

IM-DOL-GM8P-ITA



# METROID™

P R I M E



MANUALE DI ISTRUZIONI

*Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della sua completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.*



Grazie per aver scelto il disco di gioco METROID PRIME™ per la console NINTENDO GAMECUBE™.

**ATTENZIONE:** Leggere attentamente il libretto di precauzioni allegato al prodotto prima di utilizzare il NINTENDO GAMECUBE, disco di gioco o accessorio. Il libretto contiene informazioni importanti per la sicurezza.

Per ottenere il massimo divertimento leggere attentamente e completamente il manuale di istruzioni del nuovo gioco. Esso, inoltre, contiene informazioni importanti sulla garanzia e sul centro assistenza. Conservare questo manuale come riferimento.



1 Player

QUESTO GIOCO SUPPORTA  
ESCLUSIVAMENTE UN  
GIOCATORE E UN CONTROLLER.

Game Boy Advance  
compatible

QUESTO GIOCO È COMPATIBILE  
CON LA CONSOLE PORTATILE  
GAME BOY ADVANCE.

Memory Card  
Uses 03 Blocks

QUESTO GIOCO RICHIEDE UNA  
MEMORY CARD (SCHEDA MEMO-  
RIA) PER I SALVATAGGI DEL  
GIOCO IN CORSO, DELLE IMPO-  
STAZIONI O DELLE STATISTICHE.

PER UTILIZZARE LA MODALITÀ SONORA SURROUND CON I GIOCHI CHE ESPONGONO SULLA CONFEZIONE IL LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, SI DOVRÀ DISPORRE DI UN DECODER DOLBY SURROUND PRO LOGIC II O UN DECODER DOLBY SURROUND PRO LOGIC, VENDUTI SEPARATAMENTE.



Retro Studios inc.

© 2002, 2003 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.

© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

METROIDDATABASE.COM

## INDICE

I CHOZO	4
I PIRATI SPAZIALI	6
L'AVVENTURA HA INIZIO	8
I COMANDI	10
L'INTERFACCIA DELLA TUTA ENERGIA	12
ARMIE E ARMATURA	14
I VISORI	16
LA MORFOSFERA	18
POTENZIAMENTI E MOSSE SPECIALI	20
I DATABASE DI SAMUS	22
IL COLLEGAMENTO CON METROID FUSION™	24
RICONOSCIMENTI	26
RISERVATO	28



Esseri somiglianti a volatili, nel corso dei millenni i Chozo acquisirono grandi conoscenze scientifiche e tecnologiche. Viaggiando liberamente tra le galassie, disseminarono l'universo di meraviglie tecniche e splendide città, condividendo le loro conoscenze con culture meno avanzate e imparando a rispettare tutte le forme viventi.

Tuttavia, proprio mentre raggiungevano l'apice del sapere, i Chozo si resero conto che stavano perdendo la loro spiritualità. Molte erano le leggende e le profezie che indicavano chiaramente la caduta della loro civiltà, in coincidenza con l'ascesa del male. Sconvolti dalla straordinaria crescita della violenza nell'universo, iniziarono a rinchiudersi sempre più in se stessi, abbandonando la tecnologia in favore della semplicità. Tallon IV era uno dei luoghi che avevano scelto per ritirarsi. Lì avevano fondato una colonia priva di ogni tecnologia, costruita con materiali naturali, in armonia con la terra e le sue creature.

Passarono gli anni. Un giorno, un immenso meteorite si abbatté su Tallon IV, liberando una grande massa di materia schiumosa che ricadendo impregnò tutto il pianeta di un agente radioattivo conosciuto come phazon. Questa sostanza avvelenò l'acqua e la terra, colpendo ogni forma di vita. La maggior parte delle piante e degli animali però, alcuni esemplari mutarono, assumendo forme mostruose.

I Chozo fecero ricorso a tutte le loro conoscenze per controllare la violenza del phazon, ma i loro sforzi erano destinati a fallire. Tutto ciò che poterono per arginare quella marea, fu costruire un tempio sul cratere nato dall'impatto, per isolare il nucleo del phazon e sigillarlo. Sicuri che un giorno sul pianeta sarebbe giunto un salvatore, i Chozo partirono verso una destinazione ignota, lasciando dietro di sé iscrizioni a testimonianza del loro passaggio su Tallon IV.

## I PIRATI SPAZIALI

Nomadi interstellari, i Pirati Spaziali dispongono di ottime armi e di avanzati mezzi di trasporto spaziale. Dopo essersi impossessati dei Metroid scoperti dalla Federazione Galattica su SR388, ne riconobbero subito il potenziale bellico ed energetico. Invasero immediatamente il vicino pianeta Zebes, eliminando tutte le forme di vita (inclusa la maggior parte dei Chozo locali) e costruirono un'immensa rete sotterranea di laboratori di ricerca.

Nelle profondità di Zebes, i Pirati Spaziali continuarono a studiare i Metroid per molti anni. Intanto, fra i Chozo cresceva una fanciulla, rimasta orfana a causa di un raid dei Pirati sul pianeta K-2L. Addestrata come un guerriero e infusa di sangue Chozo, Samus Aran, con l'aiuto di una Tuta Energia creata dai suoi benefattori, mandò a monte le operazioni dei Pirati Spaziali, arrivando a distruggere Ridley e Kraid, pilastri del loro esercito. Si fece strada fino al cuore della loro base, eliminando tutti i Metroid incontrati e riuscendo apparentemente a distruggere il Cervello Madre.

I Pirati Spaziali, però, erano tutt'altro che finiti. Tutti i sopravvissuti si riorganizzarono velocemente in due squadre: la prima fece rotta verso Zebes, per ricostruire la base distrutta e riportare in vita il Cervello Madre, Ridley e Kraid. La seconda andò in cerca di un pianeta ricco di risorse energetiche. Non ci volle molto tempo perché le ricerche guidassero i Pirati Spaziali verso Tallon IV, da cui provenivano ancora potenti emissioni d'energia a causa del phazon sepolto sotto il tempio Chozo. Affascinati dall'immenso potenziale della sostanza mutagena, i Pirati si stabilirono in fretta su quel pianeta, dove installarono i propri laboratori, i trasportatori e i sistemi di supporto vitale all'interno delle Rovine Chozo.

I Pirati Spaziali iniziarono ad estrarre il phazon per i loro esperimenti, scoprendo le incredibili qualità mutagene di quella sostanza. Decisero così di combinarlo con le forme di vita indigene. Nel frattempo, perfezionarono le operazioni di estrazione: utilizzando macchinari a motore termico, penetrarono nelle profondità di Tallon IV con tunnel sempre più estesi. La sostanza veniva inviata ai due laboratori principali di Phendrana, dove le temperature al di sotto dello zero favorivano le misure di contenimento degli esemplari. Anche le ricerche davano ottimi risultati: utilizzando il potere del phazon, i Pirati erano in grado di creare orrori indicibili.

I Pirati Spaziali, inoltre, trasportarono molte specie sulla loro nave di ricerca orbitante per esperimenti a gravità zero con il phazon. Non sapevano che Samus Aran era riuscita a seguire quella nave fino alla sua orbita bassa. Mentre continuavano gli esperimenti, Samus si avvicinava a tutta velocità verso Tallon IV, preparandosi ad eliminare i Pirati Spaziali una volta per tutte...

## L'AVVENTURA HA INIZIO

Inserisci il disco di gioco METROID PRIME nel NINTENDO GAMECUBE, chiudi il coperchio del disco e premi il pulsante POWER. Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START/PAUSE per andare al **menu principale**.

### PER INIZIARE

Prima di giocare dovrai creare un file di salvataggio per METROID PRIME. Per questo scopo, nello Slot A della console dovrà trovarsi una Memory Card (Scheda Memoria) con almeno 3 blocchi liberi. Fai riferimento al manuale di istruzioni del NINTENDO GAMECUBE per indicazioni su come formattare e cancellare i dati sulla Memory Card (Scheda Memoria).

Quando giochi per la prima volta, seleziona uno dei file NUOVO GIOCO e premi il pulsante A. Quando appaiono le voci INIZIA e OPZIONI, seleziona INIZIA e premi il pulsante A. Se possiedi un file con dati di gioco salvati in precedenza, seleziona quel file per continuare dall'ultimo salvataggio.

Per salvare i tuoi progressi in METROID PRIME dovrai trovare le STAZIONI SALVATAGGIO sparse fra le varie regioni di Tallon IV. Quando trovi una di queste stazioni, entra nell'ologramma per iniziare il processo di salvataggio. Ti verrà chiesto se vuoi salvare il gioco: seleziona SÌ e premi il pulsante A. Tutti i tuoi progressi nel gioco fino a quel punto verranno salvati nella Memory Card (Scheda Memoria) nello Slot A.

### CANCELLAZIONE FILE

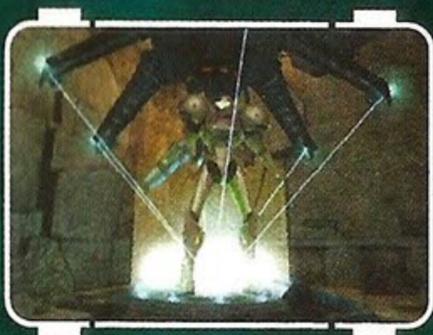
Se vuoi cancellare un file, seleziona CANCELLA dal **menu principale**, scegli il file che intendi eliminare e premi il pulsante A. Ricorda: una volta cancellato un file, sarà impossibile recuperarlo. Fai attenzione!



Schermo del titolo



Menu principale



Stazione Salvataggio

## SELEZIONE LINGUA

Qui puoi scegliere la lingua di gioco. Premi il pulsante B per confermare e tornare al **menu principale**.

La lingua selezionata nel gioco è salvata sulla Memory Card (Scheda Memoria) ha la priorità sulla lingua selezionata nel NINTENDO GAMECUBE (maggiori informazioni si trovano nel manuale di istruzioni della console).

## OPZIONI

Dallo **schermo di pausa**, premi il pulsante L per personalizzare molte delle opzioni che costituiranno la tua esperienza di gioco. Puoi accedere allo **schermo delle opzioni** anche dal **menu principale** prima di iniziare il gioco.

### VISORE

Per impostare l'opacità del visore e del casco, attivare o disattivare il Sistema Suggestimenti e il ritardo del Display a Sovrapposizione nel seguire i movimenti di Samus.

### SCHERMO

Per impostare la luminosità e le dimensioni dello schermo di gioco.

### SUONO

Per impostare il volume della musica e degli effetti sonori, e per selezionare una tra le modalità MONO, STEREO e SURROUND.

### CONTROLLER

Per scegliere di giocare con i comandi standard o invertiti sull'asse Y. Inoltre, qui si può attivare o disattivare la funzione Rumble e invertire la configurazione visore/raggio.

## MODALITÀ 60HZ

Questo gioco può essere impostato nella modalità 60Hz per una migliore e più chiara visualizzazione, se il televisore supporta tale modalità.

Connettendo il cavo RGB per NINTENDO GAMECUBE ad un televisore con un terminale RGB e funzioni PAL60, si potrà ottenere una migliore visualizzazione del gioco con un ridotto sfarfallio delle immagini.

Per attivare la modalità 60Hz, tieni premuto il pulsante B mentre è visualizzato il logo NINTENDO GAMECUBE fino all'apparire del messaggio: "VISUALIZZARE IN MODALITÀ 60HZ?". Seleziona SÌ per attivare la modalità.

## PULSANTE L

- Attiva il Puntamento Automatico
- Esegui la scansione dal **Visore Scan** (vedi pag. 16)
- Utilizza il RAGGIO GANCIO (vedi pag. 21)

## START/PAUSE

- Metti il gioco in pausa e consulta i database di Samus (vedi pag. 22)
- Accedi al **menu opzioni**

## PULSANTE Z

- Richiama la mappa (vedi pag. 22)

## PULSANTE Y

- Lancia i MISSILI
- Usa una GIGABOMBA in **modalità Morfosfera** (vedi pag. 19)

## PULSANTE X

- Passa dalla **modalità standard** a **Morfosfera** e viceversa

## PULSANTE R

- Guardati attorno (con il Control Stick)
- Mira (con il Control Stick)
- Attiva l'ARACNOSFERA in **modalità Morfosfera** (vedi pag. 19)

## PULSANTE A

- Usa l'arma a raggio
- Usa una BOMBA in **modalità Morfosfera** (vedi pag. 18)

NINTENDO  
GAMECUBE

START/PAUSE

## PULSANTIERA DI COMANDO +

- Cambia visore (vedi pag. 16)

## CONTROL STICK

- Sposta Samus
- Guardati attorno (con il pulsante R)
- Mira (con il pulsante R)

## STICK C

- Seleziona l'arma a raggio (vedi pag. 15)

## PULSANTE B

- Salta
- Attiva il TURBO MORFOSFERA in **modalità Morfosfera** (vedi pag. 19)
- Spostati lateralmente durante il puntamento automatico (vedi pag. 21)

## REIMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE NEUTRA DEL CONTROLLER

Se all'accensione vengono premuti i pulsanti L o R o vengono spostati il Control Stick o lo Stick C dalla posizione neutra, la nuova posizione sarà riconosciuta come quella neutra. Ciò causerà un controllo scorretto durante il gioco.

Per reimpostare la posizione neutra del controller, rilasciare tutti i pulsanti e le leve e lasciare che tornino nella loro posizione neutra. Successivamente premere simultaneamente i pulsanti X, Y e START/PAUSE per 3 secondi.



Accedendo alle OPZIONI dal **menu principale** è possibile cambiare la funzione della pulsantiera di comando + e dello Stick C.

## L'INTERFACCIA DELLA TUTA ENERGIA

La TUTA ENERGIA di Samus è un potente strumento tecnologico dotato di sofisticati sistemi di monitoraggio che vengono proiettati all'interno del visore (Display a Sovrapposizione) per averli sempre davanti agli occhi. Dalla conoscenza delle condizioni della tuta durante il gioco potrebbe dipendere il successo della missione. Per questo è fondamentale comprendere tutte le informazioni a disposizione.

### IL RADAR

Il cono nel display radar rappresenta il campo visivo di Samus. I nemici all'interno del raggio del radar appaiono come punti di colore arancione.

### IL RETICOLO DI PUNTAMENTO

Questo reticolo individua automaticamente i nemici e i punti di scansione. Premendo il pulsante L eseguirai la scansione. Ricorda che l'aspetto del reticolo dipende dal visore che Samus utilizza (vedi pag. 16).

### LA VALUTAZIONE DEL PERICOLO

Questo segnale appare quando Samus si trova in prossimità di pericoli ambientali. Cresce a seconda della prossimità della minaccia. Quando questa è estremamente vicina, appare la parola PERICOLO. Se Samus viene colpita, apparirà la parola DANNO.

### I VISORI

I simboli qui presenti corrispondono ai differenti visori di Samus. Ognuno è abbinato ad una direzione della pulsantiera di comando +. Premi la pulsantiera di comando + nella direzione desiderata per selezionare il visore appropriato (vedi pag. 16).

### LA MAPPA

Quest'area mostra una piccola sezione della mappa attuale. Premi il pulsante Z per fare apparire l'intera mappa (vedi pag. 22).

### LE RISERVE D'ENERGIA

L'indicatore numerico e la barra orizzontale segnano la quantità di energia presente nel SERBATOIO ENERGIA di Samus. I quadrati illuminati sopra la barra d'energia principale indicano i Serbatoi Energia di riserva.

### I MISSILI A DISPOSIZIONE

La barra verticale e l'indicatore numerico indicano il numero di MISSILI che Samus ha ancora a disposizione. Quando i Missili vengono armati, l'indicatore brilla più intensamente.

### LE ARMI A RAGGIO

I simboli rappresentano le differenti armi a raggio di Samus. Ognuna corrisponde a una direzione dello Stick C. Premi lo Stick C nella direzione desiderata per selezionare l'arma appropriata (vedi pag. 15).

## ARMI E ARMATURA

Scendendo sempre più in profondità fra le strutture dei Pirati Spaziali, Samus troverà potenziamenti che ne migliorano l'arsenale e la tuta. Ogni potenziamento la aiuterà ad accedere a nuove aree delle vaste regioni di Tallon IV. Ricorda tutte le aree a cui è impossibile accedere, così potrai tornarci dopo aver ottenuto le nuove abilità. Presta particolare attenzione al colore delle porte chiuse, potrai così determinare quali armi ti serviranno per aprirle.

### LA TUTA ENERGIA

La TUTA ENERGIA standard di Samus è stata costruita dai Chozo appositamente per lei. È integrata con il suo corpo, come una sorta di seconda pelle. Non solo offre difesa in battaglia e aumenta la forza fisica, ma dispone di un sistema di supporto vitale che permette la sopravvivenza in acqua e nello spazio senza equipaggiamento aggiuntivo.



Tuta Energia

### LA TERMOTUTA

Quando avrà la TERMOTUTA, Samus sarà in grado di resistere alle temperature più estreme, come si trovano nelle profondità delle GROTTI MAGMOOR.



Termotuta

### LA TUTA GRAVITÀ

La TUTA GRAVITÀ migliora ulteriormente la tuta di Samus. Annulla gli effetti dell'acqua, permettendo a Samus di muoversi e saltare normalmente anche in immersione.



Tuta Gravità

## IL RAGGIO ENERGIA

Questo è il raggio standard con il quale Samus, premendo rapidamente il pulsante A, può fare fuoco incessantemente. Come per tutte le armi a raggio, il RAGGIO ENERGIA diventerà ancora più forte quando Samus potrà usare il potenziamento RAGGIO RICARICA: tieni premuto il pulsante A per caricare il colpo e rilascialo per sparare una scarica potentissima.



Raggio Energia

## IL RAGGIO ONDA

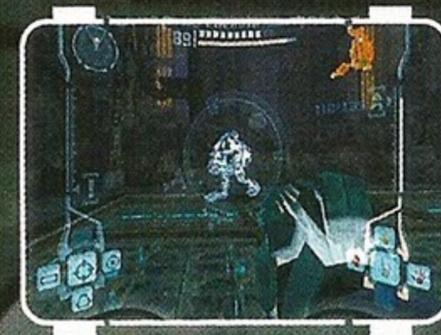
Il RAGGIO ONDA emette tre onde d'energia oscillante. Come le altre armi a raggio, il Raggio Onda è particolarmente efficace contro determinati nemici e può essere potenziato grazie al RAGGIO RICARICA. Il Raggio Onda presenta una limitata funzione di autoguida.



Raggio Onda

## IL RAGGIO GELO

Il RAGGIO GELO ha un ritmo di fuoco più lento rispetto al RAGGIO ENERGIA, in compenso può immobilizzare i nemici per un breve periodo avvolgendoli in un sottile strato di ghiaccio. Vi sono avversari particolarmente vulnerabili a quest'arma, è importante scoprire quali. Le creature più deboli, invece di essere congelate, possono essere eliminate dal Raggio Gelo.



Raggio Gelo

## IL RAGGIO PLASMA

La più potente delle armi a raggio nell'arsenale di Samus, il RAGGIO PLASMA lancia flussi di energia a fusione che possono incendiare alcuni nemici e sciogliere il ghiaccio. Come tutte le armi a raggio, il Raggio Plasma può essere utilizzato con i Missili per un attacco combo di enorme potenza, una volta trovato il potenziamento combo (vedi pag. 20).



Raggio Plasma

## I VISORI

Lo strumento più importante di Samus è la sua tuta. Attraverso i visori, la tuta è in grado di fornire una miriade di informazioni. Samus inizierà il gioco con due di essi: il VISORE COMBAT e il VISORE SCAN. Arriverà a possederne quattro, e ognuno di essi potrà essere richiamato premendo la pulsantiera di comando + nelle varie direzioni.

### IL VISORE COMBAT

Il visore di partenza è standard per la battaglia ed offre a Samus tutte le informazioni generali di cui ha bisogno (vedi pagg. 12-13).

### IL VISORE SCAN

Quando Samus usa il Visore Scan, al centro del suo visore apparirà un reticolo d'ingrandimento. Questo reticolo capta tutto ciò su cui può essere eseguita la scansione, dalle creature agli schermi dei terminali, e lo mostra con un simbolo rosso o arancione. Se tieni premuto il pulsante L mentre punti uno di questi simboli, il Visore Scan scaricherà le informazioni. Un messaggio indicherà il completamento della scansione.

Oltre a fornire indizi per la risoluzione di enigmi, il Visore Scan scova i punti deboli dei nemici e sblocca determinate aree nel gioco. Spesso Samus scaricherà informazioni utili, che verranno trasferite al suo REGISTRO. Sarà possibile consultarle durante il gioco premendo START/PAUSE e il pulsante R (vedi pag. 23). Le informazioni includono la morfologia delle creature, i Dati dei Pirati, le Iscrizioni Chozo e molto altro ancora.



Visore Scan



Registro

### IL VISORE TERMICO

Grazie al VISORE TERMICO, Samus potrà trovare i nemici seguendone la traccia di calore. Non solo questo visore è d'aiuto nel rintracciare i nemici nelle zone oscure, ma può essere usato come sistema alternativo di attacco. Con una scansione termica, infatti, potrebbe essere possibile scoprire il punto debole di un avversario particolarmente ostico. Inoltre, la scansione termica può offrire altre informazioni che non si possono cogliere ad occhio nudo: se finisci in un vicolo cieco, prova a fare una scansione dell'intera area con il Visore Termico.



Visore Termico



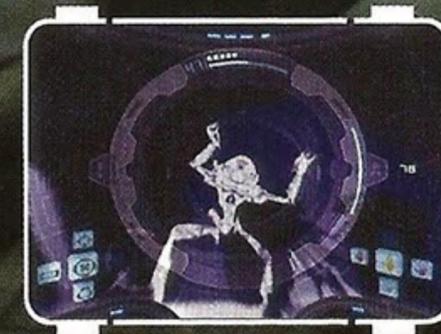
In cerca di indizi

### IL VISORE RAGGI X

Una volta equipaggiato il VISORE RAGGI X, Samus potrà guardare attraverso i muri per scovare passaggi segreti e addirittura oggetti invisibili. Questo visore è in grado di scovare i nemici che non sono individuabili ad occhio nudo. Come il Visore Termico, a volte il Visore Raggi X è in grado di localizzare punti alternativi per attaccare un nemico.



Visore Raggi X



A caccia dell'invisibile

## LA MORFOSFERA

Durante l'esplorazione, Samus incontrerà molte aree troppo anguste per essere esplorate. Con la MORFOSFERA, però, sarà in grado di trasformarsi in una sfera corazzata capace di penetrare all'interno di stretti passaggi. Inoltre, potrà ottenere ulteriori potenziamenti utilizzabili in **modalità Morfosfera**.

## ROTOLO ROTOLA

Quando Samus si trova in modalità Morfosfera, la visuale passa dalla prima alla terza persona. Tramite il Control Stick potrai far rotolare la Morfosfera in ogni direzione. Ricordati che la gravità ne influenza i movimenti, per questo dovrai inclinare più a fondo il Control Stick mentre t'inerpichi su piani inclinati.



Modalità Morfosfera



L'esplosione di un muro

## LE BOMBE

La prima volta che entra in modalità Morfosfera, Samus sarà disarmata; presto, però, sarà in grado di utilizzare le BOMBE. Samus disporrà di un numero illimitato di questi esplosivi ad energia, pur non potendone usare più di tre alla volta. Con queste armi si possono attaccare i nemici e abbattere i muri più deboli.

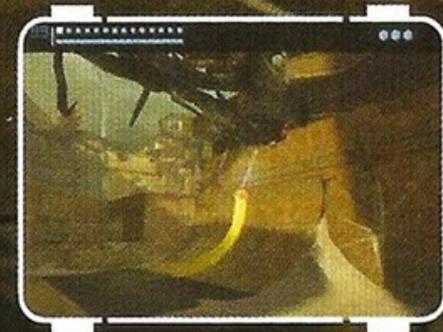


Salto Bomba

Posizionando la Morfosfera direttamente sopra una Bomba quando esplose, riuscirai a lanciare in aria la Morfosfera stessa. In questo modo sarai in grado di superare in salto piccoli dislivelli. Prova a variare il momento in cui lanci una Bomba per raggiungere altezze sempre più elevate.

## IL TURBO MORFOSFERA

IL TURBO MORFOSFERA è in grado di accelerare il movimento della Morfosfera. Quando possiedi questo potenziamento, tieni premuto il pulsante B per iniziare un'accelerazione. Quando rilascerai il pulsante B, Samus effettuerà un'accelerazione nella direzione in cui si sta muovendo. Questa tecnica è particolarmente utile per lanciarsi sulle fiancate delle strutture a U "half-pipe".



Turbo Morfosfera

## LE GIGABOMBE

Le GIGABOMBE sono ordigni potentissimi, in grado di colpire tutto ciò che si trova nel raggio dell'esplosione. Contrariamente alle Bombe ordinarie, il loro numero è limitato. Samus dovrà farne scorta sconfiggendo i nemici e raccogliendo MUNIZIONI GIGABOMBA. Alcune strutture potranno essere distrutte solo con queste armi.



Gigabomba

## L'ARACNOSFERA

Con l'ARACNOSFERA, Samus sarà in grado di aggrapparsi, in **modalità Morfosfera**, a specifiche rotaie magnetiche presenti su Tallon IV. Per attivare il magnete, tieni premuto il pulsante R. La Morfosfera rimarrà attaccata alla rotaia fino a quando terrai premuto il pulsante R. Per muoverti lungo una rotaia inclina il Control Stick; per abbandonarla, rilascia il pulsante R. Seguendo una rotaia potrai lanciarti verso l'alto usando le Bombe.



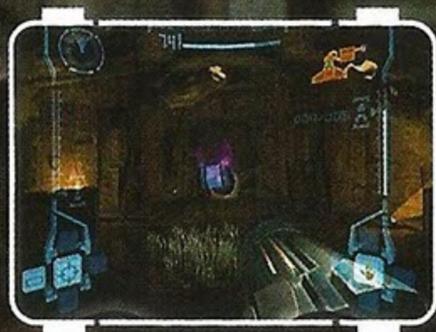
Aracnosfera

## POTENZIAMENTI E MOSSE SPECIALI

Vi sono molti altri potenziamenti disseminati per Tallon IV, e ognuno di essi sarà di vitale importanza per Samus. Esegui la scansione di ogni stanza in cerca di potenziamenti. Spesso potrai ottenerli risolvendo specifici enigmi. Inoltre, per avanzare nel gioco dovrai conoscere alcune mosse speciali.

### I SERBATOI ENERGIA

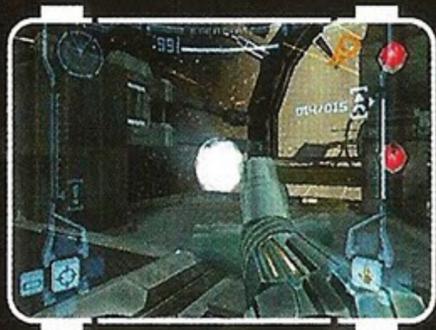
Samus inizia la sua avventura con riserve minime d'energia. Per ogni SERBATOIO ENERGIA che trova, però, la sua energia massima aumenterà di cento unità. I quadrati illuminati sopra la barra d'energia in cima al Visore Combat di Samus indicano il numero di Serbatoi carichi che ha di riserva.



Serbatoio Energia

### MISSILI E COMBO

Ottenuti i Missili potrai lanciali premendo il pulsante Y. Cerca le ESPANSIONI MISSILI. Ognuna di esse aumenterà l'arsenale di Samus di cinque unità. I Missili colpiranno qualsiasi obiettivo che Samus abbia puntato. Essi sono in grado di far saltare blocchi e distruggere particolari tipi di ostacoli. Per ricaricare i Missili di Samus, raccogli le MUNIZIONI MISSILI dalle casse e dai nemici caduti.



Missile



Combo Super Missile

Ogni arma a raggio può essere unita ai Missili per effettuare una super combo una volta che Samus avrà ottenuto il potenziamento combo di quell'arma. Per usare la combo, carica la tua arma a raggio fino al limite tenendo premuto il pulsante A. Senza rilasciarlo, premi il pulsante Y. Ricorda che le combo consumano le tue riserve di Missili. Alcuni ostacoli possono essere distrutti solo da specifici attacchi combo.

## L'ASTROSALTO

Il potenziamento ASTROSALTO attiverà gli amplificatori della tuta di Samus, permettendole di eseguire un secondo salto in aria. Trovato il potenziamento, fai saltare Samus una volta premendo il pulsante B. Quando è in aria, premi nuovamente il pulsante B per raggiungere aree in precedenza inaccessibili.



Stivali Astrosalto

## IL RAGGIO GANCIO

Quando disporrà del RAGGIO GANCIO, Samus potrà aggrapparsi a specifici Punti d'Aggancio grazie ad un raggio energetico proveniente dal suo braccio sinistro. Quando l'icona relativa al Punto d'Aggancio si fa più intensa, Samus può aggrapparvisi con il Raggio Gancio, tenendo premuto il pulsante L. Inclina il Control Stick per variare l'angolo di oscillazione, poi rilascia il pulsante L al momento opportuno per lasciare la presa saltando dall'altra parte.



Punto d'Aggancio



Raggio Gancio

## TATTICHE AVANZATE DI BATTAGLIA

Samus dispone di molte tattiche di combattimento; per sopravvivere, dovrai sapere alla perfezione come e quando attuarle. Una delle tattiche fondamentali è di utilizzare il pulsante L per puntare automaticamente i nemici. Se tieni premuto il pulsante L senza puntare nessun obiettivo sarai in grado di muoverti lateralmente inclinando il Control Stick.



Aggirare l'avversario

Se invece tieni premuto il pulsante L mentre punti un nemico, inclinando il Control Stick sarai in grado di girargli attorno. Inoltre, mentre aggiri un bersaglio tenendolo sotto mira con il puntamento automatico, potrai anche saltare premendo il pulsante B. Quando avrà gli STIVALI ASTROSALTO, Samus potrà effettuare un doppio scatto premendo due volte il pulsante B. Usare queste tecniche sarà indispensabile per sconfiggere i molti nemici che Samus dovrà affrontare.

## I DATABASE DI SAMUS

La tuta di Samus può contenere una quantità enorme di dati che la aiuteranno nella missione. Durante il gioco, puoi accedere alla maggior parte delle informazioni, ad eccezione della mappa, premendo **START/PAUSE**. Quando appare lo **schermo Inventario**, usa i pulsanti **L** e **R** per accedere allo **schermo Opzioni** o allo **schermo Registro**.

### LA MAPPA

Premere il pulsante **Z** durante il gioco farà comparire una mappa tridimensionale della regione in cui si trova Samus. A meno che Samus non abbia scaricato l'intera mappa dell'area in una **STAZIONE MAPPA**, le sole zone che compariranno saranno quelle che ha già esplorato. Una volta scaricata la mappa, però, le stanze visitate appariranno in arancione mentre quelle ancora da visitare saranno rappresentate in blu.

I quadrati colorati sulla mappa rappresentano le uscite. I colori indicano quali armi possono aprire le porte. Samus apparirà come una freccia la cui punta indica la direzione di movimento. Puoi eseguire uno zoom in avanti o indietro premendo i pulsanti **L** e **R**, spostandoti con lo **Stick C** e ruotando la mappa 3D con il **Control Stick**. Per osservare la **MAPPA DEL MONDO** premi il pulsante **A**. Premi il pulsante **Y** per attivare e disattivare la legenda della mappa.

### L'INVENTARIO

Da questo schermo potrai osservare Samus e ottenere maggiori informazioni sulla sua condizione attuale, dai dettagli dei potenziamenti alle capacità delle armi. Seleziona ciò che ti interessa e premi il pulsante **A** per richiamare le informazioni.



Scaricamento mappa



Leggere la mappa



Schermo Inventario

## IL REGISTRO

Mentre procedi nel gioco, assicurati di eseguire una scansione di tutto ciò che trovi. Spesso otterrai informazioni vitali eseguendo la scansione di un nemico o scaricando una delle molte registrazioni che si trovano nelle strutture dei Pirati Spaziali. Per leggere le informazioni che hai scaricato sul tuo **REGISTRO**, premi **START/PAUSE** e accedi al Registro premendo il pulsante **R**. Da lì, seleziona i dati che preferisci e premi il pulsante **A** per accedere ai tuoi database.



Voce del Registro

### DATI DEI PIRATI

I Pirati Spaziali documentano le loro ricerche su Tallon IV. Samus incontrerà spesso le loro registrazioni, che chiariscono perfettamente le malvagie intenzioni dei Pirati.

### CREATURE

Ogni volta che Samus esegue la scansione di un nemico, scaricherà importanti informazioni sui suoi punti deboli e sul suo modello comportamentale, nonché uno schizzo della creatura.

### SIGILLI

Questa sezione del Registro tiene nota dei dodici Sigilli lasciati dai Chozo. Solo dopo aver raccolto tutti e dodici i Sigilli Samus potrà terminare con successo la sua missione.

### ISCRIZIONI CHOZO

Queste testimonianze dei Chozo sono sparse tra le rovine dei loro edifici, aspettando di venire tradotte da Samus. Il loro contenuto può chiarire i misteri del phazon...

### RICERCA

Molti oggetti aiuteranno Samus nella sua ricerca, ed eseguire una loro scansione darà utili informazioni su cui ragionare.

## IL COLLEGAMENTO CON METROID FUSION™

### COLLEGA IL TUO GAME BOY ADVANCE™!

Utilizza un cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE per collegare METROID PRIME con una cassetta di gioco METROID FUSION contenente un gioco completato: otterrai qualcosa di speciale. Se, dopo aver completato METROID PRIME, lo colleghi con la cassetta di gioco METROID FUSION otterrai un secondo bonus. Segui queste istruzioni per collegare i due giochi e leggi il capitolo RISERVATO per ulteriori informazioni.

Questo gioco è progettato per funzionare con la console portatile Game Boy Advance. Per connettere il Game Boy Advance al NINTENDO GAMECUBE è necessario utilizzare il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE (venduto separatamente). Per ulteriori informazioni fai riferimento alle istruzioni allegate al cavo.



### OCCORRENTE

- 1 NINTENDO GAMECUBE
- 1 Game Boy Advance
- 1 disco di gioco METROID PRIME
- 1 cassetta di gioco METROID FUSION
- 1 cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE
- 1 Memory Card (Scheda Memoria)

### IL COLLEGAMENTO

1. Segui le istruzioni a pag. 8 per iniziare il gioco.
2. Quando appare il MENU PRINCIPALE, seleziona BONUS COLLEGAMENTO METROID FUSION e premi il pulsante A.
3. Seleziona il bonus a cui vuoi accedere e premi il pulsante A.
4. Inserisci la cassetta di gioco METROID FUSION nel Game Boy Advance e connettilo alla presa per controller 2, 3 o 4 del NINTENDO GAMECUBE utilizzando un cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE.
5. Sul Game Boy Advance, tieni premuti START e SELECT e accendi la console (ON).
6. Ora sei pronto per iniziare il collegamento.



Usa questo diagramma per collegare il Game Boy Advance al NINTENDO GAMECUBE.

### NOTE SUL COLLEGAMENTO

Le seguenti circostanze potrebbero causare un errore di comunicazione o la cancellazione dei dati salvati sul Game Boy Advance:

1. È stato utilizzato un cavo diverso dal cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE.
2. La cassetta di gioco presente nel Game Boy Advance non è METROID FUSION.
3. Una delle spine non è completamente inserita.
4. Il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE, il Game Boy Advance e il NINTENDO GAMECUBE non sono collegati correttamente.
5. Il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE è stato estratto dalla console durante lo scambio di informazioni.
6. Il NINTENDO GAMECUBE o il Game Boy Advance sono stati spenti durante lo scambio di informazioni o è stato premuto il pulsante RESET del NINTENDO GAMECUBE.

Non lasciare un cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE o un Game Boy Advance collegati se non li stai usando.

Il cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE funziona solo se connesso alle prese per controller 2, 3 o 4.



# RICONOSCIMENTI

## RETRO STUDIOS

EXECUTIVE PRODUCER  
Steve Barcia

PRODUCER  
Michael Mann

LEAD DESIGNER  
Mark Pacini

SENIOR DESIGNERS  
Karl Deckard  
Mike Wikan

DESIGNERS  
Jason Behr  
Tony Giovannini  
Paul Reed  
Amanda Rubrigh

LEAD ENGINEER  
Mark Johnston

TECHNICAL LEAD ENGINEERS  
Jack Mathews  
Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERS  
Mark Haigh-Hutchinson  
David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERS  
Ted Chauviere  
Steve McCrea  
Irving Mah  
Kai Martin  
Alex Quinones  
Marco Thrush  
Akintunde Omitowoju

LEAD ARTIST  
Todd Keller

SENIOR ARTISTS  
Mike Sneath  
Chris Voellmann

ARTISTS  
Chuck Crist  
Don Hogan  
Andrew Jones  
Gene Kohler  
Ryan Powell  
Elizabeth Pugh  
Luis Ramirez  
Danny Richardson  
Alejandro Roura  
Elben Schafers  
LeRoy Strauss

ANIMATORS  
Derek Bonikowski  
Dax Pallotta  
Stephen Zafros

AUDIO LEAD  
Clark Wen

SOUND DESIGNERS (CONTRACTORS)  
Frank Bry  
Crispin Hands  
Ken Kurita-Ditz  
Kristoffer Larson

PRODUCTION ASSISTANT  
Ryan Harris

SPECIAL THANKS  
Al Artus  
Kerry Anne Odem  
George Thomas  
Eugene Kwon  
Tian Lim  
Greg McBride  
Carl Mueller  
Dante Treglia

ADDITIONAL CONTRIBUTORS  
Scott Johnson  
Rick Kohler  
Martin L'Heureux  
Frank Lafuente  
Tom Papadatos  
Audrey Peterson

## NCL

EXECUTIVE PRODUCER  
Satoru Iwata

PRODUCERS  
Shigeru Miyamoto  
Kenji Miki

CO-PRODUCERS  
Kensuke Tanabe  
Akira Otani

COORDINATION  
Risa Tabata

MUSIC  
Kenji Yamamoto

MUSIC (ASSISTANT)  
Kouichi Kyuma

CONNECTIVITY PROGRAMMING  
Tomohiro Kawase  
Hideaki Shimizu

TECHNICAL SUPPORT  
Hironobu Kakui  
Yoshihito Ikebata  
Yoshito Yasuda

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)  
Tomoyoshi Yamane  
Chiharu Sakiyama

SPECIAL THANKS  
Takehiro Izushi  
Yoshio Sakamoto  
Takahiro Harada  
Takao Sawano  
Hiroyuki Kimura  
Masashi Goto  
Akiko Miyano  
Super Mario Club

TRANSLATOR/BILINGUAL  
COORDINATORS  
Tim O'Leary  
Kiyohiko Ando  
Scot Ritchey

TESTING/COORDINATOR  
Michael Leslie

EDITOR  
Leslie Swan

## NOA

WRITER/EDITOR  
Nate Bihldorff

TESTING DIRECTOR  
Michael Kelbaugh

TESTING MANAGER  
Kyle Hudson

TESTING SUPERVISOR  
Eric Bush

TESTING PROJECT COORDINATOR  
Thomas Hertzog

TESTING  
Marc Doyal  
Jason Mahaffa  
Shane Lewis  
Michael Chipman  
Kathy Huguenard  
Jim Holdeman  
Tim Casey  
Nicko Gonzalez  
Jack Smart  
Melvin Forrest

TESTING TECHNICIANS  
Chris Needham  
David Hunziker

SPECIAL THANKS  
Tatsumi Kimishima  
Mike Fukuda  
Kamon Yoshimura  
Chris Campbell  
Tom Eberspecher  
Jim Wornell

PRODUCER  
Jeff Miller

## NOE

EUROPEAN ARTWORK LOCALISATION  
Silke Sczyrba  
Martina Taxis  
Jens Peppel  
Antje Rosema  
Antje Rassloff  
Manfred Anton  
Sascha Nickel  
Adrian Michalski

ITALIAN TRANSLATION  
Andrea Salvi  
Christian Massi

RISERVATO

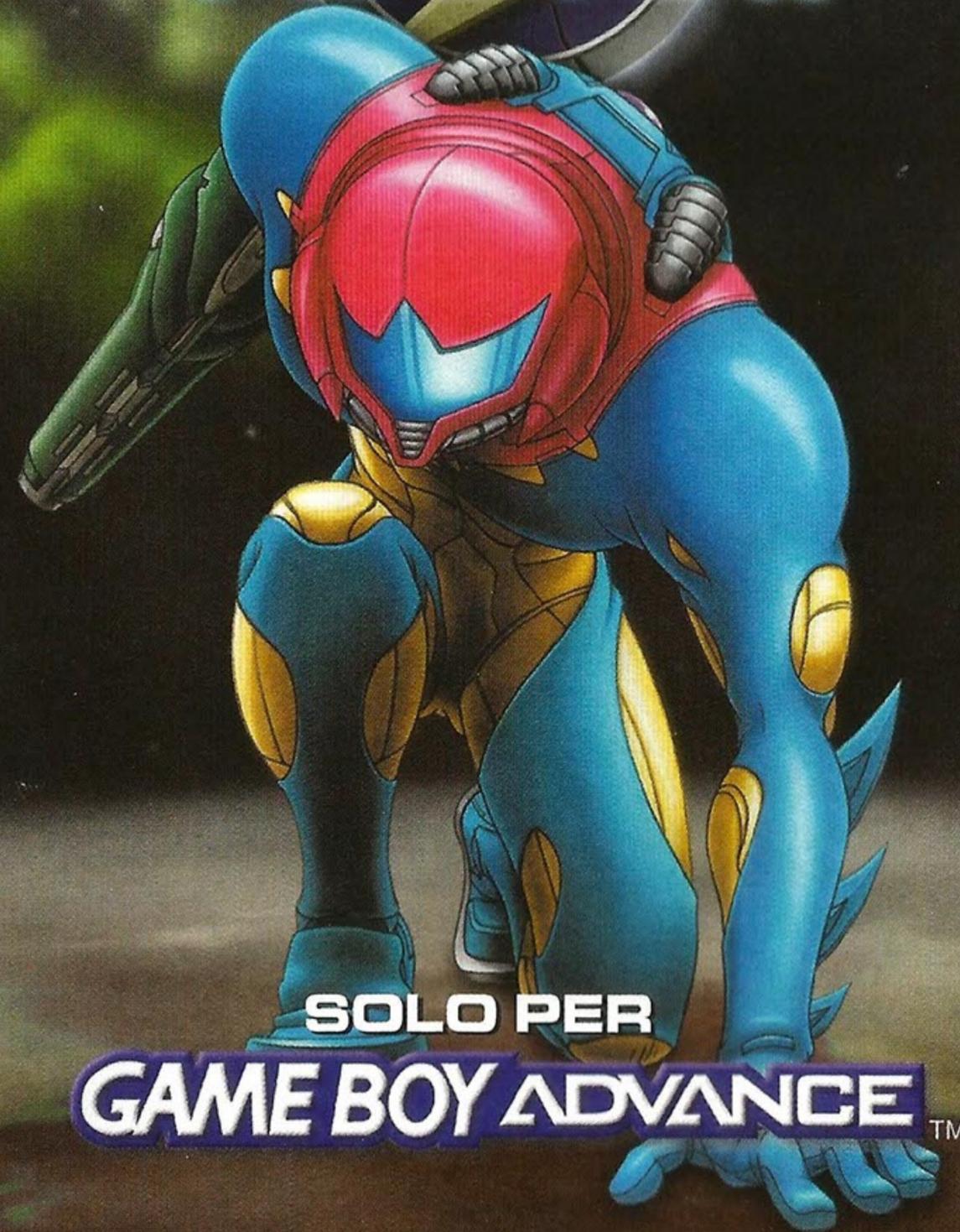


OGGETTO:  
METROID



UNA NUOVA  
AVVENTURA!

METROID™  
FUSION



SOLO PER  
GAME BOY ADVANCE™

## GIOCA A METROID PER NES™ ORIGINALE



### SUL NINTENDO GAMECUBE!

### COLLEGATI PER VIVERE L'AVVENTURA METROID PIÙ CLASSICA!

Se possiedi METROID PRIME per NINTENDO GAMECUBE e hai completato METROID FUSION per Game Boy Advance, avrai accesso al gioco da cui è nato il mito di Samus Aran: il primo METROID, l'originale. Per giocarci dovrai avere una copia di entrambi i giochi, un NINTENDO GAMECUBE, una Memory Card (Scheda Memoria), un Game Boy Advance e un cavo Game Boy Advance per NINTENDO GAMECUBE. Seleziona la penultima frase del **menu principale** di METROID PRIME che dice: BONUS COLLEGAMENTO METROID FUSION e premi il pulsante A. Seleziona GIOCA A METROID PER NES e premi il pulsante A, poi segui le istruzioni a schermo (o le istruzioni sul collegamento a pag. 24 del manuale di METROID PRIME) per iniziare il collegamento. Ricorda che non potrai giocare a METROID per NES prima di aver completato METROID FUSION.

### INIZIARE E CONTINUARE

Quando appare lo **schermo del titolo** di METROID, premi START/PAUSE per iniziare la tua avventura. Se continui un gioco salvato in precedenza, avrai la possibilità di scegliere tra iniziare un nuovo gioco e continuare una partita già avviata. Per continuare premi il pulsante Z per selezionare CONTINUA e premi START/PAUSE. La password del tuo ultimo gioco apparirà automaticamente nello **schermo password**; premi START/PAUSE e riprenderai da dove lo avevi interrotto. Potrai immettere una qualsiasi altra password per riprendere il gioco da un punto salvato in precedenza. Usa il pulsante B per cancellare e il pulsante A per confermare le lettere.



### SALVATAGGIO

Nel gioco METROID originale non ci sono STAZIONI SALVATAGGIO. Ogni volta che esci dal gioco apparirà lo **schermo password** con una password per te. Puoi trascriverla, ma non è necessario, perché comparirà un messaggio chiedendoti se salvare o meno il gioco nella Memory Card (Scheda Memoria). Seleziona Sì e i tuoi dati saranno salvati nella Memory Card (Scheda Memoria) nello Slot A del NINTENDO GAMECUBE. Se scegli di continuare il gioco, la password apparirà automaticamente.



### COMANDI

Usa il controller del NINTENDO GAMECUBE per giocare a METROID per NES. Familiarizza con i comandi aiutandoti con il diagramma qui sotto.

PULSANTE L  
Esci dal gioco

PULSANTE Z  
• Modifica le opzioni del menu  
• Usa le armi a raggio o i missili

PULSANTE Y  
• Spara  
• Usa le bombe da Morfosfera



CONTROL STICK o PULSANTIERA DI COMANDO +  
• Sposta Samus  
• Mira verso l'alto  
• Attiva la Morfosfera (premendo o inclinando verso il basso)

PULSANTE X  
Salta

START/PAUSE  
Metti in pausa il gioco

PULSANTE B  
Salta

PULSANTE A  
• Spara  
• Usa le bombe da Morfosfera



## GARANZIA DI 24 MESI

Per un periodo di 24 mesi a far data dall'acquisto effettuato all'interno della Area Economica Europea Nintendo of Europe GmbH garantisce all'acquirente, che il presente prodotto è esente da vizi inerenti al materiale usato o al processo di fabbricazione al momento dell'acquisto ed inoltre

- Nintendo provvederà, a propria discrezione e gratuitamente per l'acquirente, alla riparazione o alla sostituzione del prodotto difettoso. Nintendo non sarà in alcun altro modo responsabile ed in particolare non sarà tenuta al risarcimento degli eventuali danni.
- La presente garanzia non si applica qualora il vizio sia causato da negligenza, uso irragionevole, modifica, riparazione inadeguata o utilizzo del prodotto in modo non conforme a quanto indicato nel manuale di istruzioni di Nintendo da parte dell'acquirente e/o di terzi, o sia effetto di un danno accidentale.

La presente garanzia è concessa in aggiunta ai diritti che la legge conferisce all'acquirente di beni di consumo nei confronti del venditore da cui il prodotto è stato acquistato. La presente garanzia concessa da Nintendo non pregiudica tali diritti conferiti dalla legge.

In caso di vizi coperti dalla presente garanzia si prega di contattare

**Saima Avandero S.p.A.**

**Via Dante, 134 - 20090 Limito di Pioltello (MI)**

**Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744**

Nello spedire il prodotto a Saima Avandero S.p.A. si prega di utilizzare, se possibile, la confezione originale, di aggiungere una descrizione del vizio riscontrato e di allegare una copia del documento di acquisto che comprovi la data dello stesso.

Se il periodo di 24 mesi dalla data di acquisto è già decorso, ovvero se il vizio non è coperto da questa garanzia, Nintendo of Europe GmbH potrebbe essere comunque disposta a riparare o sostituire il prodotto.

Per ulteriori informazioni a questo proposito, ed in particolare per quanto riguarda i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare

**Saima Avandero S.p.A.**

**Telefono: 02 9213 4587 o 02 9213 4744**

## SERVIZIO INFORMAZIONI

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti o se vuoi porre una domanda, puoi chiamare il Servizio Informazioni al numero:

**199 191 199**

Non è un servizio a pagamento. La tariffa telefonica minima applicata è di € 0,0465 al minuto iva esclusa (costo riferito all'operatore telefonico Telecom Italia SpA).

## SERVIZIO INFORMAZIONI SUI GIOCHI

Un eccezionale servizio automatico offre preziose informazioni che ti saranno utili per riuscire a completare i giochi. Il servizio è disponibile 7 giorni su 7, 24 ore al giorno, ed è accessibile solo ai maggiori di 18 anni. Il numero per accedere a questo servizio è:

**166 619 019**

Il servizio costa € 0,4917 al minuto iva esclusa. L'abilitazione alle chiamate a questo numero è da richiedere espressamente al proprio operatore telefonico.

Le tariffe per le chiamate al numero 199 191 199 variano a seconda degli operatori telefonici utilizzati. Per ulteriori informazioni sulle tariffe in vigore si prega di rivolgersi ai singoli operatori telefonici.

Tali tariffe sono soggette a modifiche da parte degli operatori in base alle variazioni delle normative vigenti.

16212491



**Italia:**

Nintendo Italia, Sede Secondaria Italiana  
Via Pellizza da Volpedo 51/53, 20092 Cinisello Balsamo (Milano)

**Svizzera:**

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY

