

AGB-BMXP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

METROID™
ZERO MISSION

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



METROIDDATABASE.COM

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



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

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

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the METROID™: ZERO MISSION Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu METROID™: ZERO MISSION pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

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

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Sästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 NINTENDO.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. / TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

© 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	30
Français	56
Nederlands	82



CONTENTS

Prologue	5	Power-up Items	16
Controls	7	Tanks	19
Actions and Abilities	8	Hatches	19
Getting Started	9	Special Blocks	20
Saving the Game	10	The Gallery	21
Copying and Erasing Files	11	Metroid Fusion Special Feature	22
The Game Screen	12	NES Metroid	23
The Map Screen	13	NES Metroid Controls	25
Sleep Mode	15	Linking your Systems	26
The Status Screen	15		

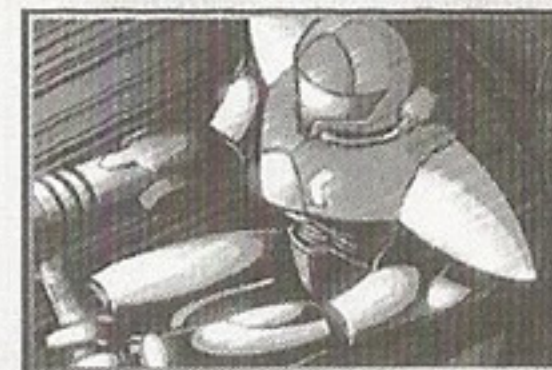


PROLOGUE

In the year 2003 of the Cosmic Calendar, representatives from the many different planets in the galaxy established a congress called the Galactic Federation, and an age of prosperity began. A successful exchange of cultures and civilization resulted, and thousands of interstellar spaceships shuttled back and forth between planets. Soon, however, Space Pirates began to attack the spaceships, threatening the galactic peace. The Galactic Police and Galactic Army struck against this aggression, but the pirates' attacks were powerful, and it was impossible to catch them all in the vast reaches of space. So, the Federal Bureau called together powerful bounty hunters to battle the pirates.

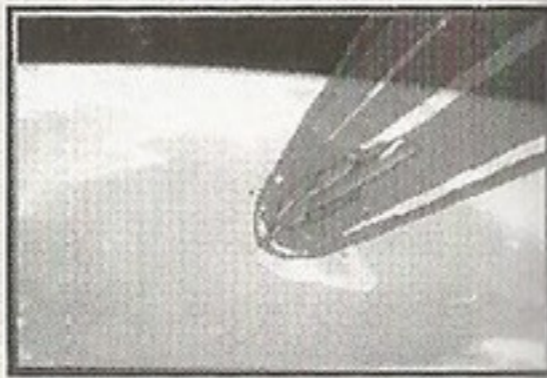


In the year 20X5 of the Cosmic Calendar, a terrible incident occurred. The Space Pirates attacked a deep-space research vessel and seized capsules containing samples of an unknown species that had been discovered on planet SR 388. The Space Pirates' objective was to acquire this life-form: known simply as Metroids, these floating organisms were incredibly dangerous, as they can latch onto any other organism and drain its life-energy. Furthermore, it was possible to replicate Metroids in vast numbers by exposing them to beta rays. The hypothesis that the Metroids were responsible for one of the greatest mysteries in the entire galaxy – the extinction of planet SR 388 – was generally accepted as fact.

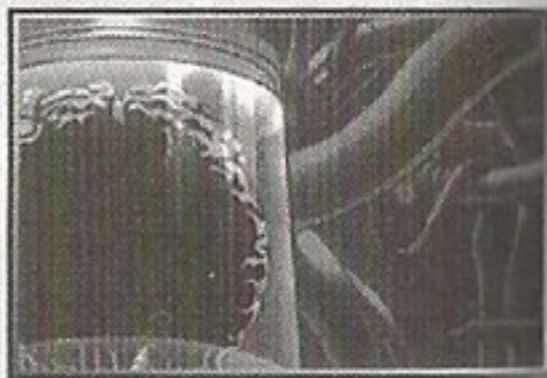


IN ORDER TO UNLOCK A SPECIAL FEATURE, THIS GAME PAK REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (MODEL NO.: AGB-005) AND A METROID FUSION GAME PAK.

If the Space Pirates were able to breed the Metroids and use the creatures as biological weapons, the destruction of all galactic civilization would be near certain. After a desperate search, the Federation Police discovered the Space Pirates' base of operations on the fortified planet Zebes. They launched a full assault on the planet, but pirate resistance was strong, and the planet could not be taken. All the while, in a room hidden deep within the centre of the pirate fortress, the preparations for multiplying the Metroids were progressing steadily.



As a last resort, the Federation Police decided on a risky strategy: to send a lone space hunter to penetrate the pirate base and destroy the mechanical life-form that controlled the fortress and its defenses – the Mother Brain. The space hunter chosen for this mission was Samus Aran. Considered the greatest of all the bounty hunters, Samus had successfully completed numerous missions that others had thought impossible. Despite her accomplishments, much of Samus's true identity remained shrouded in mystery.



Alone, Samus Aran successfully landed on the surface of Zebes, which was, in fact, the planet where Samus was raised as a child. Burying all memories of the planet, Samus agreed to carry out this mission and face the traps of the Mother Brain. However the question remained: Could Samus Aran truly complete this task and return peace and order to the galaxy?



CONTROLS

Controlling Samus Aran

+ Control Pad

- ◀▶ Move
- Press and hold to dash.
- POWER GRIP
- Grab ledges when jumping.
- ▲ Aim Samus's weapon straight up.
- Deactivate MORPH BALL
- ▼ Crouch
- ▼ Activate MORPH BALL
- ◆ Activate Elevators

L Button

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

R Button

- Ready Missiles
- +Ⓑ Fire Missiles

A Button

- Jump
- ◀▶ + Ⓑ Spin Jump

START

- Display Map
- Ⓡ Scroll from **Map Screen** to **Status Screen**.
- Ⓛ Scroll from **Map Screen** to **Sleep Mode Screen**.

Non-Action Controls

- Ⓢ Select
- Ⓑ Confirm
- Ⓟ Cancel
- Return to previous screen

SELECT

- Switch between Missiles and Super Missiles
- SELECT + Ⓡ + Ⓛ
- Exit **Sleep Mode**
- (See page 15 for details.)

B Button

- Shoot (Fire beam weapons and Missiles.)
- Charge Shot (Press and hold the B Button. Release to fire.)
- BOMB (Drop Bombs in Morph Ball form.)
- POWER BOMB (In Morph Ball form, press and hold the R Button then press the B Button.)

Special items are required to use the Speed Booster, Power Grip, Morph Ball, Missile, Charge Shot, Bomb, and Power Bomb actions. (See pages 16 – 18.)



ACTIONS AND ABILITIES

Listed here are some of Samus's actions and abilities. Mastering them is key to exploring the depths of Planet Zebes.

- **Jump**
- **Spin Jump**

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



Jump



Spin Jump

Hang from Ledges

- **POWER GRIP**

Face a ledge and jump toward it to grab and hang from the ledge. Some are harder to reach than others, so keep trying!



Power Grip

Defeat Enemies with Spin Jump Attacks

- **SCREW ATTACK**

After getting the Screw Attack, jump enemies through to damage them.



Screw Attack

Navigate Narrow Passageways

- **MORPH BALL**

After obtaining the Morph Ball capability, Samus will be able to travel through narrow passageways. Double-tap ▼ on the + Control Pad to change into Morph Ball form. To get through areas like those shown on the right, jump up and hang from the ledge, then press ▲ or ◀▶ on the + Control Pad and the A Button to change into Morph Ball form and roll through the passageway.



Samus must obtain special items to use the Morph Ball, Power Grip, and Screw Attack functions. (See page 17.)



GETTING STARTED

1. Insert your METROID™: ZERO MISSION Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the power ON. If you use the Game Pak for the first time, a **Language Selection Screen** will appear automatically. Select your language with the + Control Pad, then confirm by pressing the A Button.



If you want to change the language later on, please choose LANGUAGE on the **Title Screen** and press the A Button. Select a language and press the A Button again. You will then return to the **Title Screen**.

2. Once the **Title Screen** appears, choose START GAME and press the A Button. Next, the **Samus Data Screen** will appear. Choose one of the three data files and press the A Button. Now choose START GAME and press the A Button.



3. Finally, choose the difficulty level you want to play and press the A Button.



Continuing a Saved Game

To continue a game you've already begun, choose the save file you want to play on the **Samus Data Screen** and press the A Button. The game will continue from the last Save Room in which you saved or from Samus's ship.



Game Options

On the **Samus Data Screen**, use the **+** Control Pad to choose **OPTIONS** and press the **A** Button to change options for the sound and other game settings. Press the **B** Button to return to the **Samus Data Screen**.

• SOUND

You can enjoy stereo sound when playing with headphones. Choose the **SOUND** option, press the **A** Button, and use the **+** Control Pad to change the sound setting. Press the **A** Button again to confirm.

• METROID FUSION LINK

See page 22 for details on linking with **METROID™ FUSION**.



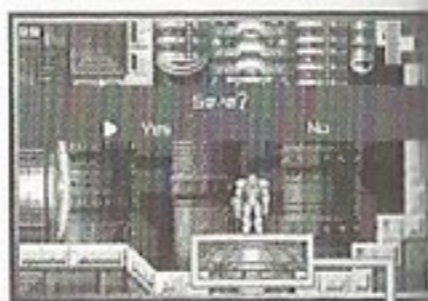
SAVING THE GAME

Saving Game Data

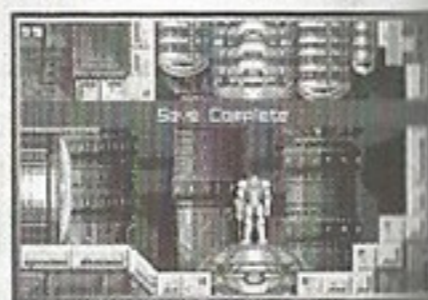
When you save the game, you can turn it off and resume playing from where you last saved – either in a **SAVE ROOM** or at Samus's spaceship. These are the only places where the game can be saved, and it will only be saved if you choose to do so.

Enter a Save Room and stand on the **Save Unit** to access the option to save game data.

Use the **+** Control Pad to choose **YES** and press the **A** Button to confirm. When **SAVE COMPLETE** appears, your game has been successfully saved.



Save Unit



NOTE! If you turn the power OFF while playing without saving the game, you will have to restart from the last place you saved. If you've never saved, you'll have to restart from the beginning.



COPYING AND ERASING FILES

You can copy and erase data files on the **Samus Data Screen**.

Copying Data Files

To copy a data file, choose the **COPY** option and press the **A** Button. Choose the file you want to copy and press the **A** Button. Then just choose where you want the file to be copied to, and press the **A** Button again to copy it there.



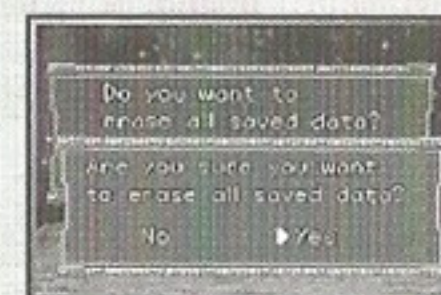
Erasing Data Files

To erase a data file, choose **ERASE** on the **Samus Data Screen** and press the **A** Button. Choose the file you want to erase and press the **A** Button. When prompted, choose **YES** and press the **A** Button to confirm that you want to erase the data file. The file will then be erased.



Erasing All Saved Data

If you hold down the **L** and **R** Buttons when you turn the power ON, a screen will appear giving you the option to erase all saved data. To erase all data files and all game progress, choose **YES** and press the **A** Button, then choose **YES** and press the **A** Button again to confirm. Once done all data and progress will be erased.





THE GAME SCREEN

Energy Tanks

These dots show how many Energy Tanks Samus has. Each one contains 100 energy units.

Missiles

This shows how many Missiles Samus is carrying. If this number is zero, Samus cannot fire Missiles.

Power Bombs

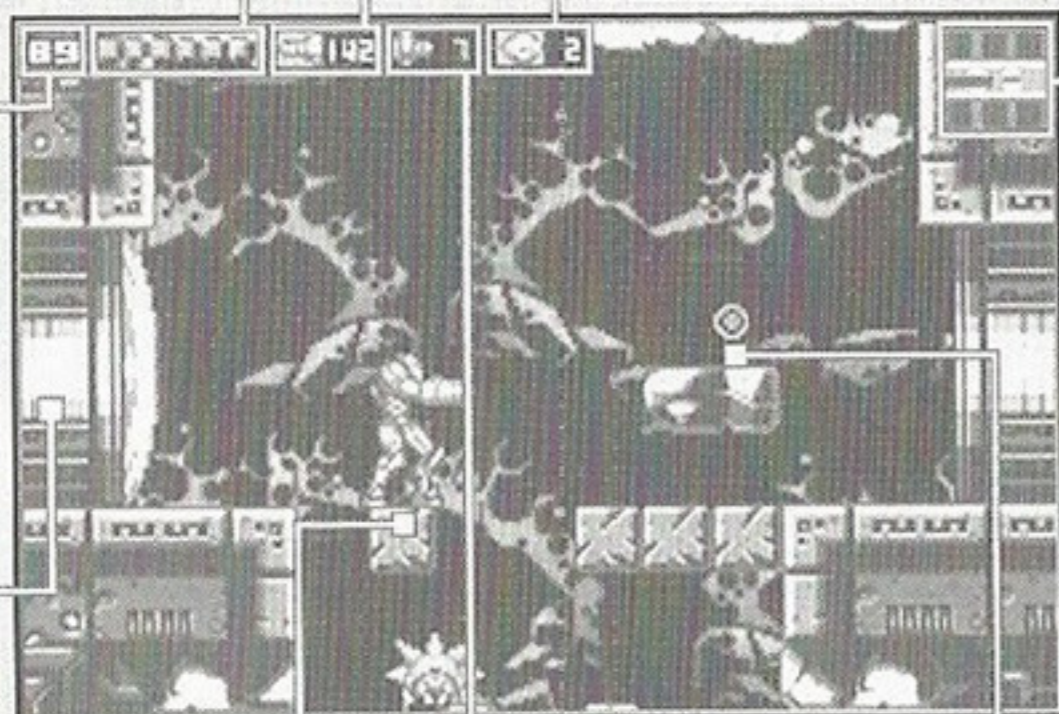
This displays how many Power Bombs Samus has in reserve. If this number is zero, Samus cannot use Power Bombs.

Energy

This indicates how much energy Samus has remaining. If all the Energy Tanks are empty and this number reaches zero, the game is over.

Hatch

Security doors have been installed throughout the fortress to keep intruders out. They can be opened by firing at them with beam weapons, but some can only be opened by Missiles. (See page 19.)



Map

This partial map shows the area immediately surrounding Samus's location. (See the following page for Map Screen information.)

Samus Aran

Super Missiles

Energy Capsule

Sometimes, defeated enemies will leave energy capsules behind. Gather these to replenish Samus's energy.

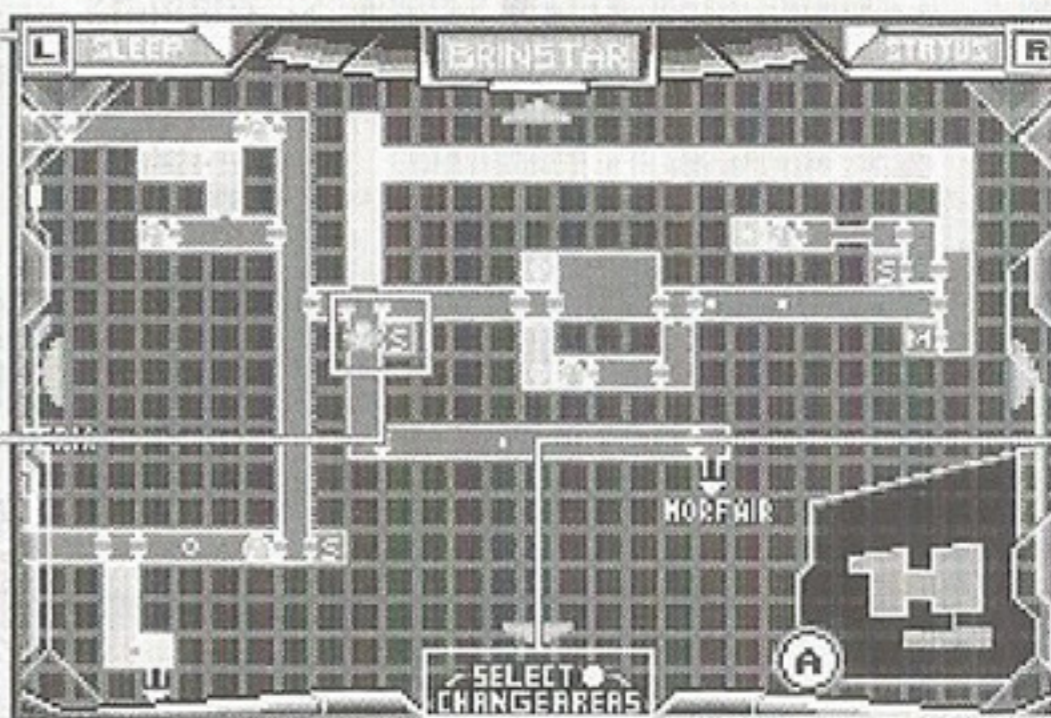


THE MAP SCREEN

Press START to pause the game and view the **Map Screen**. Press START again to exit the **Map Screen** and return to the game. Press the A Button on the **Map Screen** to view the **World Map**.

On the **Map Screen**, areas Samus has explored will appear in blue. Areas in green are hidden rooms that are not recorded on standard area maps. There is a good possibility that these areas contain valuable secrets. Use whatever techniques you have at your disposal to seek these areas out.

To Sleep Mode Screen



To Status Screen

Samus's Current Position

Press SELECT to view maps for other areas.

Map Icons

S SAVE ROOM
You can save your game progress in these rooms. (See page 10.)

Chozo Statue
Chozo Statues often hold items. Change to Morph Ball form on a statue's palm to have all energy, Missiles, and Power Bombs filled to the maximum.

Elevator
Stand on elevator platforms and press ▲▼ to operate elevators.

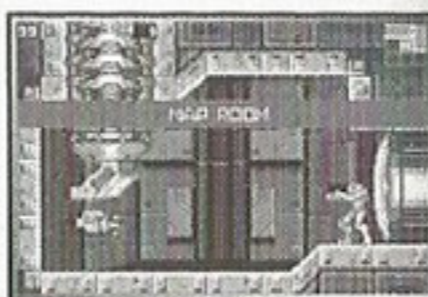
M MAP ROOM
In Map Rooms, Samus can access map data for entire sections of the Space Pirate fortress. (Map data for hidden green areas cannot be accessed.)

Item Location

Former Location of Item



Elevator Platform

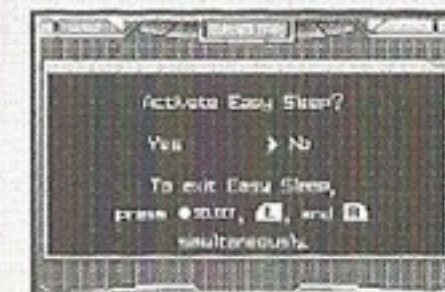


SLEEP MODE

Sleep Mode allows you to conserve battery life without turning the power OFF. **Sleep Mode** is useful for when you want to take a short break but aren't near a Save Room.

Activating Sleep Mode

Access the **Map Screen** and press the L Button to display the **Sleep Mode Screen**. Choose YES and press the A Button to activate **Sleep Mode**. The screen will then go dark, indicating that the Game Boy Advance has entered **Sleep Mode**.



Exiting Sleep Mode

Press and hold SELECT and the L and R Buttons to deactivate **Sleep Mode**.

If the power is turned OFF after **Sleep Mode** has been activated, the next time you play you will have to continue from the last Save Room you accessed. **BE CAREFUL!** If the Game Boy Advance is left in **Sleep Mode** for too long, the batteries may run out as power continues to be consumed.



THE STATUS SCREEN

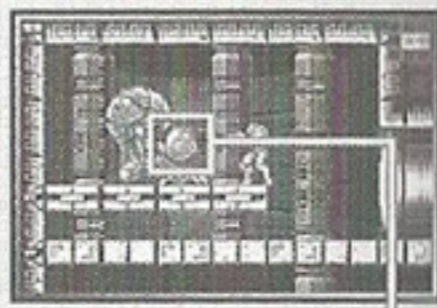
On the **Map Screen**, press the R Button to view the **Status Screen** and check Samus's status. View the abilities Samus can use on this screen.





POWER-UP ITEMS

There are many different items hidden in the fortress on Planet Zebes that will boost Samus's abilities. Shoot the item balls that the Chozo Statues hold to reveal these power-up items. There may be other items that can be gained in other ways, as well.



Item Ball

Beams

Short

This is Samus's standard beam weapon.



LONG

Obtaining this power-up increases the range of Samus's beam weapon, including the ICE and WAVE Beams. This power-up allows Samus to destroy enemies from a safe distance.



CHARGE

Obtaining this power-up allows Samus to charge beam energy into a single, powerful beam blast. Press and hold the B Button to charge and release it to fire.



ICE

This weapon allows Samus to freeze enemies temporarily. Samus can stand on frozen enemies.



WAVE

This allows Samus to fire beams of energy waves that penetrate solid objects.



Bombs

NORMAL

After acquiring this ability, Samus can set Bombs when in Morph Ball form. In addition to damaging enemies, they can destroy some blocks and walls. Samus has an unlimited supply of them. To use them, press the B Button while in Morph Ball form.



POWER

This is the most powerful form of BOMB. POWER BOMB explosions are massive, encompassing and damaging everything in view. Samus has a limited supply of these Bombs. To use them, press and hold the R Button while in Morph Ball form and press the B Button.



Special Abilities

MORPH BALL

This ability allows Samus's suit to curl into ball form and navigate narrow passageways. (Press ▼ twice.)



POWER GRIP

This upgrade gives Samus the strength to grab onto and hang from ledges after jumping toward them.



SPEED BOOSTER

With this power-up, Samus is able to dash at supersonic speeds and crash through certain barriers and enemies. Press and hold the + Control Pad in the direction you want to dash.



If there is not enough space to build up speed, Samus cannot dash.

HI-JUMP

This upgrade gives Samus the ability to jump higher and allows her to jump while in **Morph Ball Mode**.



SCREW ATTACK

Obtaining this power-up gives Samus the ability to damage enemies by jumping into them.



Missiles

NORMAL

This is the most basic form of Missile.



SUPER

This is a more powerful version of the normal Missile.



Press SELECT to switch between normal Missiles and Super Missiles.

Suits

VARIA SUIT

This enhanced suit reduces the amount of damage taken from enemies. It also negates the effects of intense heat and acid.



There are other suits and power-up items that Samus can activate and use by fulfilling certain conditions.



TANKS

Hidden within the confines of the fortress on planet Zebes are several tanks that will greatly aid in Samus's mission.

Energy Tanks

These tanks increase and fully re-charge Samus's energy reserves.



Super Missile Tanks

These tanks allow Samus to hold a larger number of the more powerful Super Missiles.



Missile Tanks

These tanks allow Samus to carry more Normal Missiles.



Power Bomb Tanks

These tanks increase the number of Power Bombs that Samus is able to carry.



HATCHES

Samus will need to use a variety of weapons to open the different hatches in the fortress on Planet Zebes.



Blue Hatches

These hatches can be opened with any of Samus's weapons.

Red Hatches

Only Missiles will open these hatches.

Green Hatches

Firing Super Missiles at these hatches will clear the way.

Yellow Hatches

Only Power Bombs can open these doorways.

Gray Hatches

Meeting certain requirements is the only way to open these hatches.



SPECIAL BLOCKS

Within the pirate fortress on Planet Zebes are special areas in the floors and walls that can be broken when Samus uses certain special abilities. Samus can reveal the properties of these floors and wall blocks by detonating bombs beside them.

Fake Blocks

Cracked blocks can be destroyed with bombs or beam attacks, but there are also some blocks with no apparent flaws that cover hidden areas or passageways. Use bombs on the floors and walls to look for these fake blocks.



Pit Blocks

These blocks will crumble as soon as you stand on them. Some may take longer to crumble than others.



Bomb Blocks

Only Bombs can destroy these special blocks.



Power Bomb Blocks

Only the blast of a Power Bomb can destroy these blocks.



Missile Blocks

These blocks are immune to all weapons except Samus's Missiles.



Super Missile Blocks

Super Missiles are the only weapons that can destroy these durable blocks.



Boost Blocks

Break through Boost Blocks by acquiring the SPEED BOOSTER and then charging through the blocks at supersonic speed. Reaching the necessary speed requires some distance, so you may have to start running from the next room.



Screw Attack Blocks

Use the SCREW ATTACK to break these blocks apart.



THE GALLERY

You will be able to see different images at the end of the game depending on how much of the game you have completed when you finally reach the end. Once you have seen these images at the end of the game, you can go back and look at them again in the gallery whenever you like.

Viewing the Gallery

After you reach the end of the game, the GALLERY option will appear on the **Options Screen**. You can then access it via the **Samus Data Screen**. Use the **+** Control Pad to choose GALLERY, then press the A Button. If there is more than one image available for viewing, you can press **◀▶** to scroll through the images. To return to the **Options Screen**, just press the B Button.





METROID FUSION SPECIAL FEATURE

If you link METROID: ZERO MISSION to METROID FUSION, an added bonus will appear on your METROID: ZERO MISSION Game Pak. After loading data from METROID FUSION, an option to view the METROID FUSION gallery will appear on the **Options Screen**. View these images just as you would the METROID: ZERO MISSION images.



Loading Data from METROID FUSION

Follow the instructions for linking your systems on page 26. On Player 1's Game Boy Advance, choose METROID FUSION LINK on the **Options Screen** and press the A Button to begin loading METROID FUSION data.



NOTE:

If the link fails, an **Error Screen** will appear. In this case, check all cable connections and try again from the beginning.



NES METROID

Once you reach the end of METROID: ZERO MISSION, you will be able to play the original NES version of METROID™. Choose **OPTIONS** on the **Samus Data Screen** to find the newly added ORIGINAL METROID option.



Options Screen

Getting Started

On the **Options Screen**, choose ORIGINAL METROID and press the A Button. On the **NES Metroid Title Screen**, press START.



NES Metroid Title Screen

Next, press SELECT to choose the option to START the game, then press START to start the game from the beginning.



Continuing a Saved Game

Press SELECT to choose the option to CONTINUE a saved game and press START. Once the **Password Entry Screen** appears, the password from the last point you saved at will be entered automatically, so just press START to continue playing.

Entering a New Password

To enter a different password, press the B Button to move the cursor and use the **+** Control Pad and the A Button to enter letters.



Password Entry Screen

Saving Data

There are no Save Rooms in the NES version of METROID. When the game ends, a password will appear on screen. To save that password, simply choose YES. Otherwise, choose NO. You will be asked if you want to continue the game, so choose YES to continue or NO to quit. When you quit, the game will return to the **Metroid: Zero Mission Title Screen**.

Pausing and Quitting

To pause your game, press START. You can bring up the **Pause Menu** by pressing the L and R Buttons simultaneously.

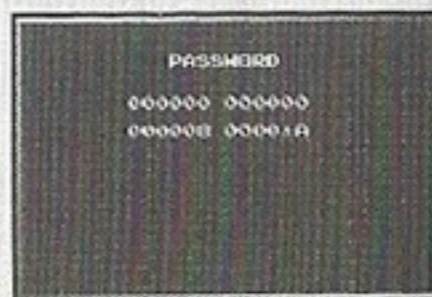
Pause Screen Options

CONTINUE: Continue playing.

QUIT: Quit NES METROID and return to the **Metroid: Zero Mission Title Screen**. Your progress will not be saved if you choose QUIT on the **NES Metroid Pause Screen**.

RESET: Reset the game and return to the **NES Metroid Title Screen**.

SLEEP: Activate **Sleep Mode** (see page 15).



Password Display Screen



Pause Menu Screen



NES METROID CONTROLS

+ Control Pad

- ◀▶ Move left or right.
- △ Aim arm cannon up.
- △ Deactivate Morph Ball form.
- ▽ Activate Morph Ball form.

A Button

Jump
Jump height depends on how long you hold down the button.



START

Start or pause the game.

SELECT

Switch between beam and Missile weapons.

R + L + SELECT

Deactivate **Sleep Mode**.

B Button

Shoot (Fire beams and Missiles.)

Set Bombs (Press to set bombs in Morph Ball form.)

You must acquire special items in order to use Bombs, Missiles, and the Morph Ball.



LINKING YOUR SYSTEMS

Here is an explanation of how to connect the two Game Boy Advance systems.

Things You'll Need

- Game Boy Advance systems 2
- METROID: ZERO MISSION Game Paks 1
- METROID FUSION Game Paks 1
- Game Boy Advance Game Link cables 1

Connection

1. Make sure that both systems are turned OFF. Insert a METROID: ZERO MISSION Game Pak into Player 1's Game Boy Advance and a METROID FUSION Game Pak into Player 2's Game Boy Advance.
2. Insert the small plug into Player 1's Game Boy Advance and the larger plug into Player 2's Game Boy Advance.
3. Turn Player 1's Game Boy Advance ON. On Player 2's Game Boy Advance, hold START and SELECT when turning the power ON.
4. See page 22 for further instructions.

NOTE:

You cannot link two METROID: ZERO MISSION or two METROID FUSION Game Paks together.

Cautions for Transmission

You may experience malfunctions or be unable to transmit in any of the following situations:

- When you are using a cable other than the Game Boy Advance Game Link cable.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is not connected properly.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is unplugged during a transmission.
- When another Game Boy Advance Game Link cable is connected to the main Game Link cable.
- When three or more systems are connected.



NOTES

The PEGI age rating system:

Age rating categories:



Note: There are some local variations!

Content descriptors:



BAD LANGUAGE



DISCRIMINATION



DRUGS



FEAR



SEXUAL CONTENT



VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

<http://www.pegi.info>



Call our 24 hour automated games hotline for assistance on selected Nintendo software. The games on this line are being updated frequently.

To call the automated hotline, dial

09067 53 50 40

(touch-tone phones only, please dial carefully).

Calls to the automated hotline currently cost 75 pence per minute (charge correct at time of printing – March 2004 – but is subject to change without prior notice).

A call to the automated hotline will cost no more than £3 and your call may be brought to an end automatically in order to ensure that this cost is not exceeded.

You must gain the permission of the person responsible for paying the telephone bill before phoning the automated hotline.



INHALT

Prolog	31	Wichtige Items	42
Steuerung	33	Tanks und Container	45
Aktionen und Fähigkeiten	34	Schleusen	45
Bevor es losgeht	35	Spezielle Blöcke	46
Speichern des Spiels	36	Die Galerie	47
Kopieren und Löschen von Dateien	37	Besonderer Metroid Fusion-Bonus	48
Der Spielbildschirm	38	NES Metroid	49
Der Kartenbildschirm	39	Die Steuerung von NES Metroid	51
Standby	41	Verbindung der Game Boy Advance-Systeme	52
Der Statusbildschirm	41		

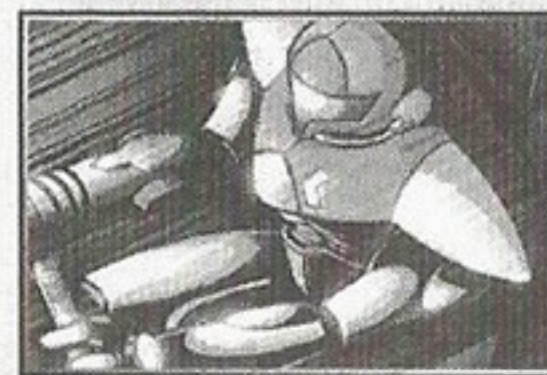


PROLOG

Im Jahr 2003 nach interstellarer Zeitrechnung legten Abgesandte der zahlreichen unterschiedlichen Planeten der Galaxie den Grundstein für ein Zeitalter des Wohlstands, als sie sich zusammenfanden und die Intergalaktische Föderation ins Leben riefen. Schon bald erfolgte ein reger Austausch der Kulturen und Tausende von Raumschiffen pendelten zwischen Planeten hin und her. Als jedoch Weltraumpiraten begannen, Raumschiffe anzugreifen, geriet der galaktische Frieden ins Wanken. Sowohl die Föderale Polizei als auch die Föderalen Streitkräfte gingen vehement gegen diese Aggressoren vor. Doch die Angriffe der Piraten waren verheerend und in den Weiten des Alls war es unmöglich, sie alle festzusetzen. Schließlich rief das Föderale Komitee professionelle Kopfgeldjäger zusammen, um sie in den Kampf gegen die Weltraumpiraten zu entsenden.

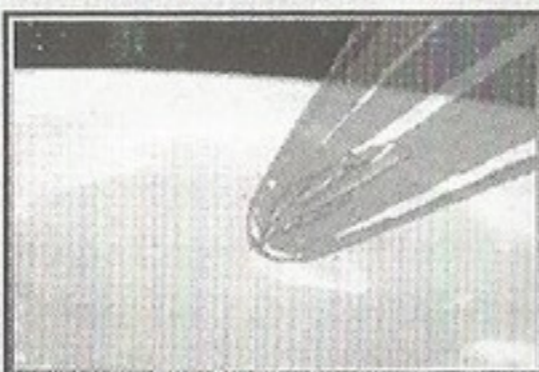


Es war das Jahr 20X5 nach interstellarer Zeitrechnung, als sich ein folgenschwerer Vorfall ereignete. Die Weltraumpiraten griffen ein Forschungsschiff an, das zur Erforschung des Weltalls unterwegs war. Sie brachten Behälter mit Mustern einer unbekanntes Spezies in ihre Gewalt, welche erst kurz zuvor auf dem Planeten SR388 entdeckt worden war. Es war das erklärte Ziel der Weltraumpiraten, diese Lebensform zu erbeuten: Gemeinhin als Metroids bezeichnet, stellten diese schwebenden Organismen eine enorme Gefahr dar, da sie sich an fremde Lebewesen klammern und ihnen ihre Lebensenergie entziehen konnten. Darüber hinaus war es möglich, Metroids im großen Maßstab zu vervielfältigen, indem man sie Beta-Strahlung aussetzte. Die Hypothese, Metroids seien die Antwort auf eines der größten Rätsel der gesamten Galaxie – den Niedergang des Planeten SR388 – wurde gemeinhin als Tatsache angesehen.

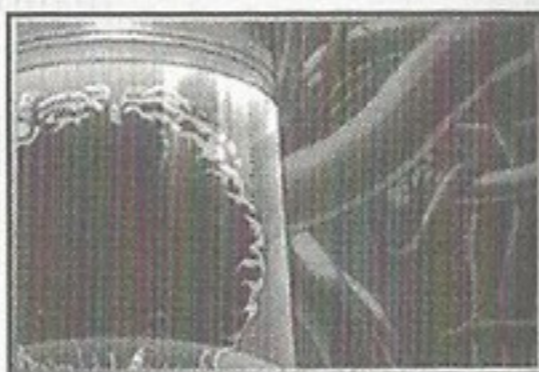


DIESES SPIELMODUL BEINHALTET EINEN SPEZIELLEN BONUS, DER EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK-KABEL (AGB-005) UND EIN METROID FUSION-MODUL ERFORDERT.

Wäre es den Weltraumpiraten gelungen, Metroids zu züchten und diese Kreaturen als biologische Waffen einzusetzen, hätte dies mit einiger Gewissheit das Ende der galaktischen Zivilisation bedeutet. Nach einer fieberhaften Suche konnte die Föderale Polizei die Basis der Weltraumpiraten auf dem zur Festung ausgebauten Planeten Zebes ausmachen. Sie führten einen großangelegten Angriff auf Zebes durch. Doch die Piraten leisteten erbitterten Widerstand und es gelang nicht, den Planeten einzunehmen. Und während der Krieg auf der Oberfläche tobte, schritten die Vorkehrungen zur Vielfältigung der Metroids in einem verborgenen Raum, tief im Inneren der Festung, konstant voran.



Mit dem Rücken zur Wand sah sich die Föderale Polizei gezwungen, auf eine riskante Strategie zu setzen: Um bis ins Herz der Piratenbasis vorzudringen und die mechanische Lebensform – Mother Brain – zu vernichten, welche die Festung sowie ihre Verteidigung kontrollierte, entsandte man einen einzigen interstellaren Kopfgeldjäger. Der Kopfgeldjäger, der für diese Mission ausgewählt wurde, war Samus Aran. Sie galt als die Beste ihrer Zunft und hatte bereits zahlreiche Missionen erfolgreich abgeschlossen, die von Vielen als undurchführbar eingestuft wurden. Trotz dieser ruhmreichen Erfolge blieb Samus' wahre Identität mysteriös und von Rätseln verhüllt.



Völlig auf sich gestellt landete Samus Aran auf der Oberfläche von Zebes. Tatsächlich war es dieser Planet, auf dem Samus während ihrer Kindheit aufwuchs. Samus hatte sich bereit erklärt, ihre Erinnerungen an diesen Planeten zu begraben, die Mission auszuführen und sich den Hinterhalten Mother Brains zu stellen. Doch es blieb die ungewisse Frage: War Samus Aran dieser Aufgabe wirklich gewachsen und konnte sie den Frieden und die Ordnung in der Galaxie wiederherstellen?



STEUERUNG

Samus Aran steuern

Steuerkreuz

- ↔ Bewegen
- Zum Sprinten gedrückt halten
- POWER GRIP
- Im Sprung an Kanten festhalten
- △ Samus' Waffe nach oben ausrichten
- MORPH BALL deaktivieren
- ▽ Kriechen
- ▽ MORPH BALL aktivieren
- ◇ Aufzüge bedienen

START

- Karte anzeigen
- R Vom **Kartenbildschirm** zum **Statusbildschirm** wechseln
- L Vom **Kartenbildschirm** zum **Standby-Bildschirm** wechseln

Menüsteuerung

- ⬅ Auswählen
- Ⓜ Bestätigen
- Ⓟ Abbrechen
- Zum vorangegangenen Bildschirm zurückkehren

L-Taste

- Samus' Waffe im 45°-Winkel nach oben ausrichten
- + ▽ Samus' Waffe im 45°-Winkel nach unten ausrichten

R-Taste

- MISSILES einsatzbereit machen
- + Ⓟ MISSILE abfeuern

A-Knopf

- Springen
- ↔ + Ⓜ Salto schlagen (Spin Jump)



SELECT

- Zwischen MISSILES und SUPER MISSILES wechseln

SELECT + R + L
Standby-Modus verlassen (Weitere Informationen auf Seite 41)

B-Knopf

- Schießen (BEAM-Waffen und MISSILES abfeuern)
- Aufladen (CHARGE) der BEAM-Waffe (Zum Aufladen B-Knopf gedrückt halten, zum Feuern loslassen)
- BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus)
- POWER BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus R-Taste gedrückt halten und dann B-Knopf drücken)

Damit SPEED BOOSTER, POWER GRIP, MORPH BALL, MISSILE, CHARGE BEAM und POWER BOMBEN verwendet werden können, müssen zuvor bestimmte Items aufgenommen werden (siehe Seite 42 – 44).



AKTIONEN UND FÄHIGKEITEN

Nachfolgend findest du eine Zusammenfassung von Samus' Aktionen und Fähigkeiten. Es ist zwingend erforderlich, sie zu beherrschen, um die Geheimnisse des Planeten Zebes erforschen zu können.

- **Springen**
- **Spin Jump**

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Springe während du nach links oder rechts läufst, um einen Salto zu schlagen (Spin Jump).



Springen



Spin Jump

An Kanten/Vorsprüngen hängen

- **POWER GRIP**

Springe in Richtung einer Kante oder eines Vorsprungs, um dich daran festzuhalten. Manche lassen sich nur schwer erreichen. Lass dich davon nicht entmutigen!



Power Grip

Feinde per Spin Jump besiegen

- **SCREW ATTACK**

Nachdem du die SCREW ATTACK erhalten hast, kannst du Gegner bekämpfen, indem du sie im Saltosprung berührst.

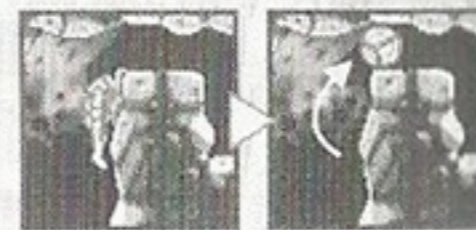
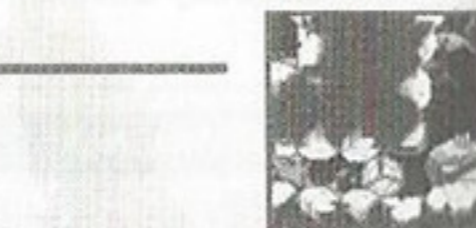


Screw Attack

Passieren von engen Durchgängen/Verbindungsschächten

- **MORPH BALL**

Nach Erhalt der MORPH BALL-Fähigkeit kann Samus auch enge Schächte als Durchgang nutzen. Drücke zweimal ▼ auf dem Steuerkreuz, um in den MORPH BALL-Modus zu wechseln. Um Durchgänge wie den rechts abgebildeten zu nutzen, springe zunächst hoch und halte dich an der Kante fest. Drücke dann ▲ oder ◀▶ auf dem Steuerkreuz und den A-Knopf, um in den MORPH BALL-Modus zu wechseln und durch die Passage zu rollen.



Samus muss bestimmte Items erhalten, bevor sie MORPH BALL, POWER GRIP, und SCREW ATTACK einsetzen kann (siehe Seite 43 – 44).



BEVOR ES LOSGEHT

1. Stecke dein METROID™: ZERO MISSION-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es danach ein. Falls du das Spielmodul zum ersten Mal in Betrieb nimmst, erscheint automatisch eine **Sprachauswahl**. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes deine Sprache aus und bestätige deine Wahl mit Hilfe des A-Knopfs.



Wenn du später die Sprache wechseln möchtest, wähle dazu SPRACHE auf dem **Titelbildschirm** und drücke den A-Knopf. Wähle deine Sprache aus und drücke erneut den A-Knopf. Du gelangst nun zurück zum **Titelbildschirm**.

2. Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, wähle SPIEL STARTEN und drücke den A-Knopf. Nun erscheint **Samus' Daten-Bildschirm**. Wähle einen der drei Speicherplätze aus und drücke den A-Knopf. Wähle danach SPIEL STARTEN und drücke den A-Knopf.



3. Jetzt brauchst du dich nur noch für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden und deine Wahl mit Hilfe des A-Knopfs bestätigen.



Fortsetzen eines gespeicherten Spiels

Wenn du ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest, wähle dazu die entsprechende Datei im **Samus' Daten-Bildschirm** aus und drücke den A-Knopf. Das Spiel wird nun von der letzten, verwendeten SPEICHERSTATION oder von Samus' Schiff aus fortgesetzt.



Spieloptionen

Wähle im **Samus' Daten-Bildschirm** mit Hilfe des Steuerkreuzes den Menüpunkt **OPTIONEN** aus und drücke den A-Knopf, um Einstellungen bzgl. des Sounds oder andere Spieleinstellungen zu verändern. Drücke den B-Knopf, um wieder zum **Samus' Daten-Bildschirm** zurückzugelangen.

• SOUND

Du kannst den Klang des Spiels in Stereo genießen, wenn du zum Spielen einen Kopfhörer verwendest. Wähle dazu den Menüpunkt **SOUND** aus, drücke den A-Knopf und verwende das Steuerkreuz, um die Sound-Einstellung zu verändern. Drücke zur Bestätigung erneut den A-Knopf.

• METROID FUSION LINK

Siehe Seite 48, um weitere Details zur Verbindung mit **METROID™ FUSION** zu erhalten.



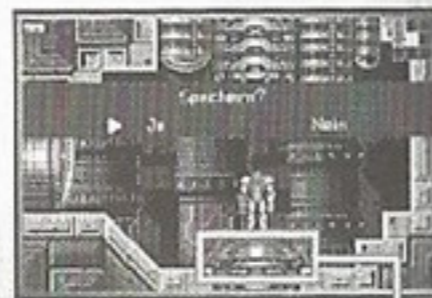
SPEICHERN DES SPIELS

Abspeichern

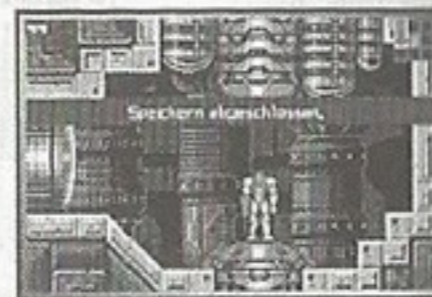
Nachdem du deinen Spielstand abgespeichert hast, kannst du das Spiel beenden und später vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen – entweder von einer **SPEICHERSTATION** oder von Samus' Raumschiff. Nur an diesen Stellen kann das Spiel abgespeichert werden und es ist erforderlich, dass du dazu die erforderliche Auswahl triffst.

Betritt eine **SPEICHERSTATION** und stelle dich auf das Speicherfeld, um die Speicheroption aufzurufen.

Verwende das Steuerkreuz, wähle **JA** und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Wenn **SPEICHERN ABGESCHLOSSEN** erscheint, wurde dein Spiel erfolgreich abgespeichert.



Speicherstation



HINWEIS: Solltest du dein Spiel ausschalten, ohne es zuvor abgespeichert zu haben, wird es vom letzten Speicherpunkt aus fortgesetzt. Solltest du jedoch noch nie abgespeichert haben, musst du erneut von Anfang an spielen.



KOPIEREN UND LÖSCHEN VON DATEIEN

Auf dem **Samus' Daten-Bildschirm** kannst du Dateien sowohl speichern als auch löschen.

Spielstände kopieren

Um einen Spielstand zu kopieren, wähle zunächst **KOPIEREN** und drücke den A-Knopf. Wähle den zu kopierenden Spielstand aus und drücke den A-Knopf. Wähle danach den Platz aus, auf den die Datei kopiert werden soll und drücke erneut den A-Knopf, um den Kopiervorgang durchzuführen.



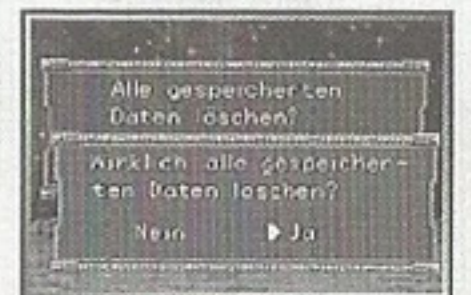
Spielstände löschen

Um einen Spielstand zu löschen, wähle zunächst **LÖSCHEN** und drücke den A-Knopf. Suche danach die Datei aus, die gelöscht werden soll und drücke erneut den A-Knopf. Wähle bei der nun erscheinenden Frage **JA** und drücke den A-Knopf, um zu bestätigen, dass du diesen Spielstand wirklich löschen möchtest. Die Datei wird daraufhin gelöscht.



Alle gespeicherten Daten löschen

Wenn du beim Einschalten die L- und die R-Taste gedrückt hältst, erscheint ein Menü-Bildschirm, der den Löschvorgang aller Spielstände ermöglicht. Wenn du alle Spielstände inklusive der dazugehörigen Bonusse löschen möchtest, wähle **JA**, drücke den A-Knopf und wähle danach erneut zur Bestätigung **JA** aus und drücke wieder den A-Knopf. Danach werden alle gespeicherten Daten und Spielstände gelöscht.





DER SPIELBILDSCHIRM

Energie-Tank

Diese Felder zeigen an, wie viele ENERGIE-TANKS Samus zur Verfügung stehen. Jeder einzelne entspricht 100 Energieeinheiten.

Missiles

Zeigt an, wie viele MISSILES Samus momentan mit sich führt. Wenn die Anzeige auf null steht, kann Samus keine Raketen mehr abfeuern.

Power Bomben

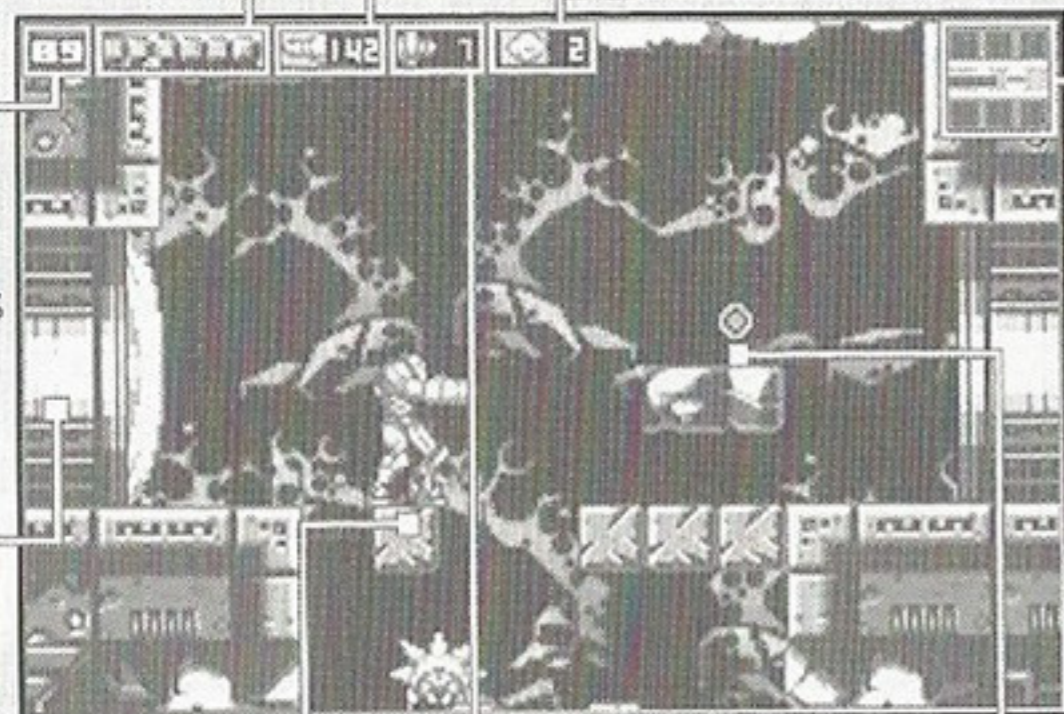
Zeigt an, wie viele POWER BOMBEN Samus verbleiben. Wenn die Anzeige null erreicht, kann Samus keine POWER BOMBEN mehr legen.

Energie

Hier wird angezeigt, über wie viel Energie Samus verfügt. Wenn alle ENERGIE-TANKS erschöpft sind und die Anzeige null erreicht, endet das Spiel.

Schleuse

Diese Sicherheitstüren wurden zum Schutz vor Eindringlingen installiert. Die meisten lassen sich durch Beschuss mit BEAM-Waffen öffnen, doch einige müssen zum Öffnen mit MISSILES beschossen werden (siehe Seite 45).



Karte

Dieser Ausschnitt der Gesamtkarte zeigt Samus' unmittelbare Umgebung (siehe folgende Seite, um Informationen zum Kartenbildschirm zu erhalten).

Super Missiles

Samus Aran

Energiekapsel

Gelegentlich lassen besiegte Gegner solche Energiekapseln zurück. Sammle sie ein, um Samus' Energie zu regenerieren.

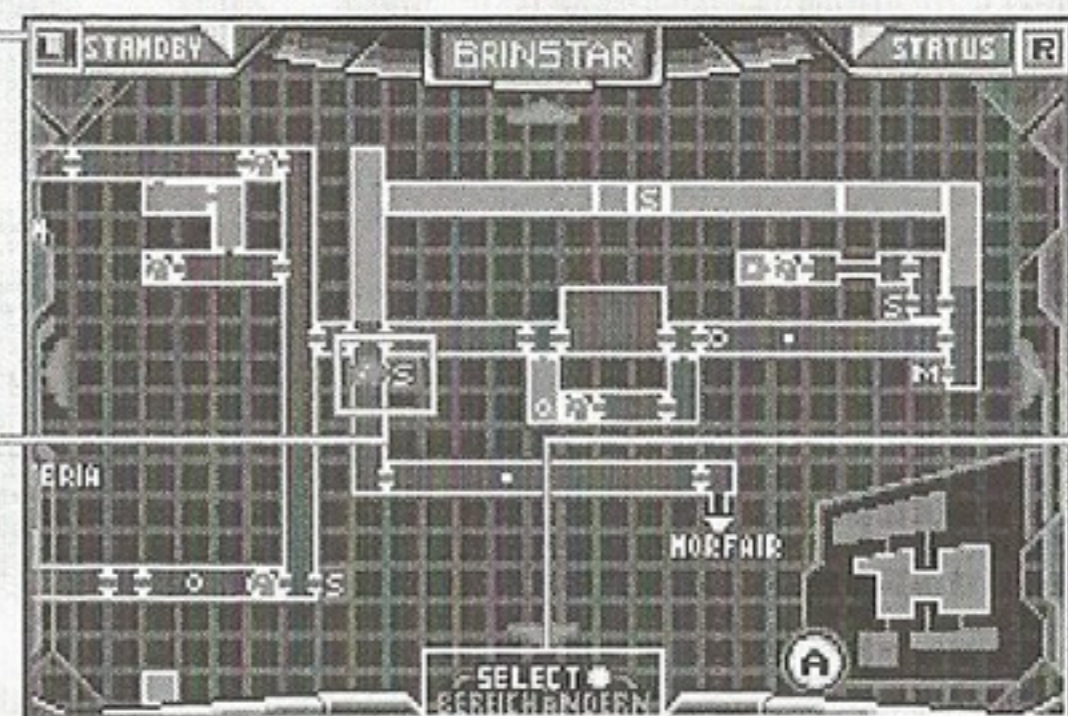


DER KARTENBILDSCHIRM

Drücke START, um das Spiel zu unterbrechen und den **Kartenbildschirm** anzuzeigen. Drückst du erneut START, verlässt du den **Kartenbildschirm** und kannst dein Spiel fortsetzen. Drücke den A-Knopf, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um die **Übersichtskarte** mit allen Bereichen aufzurufen.

Die Bereiche, die Samus bereits erforscht hat, erscheinen in Blau. Grün eingefärbte Bereiche sind versteckte Räume, die auf den Standardkarten nicht verzeichnet sind. Es ist gut möglich, dass in diesen Bereichen wertvolle, geheime Gegenstände lagern. Nutze alle dir zur Verfügung stehenden Fähigkeiten, um solche Bereiche aufzuspüren und zu durchkämmen.

Zum **Standby-Bildschirm**



Zum **Status-Bildschirm**

Samus' momentane Position

Drücke SELECT, um die Karte eines anderen Bereichs anzuzeigen.

Kartensymbole

S SPEICHERSTATION

In diesen Räumen kannst du deinen Spielstand abspeichern (siehe Seite 36).

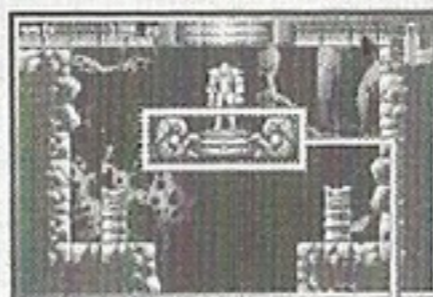
Chozo-Statue

Meistens halten die Chozo-Statuen Items bereit. Wenn du dich im MORPH BALL-Modus in die Handflächen der Statue legst, werden dein Energievorrat sowie dein Vorrat an MISSILES und POWER BOMBEN komplett aufgefüllt.



E Aufzüge

Stelle dich auf das Transportfeld eines Aufzugs und drücke **▲▼**, um ihn in Betrieb zu nehmen.



Transportfeld des Aufzugs

M KARTENTERMINAL

An Kartenterminals erhält Samus die Kartendaten eines kompletten Teilbereichs der Weltraumpiraten-Festung (Kartendaten der geheimen, grün eingefärbten Bereiche sind davon ausgenommen).



O Position eines Items

● Fundort eines bereits aufgenommenen Items

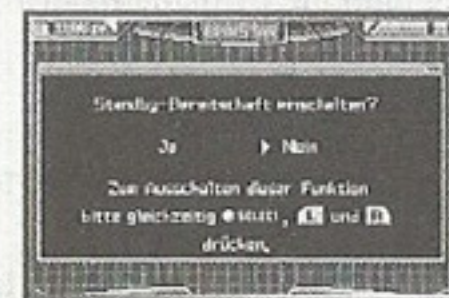


STANDBY

Die STANDBY-Funktion bietet die Möglichkeit, die Batteriereserven zu schonen, ohne den Game Boy Advance komplett ausschalten zu müssen. Diese Funktion ist beispielsweise sehr praktisch, wenn du eine kurze Pause einlegen möchtest, sich aber keine SPEICHERSTATION in der Nähe befindet.

Einschalten

Rufe den **Kartenbildschirm** auf und drücke die L-Taste, um den **Standby-Bildschirm** anzuzeigen. Wähle JA als Antwort auf die erscheinende Frage und drücke den A-Knopf, um **Standby** zu aktivieren. Der Bildschirm wird daraufhin ausgeschaltet. Dies zeigt an, dass sich der Game Boy Advance im **Standby-Betrieb** befindet.



Ausschalten

Halte SELECT sowie die L- und R-Tasten gedrückt, um **Standby** zu verlassen.

Sollte der Game Boy Advance ausgeschaltet werden, nachdem der **Standby** aktiviert wurde, wird dein Spiel beim nächsten Start von der letzten SPEICHERSTATION aus fortgesetzt, an der du gespeichert hast. VORSICHT! Wenn sich der Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum im **Standby-Betrieb** befindet, können sich die Batterien komplett entladen.



DER STATUSBILDSCHIRM

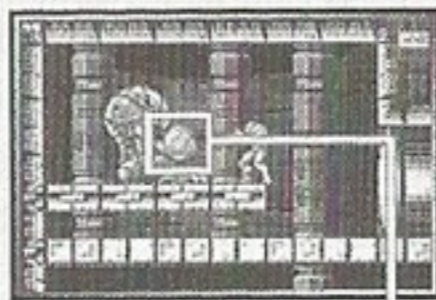
Drücke die R-Taste, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um den **Statusbildschirm** aufzurufen und Samus' Ausstattung und Verfassung zu überprüfen. Dieser Bildschirm gibt dir Auskunft über die Fähigkeiten, die Samus momentan zur Verfügung stehen.





WICHTIGE ITEMS

In der Festung des Planeten Zebes sind zahlreiche Items verborgen, die Samus' Fähigkeiten entscheidend erweitern. Feuere auf die Kapseln, die sich in den Händen der Chozo-Statuen befinden, um diese Items freizulegen. Es gibt allerdings auch Items, die auf andere Weise geborgen werden müssen.



Kapsel mit Item

Beams

Kurze Reichweite

Dies ist Samus' Standardbewaffnung.



DISTANCE

Dieses Item erweitert die Reichweite von Samus' BEAM-Waffen, inklusive des ICE BEAMS und des WAVE BEAMS. Es erlaubt Samus, Gegner über längere Distanzen zu bekämpfen.



CHARGE

Dieses Item erlaubt es Samus, die Energie einer BEAM-Waffe aufzuladen und in einem einzigen, mächtigen BEAM-Schuss abzufeuern. Halte den B-Knopf zum Aufladen gedrückt und lasse ihn los, um den Schuss abzugeben.



ICE

Diese Waffe erlaubt es Samus, Gegner vorübergehend einzufrieren. Samus kann sich auf diese eingefrorenen Gegner stellen.



WAVE

Diese Waffentechnologie ermöglicht es Samus, Energiewellen abzufeuern, die feste Werkstoffe durchdringen.



Bomben

NORMAL

Nach Erhalt dieser Fähigkeit kann Samus Bomben legen, während sie sich im MORPH BALL-Modus befindet. Allerdings dienen sie nicht nur der Verteidigung gegenüber Feinden, sondern können auch bestimmte Blöcke und Wandbereiche zerstören. Sie stehen Samus in unbegrenzter Menge zur Verfügung. Drücke im MORPH BALL-Modus den B-Knopf, um eine Bombe zu legen.



POWER

Hierbei handelt es sich um die stärkste Art der BOMBE. Die Detonation einer POWER BOMBE setzt enorme Kräfte frei, die alle Objekte in Sichtweite erfassen und zerstören. Der Vorrat dieser Bomben ist begrenzt. Halte im MORPH BALL-Modus die R-Taste gedrückt und drücke den B-Knopf, um eine POWER BOMBE zu legen.



Spezielle Fähigkeiten

MORPH BALL

Diese Fähigkeit ermöglicht es Samus, sich zu einer kompakten Kugel zusammenzurollen und enge Passagen als Verbindungsweg zu nutzen (drücke dazu zweimal ▼).



POWER GRIP

Diese Erweiterung verleiht Samus die notwendige Stärke, sich im Sprung an Kanten und Vorsprüngen festzuhalten.



SPEED BOOSTER

Mit dieser Verbesserung ist es Samus möglich, auf Rekordtempo zu beschleunigen, Gegner zu überrennen und Barrieren zu durchbrechen. Halte auf dem Steuerkreuz die Richtung gedrückt, in die du sprinten willst.



Wenn kein Platz für den erforderlichen Anlauf vorhanden ist, kann Samus den SPEED BOOSTER nicht einsetzen.

HI-JUMP

Dank dieser Verbesserung kann Samus höher springen. Außerdem ermöglicht sie, im MORPH BALL-Modus zu springen.



SCREW ATTACK

Nach Erhalt dieser Erweiterung kann Samus ihre Gegner bekämpfen, indem sie sie im Saltosprung berührt.



Missiles

NORMAL

Dies ist die Standard-Rakete.



SUPER

Dies ist die stärkere Variante der normalen Missile.



Drücke SELECT, um zwischen der normalen MISSILE und der SUPER MISSILE zu wechseln.

Suits

VARIA SUIT

Dieser verbesserte Anzug verringert den durch gegnerische Angriffe verursachten Schaden. Er schützt außerdem vor großer Hitze und Säure.



Es gibt weitere Anzüge und Items, welche die Fähigkeiten erweitern. Samus kann diese Dinge finden, wenn sie während des Spielablaufs bestimmte Aufgaben erfüllt.



TANKS UND CONTAINER

In den Arealen der Festung auf Zebes sind einige Behälter verborgen, die für Samus entscheidend sein können, um ihre Mission erfolgreich abzuschließen.

Energie-Tanks

Diese Tanks erweitern Samus' Energievorrat und stellen ihn beim Einsammeln vollständig wieder her.



Missile-Container

Diese Behälter erlauben es Samus, mehr Raketen mit sich zu führen.



Super Missile-Container

Diese Behälter ermöglichen es Samus, mehr Exemplare der stärkeren SUPER MISSILES mit sich zu führen.



Power Bomben-Container

Diese Container erweitern die Anzahl der POWER BOMBEN, die Samus mit sich führen kann.



SCHLEUSEN

Samus ist auf ein breites Arsenal an Waffen angewiesen, um die unterschiedlichen Schleusen der Festung auf Zebes öffnen zu können.



Blaue Schleusen

Diese Schleusen lassen sich mit allen Waffen öffnen, die Samus zur Verfügung stehen.

Rote Schleusen

Diese Schleusen lassen sich nur durch Einsatz von MISSILES öffnen.

Grüne Schleusen

Der Beschuss mit SUPER MISSILES öffnet diese Schleusen.

Gelbe Schleusen

Zum Öffnen dieser Türen ist der Einsatz von POWER BOMBEN erforderlich.

Graue Schleusen

Damit sich diese Türen öffnen, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden.



SPEZIELLE BLÖCKE

Innerhalb der Piratenfestung auf dem Planeten Zebes gibt es spezielle Stellen im Boden- und Wandbereich, die von Samus unter Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten durchbrochen werden können. Samus kann die Eigenschaften dieser Blöcke sichtbar machen, indem sie eine Bombe in unmittelbarer Nähe detonieren lässt.

Tarnblöcke

Rissige Blöcke lassen sich mit BOMBEN oder BEAM-Waffen zerstören. Es gibt jedoch auch scheinbar intakte Blöcke, die geheime Bereiche oder Verbindungswege abdecken. Verwende BOMBEN an Wänden und Böden, um diese Tarnblöcke zu finden.



Lose Blöcke

Diese Blöcke zerbröckeln, wenn man auf ihnen stehen bleibt. Die Zeit, die sie dazu benötigen, variiert.



Bomben-Blöcke

Diese Blöcke lassen sich nur mit BOMBEN zerstören.



Power Bomben-Blöcke

Setze POWER BOMBEN ein, um diese speziellen Blöcke zu zerstören.



Missile-Blöcke

Diese Blöcke halten Samus' gesamtem Waffenarsenal stand – mit einer Ausnahme: ihren MISSILES.



Super Missile-Blöcke

Diese äußerst widerstandsfähigen Blöcke lassen sich nur mit SUPER MISSILES zerstören.



Boost Blocks

Wenn du über den SPEED BOOSTER verfügst, kannst du diese Blöcke zerbrechen, indem du mit Hochgeschwindigkeit durch sie hindurch läufst. Um eine ausreichende Geschwindigkeit zu erreichen, ist ein bestimmter Anlauf notwendig. Daher kann es erforderlich sein, im angrenzenden Raum mit dem Sprint zu beginnen.



Screw Attack-Blöcke

Setze die SCREW ATTACK ein, um diese Blöcke zu zerbrechen.



DIE GALERIE

Abhängig davon, in welchem Umfang du das Spiel abgeschlossen hast, erscheinen am Ende des Spiels unterschiedliche Bilder. Nachdem du dir diese Bilder angesehen hast, kannst du sie dir jederzeit in der GALERIE anzeigen lassen.

Aufrufen der Galerie

Nachdem du das Ende des Spiels erreicht hast, wird das **Optionsmenü** um die Option GALERIE erweitert. Du erreichst dieses Menü über **Samus' Daten-Bildschirm**. Verwende das Steuerkreuz, wähle GALERIE aus und drücke dann den A-Knopf. Falls mehr als ein Bild zur Verfügung steht, kannst du mit ◀▶ von einem Bild zum nächsten wechseln. Drücke den B-Knopf, um zum **Optionsmenü** zurückzukehren.





BESONDERER METROID FUSION-BONUS

Wenn du METROID: ZERO MISSION mit METROID FUSION verbindest, wird dein METROID: ZERO MISSION-Modul um einen besonderen Bonus erweitert. Nachdem Daten von METROID FUSION übertragen wurden, erscheint eine Option zur Anzeige der METROID FUSION-Galerie im **Optionsmenü**. Diese Bilder lassen sich auf die gleiche Weise betrachten, wie die zuvor beschriebenen METROID: ZERO MISSION-Bilder.



Übertragen von Daten von METROID FUSION

Folge den Anweisungen zur Verbindung der Systeme wie auf Seite 52 beschrieben. Wähle beim Game Boy Advance von Spieler 1 im **Optionsmenü** den Punkt METROID FUSION LINK und drücke den A-Knopf, um mit der Übertragung der METROID FUSION-Daten zu beginnen.



HINWEIS:

Sollte die Übertragung fehlschlagen, wird eine **Fehlermeldung** angezeigt. In diesem Fall solltest du sämtliche Kabelverbindungen überprüfen und noch einmal von vorn beginnen.



NES METROID

Wenn du das Ende von METROID: ZERO MISSION erreicht hast, erhältst du die Möglichkeit, die NES-Originalversion von METROID™ zu spielen. Wähle OPTIONEN auf dem **Samus' Daten-Bildschirm** aus, um die neu hinzugefügte Option ORIGINAL METROID auswählen zu können.



Optionsmenü

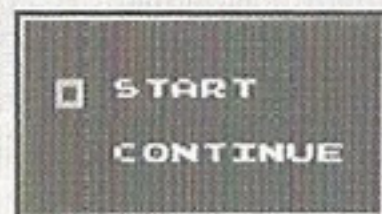
Bevor es losgeht

Wähle im **Optionsmenü** den Punkt ORIGINAL METROID und drücke den A-Knopf. Drücke START, wenn der **Titelbildschirm von NES Metroid** erscheint.



Titelbildschirm von NES METROID

Drücke danach SELECT, um die Option START auszuwählen und drücke dann START, um das Spiel zu beginnen.

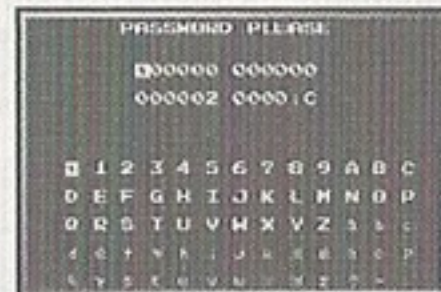


Fortsetzen eines gespeicherten Spiels

Drücke SELECT, um die Option CONTINUE (Fortsetzen) auszuwählen, mit der ein gespeichertes Spiel fortgesetzt werden kann und drücke START. Wenn der Titel PASSWORD PLEASE (zur Passworteingabe) erscheint, wird automatisch das Passwort vom letzten Speicherpunkt eingefügt. Du musst also nur noch START drücken und kannst dann dein Spiel fortsetzen.

Eingabe eines neuen Passworts

Wenn du ein anderes Passwort eingeben möchtest, drücke den B-Knopf, um den Cursor zu bewegen und verwende das Steuerkreuz oder den A-Knopf, um Buchstaben oder Ziffern einzugeben.

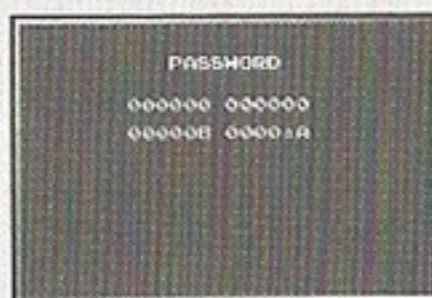


Bildschirm zur Passworteingabe



Spielstand abspeichern

Die NES-Version von METROID verfügt über keine SPEICHERSTATIONEN. Stattdessen wird nach Ende des Spiels ein PASSWORD (Passwort) angezeigt. Wenn du dieses Passwort abspeichern möchtest, wähle einfach YES (Ja). Andernfalls wähle NO (Nein). Danach wirst du gefragt, ob du dein Spiel fortsetzen möchtest. Wähle entweder YES zum Fortsetzen oder NO zum Verlassen des Spiels. Wenn du das Spiel verlässt, erscheint der **Titelbildschirm von Metroid: Zero Mission**.



Anzeige des Passworts

Pausieren und Abbrechen des Spiels

Drücke START, wenn du dein Spiel pausieren möchtest. Das **Pausen-Menü** lässt sich auch durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten aufrufen.



Pausen-Menü

Optionen des Pausen-Menü

CONTINUE (Fortsetzen):

Spiel fortsetzen

QUIT (Verlassen):

NES METROID verlassen und zum **Titelbildschirm von Metroid: Zero Mission** zurückkehren. Wenn du QUIT im **Pausen-Menü von NES Metroid** auswählst, wird dein Spielstand nicht gespeichert.

RESET (Zurücksetzen):

Das Spiel zurücksetzen und zum **Titelbildschirm von NES Metroid** zurückkehren.

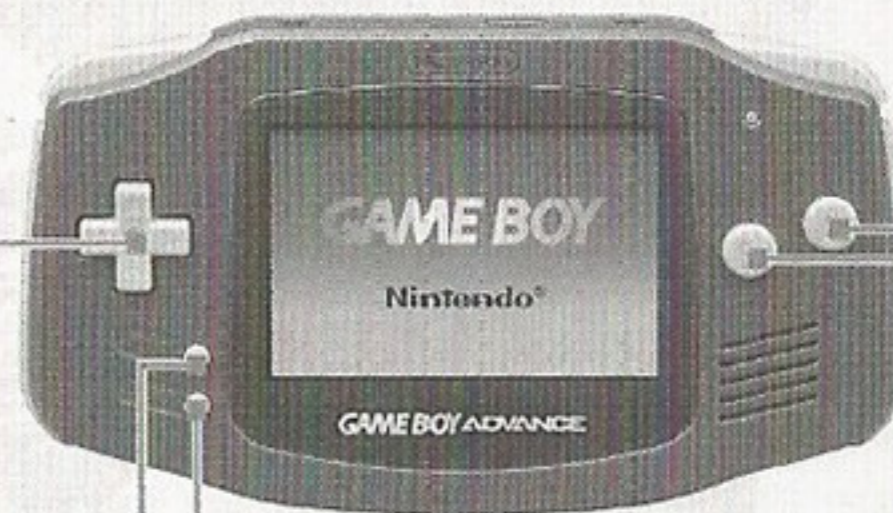
SLEEP (STANDBY-MODUS): Standby aktivieren (siehe Seite 41).



DIE STEUERUNG VON NES METROID

Steuerkreuz	
◀▶	Nach links oder rechts bewegen
△	Samus' Waffe nach oben ausrichten
△	MORPH BALL deaktivieren
▽	MORPH BALL aktivieren

A-Knopf
Springen
Springhöhe hängt davon ab, wie lange der Knopf gedrückt wurde



START
Spiel starten/pausieren

SELECT
Zwischen BEAM-Waffen und MISSILES wechseln
R + L + SELECT
Standby verlassen

B-Knopf
Feuern (BEAM-Waffen und MISSILES)
BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus)

Damit BOMBEN, MISSILES und MORPH BALL verwendet werden können, müssen zuvor bestimmte Items aufgenommen werden.



VERBINDUNG DER GAME BOY ADVANCE-SYSTEME

Nachfolgend wird erklärt, wie zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.

Was benötigt wird

- Game Boy Advance-System 2
- METROID: ZERO MISSION-Modul 1
- METROID FUSION-Modul 1
- Game Boy Advance Game Link™-Kabel 1

Verbindung

1. Vergewissere dich, dass beide Systeme ausgeschaltet sind. Stecke ein METROID: ZERO MISSION-Modul in den Game Boy Advance von Spieler 1 und ein METROID FUSION-Modul in den Game Boy Advance von Spieler 2.
2. Verbinde den kleinen Stecker mit dem Game Boy Advance von Spieler 1 und den größeren Stecker mit dem Game Boy Advance von Spieler 2.
3. Schalte den Game Boy Advance von Spieler 1 ein. Halte beim Game Boy Advance von Spieler 2 START und SELECT gedrückt, und schalte ihn dabei ein.
4. Siehe Seite 48 für weitere Anweisungen.

HINWEIS:

Es ist nicht möglich, zwei Exemplare von METROID: ZERO MISSION oder von METROID FUSION miteinander zu verbinden.

Worauf bei der Übertragung zu achten ist

In folgenden Situationen können Probleme auftauchen oder Übertragungen nicht möglich sein:

- Wenn du kein Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt angeschlossen ist.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während der Übertragung entfernt wird.
- Wenn ein weiteres Game Boy Advance Game Link-Kabel mit dem eigentlichen Kabel verbunden ist.
- Wenn drei oder mehr Systeme miteinander verbunden sind.



NOTIZEN

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen



Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung



Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

<http://www.pegi.info>

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung“ oder „Freigegeben ab 6 Jahren“ eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

<http://www.usk.de> sowie <http://www.nintendo.de>

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180-5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spielerberatung** unter der Rufnummer **0190-00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und -Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter www.nintendo.de.

Nintendo Fax-Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190-17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190-10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190-91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.



SOMMAIRE

Prologue	57	Objets spéciaux	68
Commandes	59	Réserves	71
Actions et capacités	60	Portes	71
Commencer à jouer	61	Blocs spéciaux	72
Sauvegarder	62	Galerie	73
Copier et effacer des fichiers	63	Connexion à Metroid Fusion	74
Ecran de jeu	64	Metroid NES	75
Ecran de cartes	65	Commandes de Metroid NES	77
Mode veille	67	Connexion	78
Ecran de statut	67		

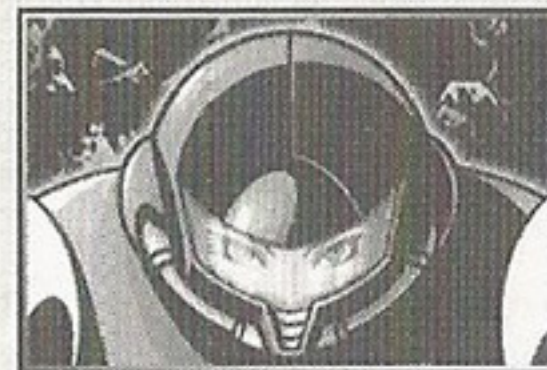


POUR AVOIR ACCES A UNE FONCTION SPECIALE, CETTE CARTOUCHE NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK (MODELE NO.: AGB-005) AINSI QU'UNE CARTOUCHE METROID FUSION.

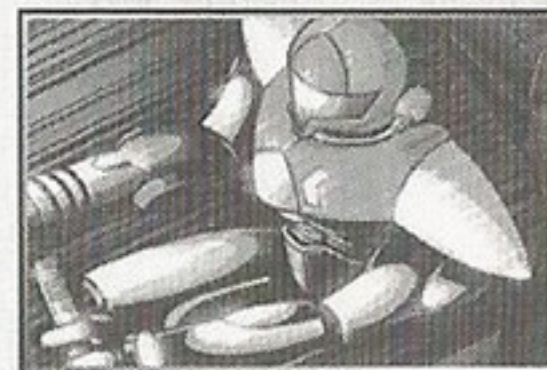


PROLOGUE

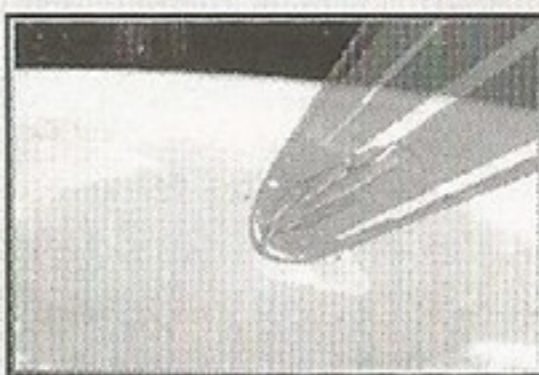
En l'année 2003 du Calendrier Cosmique, des représentants de toutes les planètes de la galaxie créèrent un congrès du nom de Fédération Galactique. Ce fut le début d'une ère de prospérité, d'un formidable brassage de civilisations et de cultures, des milliers de vaisseaux interstellaires faisant la navette entre toutes les planètes. Toutefois, des pirates de l'espace firent rapidement leur apparition et commencèrent à attaquer les vaisseaux, compromettant ainsi la paix intergalactique. Bien sûr, la Police et l'Armée Fédérales essayèrent de contrer les attaques des pirates, mais ces derniers étaient puissants et savaient s'échapper au fin fond de l'espace. C'est alors que le Bureau Fédéral fit appel à de puissants chasseurs de primes pour contrer les pirates.



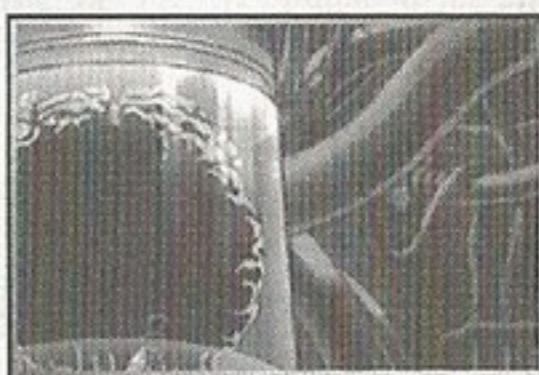
En l'année 20X5 du Calendrier Cosmique, une chose terrible se produisit. Lors de l'attaque d'un vaisseau d'exploration, les pirates de l'espace s'emparèrent d'échantillons viables d'une espèce inconnue provenant de la planète SR388. L'objectif des pirates était de s'approprier cette forme de vie. Connus sous le nom de Métroïdes, ces organismes flottants étaient particulièrement dangereux car ils pouvaient s'accrocher sur n'importe quel autre organisme et le vider de son énergie. En outre, il était possible de créer un grand nombre de clones des Métroïdes en les exposant à des rayons bêta. L'hypothèse selon laquelle les Métroïdes seraient responsables de l'un des plus grands mystères de toute la galaxie, l'extinction de la planète SR388, est généralement considérée comme valide.



Si les pirates de l'espace parvenaient à multiplier les Métroïdes et à les utiliser comme armes biologiques, l'extinction des civilisations galactiques serait inéluctable. Après une longue période de recherche, la Police Fédérale découvrit le quartier général des pirates dans les remparts de la planète Zèbes. Ils lancèrent un gigantesque assaut sur la planète mais la résistance des pirates fut telle que Zèbes ne put être prise. Pendant ce temps, dans des laboratoires secrets cachés au plus profond de la forteresse des pirates, les travaux sur la multiplication des Métroïdes progressaient à une allure folle...



En dernier recours, la Police Fédérale opta pour une stratégie risquée: envoyer un chasseur de primes solitaire dans la base des pirates afin qu'il détruise la forme de vie mécanique contrôlant la forteresse et ses systèmes de défense: Mother Brain. La personne choisie pour cette mission fut Samus Aran. Considérée comme la meilleure des chasseurs de primes, Samus Aran avait déjà rempli un grand nombre de missions que d'autres croyaient suicidaires. En dépit de ses exploits, la véritable identité de Samus demeurait mystérieuse.



Ainsi, Samus Aran atterrit seule sur la surface de Zèbes, qui était en fait la planète où elle avait passé son enfance. Décidée à aller jusqu'au bout de sa mission et à affronter Mother Brain, Samus enfouit ses souvenirs de la planète tout au fond de sa mémoire. Une seule question se posait alors: Samus Aran pourrait-elle mener sa tâche à bien pour que l'ordre et la paix règnent à nouveau dans la galaxie?



COMMANDES

Contrôler Samus Aran

Manette +

- ◀▶ Se déplacer (maintenir enfoncé pour accélérer)
- POIGNE DE FER (s'accrocher aux rebords lors des sauts)
- △ Viser en haut
Désactiver la BOULE MORPHING
- ▽ Se baisser
- ▽▽ Activer la BOULE MORPHING
- ⏮ Prendre les ascenseurs

Bouton L

- Viser en diagonale vers le haut
- + ▽ Viser en diagonale vers le bas

Bouton R

- Préparer les MISSILES
- + B Tirer des MISSILES

Bouton A

- Sauter
- ◀▶ + A Effectuer un salto

START

- Afficher la carte
- R Passer de l'écran de cartes à l'écran de statut
- L Passer de l'écran de cartes au mode veille

Commandes de menu

- + Sélectionner
- A Valider
- B Annuler / Retour à l'écran précédent

SELECT

- Passer des MISSILES aux SUPER MISSILES
- SELECT + R + L Sortir du mode veille (voir p. 67)

Bouton B

- Tirer (RAYONS et MISSILES)
- Tir chargé (maintenez enfoncé pour charger, relâchez pour tirer)
- Poser des BOMBES en mode BOULE MORPHING
- Poser des BOMBES DE PUISSANCE en mode BOULE MORPHING (maintenez le bouton R enfoncé puis appuyez sur le bouton B)

Pour utiliser l'ACCELERATEUR, la POIGNE DE FER, la BOULE MORPHING, les MISSILES, le RAYON DE CHARGE, les BOMBES et les BOMBES DE PUISSANCE, il vous faut des objets spéciaux (voir p. 68-70).



ACTIONS ET CAPACITES

Voici une liste non exhaustive des actions et capacités de Samus. Maîtrisez-les pour progresser dans le jeu.

- Saut
- Salto

Appuyez sur le bouton A pour sauter. Tandis que vous sautez, déplacez-vous vers la gauche ou vers la droite pour exécuter un salto.



Saut



Salto

Se suspendre aux rebords

- **POIGNE DE FER**

Sauter vers les rebords vous permet de vous y agripper. Certains rebords sont plus difficiles à atteindre que d'autres, il faut donc persister !



Poigne de fer

Eliminer les ennemis grâce aux saltos

- **ATTAQUE EN VRILLE**

Après avoir obtenu l'attaque en vrille, sautez sur vos ennemis pour leur infliger des dommages.

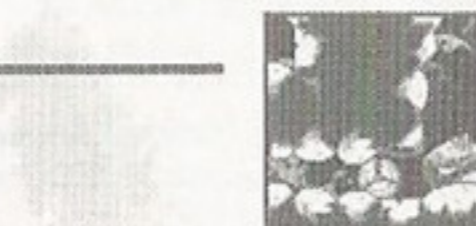


Attaque en vrille

Se déplacer dans les passages étroits

- **BOULE MORPHING**

Une fois la boule morphing acquise, Samus pourra se glisser dans les passages étroits. Appuyez deux fois sur ▼ sur la manette + pour vous transformer en boule morphing. Pour accéder à certaines zones (cf. écrans de droite), vous devez sauter et attraper le rebord. Ensuite, appuyez sur ▲ ou ◀▶ sur la manette + et sur le bouton A pour prendre la forme de la boule morphing et rouler dans le passage.



Samus doit se procurer des objets spéciaux pour utiliser la boule morphing, la poigne de fer et l'attaque en vrille (voir p. 69-70).



COMMENCER A JOUER

1. Insérez la cartouche METROID™: ZERO MISSION dans votre Game Boy Advance™ puis allumez votre console. Un **écran de sélection de la langue** apparaît automatiquement lors de votre première partie. Choisissez votre langue avec la manette + et confirmez avec le bouton A. Pour changer la langue ultérieurement, allez à l'**écran titre**, sélectionnez LANGUAGE avec la manette + et confirmez avec le bouton A. Sur l'**écran de sélection de la langue**, choisissez votre langue avec la manette + et confirmez avec le bouton A.



2. Une fois revenu à l'**écran titre**, choisissez JOUER et appuyez sur le bouton A pour valider. Sur l'**écran des données de Samus**, choisissez un des trois fichiers de données et appuyez sur le bouton A. Ensuite, sélectionnez JOUER et appuyez sur le bouton A.



3. Pour terminer, choisissez le niveau de difficulté souhaité et appuyez sur le bouton A.



Continuer une partie sauvegardée

Pour continuer une partie déjà commencée, choisissez le fichier de sauvegarde correspondant sur l'**écran des données de Samus** et appuyez sur le bouton A. Le jeu reprendra à l'UNITE DE SAUVEGARDE où vous aviez sauvegardé pour la dernière fois ou bien au vaisseau de Samus.



Options de jeu

Sur l'**écran des données** de Samus, utilisez la manette **+** pour choisir **OPTIONS** et appuyez sur le bouton A pour modifier les options de son et d'autres paramètres. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'**écran des données de Samus**.

• SON

Vous pouvez profiter d'un son stéréo en utilisant des écouteurs. Choisissez l'option **SON**, appuyez sur le bouton A et utilisez la manette **+** pour changer les paramètres. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour confirmer.



• Connexion à Metroid Fusion (METROID FUSION LINK)

Reportez-vous à la page 74 pour plus d'informations sur la connexion avec METROID™ FUSION.



SAUVEGARDER

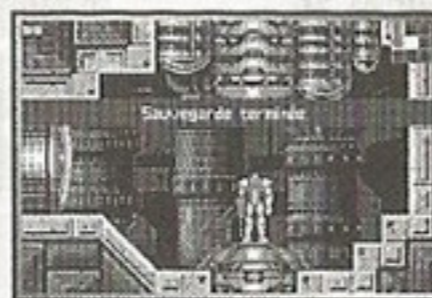
Sauvegarder les données de jeu

Une fois votre partie sauvegardée, vous pouvez éteindre votre console et reprendre la prochaine fois à votre dernier point de sauvegarde, soit dans une **UNITE DE SAUVEGARDE**, soit au vaisseau de Samus. Ce sont les seuls endroits où vous pourrez sauvegarder vos parties, et cela ne se fera que si vous le choisissez.

Placez-vous sur l'unité de sauvegarde pour accéder à l'option de sauvegarde, choisissez **OUI** avec la manette **+** et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Lorsque **SAUVEGARDE TERMINEE** apparaît, votre partie a bien été sauvegardée.



Unité de sauvegarde



NOTE ! Si vous éteignez votre console en cours de partie sans sauvegarder au préalable, vous devrez reprendre depuis votre dernier point de sauvegarde. Si vous n'aviez jamais sauvegardé, vous devrez reprendre le jeu depuis le début.



COPIER ET EFFACER DES FICHIERS

Vous pouvez copier et effacer des fichiers de données à partir de l'**écran des données de Samus**.

Copier des fichiers de données

Pour copier un fichier de données, choisissez l'option **COPIER** et appuyez sur le bouton A. Choisissez le fichier à copier et validez avec le bouton A. Ensuite, sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez copier le fichier et appuyez de nouveau sur le bouton A pour le copier.



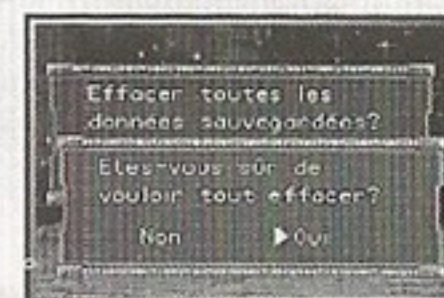
Effacer des fichiers de données

Pour effacer un fichier de données, choisissez l'option **EFFACER** et appuyez sur le bouton A. Ensuite, sélectionnez le fichier que vous souhaitez effacer et appuyez sur le bouton A. Choisissez **OUI** pour confirmer que vous voulez bien effacer ce fichier de données et validez avec le bouton A. Le fichier sera effacé.



Effacer toutes les données sauvegardées

Si vous maintenez les boutons L et R enfoncés en allumant votre console, un écran vous proposant d'effacer toutes les données sauvegardées apparaît. Pour effacer toutes vos données de jeu, choisissez **OUI** et appuyez sur le bouton A. Puis sélectionnez **OUI** à nouveau et validez avec le bouton A. A partir de là, toutes les données sauvegardées sont effacées.





ECRAN DE JEU

Réserves d'énergie

Réserves d'énergie dont dispose Samus. Chacune contient 100 points d'énergie.

Missiles

Nombre de missiles dont dispose Samus. Si ce nombre est à zéro, Samus ne peut pas utiliser de missiles.

Bombes de puissance

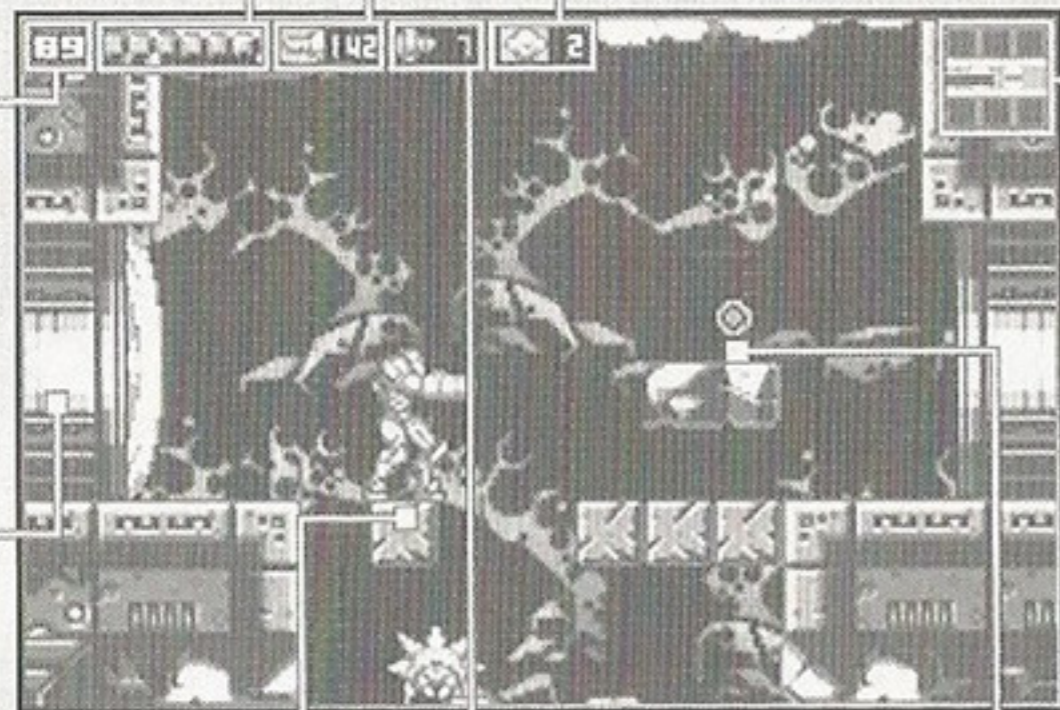
Nombre de bombes de puissance dont dispose Samus. Si ce nombre est à zéro, Samus ne peut pas utiliser de bombes de puissance.

Energie

Quantité d'énergie dont dispose Samus. Si les réserves sont vides et que ce chiffre atteint zéro, la partie se termine.

Porte

Des portes de sécurité destinées à refouler les intrus ont été installées dans toute la forteresse. Vous pouvez ouvrir ces portes avec votre rayon, ou dans certains cas, avec votre missile (voir p. 71).



Samus Aran

Carte

Affiche une carte détaillée du secteur où se trouve Samus (voir la page suivante pour plus d'informations sur l'écran de cartes).

Super missiles

Capsule d'énergie

Les ennemis vaincus laisseront parfois des capsules d'énergie derrière eux. Ramassez-les pour redonner de l'énergie à Samus.

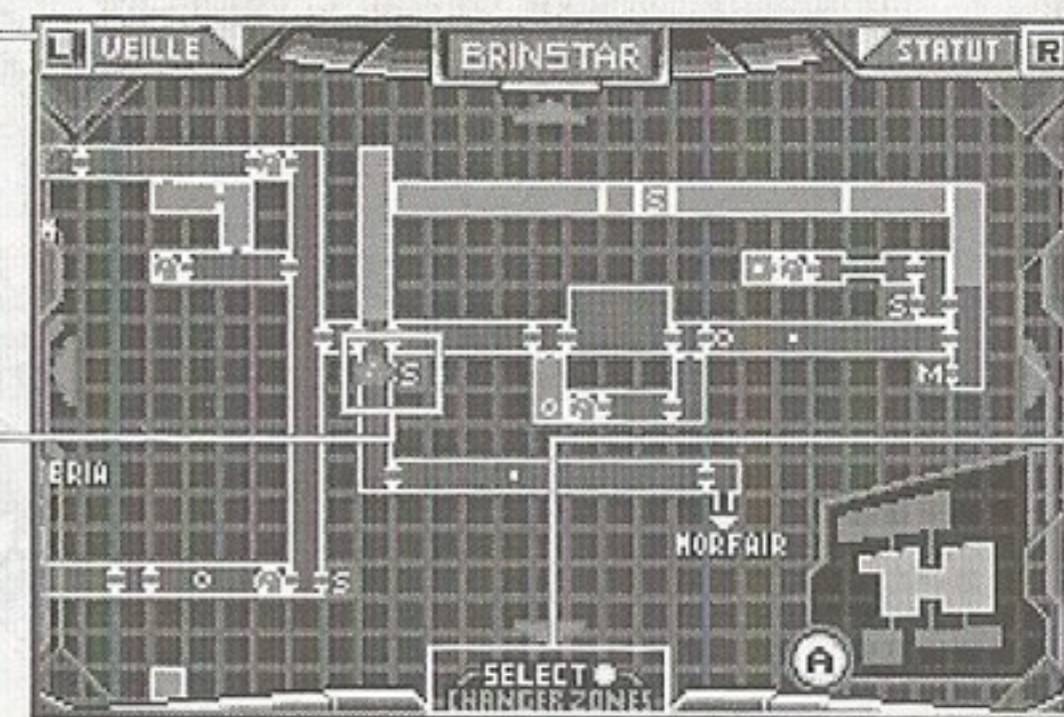


ECRAN DE CARTES

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et afficher l'écran de cartes. Appuyez de nouveau sur START pour quitter l'écran de cartes et revenir au jeu. Appuyez sur le bouton A à partir de l'écran de cartes pour voir la carte du monde.

Sur l'écran de cartes, les zones déjà explorées par Samus apparaissent en bleu. Les zones en vert sont des pièces cachées qui ne sont pas indiquées sur les cartes. Il y a de fortes chances pour que ces zones renferment des objets de valeur. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour trouver ces zones.

Vers l'écran du mode veille



Vers l'écran de statut de Samus

Position actuelle de Samus

Appuyez sur SELECT pour voir les cartes d'autres zones.

Icônes de la carte

S Unité de sauvegarde

Vous pourrez y sauvegarder votre partie en cours (voir p. 62).

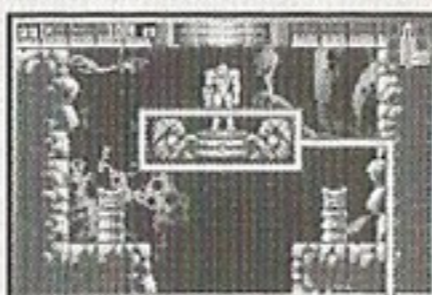
i Statue Chozo

Les statues Chozo renferment souvent des objets. Passez en boule morphing dans les mains de la statue pour regagner toute votre énergie, vos missiles et vos bombes de puissance.



H Ascenseur

Montez ou descendez les ascenseurs en appuyant sur ▲ ou ▼ sur la manette +.



Ascenseur

M TERMINAL DE CARTES

Dans les terminaux de cartes, Samus peut accéder aux cartes de sections entières de la forteresse des pirates de l'espace. (Les données concernant les zones vertes cachées ne peuvent pas être obtenues.)



O Objets non collectés

● Objets collectés



MODE VEILLE

Le **mode veille** vous permet d'économiser vos piles sans éteindre la console. La fonction **mode veille** est très pratique lorsque vous souhaitez faire une pause et qu'aucune unité de sauvegarde ne se trouve à proximité.

Activer le mode veille

A partir de l'**écran de cartes**, appuyez sur le bouton L pour afficher l'**écran du mode veille**. Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour activer le **mode veille**. L'écran s'éteint et votre Game Boy Advance est en veille.



Quitter le mode veille

Pour quitter le **mode veille**, appuyez simultanément sur SELECT, et les boutons L et R.

Si vous éteignez votre console pendant qu'elle est en **mode veille**, vous devrez reprendre la partie depuis votre dernière sauvegarde.

ATTENTION ! Si vous laissez votre Game Boy Advance en **mode veille** trop longtemps, les piles pourraient s'épuiser.



ECRAN DE STATUT

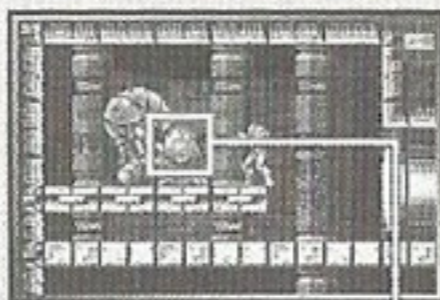
Appuyez sur le bouton R à partir de l'**écran de cartes** pour afficher l'**écran de statut de Samus**. Il vous donne un aperçu de l'équipement de Samus.





OBJETS SPECIAUX

De nombreux objets permettant à Samus d'améliorer ses capacités sont cachés dans la forteresse de la planète Zebes. Tirez sur les boules tenues par les statues Chozo pour révéler ces objets. Vous pourrez également obtenir des objets par d'autres moyens...



Boules objets

Les rayons

Rayon courte portée

C'est le rayon standard de Samus.



RAYON LONG

Cet objet ajoute une capacité longue portée au Rayon de Glace et au Rayon à Vague. Samus peut ainsi détruire ses ennemis à une bonne distance.



RAYON DE CHARGE

Grâce à ce bonus, Samus peut concentrer l'énergie de son rayon en un seul tir très puissant. Pour charger, appuyez de façon prolongée sur le bouton B. Lorsque vous relâchez ce bouton, un puissant rayon est libéré.



RAYON DE GLACE

Cette arme permet à Samus de geler temporairement ses ennemis. Elle peut utiliser ces créatures gelées comme points d'appui.



RAYON A VAGUE

Cette arme permet à Samus de tirer à travers des objets solides.



Les bombes

BOMBE NORMALE

Après avoir acquis cette capacité, Samus peut poser des bombes quand elle est en boule morphing. Cette arme permet de détruire les ennemis ainsi que certains murs ou blocs de pierre. Les réserves de Samus en bombes normales sont illimitées. Pour les poser, appuyez sur le bouton B quand vous êtes en boule morphing.



BOMBE DE PUISSANCE

La bombe de puissance est l'explosif le plus dévastateur. Son explosion massive détruit tout ce qui est en vue. Samus dispose d'une réserve limitée de ces bombes. Pour les poser, maintenez le bouton R enfoncé pendant que vous êtes en boule morphing puis appuyez sur le bouton B.



Les pouvoirs spéciaux

BOULE MORPHING

Cette capacité permet à Samus de se transformer en boule et de se faufiler dans les brèches. Appuyez deux fois sur ▼ pour vous transformer en boule.



POIGNE DE FER

Cette capacité permet à Samus de s'accrocher aux rebords.



ACCELERATEUR

L'accélérateur permet à Samus de se déplacer à une vitesse supersonique et de détruire certains obstacles ou ennemis sur son passage. Maintenez la manette + enfoncée dans la direction vers laquelle vous souhaitez accélérer.



S'il n'y a pas assez d'espace pour accélérer, Samus ne pourra pas utiliser cette capacité.

MEGA SAUT

Cette mise à niveau permet à Samus de sauter plus haut et de sauter en boule morphing.



ATTAQUE EN VRILLE

Elle permet à Samus d'infliger des dommages à ses ennemis en leur sautant dessus.



Les missiles

MISSILE NORMAL

La forme la plus simple du missile.



SUPER MISSILE

Le super missile est une version plus puissante du missile normal.



Appuyez sur SELECT pour passer des missiles normaux aux super missiles.

Les costumes

COSTUME VARIA

Le costume Varia réduit l'impact des attaques portées par l'ennemi. Il offre à Samus une résistance accrue face aux températures extrêmes et à l'acide.



Samus pourra obtenir, sous certaines conditions, d'autres costumes et d'autres objets spéciaux.



RESERVES

Dans les recoins de la forteresse de la planète Zèbes, Samus trouvera différents objets de réapprovisionnement qui lui seront utiles.

Réserve d'énergie

Recharge et augmente les réserves d'énergie dont dispose Samus.



Réserve de super missiles

Augmente le nombre de super missiles que Samus peut transporter.



Réserve de missile

Augmente le nombre de missiles que Samus peut transporter.



Réserve de bombes de puissance

Augmente le nombre de bombes de puissance que Samus peut transporter.



PORTES

Samus doit utiliser différentes armes pour ouvrir tous les types de portes qu'elle trouvera dans la forteresse de la planète Zèbes.



Portes bleues

Peuvent être ouvertes avec n'importe quelle arme.

Portes rouges

Ne peuvent être ouvertes qu'avec un missile.

Portes vertes

Ne peuvent être ouvertes qu'avec un super missile.

Portes jaunes

Ne peuvent être ouvertes qu'avec une bombe de puissance.

Portes grises

Ne peuvent être ouvertes qu'en remplissant certaines conditions.



BLOCS SPECIAUX

La forteresse de la planète Zèbes comporte des blocs spéciaux dans ses murs et son sol. Ils peuvent être détruits si Samus utilise des pouvoirs particuliers. Samus peut découvrir de nouveaux passages et d'autres choses encore en faisant exploser des bombes à côté de ces blocs.

Faux bloc

Les blocs lézardés peuvent être détruits avec des bombes ou des rayons. Certains d'entre eux ne sont pas visibles à l'œil nu mais ils cachent des zones ou des passages. Utilisez les bombes sur le sol et sur les murs pour trouver ces faux blocs.



Bloc creux

Ces blocs s'effondrent lorsque vous marchez dessus. Certains résistent plus longtemps que d'autres.



Bloc bombe

Seule une bombe peut détruire ces blocs.



Bloc bombe de puissance

Seule une bombe de puissance peut détruire ces blocs.



Bloc missile

Utilisez le missile pour détruire ce type de bloc.



Bloc super missile

Utilisez le super missile pour détruire ce type de bloc.



Bloc accélérateur

Utilisez l'accélérateur pour détruire ce type de bloc. Pour cela, vous devez prendre l'élan qu'il faut et peut-être commencer à courir dans la pièce voisine.



Bloc attaque en vrille

Utilisez l'attaque en vrille pour détruire ce type de bloc.



GALERIE

Selon que vous avez terminé entièrement le jeu ou pas, vous pourrez voir différentes images à la fin du jeu. Une fois que ces images sont accessibles, vous pouvez revenir les voir dans la galerie quand vous le souhaitez.

Visualiser la galerie

Après avoir terminé le jeu, l'option GALERIE apparaîtra sur l'écran des options. Vous pouvez y accéder à partir de l'écran des données de Samus. Utilisez la manette **+** pour choisir GALERIE puis validez avec le bouton A. Si plus d'une image est disponible, utilisez **◀▶** pour les faire défiler. Pour revenir à l'écran des options, il vous suffit d'appuyer sur le bouton B.





CONNEXION A METROID FUSION

Si vous connectez METROID: ZERO MISSION à METROID FUSION, vous aurez accès à un bonus supplémentaire sur votre cartouche METROID: ZERO MISSION. Après avoir chargé les données de METROID FUSION, vous pourrez voir la galerie à partir de l'écran des options. Regardez ces images comme vous le faites avec celles de METROID: ZERO MISSION.



Charger des données à partir de METROID FUSION

Suivez les instructions de connexion qui figurent à la page 78 de ce manuel. Sur la Game Boy Advance du joueur 1, choisissez METROID FUSION LINK sur l'écran des options et appuyez sur le bouton A pour commencer à charger les données de METROID FUSION.



NOTE :

Si la connexion échoue, un message d'erreur s'affiche. Dans ce cas, vérifiez que tous les câbles sont bien branchés et recommencez la procédure depuis le début.



METROID NES

Une fois que vous avez terminé le jeu METROID: ZERO MISSION, vous pourrez jouer à la version originale NES de METROID™. Sélectionnez OPTIONS sur l'écran des données de Samus et vous trouverez une nouvelle option : JEU ORIGINAL METROID.



Ecran des options

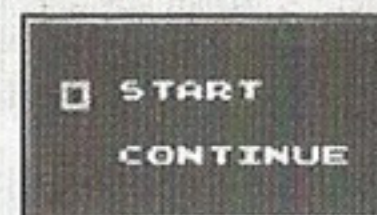
Commencer à jouer

Sur l'écran des options, choisissez JEU ORIGINAL METROID puis appuyez sur le bouton A pour valider. Sur l'écran titre de Metroid NES, appuyez sur START.



Ecran titre de Metroid NES

Ensuite, appuyez sur SELECT pour choisir l'option permettant de commencer à jouer (START) et appuyez sur START pour démarrer une partie.



Continuer une partie sauvegardée

Appuyez sur SELECT pour choisir l'option permettant de continuer une partie sauvegardée (CONTINUE) et appuyez sur START. Une fois sur l'écran de saisie du mot de passe, le mot de passe correspondant à votre dernier point de sauvegarde apparaîtra automatiquement. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur START pour reprendre votre partie.

Entrer un nouveau mot de passe (PASSWORD)

Pour entrer un mot de passe différent, appuyez sur le bouton B pour déplacer le curseur et utilisez la manette + et le bouton A pour entrer des lettres ou des chiffres.



Ecran de saisie du mot de passe



Sauvegarde des données

La version NES de METROID ne contient pas d'unité de sauvegarde. A la fin du jeu, un mot de passe apparaît à l'écran. Pour sauvegarder ce mot de passe, choisissez simplement YES (oui). Sinon, choisissez NO (non). On vous demandera alors si vous souhaitez continuer à jouer : choisissez YES pour continuer ou NO pour quitter le jeu. Si vous quittez, vous retournez à l'écran titre de **Metroid: Zero Mission**.

Mettre le jeu en pause et quitter

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur START. Vous pouvez afficher le **menu de pause** en appuyant simultanément sur les boutons L et R.

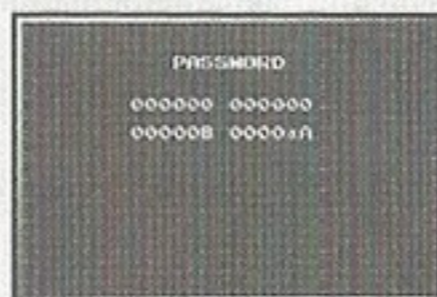
Options de l'écran de pause

CONTINUE : Continuer à jouer.

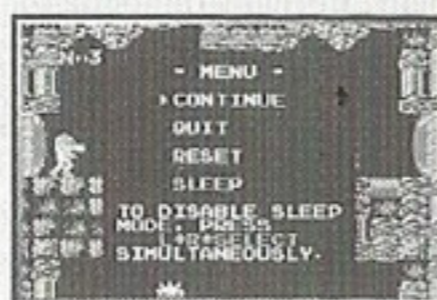
QUIT : Quitter METROID NES et revenir à l'écran titre de **Metroid: Zero Mission**. Votre progression ne sera pas sauvegardée si vous choisissez QUIT (quitter) sur l'écran de pause de **Metroid NES**.

RESET : Réinitialiser le jeu et revenir à l'écran titre de **Metroid NES**.

SLEEP : Activer le **mode veille** (voir p. 67).



Ecran d'affichage du mot de passe



Ecran de pause



COMMANDES DE METROID NES

Manette +

- ◀▶ Se déplacer à gauche ou à droite
- ▲ Viser en haut /
- ▲ Désactiver la boule morphing
- ▼ Activer la boule morphing

Bouton A

Sauter
La hauteur de votre saut dépend du temps pendant lequel vous maintenez ce bouton enfoncé.



START

Commencer à jouer ou mettre le jeu en pause.

SELECT

Passer du rayon au missile.

R + L + SELECT

Désactiver le **mode veille**.

Bouton B

Tirer (rayons et missiles)
Poser des bombes en boule morphing.

Vous devez acquérir des objets spéciaux pour pouvoir utiliser les bombes, les missiles ou la boule morphing.



La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :



Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT



DISCRIMINATION



DROGUE



EPOUVANTE



CONTENU SEXUEL



VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

<http://www.pegi.info>

FRANCE

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ NOUS !

SOS NINTENDO

08.92.68.77.55*

7 jours / 7 - 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France

Service Consommateurs

6 Bd de l'Oise

95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn - France Métropolitaine uniquement

** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE / LUXEMBOURG

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900-10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux,

24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler

avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.





INHOUD

Proloog	83	Power-up voorwerpen	94
De besturing	85	Containers	97
Acties en vaardigheden	86	Veiligheidsdeuren	97
Om te beginnen	87	Speciale blokken	98
Het spel opslaan	88	De Gallery	99
Bestanden kopiëren en wissen	89	Metroid Fusion – speciale extra	100
Informatie in beeld	90	NES Metroid	101
De plattegrond	91	Besturing van NES Metroid	103
De slaapstand	93	Systemen koppelen	104
Het statusscherm	93		



PROLOOG

In het jaar 2003 van de kosmische kalender, kwamen vertegenwoordigers van de vele verschillende planeten uit de melkweg bijeen in een congres dat de Galactische Federatie werd genoemd. Hiermee begon een tijdperk van voorspoed. Er volgde een geslaagde uitwisseling van culturen en beschavingen, zodat duizenden interstellaire ruimteschepen tussen de verschillende planeten heen en weer pendelden. Het duurde echter niet lang voordat deze schepen werden aangevallen door ruimtepiraten, die een bedreiging vormden voor de vrede in het heelal. De Galactische Politie en het Galactische Leger deden wat ze konden om een eind te maken aan de agressie, maar de aanvallen van de piraten waren krachtig, en het was onmogelijk om ze op te sporen in het uitgestrekte heelal. En dus deed de Galactische Federatie een oproep aan de beste premiejagers om met de piraten af te rekenen.



In het jaar 20X5 van de kosmische kalender, vond een verschrikkelijk ongeluk plaats. In een uithoek van het heelal vielen de ruimtepiraten een onderzoeksvoertuig aan, waardoor ze capsules in handen kregen die specimen bevatten van een onbekende levensvorm die was ontdekt op planeet SR 388. De ruimtepiraten hadden het op deze levensvorm voorzien. Het betrof wezens die Metroids genoemd werden, zwevende organismen die extreem gevaarlijk waren omdat ze zichzelf aan andere levensvormen konden vastklampen, om er vervolgens de levensenergie uit te zuigen. Daarnaast was het mogelijk om Metroids in grote aantallen te klonen door ze bloot te stellen aan bètastralen. De veronderstelling dat de Metroids verantwoordelijk waren voor één van de grootste rampen in de hele melkweg – de uitroeiing van planeet SR 388 – werd een feit.

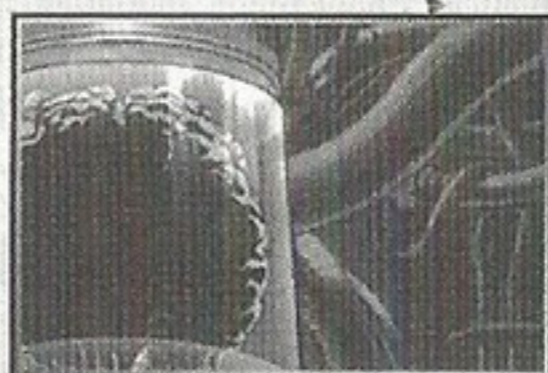
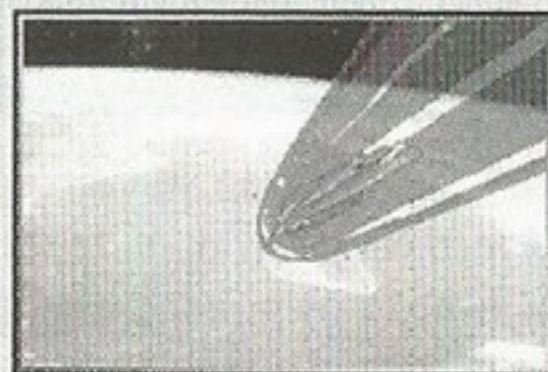


IN DIT SPEL KUN JE GEGEVENS UITWISSELEN MET METROID FUSION, EEN ANDER SPEL IN DE METROID-SERIE. HIERVOOR HEB JE EEN GAME BOY ADVANCE GAME LINK-SNOER (MODEL NO.: AGB-005) NODIG EN EEN SPELCASSETTE VAN METROID FUSION.

Als de ruimtepiraten erin zouden slagen om de Metroids te gebruiken als biologische wapens, zou de vernietiging van de hele Galactische beschaving niet lang op zich laten wachten. Na een grootschalige zoektocht, ontdekte de Galactische Politie de basis van de ruimtepiraten op de planeet Zebes. Ze waagden een directe aanval op de planeet, maar de verdediging van de piraten was te sterk en de planeet kon niet worden ingenomen. Ondertussen werden in het hart van de piratenbasis voorbereidingen getroffen voor het vermenigvuldigen van Metroids.

Als laatste redding besloot de Galactische Politie tot een riskante strategie: het sturen van een enkele premiejager om de piratenbasis binnen te dringen en af te rekenen met de mechanische levensvorm die het fort en de verdediging bestuurde – Moederbrein. De premiejager die voor deze missie werd geselecteerd was Samus Aran. Samus werd algemeen beschouwd als de beste van alle premiejagers. Ze had al een flink aantal missies voltooid die door anderen als onmogelijk werden beschouwd. Ondanks haar goede staat van dienst, was haar identiteit een groot mysterie.

In haar eentje wist Samus veilig op het oppervlak van Zebes te landen. De planeet was Samus niet onbekend; als kind was ze hier opgegroeid. Ze had ermee ingestemd om deze missie uit te voeren en het op te nemen tegen de dreiging van Moederbrein. Nu was het moment aangebroken om te bewijzen dat ze deze klus kon klaren, om vrede en orde terug te brengen in het universum.



DE BESTURING

Samus Aran besturen

Vierpuntsdruktoets

- ◀▶ Bewegen
Ingedrukt houden om te rennen
- POWER GRIP
Tijdens het springen randjes vastpakken.
- ▲ Samus' wapen recht omhoog richten.
- MORPH BALL deactiveren
- ▼ Bukken
- MORPH BALL activeren
- Ⓢ Liften activeren

L-knop

- Samus' wapen schuin omhoog richten.
- + ▼ Samus' wapen schuin omlaag richten.

R-knop

- MISSILES (raketten) activeren
- + Ⓟ Raketten vuren

A-knop

- Springen
- ◀▶ + Ⓢ Draaisprong uitvoeren

START

- Plattegrond tonen
- Ⓢ Wisselen tussen **plattegrond** en **statusscherm**.
- Ⓢ Wisselen tussen **plattegrond** en **slaapstandscherm**.

Menubediening

- Ⓢ Kiezen
- Ⓢ Bevestigen
- Ⓢ Annuleren
- Teruggaan naar vorige scherm

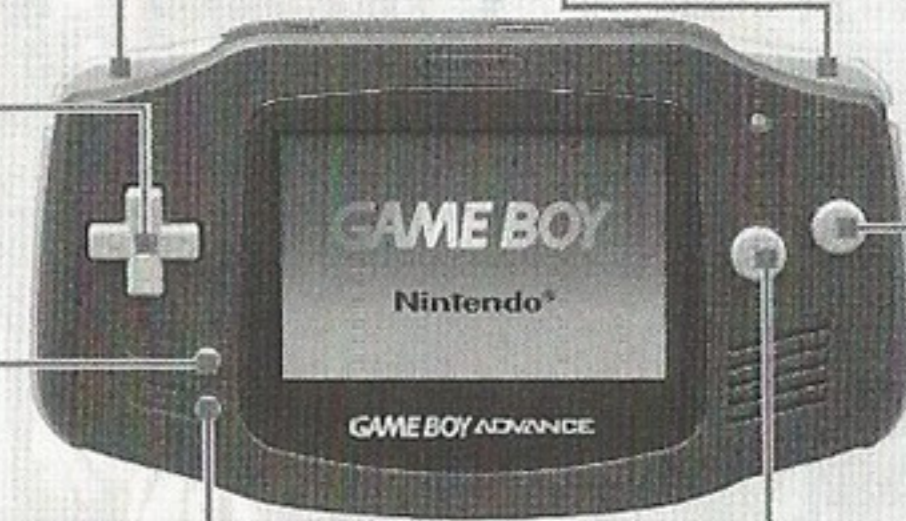
SELECT

- Wisselen tussen MISSILES (raketten) en SUPER MISSILES (superraketten).

SELECT + Ⓢ + Ⓢ
Slaapstand verlaten
 (zie pagina 93 voor meer informatie)

B-knop

- Schieten (vuren met lasers en raketten)
- Charge Shot (B-knop ingedrukt houden en loslaten om te vuren)
- BOMB (bommen plaatsen in Morph Ball-vorm)
- POWER BOMB (superbommen – houd in Morph Ball-vorm de R-knop ingedrukt en druk op de B-knop)



Om de SPEED BOOSTER, POWER GRIP, MORPH BALL, MISSILE, CHARGE SHOT, BOMB en POWER BOMB te kunnen gebruiken, moet je eerst de bijbehorende voorwerpen vinden (zie pagina 94-96).



ACTIES EN VAARDIGHEDEN

Hieronder vind je enkele van Samus' acties en vaardigheden. Deze vormen de sleutel om tot de diepere delen van de planeet Zebes door te dringen.

- **Springen**
- **Draaisprong**

Druk op de A-knop om te springen. Spring terwijl je naar links of rechts loopt om een draaisprong uit te voeren.



Springen



Draaisprong

Aan randjes hangen

- **POWER GRIP**

Spring naar een rand toe om eraan te blijven hangen. Sommige randjes zijn lastiger te bereiken dan andere!



Power Grip

Versla vijanden door ertegenaan te springen

- **SCREW ATTACK**

Als je de Screw Attack hebt gevonden, kun je de draaisprong gebruiken om vijanden te raken.



Screw Attack

Rol door nauwe gangen

- **MORPH BALL**

Nadat je de Morph Ball hebt gevonden, kan Samus als een bal door nauwe gangen rollen. Druk twee keer ▼ op de vierpuntsdruktoets om de Morph Ball-vorm te activeren. Om door een nauwe gang bovenop een verhoging te rollen (zoals hier rechts afgebeeld), moet je eerst springen om aan de rand te blijven hangen. Druk dan ▲ of ◀ op de vierpuntsdruktoets, en op de A-knop om als Morph Ball door de gang te rollen.



Om de Morph Ball, Power Grip en Screw Attack te kunnen gebruiken, moet je eerst de bijbehorende voorwerpen vinden (zie pagina 95-96).



OM TE BEGINNEN

1. Steek de spelcassette van METROID™: ZERO MISSION in je Game Boy Advance™ en zet deze aan. Als je het spel voor het eerst speelt, verschijnt automatisch het **taalkeuzescher**. Selecteer de taal die je wilt gebruiken en druk op de A-knop.



Als je de taal op een later moment wilt wijzigen, selecteer dan in het **titelscher** de optie LANGUAGE (taal) en bevestig je keuze met de A-knop. Kies in het **taalkeuzescher** de taal die je wilt gebruiken en bevestig je keuze met de A-knop. Hierna verschijnt het **titelscher** weer.

2. Selecteer START GAME in het **titelscher** en druk op de A-knop. Kies in het **bestandskeuzescher** (SAMUS DATA) één van de drie bestanden en druk op de A-knop. Kies vervolgens voor START GAME en druk nogmaals op de A-knop.



3. Kies tenslotte het moeilijkheidsniveau en druk op de A-knop.



Verder spelen met een opgeslagen spel

Om een eerder begonnen spel voort te zetten, moet je het betreffende bestand kiezen in het **bestandskeuzescher** en op de A-knop drukken. Je kunt verder spelen vanaf het laatste save-punt waar je het spel opsloeg.



Spelopties

Gebruik in het **bestandskeuzescher**m de vierpuntsdruktoets om voor OPTIONS te kiezen en druk op de A-knop om de opties voor geluid en andere instellingen te wijzigen. Druk op de B-knop om terug te gaan naar het **bestandskeuzescher**m.

• SOUND

Als je een hoofdtelefoon hebt aangesloten kun je genieten van stereogeluid. Kies de optie SOUND (geluid), druk op de A-knop en gebruik de vierpuntsdruktoets om de geluidsinstellingen te veranderen. Druk nogmaals op de A-knop om de veranderingen te bevestigen.



• METROID FUSION LINK

Zie pagina 100 voor meer informatie over de koppeling met METROID™ FUSION.



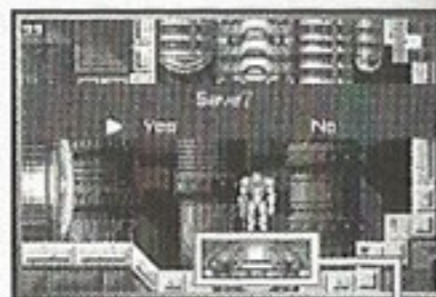
HET SPEL OPSLAAN

Spelgegevens opslaan

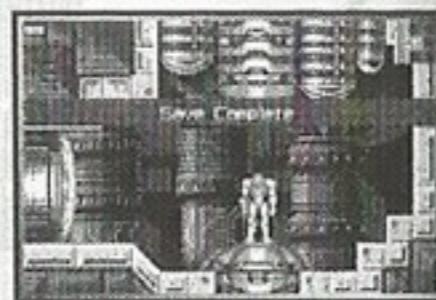
Als je het spel hebt opgeslagen, kun je het uitzetten om er op een later tijdstip weer mee verder te spelen. Je kunt je spel opslaan in een SAVE ROOM (save-kamer) of in het ruimteschip van Samus. Dit zijn de enige punten in het spel waar het mogelijk is om je spel op te slaan.

Ga een save-kamer binnen en stap op het save-platform. In beeld verschijnt de vraag of je je spel wilt opslaan.

Gebruik de vierpuntsdruktoets om deze vraag met YES (ja) te beantwoorden en druk op de A-knop om het opslaan te bevestigen. Als de tekst SAVE COMPLETE in beeld verschijnt is het opslaan voltooid.



Save-platform



OPMERKING! Als je zonder opslaan het spel uitzet, moet je later weer beginnen op het laatste punt waarop je het spel hebt opgeslagen. Als je het spel nog nooit hebt opgeslagen, begin je weer helemaal bij het begin.



BESTANDEN KOPIËREN EN WISSEN

In het **bestandskeuzescher**m kun je bestanden kopiëren en wissen.

Bestanden kopiëren

Als je een bestand wilt kopiëren moet je kiezen voor de optie COPY en op de A-knop drukken. Selecteer het bestand dat je wilt kopiëren en druk op de A-knop. Kies vervolgens de plaats waar je het bestand naartoe wilt kopiëren en druk nogmaals op de A-knop om je keuze te bevestigen.



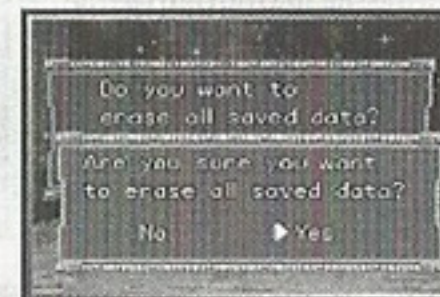
Bestanden wissen

Als je een bestand wilt wissen, moet je in het **bestandskeuzescher**m kiezen voor ERASE en op de A-knop drukken. Kies vervolgens het bestand dat je wilt wissen en druk nogmaals op de A-knop. In beeld zal de vraag verschijnen of je het gekozen bestand wilt wissen. Beantwoord deze vraag met YES en druk een laatste keer op de A-knop om het bestand definitief te wissen.



Alle opgeslagen spelgegevens wissen

Als je je spelsysteem uitzet terwijl je de L-knop en R-knop houdt ingedrukt, verschijnt in beeld de optie om alle opgeslagen spelgegevens te wissen. Als je de opgeslagen vorderingen in alle bestanden wilt wissen, moet je voor YES kiezen en op de A-knop drukken. Kies vervolgens nogmaals voor YES en druk weer op de A-knop om je keuze te bevestigen. Dan pas zijn al je gegevens gewist.





INFORMATIE IN BEELD

Energiecontainers

Deze vakjes geven aan hoeveel energiecontainers Samus bezit. Elke container bevat 100 energiepunten.

Raketten

Hier kun je zien hoeveel raketten Samus bij zich draagt. Als dit getal is teruggebracht tot nul, kan Samus geen raketten meer vuren.

Superbommen

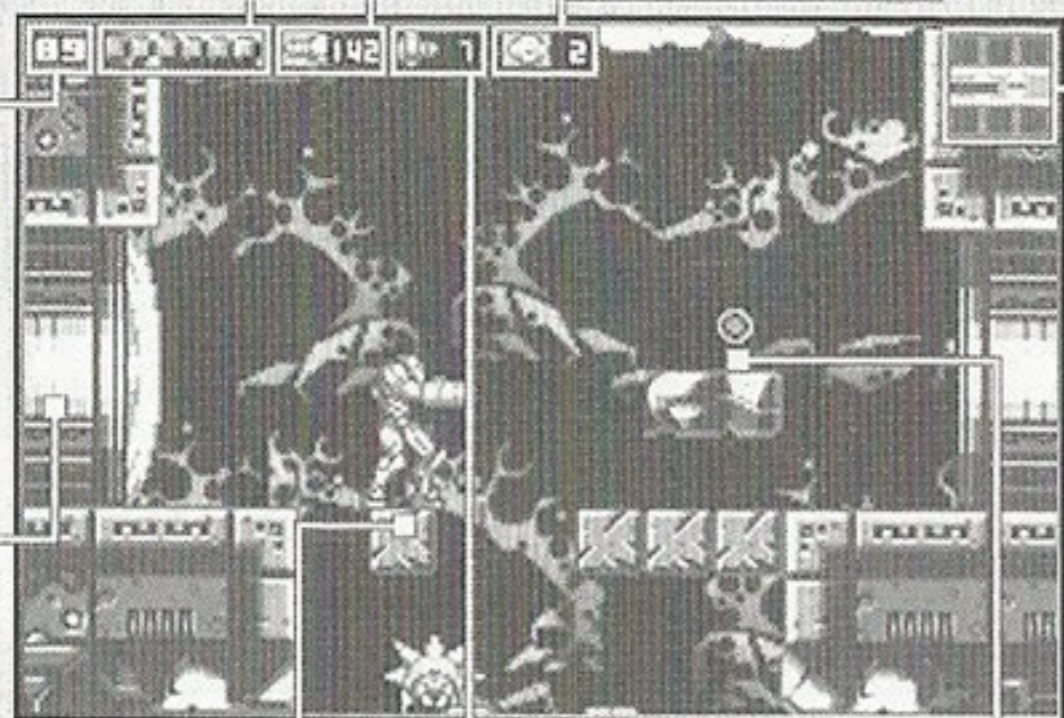
Hier verschijnt het aantal superbommen dat Samus bezit. Als dit getal op nul staat, kan Samus geen superbommen meer gebruiken.

Energie

Hier wordt aangegeven over hoeveel energie Samus beschikt. Als alle tanks leeg zijn en dit getal is teruggebracht tot nul, is het spel voorbij.

Veiligheidsdeur

Overal in de basis kom je veiligheidsdeuren tegen die zijn bedoeld om binnendringers buiten te houden. Je kunt ze openen door ertegenaan te schieten, soms met lasers maar soms ook met raketten (zie pagina 97).



Samus Aran

Plattegrond

Dit gedeelte van de plattegrond geeft de directe omgeving van Samus weer (zie de volgende pagina voor informatie over de plattegrond).

Superraketten

Energiecapsule

Soms laten verslagen vijanden energiecapsules achter. Verzamel deze om de energie van Samus weer aan te vullen.



DE PLATTEGROND

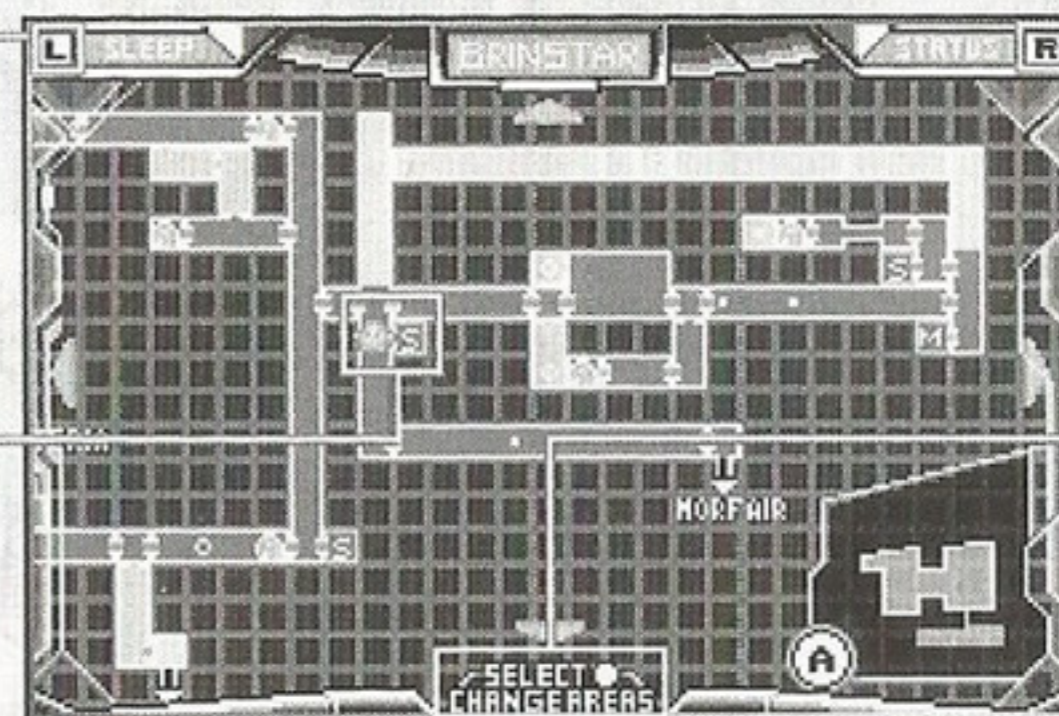
Druk op START om het spel te pauzeren en de **plattegrond** te bekijken. Druk nogmaals op START om de **plattegrond** te sluiten en terug te gaan naar het spel. Druk in het scherm met de **plattegrond** op de A-knop om de **wereldkaart** te openen.

Op de **plattegrond** worden de gebieden die Samus heeft bezocht in blauw weergegeven. Geheime gebieden worden in groen weergegeven; ze verschijnen niet op standaard plattegronden van gebieden. Soms bevinden zich in geheime gebieden echter wel belangrijke voorwerpen. Doe wat je kunt om deze gebieden te bereiken.

Slaapstand

activeren

Positie van Samus



Statusscherf

Druk op SELECT om plattegronden van andere gebieden te bekijken.

Plattegrondicoontjes

S SAVE ROOM (save-kamer)

Je kunt je vorderingen opslaan in deze kamers (zie pagina 88).

i Chozo-standbeeld

Chozo-standbeelden houden vaak voorwerpen vast. Verander jezelf in een Morph Ball in de handen van een standbeeld om je energie, raketten en superbommen tot het maximum aan te vullen.

E Lift

Ga op een liftplatform staan en druk **▲▼** om de lift te bedienen.

M MAP ROOM (plattegrondkamer)

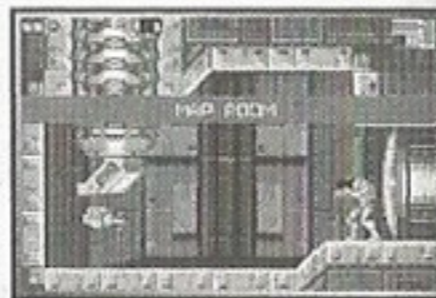
In plattegrondkamers krijgt Samus toegang tot de plattegrond voor een deel van de piratenbasis (de geheime, groene gebieden worden niet weergegeven).

○ Locatie van een voorwerp

● Voormalige locatie van een voorwerp



Liftplatform



DE SLAAPSTAND

De **slaapstand** maakt het mogelijk om het verbruik van je batterijen te beperken zonder het spelsysteem uit te zetten. Dit is vooral handig als je een korte pauze wilt inlassen, maar er zich geen save-punt in je omgeving bevindt.

De slaapstand activeren

Druk in het **plattegrondscher** op de L-knop om het **slaapstand-scher** te openen. Kies voor YES en druk op de A-knop om de **slaapstand** te activeren. Hierdoor wordt het scherm zwart. Het scherm blijft zwart zolang de **slaapstand** actief is.



De slaapstand deactiveren

Houd tegelijkertijd SELECT, de L-knop en de R-knop ingedrukt om de **slaapstand** te deactiveren.

Als je het spelsysteem na het activeren van de **slaapstand** uitschakelt, moet je de volgende keer weer beginnen bij de laatste save-kamer waarin je het spel hebt opgeslagen. **LET OP!** Als je de Game Boy Advance te lang in de **slaapstand** laat staan, kunnen de batterijen leeg raken.



HET STATUSSCHEM

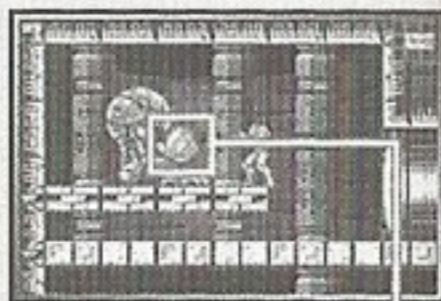
Druk in het **plattegrondscher** op de R-knop om het **status-scher** te openen en de status van Samus te bekijken. In dit scherm kun je zien welke vaardigheden Samus kan gebruiken.





POWER-UP VOORWERPEN

In de basis op de planeet Zebes zijn veel verschillende voorwerpen te vinden die Samus' mogelijkheden vergroten. Als je een Chozo-standbeeld tegenkomt dat een voorwerpbal in handen houdt, moet je hierop schieten om de power-up te kunnen pakken die erin verstopt zit. Sommige voorwerpen kun je ook op andere manieren in je bezit krijgen.



Voorwerpbal

BEAMS (lasers)

Short (kort)

Dit is het standaard wapen van Samus.



LONG (lang)

Als je de power-up LONG hebt gevonden, neemt het bereik van Samus' lasers toe, voor zowel de lasers ICE als WAVE. Deze power-up biedt Samus de mogelijkheid om vijanden vanaf lange afstand te raken.



CHARGE (opladen)

Als Samus deze power-up heeft gevonden, kan ze energie opladen om vervolgens een enkele, krachtige laserstraal te vuren. Houd de B-knop ingedrukt en laat deze los om te vuren.



ICE (ijs)

Met dit wapen kan Samus haar vijanden tijdelijk bevriezen. Samus kan op bevroren vijanden gaan staan.



WAVE (golf)

Hiermee kan Samus energiegolven afvuren die dwars door solide objecten gaan.



BOMBS (bommen)

NORMAL

Met deze vaardigheid kan Samus bommen plaatsen, maar alleen als ze de Morph Ball-vorm heeft aangenomen. Hiermee kan ze niet alleen vijanden verslaan, maar ook sommige blokken of muren vernietigen. Samus beschikt over een onbeperkte voorraad bommen. Om een bom te plaatsen, moet Samus in Morph Ball-vorm op de B-knop drukken.



POWER

Dit is de krachtigste bom. De explosies van superbommen zijn gigantisch en beschadigen alles in de omgeving. Samus beschikt over een beperkte hoeveelheid van deze bommen. Houd de R-knop ingedrukt en druk op de B-knop als Morph Ball om ze te gebruiken.



MISC. (speciale vaardigheden)

MORPH BALL

Met deze vaardigheid wordt het ruimtepak van Samus geactiveerd om over te gaan naar de Morph Ball-vorm. In deze vorm kan Samus door nauwe gangen rollen (druk twee keer ▼).



POWER GRIP

Met deze power-up kan Samus aan randjes blijven hangen als ze ernaartoe springt.



SPEED BOOSTER

Met deze power-up kan Samus supersonisch snel rennen, zodat ze door bepaalde blokkades en vijanden kan breken. Houd de vierpuntsdruktoets ingedrukt in de richting waarin je wilt rennen.



Als er niet genoeg ruimte is om snelheid op te bouwen, kan Samus niet rennen.

HI-JUMP

Met deze power-up kan Samus hoger springen. Het wordt hiermee ook mogelijk om te springen in **Morph Ball-vorm**.



SCREW ATTACK

Als Samus over deze power-up beschikt, kan ze vijanden beschadigen door ertegenaan te springen.



MISSILES (raketten)

NORMAL

Dit is het standaardtype raketten.



SUPER

Dit is een krachtiger versie van de normale raket.



Druk op SELECT om te wisselen tussen normale raketten en superraketten.

SUITS (ruimtepakken)

VARIA SUIT

Dit versterkte ruimtepak zorgt ervoor dat je minder schade oploopt door vijandelijke aanvallen. Het is ook bestand tegen de effecten van grote hitte en zuren.



Als Samus aan bepaalde eisen heeft voldaan, krijgt ze toegang tot andere ruimtepakken en power-ups.



CONTAINERS

In het binnenste van de planeet Zebes zijn op verschillende plaatsen containers te vinden die Samus goed van pas zullen komen.

Energiecontainers

Deze containers verhogen de maximale hoeveelheid energie waarover Samus kan beschikken.



Raketcontainers

Deze containers maken het Samus mogelijk om meer normale raketten bij zich te dragen.



Superraketcontainers

Deze containers maken het Samus mogelijk om meer superraketten bij zich te dragen.



Superbomcontainers

Deze containers maken het Samus mogelijk om meer superbommen bij zich te dragen.



VEILIGHEIDSDEUREN

Samus heeft verschillende wapens nodig om de veiligheidsdeuren in de basis op Zebes te openen.

Blauwe veiligheidsdeuren

Deze deuren kunnen met elk van Samus' wapens worden geopend.

Rode veiligheidsdeuren

Deze deuren kunnen alleen met raketten worden geopend.

Groene veiligheidsdeuren

Deze deuren gaan open als ze door superraketten worden getroffen.

Gele veiligheidsdeuren

Deze deuren kunnen alleen worden geopend met superbommen.

Grijze veiligheidsdeuren

Deze deuren gaan alleen open als aan bepaalde eisen is voldaan.





SPECIALE BLOKKEN

In de piratenbasis op Zebes kom je op sommige plaatsen delen van muren of vloeren tegen die je kunt doorbreken met speciale voorwerpen. Samus kan erachter komen welk voorwerp gebruikt moet worden door een bom in de buurt van zo'n stuk muur of vloer te laten ontploffen.

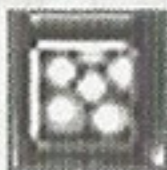
Nepblokken

Gebarsten vloeren kunnen vernietigd worden met bommen of lasers. Er zijn ook blokken zonder uiterlijke kenmerken die doorbroken kunnen worden om geheime gebieden of gangen te bereiken. Gebruik bommen op vloeren en bij muren om dit soort blokken te vinden.



Valkuilblokken

Deze blokken verkrumelen zodra je erop gaat staan. Sommige valkuilblokken verkrumelen eerder dan andere.



Bomblokken

Alleen bommen kunnen deze speciale blokken vernietigen.



Superbomblokken

Alleen de explosie van een superbom kan dit soort blokken vernietigen.



Raketblokken

Deze blokken zijn bestand tegen alle projectielen, behalve raketten.



Superraketblokken

Superraketten zijn de enige projectielen die deze blokken kunnen doorboren.



Boost-blokken

Je kunt door deze blokken breken als je de SPEED BOOSTER hebt veroverd. Omdat je een behoorlijke aanloop nodig hebt om de snelheid te bereiken die deze blokken kan verpulveren, is het soms vereist om al in een vorige kamer met rennen te beginnen.



Screw Attack-blokken

Gebruik de SCREW ATTACK om door deze blokken te breken.



DE GALLERY

Aan het eind van het spel kunnen verschillende beelden verschijnen, afhankelijk van het percentage van het spel dat je hebt doorlopen om het eind te bereiken. Als je eenmaal zo'n eindbeeld hebt bekeken, kun je er later weer naar teruggaan door voor de optie GALLERY te kiezen.

De Gallery bekijken

Na het bereiken van het eind van het spel, verschijnt de optie GALLERY in het **optiescherm**. Je kunt deze bereiken via het **bestandskeuzescherm**. Gebruik de vierpuntsdruktoets om te kiezen voor GALLERY en druk op de A-knop. Als er meer dan één afbeelding beschikbaar is, kun je tussen de beelden wisselen door op ◀▶ te drukken. Druk op de B-knop om terug te gaan naar het **optiescherm**.





METROID FUSION – SPECIALE EXTRA

Als je METROID: ZERO MISSION koppelt aan METROID FUSION, komt een speciale bonus beschikbaar op je spelcassette van METROID: ZERO MISSION. Na het laden van spelgegevens van METROID FUSION, verschijnt in het **optiescherm** de optie om de Gallery van METROID FUSION te bekijken. Je kunt deze beelden op dezelfde manier bekijken als in METROID: ZERO MISSION.



Spelgegevens laden van METROID FUSION

Voor het koppelen van spelsystemen moet je de instructies op pagina 104 volgen. Kies met de Game Boy Advance van speler 1 in het **optiescherm** voor METROID FUSION LINK en druk op de A-knop om te beginnen met laden van de METROID FUSION-spelgegevens.



OPMERKING:

Als de koppeling niet werkt, verschijnt het **Error-scherm**. Controleer in dit geval alle kabelaan sluitingen en probeer het opnieuw.



NES METROID

Als je het eind hebt bereikt van METROID: ZERO MISSION, krijg je toegang tot het allereerste METROID™-spel, dat origineel werd uitgebracht voor de NES. Kies hiervoor in het **bestandskeuzescherm** voor de nieuw verschenen optie ORIGINAL METROID.



Optiescherm

Om te beginnen

Kies in het **optiescherm** voor ORIGINAL METROID en druk op de A-knop. Druk op START in het **titelscherm van NES Metroid**.

Druk vervolgens op SELECT om de optie START te kiezen, en druk op START om je keuze te bevestigen.



NES Metroid
Titelscherm

Voortzetten van een opgeslagen spel

Druk op SELECT om de optie CONTINUE (verder spelen) te kiezen en druk op START. In het scherm waarin je een password moet invoeren wordt automatisch het password ingevoerd van de laatste keer dat je het spel opsloeg. Je kunt dus gewoon op START drukken om vanaf dat moment verder te spelen.



Een nieuw password invoeren

Als je een nieuw password in wilt voeren, moet je op de B-knop drukken om de cursor te selecteren. Gebruik de vierpuntsdruktoets om letters te selecteren, en druk telkens op de A-knop om deze te bevestigen.



Password-scherm

Spelgegevens opslaan

In de NES-versie van METROID kom je geen save-kamers tegen. In plaats daarvan verschijnt er een password in beeld als het spel wordt beëindigd. Om dat password op te slaan, kies je simpelweg voor YES. Als je het niet wilt opslaan, kies je voor NO. Er wordt je vervolgens gevraagd of je het spel wilt voortzetten. Kies voor YES om hiermee in te stemmen of voor NO als je wilt stoppen met spelen. Als je bent gestopt, gaat het spel terug naar het **titelscherm van Metroid: Zero Mission**.

Pauzeren en stoppen

Druk op START om het spel te pauzeren. Je kunt het **pauzemenü** openen door tegelijk op de L-knop en R-knop te drukken.

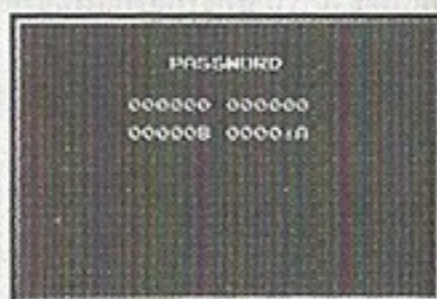
Opties in het pauzescherm

CONTINUE: Verder spelen.

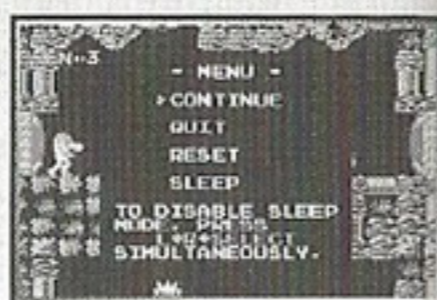
QUIT: Stoppen met NES METROID en teruggaan naar het **titelscherm van Metroid: Zero Mission**. Je vorderingen worden niet opgeslagen als je in het **pauzescherm van NES Metroid** kiest voor QUIT.

RESET: Het spel afbreken en teruggaan naar het **titelscherm van NES Metroid**.

SLEEP: De **slaapstand** activeren (zie pag. 93).



Password-scherm



Pauzemenü

BESTURING VAN NES METROID

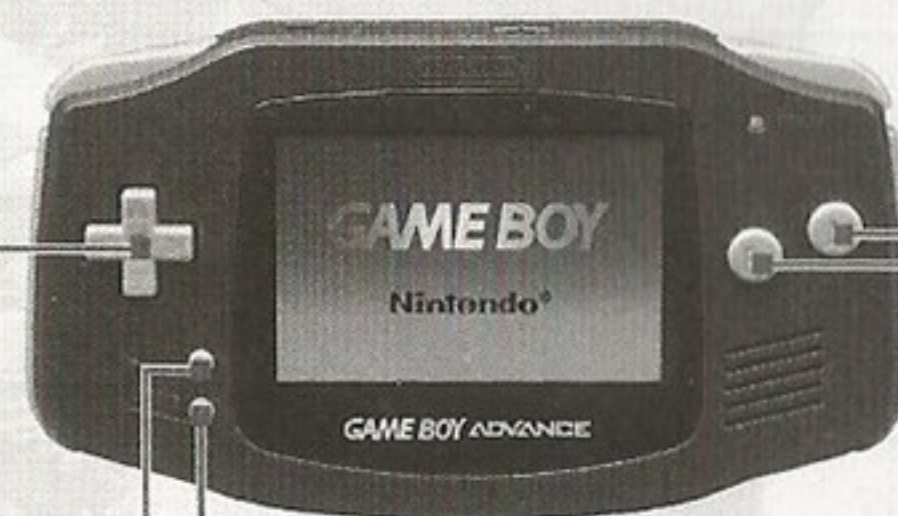


Vierpuntsdruktoets

- ◀▶ Naar links of rechts bewegen.
- ▲ Armkanon omhoog bewegen.
- ▲ Morph Ball-vorm deactiveren.
- ▼ Morph Ball-vorm activeren.

A-knop

Springen
De hoogte van je sprong is afhankelijk van de tijd dat je de knop houdt ingedrukt.



START

Het spel starten of pauzeren.

SELECT

Wisselen tussen lasers en raketten.

R + L + SELECT

Slaapstand deactiveren.

B-knop

Schieten (lasers en raketten afvuren).

Bommen plaatsen (druk op de B-knop om als Morph Ball een bom te plaatsen).

Om de Bombs, raketten en Morph Ball te kunnen gebruiken, moet je eerst de bijbehorende voorwerpen vinden.

Het PEGI classificatiesysteem:

Leeftijdscategorie:



Let op: de beoordeling kan in bepaalde landen enigszins afwijken.

Inhoudspictogrammen:



**GROF
TAALGEBRUIK**



DISCRIMINATIE



**DRUGS- EN/OF
ALCOHOLMIS-
BRUIK**



ANGST



SEKS



GEWELD

Voor meer informatie over het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem:

<http://www.pegi.info>

NEDERLAND

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

Nederland:
0909-NINTENDO (0,45 Euro per min.)
of
0909-0490444 (0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:

www.nintendo.nl

BELGIË

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:
0900-10800 (0,45 Euro per min.)

Je kunt hier 24 uur per dag terecht bij een sprekende computer, voor informatie en tips over de belangrijkste games. De Nintendo Speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 10.00 en 18.00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online:

www.nintendo.be



Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>
Konsumentenberatung: 0180-5005806, Spieleberatung: 0190-000000

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim, Tel.: A-0662-88921-30

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Tel.: CH-061-3199818, Hotline: CH-061-3199836

UK and Ireland:

Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K., Nintendo Service Centre: 0870 60 60 247

France:

Nintendo France SARL, Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr, tel.: 08 92 68 77 55 (34 cpm) ou 3615 NINTENDO (35 cpm)

Nederland:

Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl
Technische Dienst: 030-6097166, Nintendo Helpdesk: 0909-NINTENDO of 0909-0490444 (45 cpm)

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31-33, B-2000 Antwerpen, www.nintendo.be
Nintendo Helpdesk: 0900-10800 (45 cpm)

Sverige:

Bergala AB Sweden

+46 (0) 300 50900, www.nintendo.se, Club Nintendo Sweden +46 (0) 900 -2070707

Danmark:

Bergala A/S Denmark

+45 7021 1106, www.nintendo.dk, Club Nintendo Denmark +45 90131319

Suomi:

Amo Oy, Valimotie 4, 00380 Helsinki, puh 09-5607 260, www.nintendo-fi.com
nintendo@amo.fi, Nintendo Hotline: 09-5607 2666

Norge:

UNSACO AS, Nedre Rommen 5, 0988 Oslo, Norway, www.nintendo.no, mail: post@nintendo.no



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE



METROIDDATABASE.COM