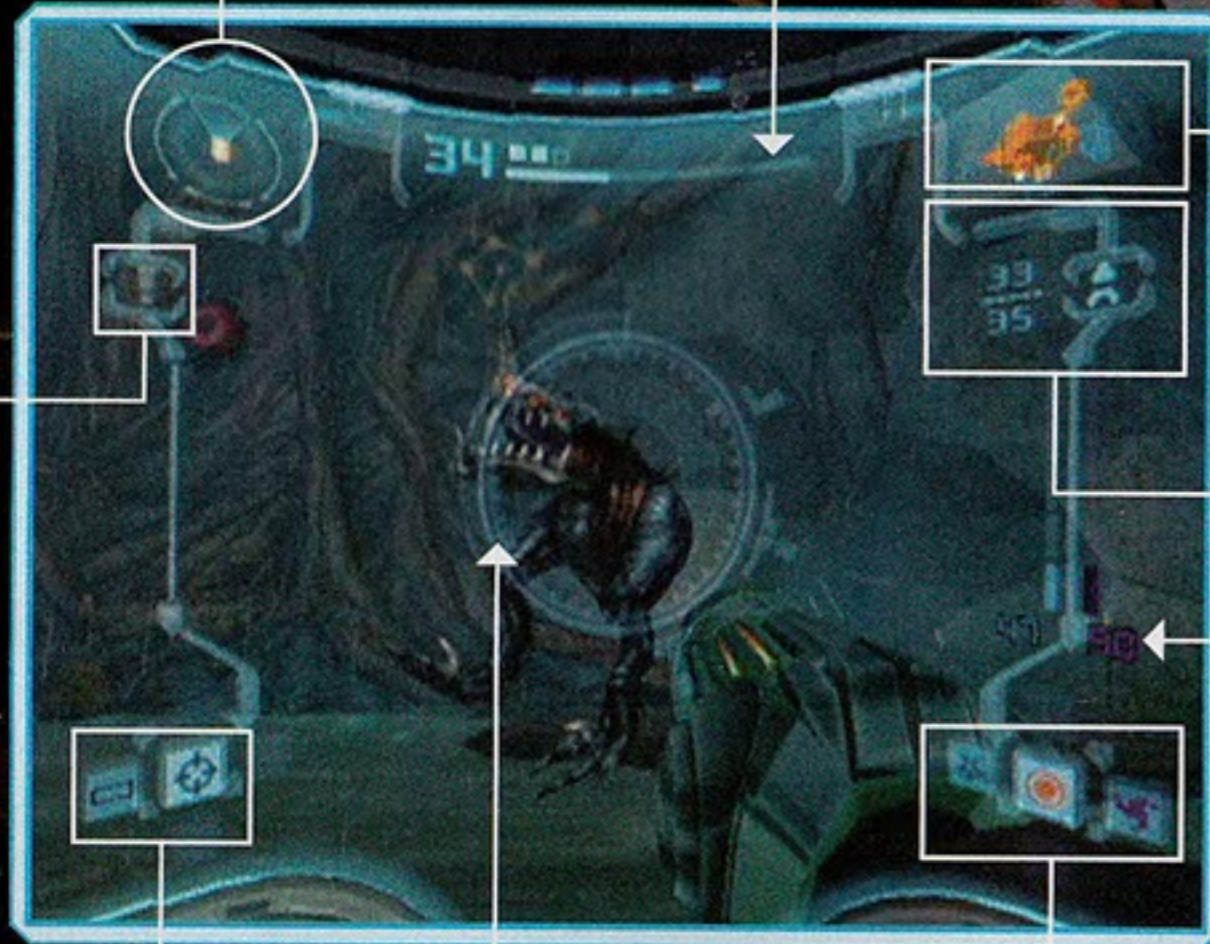
Esta barra te indicará si hay algún peligro cercano. Subirá o bajará de acuerdo con el nivel de peligro.

Visores

Estos símbolos representan los distintos visores que tiene Samus. Cada visor está asignado a una de las direcciones del **+** Panel de Control. Para seleccionar uno, pulsa la dirección correspondiente (ver página 16).

Objetivo reticular

El objetivo se fija sobre los enemigos de forma automática. Pulsa el Botón L para fijarlo sobre el objetivo que esté resaltado. Ten en cuenta que su aspecto cambiará según el visor que utilice Samus (ver página 16).



Reservas de energía

El número y la barra horizontal indican el nivel de energía de Samus. Los bloques de la parte superior indican los Tanques de Energía de reserva.

Mapa

Lugar en el que te encuentras, con las salidas resaltadas. Si pulsas el Botón Z, verás el mapa de toda la zona a pantalla completa (ver página 20).

Reservas de Misiles

Número de Misiles que Samus tiene en reserva. Cuando estén listos para ser disparados, el icono se hará más visible.

Munición de Rayo de Luz y de Rayo Oscuro

Cuando Samus consiga estos rayos, aquí aparecerán las reservas de munición de cada arma (ver página 15).

Rayos

Estos símbolos indican las diferentes armas de Rayo que tiene Samus. Cada Rayo está asignado a una de las direcciones del Stick C. Para seleccionar uno, pulsa la dirección correspondiente (ver páginas 14 – 15).

Un planeta dividido

Poco después de comenzar el juego, Samus atravesará un portal y viajará por vez primera a Éter Oscuro, el mundo envenenado, reflejo distorsionado de la tierra de los Luminarios. A lo largo de su aventura, viajar entre los dos mundos se revelará fundamental para resolver enigmas y moverse por los complejos entresijos de las áreas principales.

Éter

El planeta que los Luminarios hicieron su hogar fue, en otro tiempo, un mundo idílico. Pero la devastación que provocó el meteorito que creó Éter Oscuro, acabó con gran parte de su belleza original.

Las verdes llanuras de Agón fueron abrasadas y convertidas en un árido desierto. Los bosques de Torvus fueron engullidos por el mar y transformados en ciénagas. Por todo el mundo, las bestias salvajes florecieron.



Tierras del Templo



Fortaleza del Santuario

Samus encontrará en su camino restos de la civilización luminaria, así como maquinaria y armamento de la Federación y de los piratas espaciales.



Yermos de Agón



Ciénagas de Torvus

Éter Oscuro

El hermano gemelo de Éter es el hogar de los Oscuros, cuyo único fin es aniquilar a los Luminarios. La atmósfera del planeta es muy corrosiva incluso para Samus, a pesar de la protección del traje. Cuando obtenga el Traje Oscuro, el peligro será mucho menor.

Por suerte para Samus, los Luminarios encontraron la forma de crear zonas seguras en Éter Oscuro a través de cristales de luz que instalaron por todo el planeta. Los cristales no solo protegen de su atmósfera nociva, sino que también repelen a los Oscuros. También colocaron numerosas balizas de luz que, a diferencia de los cristales, son inestables y deben ser activadas por un disparo de Rayo. El efecto de estos artefactos luminarios dura más tiempo cuando son alcanzados por Rayos de Luz, pero la energía del Rayo Oscuro puede anularlos completamente. Dentro de las zonas seguras, Samus recuperará energía poco a poco; fuera de ellas, la perderá rápidamente.

Portales

Los portales son el medio que utiliza Samus para viajar entre los dos mundos. Muchos de ellos estarán inactivos y Samus tendrá que activarlos disparando el Rayo Oscuro o el Rayo de Luz, o poniendo en marcha dispositivos alienígenas por medio del escáner. Para avanzar por el laberinto de túneles y cámaras de ambos mundos, tendrás que atravesar una y otra vez estos portales y resolver enigmas en los dos lados, así que no olvides dónde se encuentra cada portal y utilízalos a menudo.



Cristal de luz



Baliza de luz



Portal de luz



Portal oscuro

Equipamiento de Samus

Samus encontrará en su camino artefactos que mejorarán tanto su arsenal como el blindaje de su traje, además de ayudarla a acceder a nuevas zonas. Enseguida adquirirá, por ejemplo, el módulo que le permitirá transportar energía planetaria y devolverla a los templos de los Luminarios. También conseguirá el Módulo de Traducción para abrir las puertas luminarias, aunque deberá actualizarlo varias veces durante el juego (ver página 17).

Samus encontrará muchas armas nuevas y todas ellas serán determinantes para conseguir la victoria. Una de las novedades de este juego es el sistema de munición de los rayos Oscuro, de Luz y Aniquilador. Samus tendrá que conseguir munición para recargar estas armas.

Traje Climático

El traje estándar de Samus, creado por los Chozo, es ahora más fuerte con el módulo del Traje Climático. Le proporciona protección en combate y aumenta su resistencia física. Además, su sistema de respiración artificial le permite sobrevivir bajo el agua y en el espacio sin equipamiento adicional.



Traje Climático

Traje Oscuro

Una vez que Samus encuentre el Traje Oscuro, el efecto corrosivo de la atmósfera de Éter Oscuro no la afectará tanto. Sin embargo, seguirá siendo vulnerable a los ataques de materia oscura y a ciertos elementos de gran toxicidad.



Traje Oscuro

Rayo estándar

Puedes hacer varios disparos seguidos pulsando repetidamente el Botón A. No obstante, es mucho más potente cuando se recarga manteniendo pulsado el Botón A. Este tipo de disparo recibe el nombre de Rayo Recarga. (Mientras mantienes pulsado el Botón A, el arma ejerce una fuerza de atracción sobre objetos cercanos que puede resultarte muy útil). El Rayo puede abrir puertas de color azul y tiene munición ilimitada.



Rayo estándar

Rayo Oscuro

Anula los cristales de luz y es muy efectivo contra los enemigos del lado luminoso de Éter. Cárgalo para disparar un Haz Oscuro que inmovilizará brevemente al enemigo. El Rayo Oscuro permite abrir puertas de color violeta.



Rayo Oscuro

Rayo de Luz

Dispara descargas que pueden atravesar a los enemigos y prenderles fuego. Úsalo para energizar cristales de luz y contra los enemigos oscuros. Cárgalo para disparar un extenso Haz de Luz que carbonizará a quien encuentre a su paso. El Rayo de Luz puede abrir puertas blancas.



Rayo de Luz

Rayo Aniquilador

Su disparo puede alcanzar varios objetivos y genera ondas sónicas que alteran el funcionamiento de dispositivos sonoros. Es efectivo contra enemigos oscuros y de luz. Cárgalo para disparar un Haz Sónico.



Rayo Aniquilador

Lanzamisiles

Pulsa el Botón Y para disparar un Misil que irá directo hacia su objetivo. Abre puertas de color rojo y destruye objetos de alrebite. Por todo el juego hay módulos que permiten añadir cinco misiles más al cargador. El disparo de misiles puede combinarse con la recarga de rayo para lanzar un disparo de gran potencia, denominado Combo de Recarga. Para disparar uno de estos combos, deberás encontrar primero el módulo correspondiente. Cuando lo tengas, selecciona el rayo apropiado, cárgalo pulsando el Botón A y pulsa el Botón Y para disparar.



Lanzamisiles

Localizador

Con él podrás disparar contra varios objetivos al mismo tiempo. Mantén pulsado el Botón Y y usa el Botón R y el Stick de Control para mover el punto de mira y fijarlo en un máximo de cinco objetivos. También podrás disparar cinco veces sobre un mismo objetivo.



Disparo con Localizador

Visores

El traje, la herramienta más importante de Samus, está dotado de diferentes visores que le proporcionan información esencial para sobrevivir. Al principio del juego tendrá dos: el Visor de Combate y el Visor de Escaneo. A medida que avanza en el juego, obtendrá otros dos. Para acceder a estos visores, no tienes más que pulsar la dirección correspondiente del **+** Panel de Control.

Visor de Combate

Este es el visor estándar y proporciona toda la información básica que Samus necesita (ver páginas 10 – 11).

Visor de Escaneo

Los objetivos escaneables de tu entorno estarán codificados por colores. El verde indica que ya has escaneado el objetivo; el rojo, que el objetivo es vital para la misión; el azul, que escanearlo te aportará cierta información. Mantén pulsado el Botón L mientras tienes en pantalla un objetivo escaneable para descargar la información correspondiente. Una vez descargada, podrás verla en pantalla. Pulsa el Botón A para asegurarte de leer todo el mensaje.



Visor de Escaneo



Banco de Datos

Usa el Visor de Escaneo para resolver enigmas, encontrar los puntos débiles de los enemigos y desbloquear varias zonas de juego. También podrás descargar información importante y guardarla en el Banco de Datos. Para acceder a dicha información en medio de la partida, pulsa START/PAUSE (ver página 21). Aquí encontrarás datos sobre la morfología de los animales, informes de piratas espaciales y soldados de la Federación, Crónicas Luminarias y mucho más.

No olvides que, justo después de escanear un objetivo, puedes acceder directamente a su entrada en el Banco de Datos pulsando START/PAUSE.

Visor Oscuro

Una vez que Samus obtenga el Visor Oscuro, podrá ver mejor en la atmósfera cuasiopaca de Éter Oscuro, y podrá identificar objetos y seres invisibles o que estén a caballo entre las dos dimensiones. El visor le mostrará los puntos débiles de ciertos enemigos u objetos, y le será de gran ayuda cuando se encuentre totalmente a oscuras o en condiciones atmosféricas adversas.



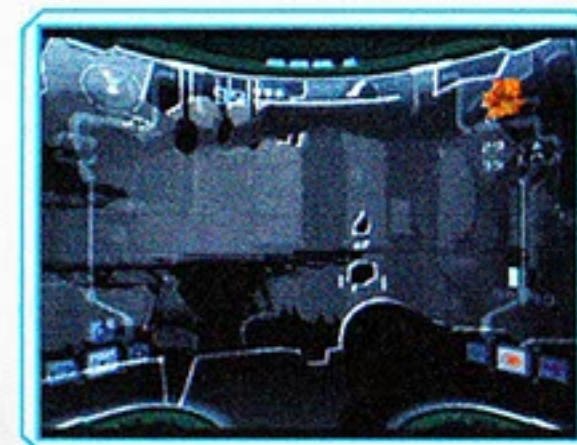
Visor Oscuro



Objetivo dimensional

Ecovisor

Samus podrá visualizar impulsos sonoros para localizar enemigos y objetos invisibles.



Ecovisor



Ecolocalización

Módulo Traductor

A lo largo del juego, Samus conseguirá acceder a más y más zonas a medida que actualice su Módulo Traductor. Mantén los ojos bien abiertos para que no se te pase ningún símbolo como el de la derecha.



Puerta luminaria

Modo Morfosfera

Samus encontrará áreas demasiado pequeñas para poder explorarlas. Si pulsas el Botón X, pasará al modo Morfosfera y se transformará en una esfera compacta blindada capaz de recorrer túneles y pasar por conductos estrechos. Conforme avance en el juego, irá encontrando módulos con los que adquirirá nuevas habilidades.

La Turbosfera

Cuando tengas este módulo, mantén pulsado el Botón B para cargarte de energía. Luego suéltalo para activar el Turbo y recibir un fuerte impulso en la dirección hacia la que estés rodando. Utiliza el Turbo para impulsarte por rampas con forma de U.



Turbosfera

La Aracnosfera

Con la Aracnosfera, Samus podrá acoplarse a ciertas pistas magnéticas. Para activar el imán, mantén pulsado el Botón R. La Morfosfera permanecerá en la pista mientras lo mantengas pulsado. Inclina el Stick de Control para moverte y suelta el Botón R cuando quieras despegarte de la pista. Puedes impulsarte hacia arriba usando una Bomba mientras estés en la pista, o saltar de ella utilizando el Turbo.



Aracnosfera

La Bomba

Al principio del juego, Samus será bastante vulnerable, pero no tardará en encontrar Bombas con las que armarse. Samus tiene un número ilimitado de Bombas, pero solo puede utilizarlas de tres en tres. Puede usarlas para eliminar enemigos o para destruir objetos y muros construidos con aleación talloniana. Si dejas que la Bomba estalle justo debajo de la Morfosfera, podrás dar un pequeño salto.

La Bomba de Energía

Las Bombas de Energía son bombas de gran potencia. A diferencia de las Bombas estándar, hay que recargarlas derrotando enemigos y recogiendo cápsulas de Bomba de Energía. Las Bombas de Energía son las únicas que pueden destruir el dencio. Para usarlas, pulsa el Botón Y cuando Samus esté en modo Morfosfera. Existen expansiones que aumentan el número de bombas que puedes llevar, pero suelen estar muy escondidas y no es fácil encontrarlas.

Módulos de mejora del traje

En los dos planetas existen módulos que mejoran la resistencia y movilidad de Samus, y todos ellos juegan papeles esenciales en la misión de Samus. Escanea todas las salas en busca de estos módulos; a veces tendrás que resolver un enigma para encontrarlos.

Tanque de Energía

Samus empezará su aventura con unas reservas de energía mínimas, pero con cada Tanque de Energía que encuentre, aumentará su capacidad en 100 unidades.

Botas de Salto Espacial

Permiten efectuar un segundo salto cuando estás en el aire. Una vez hayas encontrado este módulo, pulsa el Botón B para dar un primer salto y vuelve a pulsarlo cuando Samus esté en el aire para dar el Salto Espacial. Así podrás llegar a zonas de difícil acceso.

Rayo Enganche

Con él Samus podrá colgarse de ciertos puntos de energía, también llamados puntos de enganche. El icono que indica la presencia de uno de estos puntos se iluminará cuando Samus se encuentre a la distancia adecuada. Mantén pulsado el Botón L para agarrarte al punto de enganche. Aunque Samus permanezca enganchada, podrá seguir disparando.



Punto de enganche

Módulo Acuático

Con este módulo, Samus podrá moverse con agilidad dentro de un fluido. Además, podrá salir a flote cuando quiera; solo tienes que pulsar el Botón B después de ejecutar un Salto Espacial para elevarte sobre el agua.

Módulo de Ataque Espiral

Después de ejecutar un Salto Espacial, pulsa el Botón B repetidamente y con el ritmo adecuado para dar inicio a una serie de Ataques Espirales. Con este ataque, podrás atravesar enormes distancias en horizontal y atacar a los enemigos que encuentres a tu paso.

Si Samus ejecuta correctamente un Ataque Espiral de cara a determinados muros, podrá realizar un Salto Vertical. Si encadena varios Saltos Verticales, alcanzará grandes alturas.



Salto Vertical

Red de Datos

El ordenador que incorpora el traje de Samus puede almacenar una gran cantidad de datos que le ayudarán en su misión. Para acceder a la mayoría de esos datos, salvo al mapa, pulsa START/PAUSE en medio de la partida. Cuando aparezca la **pantalla Red de Datos**, utiliza el Stick de Control y el Botón A para seleccionar OPCIONES (ver página 7), BANCO DE DATOS o INVENTARIO.

Mapa

Pulsa el Botón Z en la pantalla de juego para desplegar un mapa tridimensional del lugar en el que se encuentra Samus en cada momento. Si Samus no ha descargado el mapa completo de esa zona, solo aparecerán las áreas que haya explorado. Una vez descargue el mapa completo en la Estación del Mapa de la zona, las áreas que haya explorado aparecerán resaltadas en color naranja.

Los cuadrados de color del mapa señalan las salidas de cada área. Pulsa el Botón Y para desplegar la leyenda del mapa. Con ella podrás ver qué arma abre cada salida, así como la ubicación de puertas luminarias, portales, ascensores, Estaciones de Munición, Estaciones de Guardado y la presencia de indicios que quizás puedan aportar algo a tu misión. Samus aparece representada con una flecha verde que señalará en la dirección hacia la que esté mirando. Puedes acercar o alejar el zoom con el Botón L y el Botón R, mover la imagen con el Stick C o rotar el mapa tridimensional con el Stick de Control. Para ver el mapa del mundo entero, pulsa el Botón A, y para volver al mapa del nivel, vuelve a pulsar el Botón A.

INVENTARIO

En esta pantalla encontrarás información detallada sobre los visores de Samus, sus armas, sus trajes, los dispositivos de movimiento y la Morfosfera, entre otras cosas. Solo tienes que seleccionar la sección que quieras consultar y pulsar el Botón A para desplegar la pantalla con la información.



Estación del Mapa



El mapa



Inventario

BANCO DE DATOS

Según vayas avanzando en el juego, no olvides escanear todo lo que veas. Muchas veces, la información que obtendrás al escanear un enemigo o descargar un documento te dará la clave para continuar. Toda esa información quedará almacenada en el Banco de Datos. Para verla, pulsa START/PAUSE. Utiliza el Stick de Control para resaltar el Banco de Datos y pulsa el Botón A. A partir de ahí, selecciona la información que quieras consultar y pulsa el Botón A para desplegarla.



Entrada del Banco de Datos

Crónicas Luminarias

El tiempo en que los Luminarios han habitado Éter ha quedado bien documentado mediante narraciones históricas, informes de la guerra contra los Oscuros y diarios de sus guerreros.

Informes de los piratas

Los piratas espaciales tuvieron que hacer frente a grandes peligros desde su llegada a Éter, y estos breves informes te darán una idea de cuáles eran sus objetivos y del precio que pagaron en su intento por alcanzarlos.

Diarios de los Marines

Los soldados de la Federación no desaparecieron sin dejar rastro: si Samus escanea sus cadáveres, podrá recabar información muy útil sobre el tiempo que pasaron en el planeta que los vio morir.

Enemigos

Cada vez que Samus escanea un enemigo, descarga información valiosa sobre los puntos débiles y las pautas de comportamiento de ese enemigo, además de una imagen de su aspecto.

Investigación

Durante su misión, Samus encontrará objetos muy diversos. Escanearlos le proporcionará información que podrá estudiar en cualquier momento.

Modos Multijugador

La aventura en solitario es solo una de las posibilidades que te ofrece METROID PRIME 2 ECHOES. También puedes enfrentarte a tus amigos en partidas multijugador con la pantalla dividida. Para empezar, pasa la **pantalla del título**, utiliza el Stick de Control para seleccionar la opción MULTIJUGADOR y pulsa el Botón A. Ten en cuenta que deberá haber al menos dos mandos conectados a la consola para acceder a este modo.

Cuando aparezca la **pantalla multijugador**, cada jugador tendrá que pulsar el Botón A para seleccionar un personaje. En este punto, también podréis pulsar el Botón Y para personalizar la configuración de cada mando. Cuando estéis todos listos, pulsad START/PAUSE para pasar a la **pantalla de selección de modo**.



Pantalla de selección de personajes

VENGANZA

Hay dos modos multijugador: VENGANZA y CODICIA. Utiliza el Stick de Control para seleccionar uno y pulsa el Botón A para confirmar. El objetivo del modo Venganza es muy sencillo: tienes que dar caza a los otros jugadores. Puedes configurar ciertos parámetros para cada partida estableciendo un límite de tiempo o el número de muertes necesarias para ganar. También puedes elegir la música. Cuando hayas configurado esos parámetros, pulsa el Botón A, selecciona un escenario en el que combatir, y pulsa START/PAUSE para dar comienzo a la batalla.

CODICIA

Establece en primer lugar el límite de tiempo o de monedas, y elige la música. Por último, selecciona un escenario. El objetivo no es eliminar a los demás jugadores. Cada uno empieza con una cantidad determinada de monedas que perderá cuando sea atacado. El color de las monedas responde a un esquema determinado: las monedas blancas valen 1 punto; las azules, 5; las rojas, 10; las verdes, 50; y las de oro, 100. El objetivo es recoger el mayor número de monedas posible dentro de un tiempo establecido, o ser el primero en alcanzar una cantidad preestablecida de monedas. Estate atento: a veces aparecen cofres llenos de monedas, ¡encuétralos antes que los demás!



Venganza



Codicia

Controles

Los controles en las partidas multijugador son los mismos que en las de un jugador (ver páginas 8 – 9). Los jugadores empezarán la partida con el siguiente equipamiento: Rayo estándar, Morfosfera, Turbosfera, Rayo Enganche, Botas de Salto Espacial, Aracnosfera y Bombas. El visor será algo diferente: no habrá Tanques de Energía de reserva; los misiles, los visores y los rayos solo aparecerán cuando los hayas conseguido y el contador de munición de los rayos de Luz, Oscuro y Aniquilador solo aparecerá como un número. La pantalla del radar de la parte superior izquierda seguirá invariable y te indicará con puntos naranja la ubicación de tu enemigo. La fijación del blanco funcionará, pero podrás eludirla transformándote en Morfosfera y utilizando el Turbo con el Botón B.



Venganza

Módulos de mejora del traje

Además de utilizar puntos de enganche y Cañones de Esferas Cinéticas para desplazarte, será mejor que recojas módulos que potencien tu capacidad de ataque.



VIDA

Las esferas moradas te dan 10 puntos de vida y las rojas, 30.



LANZAMISILES

Alberga cinco misiles. También puedes conseguir el potente Supermisil.



POTENCIADOR ALEATORIO

Si te sitúas sobre una de estas estaciones, conseguirás un módulo de mejora al azar. Podría ser munición ilimitada para rayos y lanzamisiles, invulnerabilidad o invisibilidad temporales, más potencia para las armas, o incluso armas más oscuras como la Exterminosfera o el módulo Hacker.



CONTENEDORES

Dentro de los contenedores podrías encontrar el Rayo Oscuro, el Rayo de Luz, el Rayo Aniquilador o Bombas de Energía.

Créditos

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

SENIOR PRODUCER

Michael Kelbaugh

PRODUCER

Bryan Walker

GAME DIRECTOR

Mark Pacini

SENIOR DESIGN

Jason Behr
Karl Deckard
Mike Wikan

DESIGN

Michael Cheng
Kynan Pearson
Paul Reed

DESIGN SUPPORT

Tom Ivey
Russell O'Henly
Chip Sbrogna

ENGINEERING DIRECTOR

Frank Lafuente

TECHNICAL LEAD ENGINEERING

Jack Mathews
Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERING

Mark Haigh-Hutchinson
David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERING

Ted Chauviere
Jim Gage
Steve McCrea
Irving Mah
Kai Martin
Alex Quinones
Marco Thrush
Paul Tozour

LEAD ART

Todd Keller

SENIOR ART

Chuck Crist
Don Hogan
Elizabeth Foster
Elben Schafers
Chris Voellmann

ART

Ryan Powell
Luis Ramirez
Danny Richardson
Alejandro Roura
Teague Shultz
Ben Sprout

ADDITIONAL ART

Nick Trahan

ANIMATION

Derek Bonikowski
Carlos Mendieta
Dax Pallotta
Stephen Zafros

CONCEPT ART

Andrew Jones

ANIMATION SUPPORT

Vince Joly
Kim Sanchez

ART INTERNS

Sean Horton
Ilya Nazarov
Quinn Smith

AUDIO LEAD

Clark Wen
Scott Petersen

SOUND SUPPORT

Frank Bry
Danetracks
Matt Piersall
Todd Simmons

ASSISTANT PRODUCER

Ryan Harris

OPERATIONS

Al Artus
Kellie Johnson
Akiko Furukawa-Laban
George Thomas

NINTENDO STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

PRODUCERS

Kenji Miki
Kensuke Tanabe

ASSISTANT PRODUCERS

Akira Otani
Risa Tabata

PUBLIC RELATIONS

Akira Otani

COORDINATION

Risa Tabata
Masakazu Miyazaki

INTERPRETATION/ COORDINATION

Atsushi Ikuno
(from INTELLIGENT
SYSTEMS CO., LTD.)

MUSIC

Kenji Yamamoto

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)

Tomoyoshi Yamane

STORYBOARD ART

Naoki Mori
Daisuke Nobori

TECHNICAL SUPPORT

Hironobu Kakui
Masahiro Takeguchi

SPECIAL THANKS

Yoshio Sakamoto
Tsuyoshi Watanabe
You Onishi
Masayuki Okada
Minako Hamano
Norihide Sasaki
Toshihiko Okamoto

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

PRODUCER

Jeff Miller

INTERPRETATION/ TRANSLATION AND WRITING

Kiyohiko Ando
Nate Bihldorff
Tim O'Leary
Bill Trinen

TESTING MANAGEMENT/ SUPERVISION

Yoshinobu Mantani
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Randy Shoemake

NINTENDO OF EUROPE STAFF CREDITS

PRODUCT LOCALIZATION TEAM

GERMAN TRANSLATION

Jan Peitzmeier

FRENCH TRANSLATION

Thomas Miriel

SPANISH TRANSLATION

Jesús Ángel
Rodríguez Gago

ITALIAN TRANSLATION

Roby Bonomo

PRODUCT COORDINATION

Andy Fey

TESTING COORDINATION

Erkan Kasap
Matthew Mawer

TESTING

Sonia Trepiccioni
Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
Ángel Moreno Colmena
Arrate Ugarte Sandonis
Ariel del Rio
Petra Gyarmaty
Blaz Majic
Daniel Barsan
Arnaud Lucas

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

Silke Sczyrba
Britta Henrich
Daniela Schmitt
Jens Peppel
Martina Taxis
Carolin Fickert
Sabine Möschl
Martin Heyne
Manfred Anton
Peter Swietochowski

SPECIAL THANKS

Jan Peitzmeier

All rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music, and Program, reserved by NINTENDO CO., LTD.

[0603/ESP/GCN]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías
de clasificación
por edades:

3+

7+

12+

16+

18+

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

Nota: pueden
darse variaciones
en cada país.

Descripciones
de contenido:



LENGUAJE
PARA ADULTOS



DISCRIMINACIÓN



DROGAS



MIEDO



CONTENIDO
SEXUAL



VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

<http://www.pegi.info>

GARANTÍA DE 24 MESES

Durante un plazo de 24 meses a partir de la fecha de la primera compra por un consumidor en el Espacio Económico Europeo, Nintendo España, S.A. garantiza al comprador que en el momento de la compra este producto carece de defectos de material o fabricación y, además, Nintendo España, S.A., sin cargo alguno para el comprador, reparará o sustituirá el producto defectuoso.

- Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o por cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto no conforme con las instrucciones del manual de Nintendo o como consecuencia de un daño accidental.
- Esta garantía se otorga adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al consumidor de bienes de consumo. Esta garantía de Nintendo no afecta a estos derechos reconocidos por ley.

En caso de defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Lanzarote, 11 – Nave 7
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

Al enviar el producto a Nintendo España, S.A. le rogamos usar, siempre que sea posible, el embalaje original, añadir una descripción del defecto y adjuntar una copia de su prueba de compra que acredite la fecha de la misma.

Si el plazo de 24 meses de garantía ya ha expirado o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo España, S.A. todavía podría estar dispuesta a reparar o sustituir el producto. Para mayor información sobre este servicio y su coste, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

SERVICIO AUTOMÁTICO DE INFORMACIÓN DE JUEGOS DE NINTENDO ESPAÑA S.A.

Además de los servicios web, existe un servicio automático telefónico donde te ayudaremos a acabar tus juegos. Este es un servicio que podrás utilizar las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El teléfono para acceder a este servicio es:

902 88 78 78

16250411



Nintendo®

España:

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

Servicio de Atención al Consumidor: 902 11 70 45
Servicio Automático de Información de
Juegos de Nintendo España S.A.: 902 88 78 78

PRINTED IN GERMANY



METROIDDATABASE.COM