

Scanned by Umbrella

Der offizielle Nintendo Spieleberater

SUPER METROID

Nintendo®



DER ULTIMATIVE WEGWEISER DURCH DAS FUTURISTISCHE ABENTEUER AUF DEM **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM

ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

HINWEIS: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Nintendo Entertainment System Spielkassette „Super Metroid“ entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung mit integriertem Spieleberater gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Buch für späteres Nachschlagen auf.

HINWEIS:

Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

WARNUNG!

Bitte vor dem Spielen mit dem NES, Super Nintendo oder Game Boy lesen!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf den NES-, den Super Nintendo™ und den Game Boy™-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt, bevor Sie ein Videospiele spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: Verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

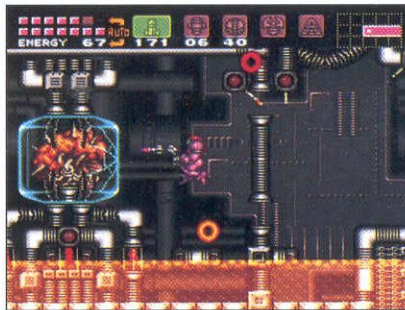
SUPER METROID IS A TRADEMARK OF NINTENDO CO., LTD.
© 1994 BY NINTENDO CO., LTD.



SUPER METROID

INHALT

Grundeinstellungen	6
Die Steuerung	8
Ausrüstung & Waffen	10
Speichern & Laden	13
Der Planet Zebes	14
Parasitenbrut von Zebes	16
Sektor 1: Crateria	19



Sektor 2: Brinstar	25
Sektor 3: Norfair	31
Sektor 4: Wrecked Ship	45
Sektor 5: Maridia	49
Sektor 6: Tourian	63
Geheime Wege	65
Info Data A bis Z	72

Herzlichen Glückwunsch! Du bist kurz davor, Dich in das aufregenste Science-Fiction Abenteuer aller Zeiten auf dem Super Nintendo Entertainment System zu stürzen. Als Spezialagentin Samus Aran mußt Du das unterirdische Labyrinth des Planeten Zebes nach dem letzten Exemplar der Metroids durchsuchen. Nicht selten wirst Du dabei vor Problemen stehen, die auf den ersten Blick unlösbar erscheinen. Trotzdem solltest Du erst dann in den Spieleberater (ab Seite 19) schauen, wenn Du wirklich nicht mehr weiter weißt, damit Du Dir den Spaß am Spiel nicht verdirbst. Die Sektorkarten (ab Seite 65) unterliegen strengster Geheimhaltung und dürfen nur von Agenten betrachtet werden, die SUPER METROID mindestens einmal durchgespielt haben. Viel Spaß dabei...!

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
 Chefredakteur: Ron S. Lakos
 Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann
 Redaktion: Claude M. Moyses,
 Andreas G. Kämmerer,
 Marcus Menold
 Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert,
 Michael Friesl
 Projektleitung: Rië Ishii
 Konzept & Design: Yukio Yamashita,
 Ichiro Koike,
 Yasushi Nakajima,
 Masahiro Furuse,
 Hiro Ogawa
 (Work House Co., Ltd.)
 Layout: Akane Takano,

Illustrationen:

Cover-Gestaltung:
 Satz:

Litho:

Druck:

Hiroshi Ohashi,
 Shuji Kurakawa,
 Tomohide Kinoshita
 (Have A Nice Day),
 Motoshi Sato (Dezaira)

Kazunori Aihara,
 Makikazu Ohmori,
 KEN-SHOW,
 Yuji Homma
 Conteam, Groß Gerau
 Hamm & Rudolf GmbH,
 Frankfurt
 G.C.I. Co., Ltd.,
 Yokohama
 Körner Rotationsdruck,
 Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Spieleberater „SUPER METROID“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht. Urheberrecht

© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Offiziellen Nintendo Spieleberater „SUPER METROID“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nintendo of Europe GmbH
 Babenhäuser Straße 50
 63760 Großostheim

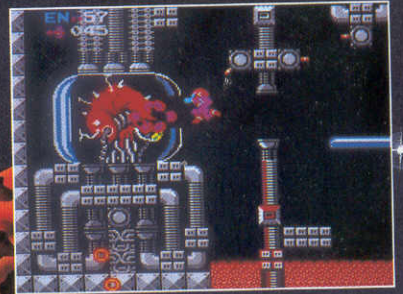


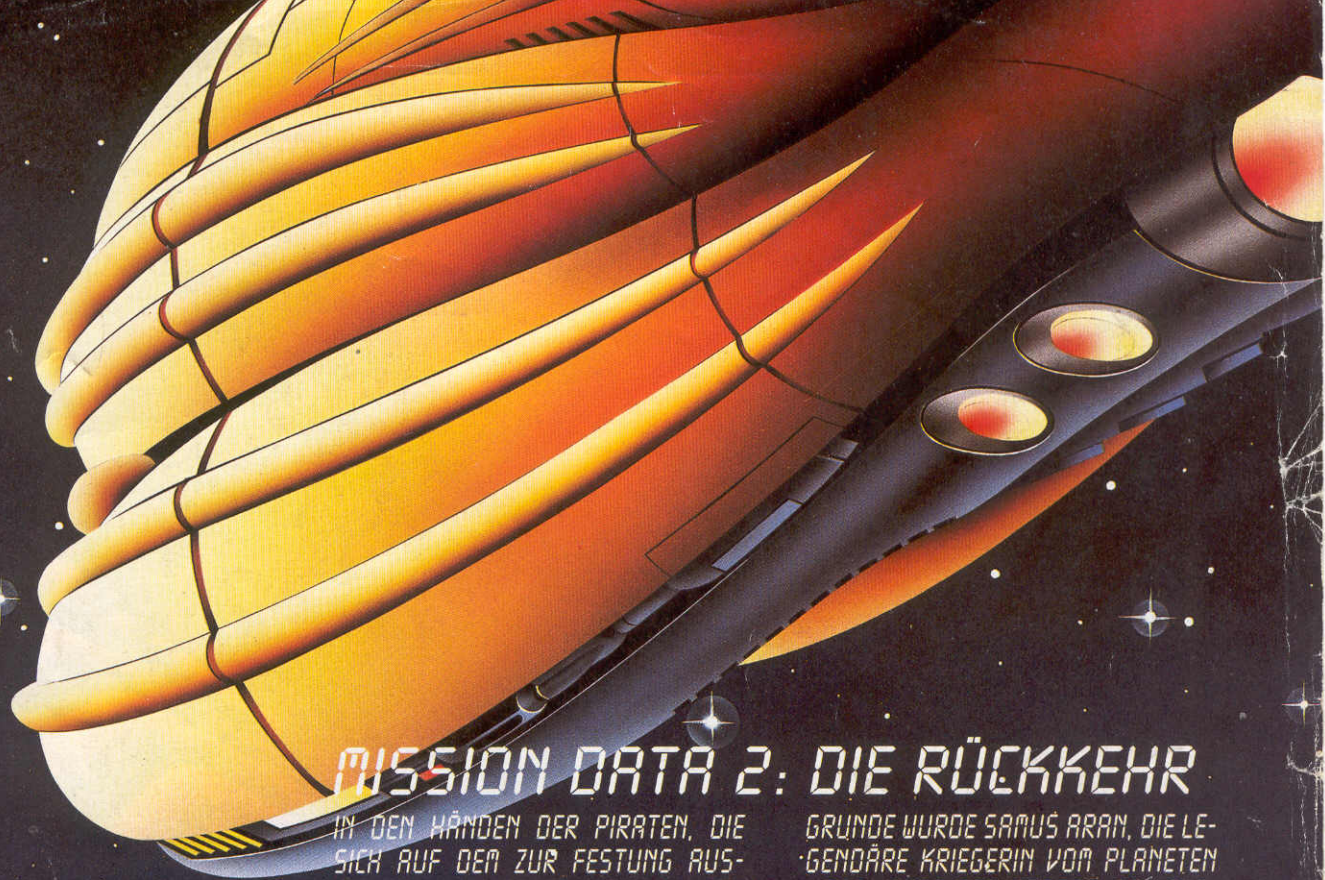
Die Invasion

MISSION DATA 1: DIE ERSTE BEGEGNUNG

IM JAHRE 20X5 GEHÖREN GLOBALE INTERNATIONALE KONFLIKTE DER VERGANGENHEIT AN. BEREITS VOR JAHRZEHNTE HAT DIE MENSCHHEIT EINGESEHEN, DASS NUR EINE KONSEQUENTE KOOPERATION ALLER NATIONEN DIE ZERSTÖRUNG DES PLANETEN ERDE VERHINDERN KANN. MAN WAR SOGAR NOCH EINEN SCHRITT WEITER GEGANGEN UND HATTE INZWISCHEN ZU MEHREREN ANDEREN PLANETEN UND LEBENSFORMEN ERFOLGREICH KONTAKT AUFGENOMMEN UND DIESE IN DER INTERGALAKTISCHEN FÖDERATION V.I.T.A.G.E.N. VEREINT. ALLE BÜNDNISPARTNER WAREN BESTREBT, DEN FRIEDEN IN DER GALAXIE ZU WAH-

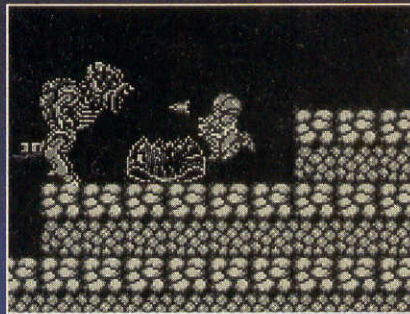
REN. NUR EINE TATSACHE BEREITETE DER FÖDERATION SORGEN: DIE STÄNDIGEN ÜBERFÄLLE DER GESETZLOSEN WELTRAUMPIRATEN AUF SCHIFFE DER FÖDERATION... BEI EINEM DIESER ÜBERFÄLLE FIEL DEN PIRATEN UNTER FÜHRUNG DES SPACE MUTANTEN MOTHER BRAIN EIN FORSCHUNGSSCHIFF IN DIE HÄNDE, DAS EIN EXEMPLAR DER NEU ENTDECKTEN LEBENSFORM METROID ENTHIELT. DIESER, SICH SCHNELL VERMEHRENDE ORGANISMUS, BENUTZTE ANDERE LEBENSFORMEN ALS BRUTKASTEN, UM SICH FORTZUPFLANZEN. SO GESCHEHEN AUF DEM PLANETEN SR388, AUF DEM DIE METROIDS GEFUNDEN WURDEN...



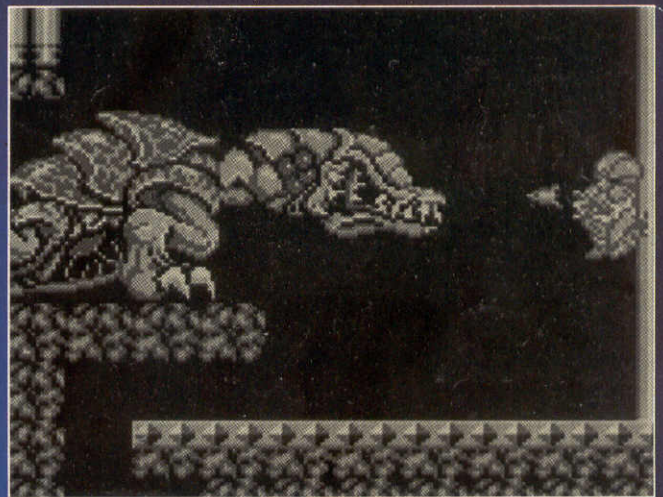
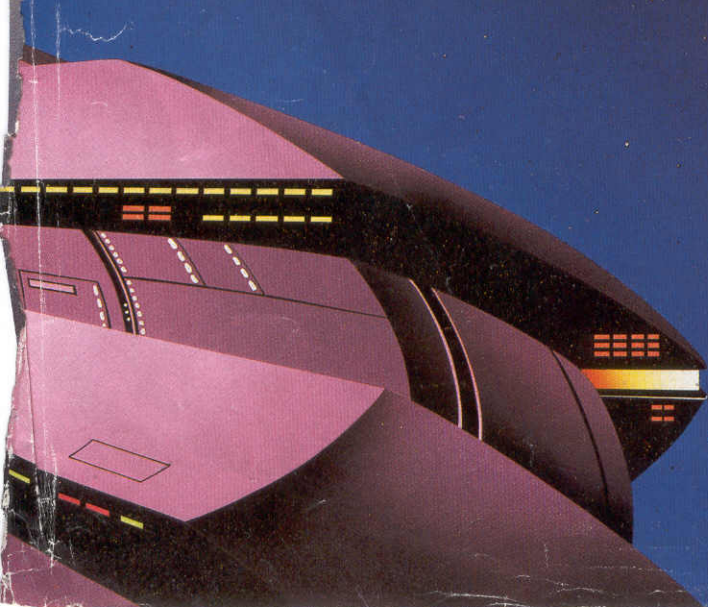


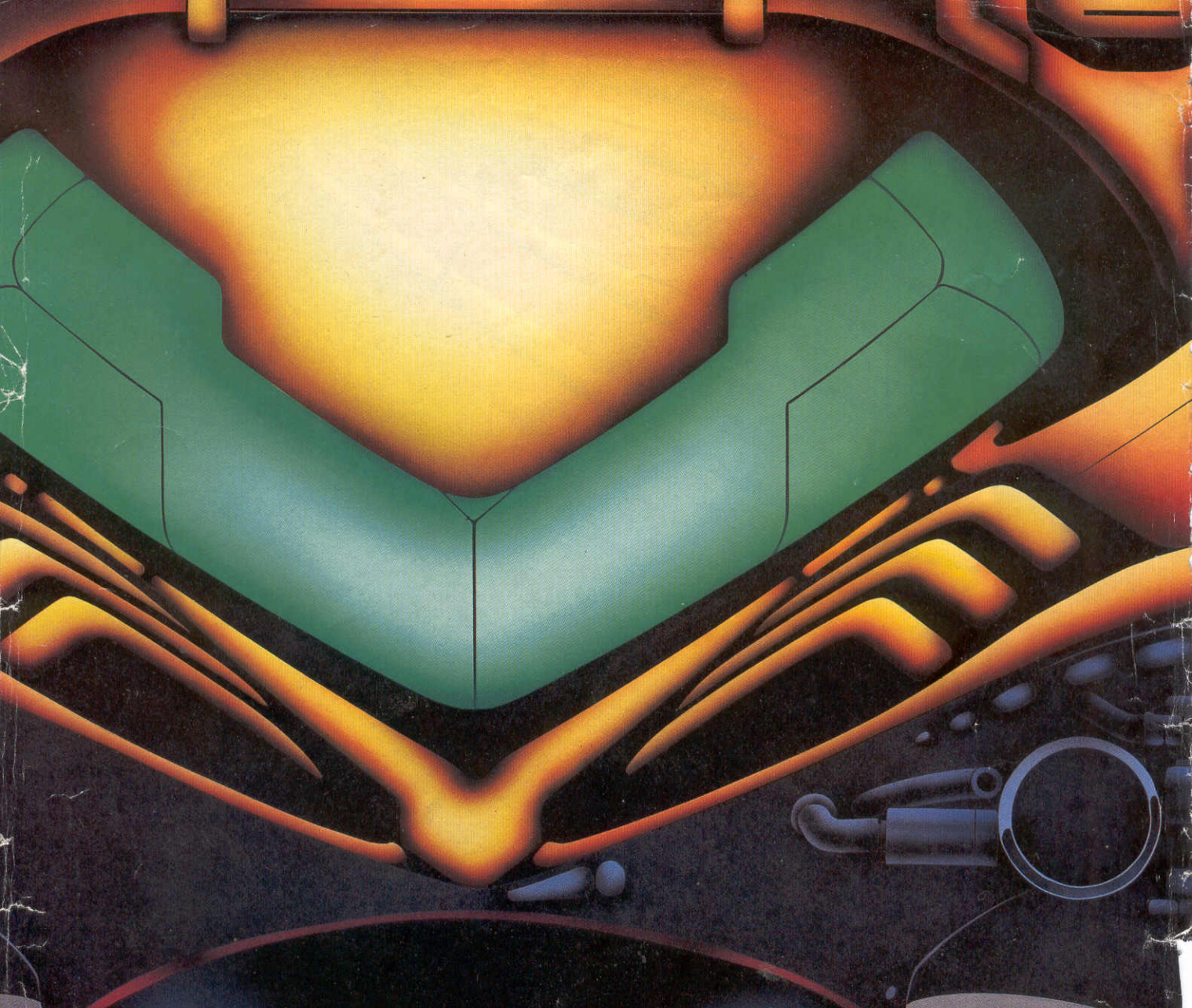
MISSION DATA 2: DIE RÜCKKEHR

IN DEN HÄNDEN DER PIRATEN, DIE SICH AUF DEM ZUR FESTUNG AUSGEBAUTEN PLANETEN ZEBES VERSCHANZTEN, BEDEUTETE DIESE LEBENSFORM EINE BEDROHUNG FÜR DIE GESAMTE GALAXIE. AUS DIESEM



GRÜNDE WURDE SAMUS ARAN, DIE LEGENDÄRE KRIEGERIN VOM PLANETEN YSRE KREPS BERUFTRAGT, DEN PLANETEN ZEBES ZU INFILTRIEREN UND DIE METROIDS ZU ZERSTÖREN. IHRE MISSION VERLIEF ERFOLGREICH, DOCH AUF DEM PLANETEN SR388 HATTEN DIE METROIDS INZWISCHEN BEGONNEN, ZU MUTIEREN UND SICH WEITERZUENTWICKELN. SO MUSSTE SAMUS EIN ZWEITES MAL EINGREIFEN UND AUCH DIESEN PLANETEN VON DER PARASITENBRUT ERLÖSEN. EIN EXEMPLAR VERSCHONTE SAMUS - FÜR FORSCHUNGSZWECKE.

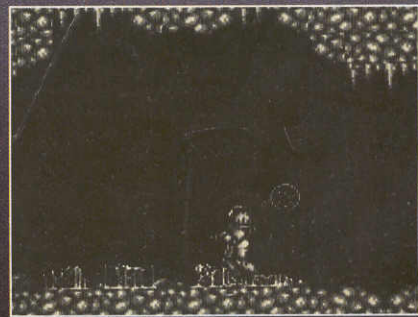




MISSION DATA 3: DAS LETZTE EXEMPLAR

IN LANGWIERIGEN UNTERSUCHUNGEN AN DEM BABY-METROID STELLTEN DIE WISSENSCHAFTLER FEST, DASS DIE ORGANISCHE STRUKTUR DES METROIDS STOFFE ENTHIELT, DIE FÜR DIE LEBEWESSEN DER GALAXIE ZUKÜNFTIG VON GROSSER WICHTIGKEIT SEIN KÖNNTEN. SO FAND MAN BEISPIELSWEISE KÖRPERSEREN, MIT DEREN KÜNSTLICHER ERZEUGUNG MAN SCHON SEIT JAHRZEHNEN BESCHÄFTIGT WAR. SEREN, DIE DIE VON DEN ATMOSPHÄRISCHEN VERÄNDERUNGEN AUF DER ERDE VERURSACHTEN

KRANKHEITEN ZU HEILEN VERMOCHTEN. AUSSERDEM ERZEUGTE DER METROID WERTVOLLE ENERGIE. SO HATTE SICH DIE BEDROHUNG DURCH DIE METROIDS IN EINE NUTZENBRINGENDE KOEXISTENZ GEWANDELT. IN EINEM GEHEIMEN LABORATORIUM DER SPACE SCIENCE ACADEMY WURDEN DIE ERSTEN VERSUCHE EINER KONTROLLIERTEN VERMEHRUNG DER METROIDS GESTARTET. SAMUS ARAM BESCHLOSS BERUHGIG, ZU IHREM HEIMATPLANETEN ZURÜCKZUKEHREN...



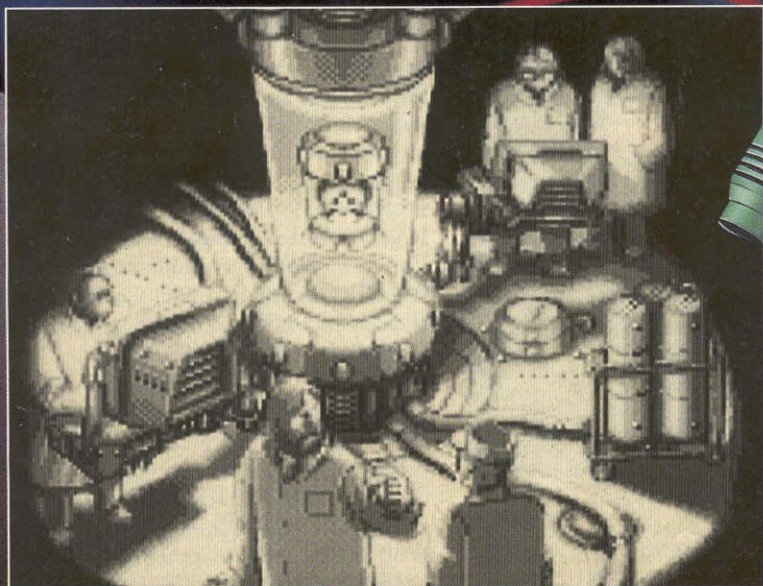
EMERGENCY... ERNEUTER ÜBERFALL AUF LABOR...

GERADE ALS SAMUS DEN ORBIT DES PLANETEN VERLASSEN WILL, ERREICHT SIE EIN HILFERUF DER SPACE SCIENCE ACADEMY. EIN AUTOMATISCHES WARNSYSTEM HAT IHN AUSGELÖST. UNGEHEND NIMMT SAMUS MIT IHREM CYBER RIDER KURS AUF DIE VERSUCHSSTATION. DORT ANGEKOMMEN, FINDET SIE DIE GESAMTE ANLAGE IN TRÜMMERN VOR. DIE WÄCHTER UND DAS WISSENSCHAFTLERTTEAM WAREN ELIMINIERT

WORDEN UND DAS METROID-EXEMPLAR ENTFÜHRT... EINE AUTOMATISCHE BILD- UND DATENAUFZEICHNUNG GIBT SAMUS AUFSCHLUSS ÜBER DIE URSACHE DER VERWÜSTUNG. ERNEUT WAREN ES WELTRAUMPIRATEN, DIE IN DIE FORSCHUNGSSTATION EINGEDRUNGEN WAREN UND DAS BABY-METROID IN IHRE GEWALT GEBRACHT HATTEN. SAMUS ERFÄHRT, DASS SICH DIE GESETZLOSEN ABERMALS AUF DEM

PLANETEN ZEBES VERSCHANZT HABEN UND DASS IHR ANFÜHRER EINER DER EHEMALIGEN GEFOLGSLEUTE VON MOTHER BRAIN IST - RIDLEY, DER SICH NOCH IMMER IN DER FORSCHUNGSSTATION BEFINDET... DIE DRITTE SCHLACHT UM DEN FRIEDEN DER GALAXIE MUSS BEGINNEN. ALLES HÄNGT VON SAMUS ARAN AB.

... END OF DATA ...



Grundeinstellungen

Neben der Speicherfunktion bietet Super Metroid individuelle Controlleinstellungen, Sprachwahl und Spezialeffekte.

SAMUS DATA-BILDSCHIRM

Bevor Du in den Genuß des Samus Data-Bildschirms kommen kannst, stecke erst einmal die Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System. Schalte als nächstes Deine Spielekonsole ein: Der Titelbildschirm wird nun erscheinen. Drücke den Start- oder A-Knopf und der Samus Data-Bildschirm erstrahlt in voller Pracht. Auf diesem Bildschirm kannst Du mit dem Steuerkreuz eine Bildschirmmarkierung neben folgenden Punkten hoch und runter bewegen: SAMUS A, B oder C, DATA COPY, DATA CLEAR oder EXIT. Jeden dieser einzelnen Befehle kannst Du auswählen, indem Du die Bildschirmmarkierung zu dem gewünschten Punkt bewegst und den A-Knopf drückst. Mit der Betätigung des B-Knopfes kannst Du den Samus Data-Bildschirm verlassen und zum Titelbildschirm zurückkehren.



DATA CLEAR

Wenn der Befehl DATA CLEAR gewählt wurde, wechselt der Bildschirm zum DATA CLEAR MODE. Siehe auch Seite 13.

SAMUS A, B, C

Wenn der Befehl SAMUS A, B oder C gewählt wurde, wechselt der Bildschirm zum OPTION MODE.

DATA COPY

Wenn der Befehl DATA COPY gewählt wurde, wechselt der Bildschirm zum DATA COPY MODE. Siehe auch Seite 13.

EXIT

Wenn der Befehl EXIT gewählt wurde, wechselt der Bildschirm zum Titelbildschirm. Dies geht auch durch Drücken der B-Taste.

OPTION MODE

Wenn der OPTION MODE-Bildschirm erscheint, kannst Du wieder eine Bildschirmmarkierung hoch und runter bewegen, um bestimmte Befehle auszuwählen. Möchtest Du das Spiel ohne weitere Einstellungen beginnen, bewege die Bildschirmmarkierung auf den Befehl START GAME und drücke den A-Knopf. Das Spiel wird dann beginnen. Desweiteren kannst Du, bevor Du das Spiel startest, folgende Befehle mit der Bildschirmmarkierung auswählen: GERMAN TEXT, FRENCH TEXT, CONTROLLER SETTING MODE und SPECIAL SETTING MODE. Die beiden letzten Befehle, CONTROLLER SETTING und SPECIAL SETTING MODE, führen Dich wieder zu einem neuen Bildschirm, auf dem Du bestimmte Einstellungen vornehmen kannst.



SPECIAL SETTING MODE

Wenn der Befehl SPECIAL SETTING MODE gewählt wurde, wechselt der Bildschirm zum SPECIAL SETTING MODE. Siehe auch Seite 7.

START GAME

Wenn der Befehl START GAME gewählt wurde, startet das im Samus Data Bildschirm ausgewählte Spiel.

SPRACHE WÄHLEN

Wenn der Befehl GERMAN oder FRENCH TEXT gewählt wurde, bekommt man je nach Wahl die Zusammenfassung der Geschichte in deutscher oder in französischer Sprache. Siehe auch Seite 7.

SPRACHE WÄHLEN

Die Hintergrundgeschichte von Super Metroid, mit Samus Aran als heldenhafte Kämpferin im Mittelpunkt, ist eine Fortsetzung früherer Abenteuer von Samus Aran. Für alle, die die ersten zwei Abenteuer von Samus Aran (auf dem NES und später auf dem Game Boy) nicht mehr in Erinnerung haben, wurde in das Spiel ein Vorspann eingebaut, der die Geschichte in bewegten Bildern nacherzählt. Hast Du den Befehl GERMAN TEXT ausgewählt, erscheinen während des Vorspannes erklärende Untertitel in deutscher Sprache.



Alle, die die Hintergrundgeschichte von Samus Aran nicht kennen, sollten hier GERMAN TEXT auswählen.



Die Geschichte der heldenhaften Kämpferin Samus Aran wird in bewegten und bewegenden Bildern nacherzählt!

SPECIAL SETTING MODE

Wenn Du den Befehl SPECIAL SETTING MODE ausgewählt hast, erscheint die entsprechende Bildschirmanzeige. Folgende Befehle stehen Dir jetzt zur Auswahl: ICON CANCEL, MOON WALK und END. Mit der Bildschirmmarkierung kannst Du auf einen neuen Befehl gehen und durch das Drücken des Steuerkreuzes nach rechts oder links oder durch das Drücken der A-Taste Deine Einstellung vornehmen. Durch das Betätigen der B-Taste oder durch Anwahl des Befehls END verläßt Du den SPECIAL SETTING MODE. Diese Einstellungen werden mit dem aktuellen Spielstand im Modul gespeichert.



MOON WALK

Hast Du MOON WALK auf ON gestellt, kann Samus Aran während des Feuerns rückwärts laufen.

ICON-Wahl

Während des Spieles ist es möglich, verschiedene Ausrüstungsgegenstände zu wählen. Sogenannte ICONS, kleine Sinnbilder, zeigen die Wahl.

● AUTO

Ist AUTO gewählt, verschwindet die gewählte Extrawaffe automatisch, wenn man einen neuen Raum betritt.

● MANUAL

Ist MANUAL gewählt, behält man die gewählte Extrawaffe, wenn man einen neuen Raum betritt.

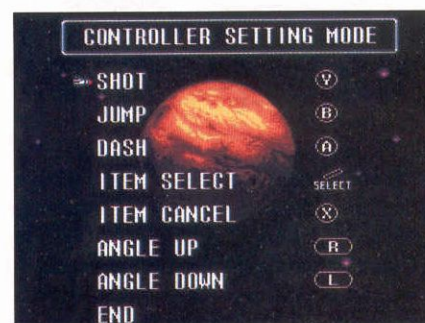
END

Mit dem Befehl END verläßt Du den SPECIAL SETTING MODE und es erscheint die OPTION MODE Bildschirmanzeige.

CONTROLLER SETTING MODE

In der Bildschirmanzeige CONTROLLER SETTING MODE kannst Du die Knopfbelegung Deines Controllers Deinen eigenen Wünschen anpassen. Wähle hierzu mit der Bildschirmmarkierung hoch oder runter unter folgenden Aktionen im Spiel: SHOT (Schießen), JUMP (Springen), DASH (Rennen), ITEM SELECT, ITEM CANCEL, ANGEL UP (Schußrichtung schräg oben) und ANGEL DOWN (Schußrichtung schräg unten), sowie END und RESET TO DEFAULT. Der letzte Befehl erscheint erst auf dem Bildschirm, wenn Du die Bildschirmmarkierung vom Befehl END nach unten bewegst. Die Aktionen ANGEL UP und ANGEL DOWN kannst Du nur auf die L- und R-Taste Deines Controllers legen oder aber ganz ausschalten; dann erscheint OFF im CONTROLLER SETTING

MODE. Da Du die Tastenbelegung nur am Anfang des Spiels ändern kannst, probiere



END

Mit dem Befehl END verläßt Du den CONTROLLER SETTING MODE.

sie am besten vorher aus, bevor Du länger spielst.



RESET TO DEFAULT

Mit diesem Befehl stellst Du die Knopfbelegung in den Originalzustand zurück.

Steuerung

Samus Aran braucht Deine ziel-sichere Unterstützung. Mach Dich also mit der Steuerung vertraut!

SAMUS ARANS AKTIONEN (ORIGINALZUSTAND)

Das Spiel Super Metroid kann gleichzeitig nur von einem Spieler gespielt werden. Da jedoch mit der eingebauten Speicherbatterie drei Spielstände gesichert werden können, ist es möglich, daß bis zu drei Spieler abwechselnd Super Metroid spielen. Wenn

man ein neues Spiel gestartet hat und das erste Mal seinen Spielstand während des Spieles abspeichert, werden auch alle vorgenommenen Einstellungen im OPTION MODE, SPECIAL SETTING MODE und im CONTROLLER SETTING MODE abgespei-

chert, so daß man die Einstellungen nur einmal vornehmen muß. Samus Aran wird im Verlauf ihres Abenteuers ihr ganzes Können unter Beweis stellen müssen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn Du die Controller-Steuerung „blind“ beherrscht.

L- und R-Taste

Drückst Du die L-Taste, hält Samus Aran ihre Waffe nach rechts oder links schräg unten. Durch das Drücken der R-Taste hält Samus Aran ihre Waffe nach rechts oder links schräg oben. Drückt Du beide Tasten gleichzeitig, auch wenn sie gerade in der Hocke ist, kann sie in dieser Stellung senkrecht nach oben schießen.



Y-Knopf

Durch das Drücken des Y-Knopfes kannst Du sofort wieder auf Deine normale Waffe umschalten, ohne über die Select-Taste durch alle Icons schalten zu müssen.



X-Knopf

Durch Betätigen des X-Knopfes kannst Du einen normalen Beam-Schuß abfeuern. Hältst Du den X-Knopf vor dem Loslassen länger gedrückt, lädt sich der Beam-Schuß kraftvoll auf, sofern Du den Charge-Beam besitzt. Außerdem kannst Du mit dem X-Knopf als Morphing-Ball Bomben legen, oder Missiles abfeuern, wenn Du vorher das BOMB-Icon oder Missiles gefunden hast. Auch andere Waffen lassen sich mit dem X-Knopf aktivieren.



SELECT-Taste

Durch das Drücken der Select-Taste wählst Du jeweils die nächste Sonderwaffe aus, die abgefeuert werden soll. Das entsprechende Icon (Sinnbild) wird angezeigt.

START-Taste

Durch das Drücken der Start-Taste erscheint die MAP (Karte) und das aktuelle Spiel wird unterbrochen – Pausenfunktion. Erneute Betätigung führt zum Spiel zurück.

STEUERKREUZ

Drückst Du das Steuer-Kreuz nach oben, kann Samus Aran nach obenschießen. Drückst Du nach rechts oder links, wendet sie sich in diese Richtung. Drückst Du im Sprung nach unten, kann sie nach unten schießen. Drückst Du zweimal nach unten, verwandelt sie sich in den Morphing Ball, falls Du ihn zuvor gefunden hast.



B-Knopf

Drückst Du den B-Knopf, während Samus Aran nach rechts oder links läuft, fängt sie an, schneller zu rennen. Im späteren Verlauf Ihres Abenteuers wird Samus Aran ein Extra finden, mit dessen Hilfe sie dann fast auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen kann, wenn Du beim Laufen in eine Richtung den B-Knopf drückst.



A-Knopf

Durch das Drücken des A-Knopfes springt Samus Aran in die Höhe. Drückst Du den A-Knopf, während Du das Steuerkreuz nach links oder rechts drückst, wirbelt sie kreisend durch die Luft. Diese Aktion beherrscht sie auch aus dem Stand. Eine wirkungsvolle Technik gegen schwache Angreifer, wenn Du bereits den Screw-Attack besitzt.

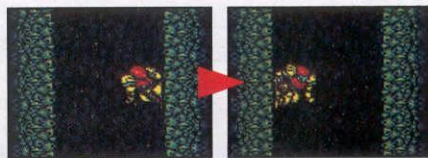


SPEZIELLE TECHNIKEN

Neben ihren besonderen Fähigkeiten, die Samus Aran durch ihren Schutzanzug verliehen bekommt und den zusätzlichen Extras, die sie in ihrem Abenteuer noch finden wird, beherrscht Samus Aran zwei wichtige Extratechniken. Und zwar eine Kletter- und eine Flugtechnik, die durch die Kombination ihrer Fähigkeiten erreicht werden.



Mit den Speed Booster-Schuhen beschleunigen, in die Hocke gehen, und auf den Sprung-Knopf drücken.

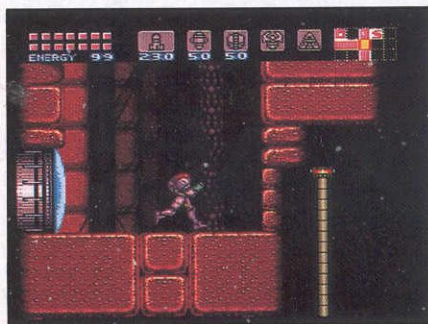


Samus Aran in einer neuen Kletteraktion! Nach rechts oben springen, kurz fallen lassen und nach links oben weiter.

BILDSCHIRMANZEIGEN

• Hauptbildschirm

Auf dem Hauptbildschirm verfolgst und steuerst Du die Aktionen von Samus Aran. Am oberen Bildschirmrand ist eine sogenannte Icon-Leiste zu sehen, sowie links daneben die verfügbaren Energie-Tanks und ihr Füllzustand. Je nachdem welche Waffe gewählt wurde, wird in der Icon-Leiste das entsprechende Icon (Sinnbild) hell hervorgehoben.



• Karten-Bildschirm

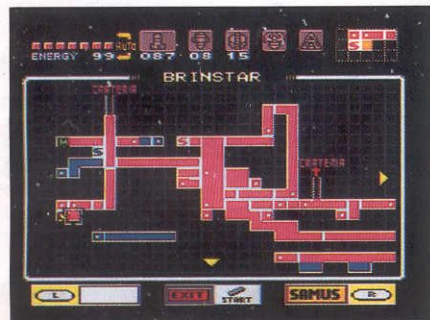
Drücke die Start-Taste und der Karten-Bildschirm erscheint. Schon betretene Bereiche werden pinkfarben dargestellt; blaue Bereiche hast Du noch nicht betreten. Mit dem Steuerkreuz kannst Du die Karte bewegen. Mit der Karten-Terminal-Funktion siehst Du die ganze Karte Deines Sektors. Mit der R-Taste kommst Du zum Samus-Bildschirm.

Energie-Tanks

Rote Energie-Tanks am oberen linken Bildschirm-Rand zeigen die verfügbare Restenergie.

• Samus-Bildschirm

Den Samus-Bildschirm erreichst Du, wenn Du im Karten-Bildschirm die R-Taste drückst. Hier kannst Du die gesamte Ausrüstung von Samus Aran sehen, gefundene Ausrüstungsgegenstände ablegen oder abgelegte Gegenstände wieder aufnehmen, indem Du mit dem Steuerkreuz einen Gegenstand auswählst und ihn durch das Drücken des A-Knopfes auswählst oder ablegst. Durch die Betätigung der L-Taste kommst Du wieder zum Kartenbildschirm zurück. Willst Du jedoch wieder zum Hauptbildschirm, drücke die Start-Taste.



- | | | | |
|--|------------------|--|-----------------------|
| | Samus Aran | | Energie-depot |
| | Endboß | | Letzter Speicherpunkt |
| | Raketen-depot | | Karten-terminal |
| | Speicher-station | | |

SUPPLY

Im Spiel sind Reservetanks versteckt, die man auffüllen und benutzen kann.

BEAM

Samus Aran kann verschiedene Strahlenwaffen (BEAM) kombinieren. Jedoch nicht Spazer und Plasma Beam.

KARTE

Der Karten-Bildschirm dient dazu, die aktuelle Position von Samus Aran zu zeigen.

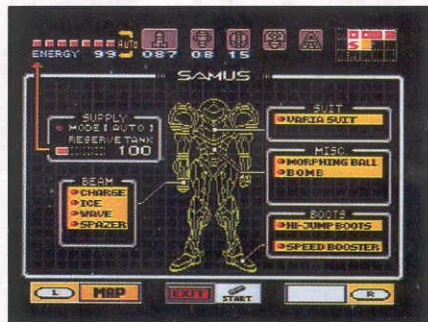
ICON-LEISTE

Auf der oberen Icon-Leiste ist die gewählte Extrawaffe hell hervorgehoben.

- | | | | |
|--|----------------|--|----------------|
| | MISSILES | | GRAPPLING BEAM |
| | SUPER MISSILES | | X-RAY SCOPE |
| | POWER BOMBEN | | |

AUTO

Schaltet die Reserve-Tanks bei Bedarf automatisch ein. Wird im Samus-Bildschirm aktiviert.



SUIT

Hier kannst Du Samus Arans Schutzanzüge sehen und sie nach Bedarf an- und ausziehen.

MISC

Hier kannst Du alle speziellen Fähigkeiten von Samus Aran sehen und bei Bedarf ein- und abschalten.

BOOTS

Hier kannst Du alle Spezial-Schuhe von Samus Aran sehen und bei Bedarf an- und ausziehen.

Ausrüstung und Waffen

Samus Aran sammelt im Laufe ihres Abenteuers Ausrüstungsgegenstände. Merke Dir ihre Funktionen gut!

FINDE DIE NEUEN GEGENSTÄNDE!

Samus Aran wird bei ihrer abenteuerlichen Expedition durch die dunklen, unheimlichen Tiefen des Planeten Zebes auf eine harte, nervenzerreißende Probe gestellt. Die grausamsten, hinterhältigsten Aliens, die je ein menschliches Auge erblickte, werden sich ihr in den Weg stellen und versuchen, sie am Weiterkommen zu hindern. Doch zum Glück trifft Samus Aran ab und zu auf geheimnisvolle Relikte einer längst vergessenen Zivilisation: die Chozo Statuen. Es sind dies versteinerte Vogelmenschen, die seit

ewigen Zeiten in mineralisiertem Zustand auf ihre Rettung warten. In ihren vogelartigen Klauen halten sie ein Geschenk für ihren Erlöser bereit. Trifft Samus Aran auf ein solches versteinertes Wesen, muß sie auf die runde Kugel in den Klauen der Chozo-Statue schießen und ein Geschenk wird das ihrige sein.



ICONS

Auf der oberen Bildschirm-Leiste kannst Du kleine Symbole sehen, sogenannte Icons. Jedes Icon ist ein Sinnbild für eine Extrawaffe. Wenn Du eine Extrawaffe mit der Select-Taste anwählst, wird das entsprechende Icon hell hervorgehoben. So kannst Du immer schon vor dem Schießen sehen, welche Waffe Samus Aran gerade ausgewählt hat.

Super Missiles

Die Super Missiles sind eine durchschlagkräftigere Raketen-Variante. Mit ihnen kannst Du Gegner stärker verletzen und bestimmte Schleusen-Tore öffnen, die sich mit normalen Raketen nicht öffnen lassen.



Grappling Beam

Der Grappling Beam dient Samus Aran als High-Tech-Enterhaken. Sie kann sich mit seiner Hilfe an bestimmte Deckensteine hängen und an der Decke entlanghangeln. Steuere ihn wie eine Schußwaffe.



Missiles

Fast überall auf Zebes sind Missiles (Raketen) versteckt. Findest Du welche, erhöht sich Deine Gesamtanzahl an Missiles. Im Raketen-Depot kannst Du alle Raketen wieder auffüllen. Wähle sie aus und feuere mit der X-Taste.



Power Bomben

Die Power Bomben haben eine verstärkte Explosionswirkung und öffnen ebenso wie die Super Missiles Durchgänge. Benutze sie, wenn Samus Aran die Gestalt eines Morphing Ball angenommen hat.



X-Ray Scope

Mit dem X-Ray Scope kann Samus Aran wie mit einem Röntgensichtgerät die Umgebung durchleuchten und so sehr einfach versteckte Durchgänge finden. Drücke dazu den B-Knopf.



ENERGIE

Im Verlauf ihrer Suche nach dem Baby-Metroid trifft Samus Aran ohne Ende auf Aliens, die sie verletzen und ihrem Schutzanzug Energie entziehen. Gefundene Energie-Tanks und Reserve-Tanks erhöhen Samus Arans Überlebenschance. Während Energietanks Samus Aran 100 neue Energie-Einheiten geben, sind gefundene Reserve-Tanks leer, können aber aufgefüllt werden.

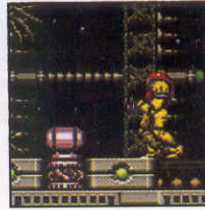
Energie-Tanks

Jedesmal wenn Samus Aran einen neuen Energie-Tank findet, erhöht sich die Gesamtanzahl der Tanks um 1 und alle alten Energie-Tanks werden wie beim Energie-Depot automatisch aufgefüllt.



Reserve Tank

Im Gegensatz zu normalen Energie-Tanks, sind Reserve-Tanks zuerst einmal leer, können aber aufgefüllt werden. Aktiviere sie bei Bedarf manuell oder stelle die Option im Samus-Bildschirm auf Auto.



BEAM: STRAHLENWAFFEN

Die in Samus Arans biomechanischen Schutzanzug integrierte Strahlen-Waffe, der normale Beam, ist an sich schon eine wirkungsvolle Waffe, die jedoch im Laufe ihrer Expedition in die Tiefen des Planeten Zebes langsam an Wirkung verliert, da die Angreifer immer besser gepanzert sein werden. Jedoch kann Samus Aran später folgende neue Strahlenwaffen finden:

Spazer Beam

Mit dem Spazer Beam kann Samus Aran einen dreigeteilten Schuß aktivieren. Der Spazer Beam eignet sich sehr gut dafür, einen größeren Bereich unter Beschuß zu nehmen.



Wave Beam

Der Wave Beam ist eine besondere Konstruktion, die in der Lage ist, feste Hindernisse zu durchbrechen. Samus Aran kann mit ihm bestimmte versteckte Durchgänge öffnen.



Charge Beam

Findet Samus Aran den Charge Beam, kannst Du den normalen Beam durch Gedrückthalten der Feuertaste aufladen. Lasse dann die Taste los und ein starker Schuß löst sich aus ihrer Waffe.



Ice Beam

Der Ice Beam feuert negative Entropie. Damit werden Gegner für kurze Zeit eingefroren und können sogar als Treppenstufe nach oben benutzt werden. Mehrmaliges Schießen läßt Gegner platzen.



Plasma Beam

Der Plasma Beam ist die stärkste Waffe, die Samus Aran finden kann. Sein Schuß ist in der Lage, mehrere Gegner hintereinander zu treffen. Jedoch ist es nicht einfach, die Waffe zu finden.



SUIT: ANZUG

Samus Aran besitzt von Beginn an ihren legendären biomechanischen Schutzanzug, der sie vor fast allen Gefahren sicher bewahrt. Leider gibt es auf Zebes Bereiche, für die selbst dieser Schutz nicht ausreicht. Samus Aran muß sich also auf die Suche nach verbesserten Modellen machen, die in den Labyrinthen von Zebes versteckt sind.

Varia Suit

Mit dem Varia Suit gewappnet, vermindert sich der Schaden von gegnerischen Angriffen um die Hälfte. Außerdem kann Samus Aran mit dem Varia Suit das heiße Lava-Areal betreten.



Gravity Suit

Der Gravity Suit schützt so gut, daß sich der Schaden von gegnerischen Angriffen um ein Viertel gegenüber ihrem normalen Anzug reduziert. Außerdem kann sie besser in Wasser und ohne Schaden in Lava laufen.



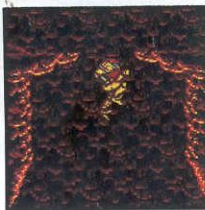
BOOTS: SPEZIELLE SCHUHE

Ähnlich den verschiedenen Schutzanzügen, die Samus Aran finden kann, sind auf dem Planeten Zebes auch spezielle Schuhe versteckt, die die Bewegungsfähigkeiten Samus Arans stark verbessern. Bestimmte Bereiche

kann Samus Aran nur mit Hilfe dieser neuen Schuhe erreichen. Hast Du die Schuhe gefunden, gehe also nochmal zu diesen Bereichen zurück. Du wirst dann weiterkommen.

Hi-Jump Boots

Mit den Hi-Jump Boots an den Füßen verbessert sich Samus Arans Sprungkraft erheblich. Jetzt kann sie endlich zuvor unerreichte Durchgänge, Schleusentüren und andere Plätze betreten.



Speed Booster

Das vielleicht eindrucksvollste Schuhwerk ohne Geschwindigkeitsbegrenzung. Samus Aran kann fast auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen und bricht jetzt sogar ohne Verletzung durch Hindernisse.



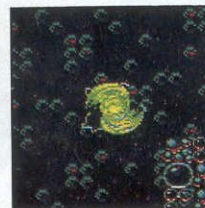
Space Jump Boots

Die Space Jump Boots geben Samus Aran die Fähigkeit, mehrere Purzelbäume hintereinander in der Luft zu schlagen und sich so nach oben zu „pumpen“. Drücke bei der Abwärtsbewegung auf Springen.



Screw Attack

Mit Hilfe des gefundenen Screw Attack-Symbols verwandelt sich Samus Aran, während sie im Springen Purzelbäume schlägt, in eine Waffe. Kreisend wehrt sie im Springen Gegner ab.

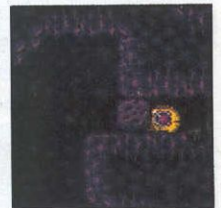


SPEZIAL-TECH

Während Samus Aran den Planeten Zebes untersucht, kommt sie immer wieder an Bereiche, in denen ein Weiterkommen nicht möglich erscheint. Mit speziellen Techniken löst sie dieses Problem.

Bomben legen

Wenn sich Samus Aran in einen Morphing Ball verwandelt hat und im Besitz des Bomb-Symbols ist, kann sie Bomben legen und so bestimmte versteckte Durchgänge freisprengen.



Spring Ball

Mit diesem besonderen Gegenstand kann Samus Aran als Morphing Ball enorme Sprünge machen. Jetzt ist die Sternenkriegerin nicht mehr auf komplizierte Bomben-Sprünge angewiesen.



VERSTECKTE SYMBOLE

Entlang ihres gefahrvollen Weges durch die weitverzweigten unterirdischen Höhlengänge des Planeten Zebes wird Samus Aran immer wieder auf merkwürdige Symbole treffen, die sich hinter Wand- und Bodensteinen sowie in der Decke verborgen entdecken lassen. Diese Stein-Symbole blockieren einen möglichen Weg und lassen sich nicht einfach wegschießen. Besitzt Samus Aran jedoch den Ausrüstungsgegenstand, der auf den Steinen als Icon dargestellt wird, kann sie den blockierenden Stein mit diesem Gegenstand aus dem Weg räumen oder ihn benutzen (Grappling Beam): Der Weg ist nun frei!



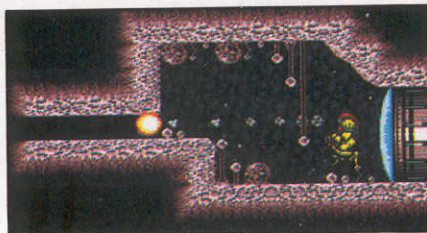
Der Weg scheint für Samus Aran versperrt zu sein. Doch mit der richtigen Waffe ist ...



Die Super Missiles zerstören sie.



Die Power Bomben zerstören sie.



... die Blockierung zu lösen! Beachte die gleichen Symbole beim Stein und der Waffe!



Mit Grappling Beam hangeln.



Mit Speed Booster drüberlaufen.

AUS DES GEGNERS HAND!

In ihrem langwierigen Kampf mit den feindlichen Aliens, die sich Samus Aran ohne Unterlaß in den Weg stellen, verliert sie Energie und Waffenvorräte. Jedoch hinterlassen die meisten Gegner nach ihrem Verschwinden hilfreiche Extras. Diese sollte Samus Aran schnell einsammeln, da sie nur für kurze Zeit sichtbar sind und sonst verschwinden. Neben Energie-Punkten, Missiles und Super Missiles erscheinen auch Powerbomben. Welche Extras gehäuft erscheinen werden, kann Samus Aran mit der Wahl ihrer feuernden Waffe beeinflussen.



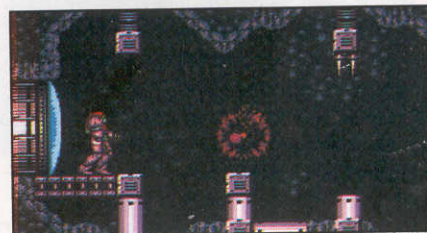
Ein Drachen-Alien stellt sich Samus Aran in den Weg und behindert sie.



Energie Punkt



Missiles



Nachdem das Alien beseitigt ist, erscheinen Extra-Energiepunkte!



Super Missiles



Power Bomben

SESAM ÖFFNE DICH!

Wenn Du Samus Aran durch die unheimlichen Tiefen der zebischen Gänge steuerst, wirst Du immer wieder auf geheimnisvolle farbige Türen treffen, die den weiteren Weg versperren. Dies sind sogenannte Verbindungs-Schleusen oder Hebetüren, die das weitverzweigte Gängesystem von Zebes verbinden. Neben blauen Schleusen wirst Du auf rote, gelbe und grüne treffen sowie auf eine Schleuse, die aus besonders gehärtetem Metall besteht. Desweiteren gibt es Hebetüren, die mit einem farbigen Öffnungsmechanismus gekennzeichnet sind. Allen farbigen Schleusen- und Hebetüren ist gemeinsam, daß ihre Farben Dir einen Hinweis geben, mit welcher Waffe Du sie öffnen kannst. Rechts findest Du Hinweise, welche Waffe für welche Hebe-Tür oder Schleuse verwendet werden muß.



Blaue Schleuse

Die blaue Verbindungs-Schleuse öffnet sich, wenn Du mit dem normalen Beam-Schuß darauf feuerst oder eine Bombe zündest.



Rote Schleuse

Die rote Verbindungs-Schleuse öffnet sich, wenn Du fünf Missiles oder eine Super Missile auf sie feuerst.



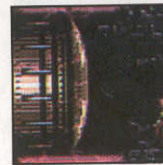
Grüne Schleuse

Die grüne Verbindungs-Schleuse gibt ihr dahinter liegendes Geheimnis preis, wenn Du eine Super Missile schießt.



Gelbe Schleuse

Die gelbe Verbindungs-Schleuse öffnet sich, wenn Du vor ihr eine Power Bombe auslöst.



Metall-Tür

Sie kann mit dem Beam-Schuß geöffnet werden, sobald sie blinkt.



Hebetür

Beachte das farbige Licht an der Hebetür. Es zeigt Dir die Farbe und Waffe, wie bei den Verbindungs-Schleusen.

Speichern und Laden

Du kannst bei Super Metroid drei verschiedene Spielstände abspeichern, sie laden und später weiterspielen.

SPEICHERN

Wenn Du Deinen aktuellen Spielstand abspeichern möchtest, muß Du eine Speicherstation auf Zebes finden und sie betreten. Jetzt wirst Du gefragt: „Would you like to save“. Wenn Du speichern möchtest, wähle das Kommando YES aus und drücke den A-Knopf: Dein Spielstand wird in die Spielkassette gespeichert und bleibt auch dann erhalten, wenn Du das Gerät aus- und wieder einschaltest. Wenn Du es Dir anders überlegt haben solltest und doch nicht speichern willst, wähle das Kommando NO und drücke den A-Knopf.



Samus Aran hat eine Speicherstation betreten und ist zum Speichern bereit.



Nach dem Speichern startet Samus Aran immer wieder von dieser Stelle aus.

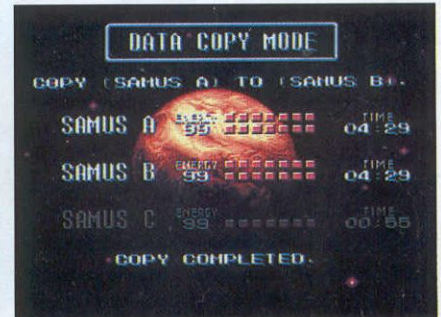
KOPIEREN UND LÖSCHEN

• Data Copy Mode

Wenn Du willst, kannst Du Deinen Spielstand mit allen Extrawaffen und besiegten Aliens kopieren, so daß zum Beispiel ein Freund dort weiterspielen kann. Begebe Dich in den Data Copy Mode und wähle mit der Bildschirm-Markierung den zu kopierenden Spielstand aus. Drücke den A-Knopf und bewege die Bildschirm-Markierung zu dem gewünschten Speicherplatz. Drücke A, um Deine Wahl zu bestätigen und nochmals A, um den Kopiervorgang in Gang zu setzen.



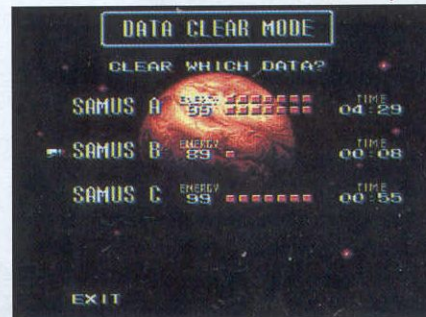
Der Spielstand Samus A wird auf den Speicherplatz Samus B kopiert.



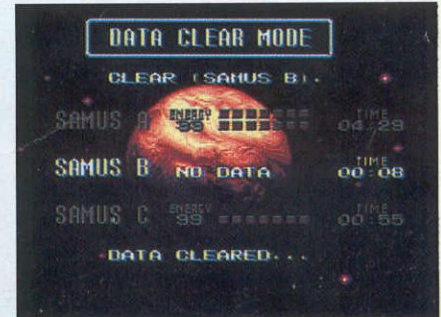
Wäre das Ziel Samus C, würde der Spielstand C durchs Kopieren gelöscht.

• Data Clear Mode

Wenn Du alle drei Speicherplätze Samus A, B und C schon mit Spielen belegt hast, aber ein ganz neues Spiel beginnen möchtest, mußst Du mindestens einen Spielstand löschen. Begebe Dich dazu in den Data Clear Mode und bewege die Bildschirm-Markierung auf den Spielstand, den Du löschen willst und Drücke den A-Knopf. Beantworte die folgende Frage mit YES und Drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Das gespeicherte Spiel ist nun gelöscht.



Der Spielstand Samus B soll Platz für ein neues Spiel machen.



Im Data Clear Mode läßt sich dieser Spielstand einfach löschen.

Der Planet Zebes

Zebes setzt sich aus sechs verschiedenen Sektoren zusammen. Durch die sehr unbeständige Atmosphäre auf Zebes sind all diese Sektoren von unterschiedlichen vegetativen und klimatischen Strukturen bestimmt.

Crateria

Der erste Sektor des Planeten heißt Crateria. Charakteristisch für dieses Gebiet ist die durch den Säureregen geprägte Struktur.



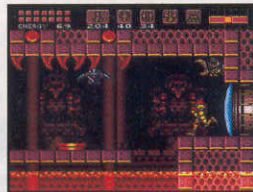
Brinstar

Der Urwaldsektor von Zebes. Die Lebewesen dieses Gebietes haben sich im Laufe der Zeit den tropischen Klimabedingungen angepasst.



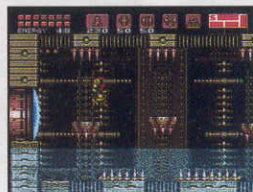
Norfair

Tief unter der Oberfläche von Zebes befindet sich der Norfair-Sektor. Seine Struktur wird von dichten, kochenden Lava-Massen bestimmt.



Wrecked Ship

Vor vielen Jahrzehnten landeten Astronauten einer fremden Zivilisation auf Zebes. Doch nur noch das Raumschiff erinnert an sie.



Maridia

Die Wasser-Welt von Zebes. In der mit Säure und Lava vermischten Flüssigkeit haben sich Kreaturen gebildet, die sehr gefährlich sind.



Tourian

Hier befindet sich das Kontrollzentrum von Zebes. Alle Daten über diesen Sektor unterliegen der strengsten Geheimhaltung.





Wrecked Ship

Maridia

Norfair

Die Parasitenbrut von Zebes

Seit langem ist Zebes eine Hochburg der Parasitenkultur. Hier die wichtigsten Kreaturen der Unterwelt:

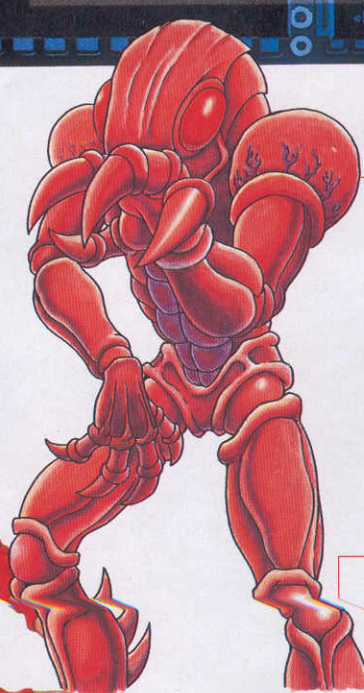
Crocomire

Eine der Parasitenmutationen von Norfair. Sie stellt die Kreuzung eines Zebes Zyklus 4 Parasiten mit der sehr seltenen Reptorior Alpha-0 Lebensform vom Planeten Kandhor dar.



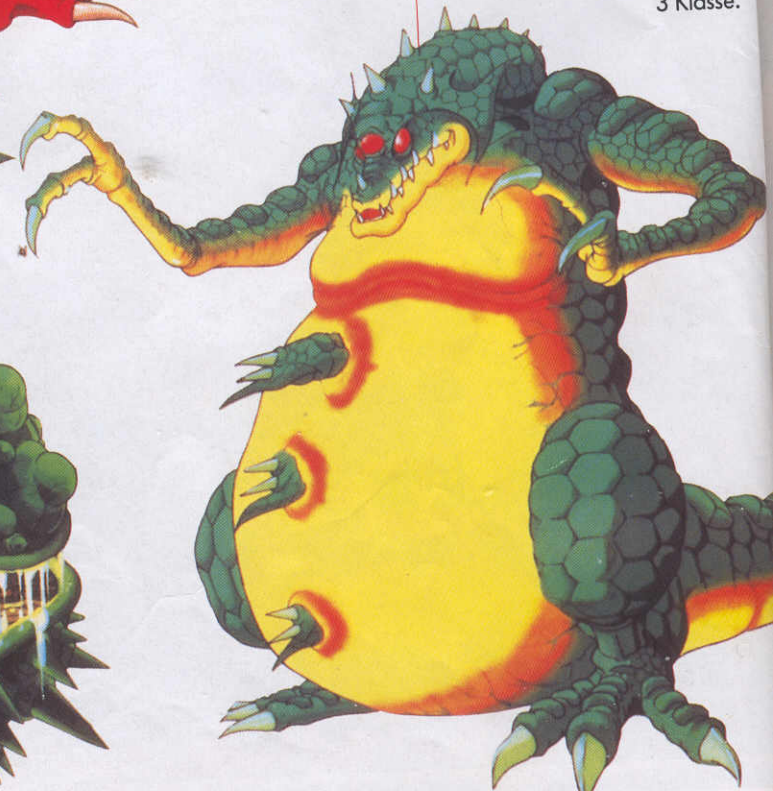
Parasitenwächter

Sie gehören der klonischen Evulgator Reihe an, gelten als besonders aggressiv und tauchen in verschiedenen Sektoren von Norfair auf, jedoch in unterschiedlichen Entwicklungsstadien.



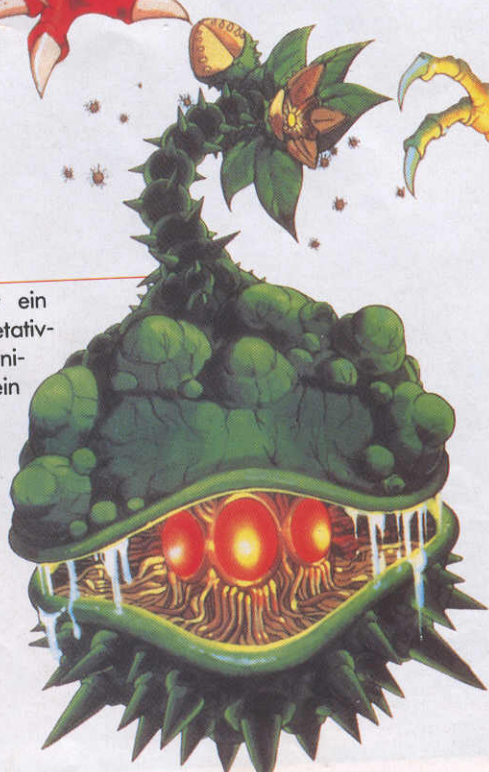
Kraid

Kraid, eine Dornenvegetation der Kallakant, wird von Samus in Brinstar erwartet. Dieser Monstermutant ist ein Wächterinsektizid der Zyklus 3 Klasse.



Spore-Spawn

Der Spore-Spawn ist ein fleischfressender Vegetativ-Organismus der Carniflora Lebensform. Sein Schutzpanzer ist sehr widerstandsfähig und von Waffen nicht durchdringbar. Samus sollte warten, bis der Organismus seinen Schlund öffnet.





Phantoon

Die Astral-Genotizid Mutation Phantoon hat sich im Wrecked Ship, dem gestrandeten Sternkreuzer, verborgen. Vermutlich fiel die Besatzung ihm zum Opfer.



Ridley

Ridley hat im Auftrag von Mother Brain das letzte Metroid entführt. Die genetische Struktur des Parasiten enthält Elemente der RV7 Lebensform.



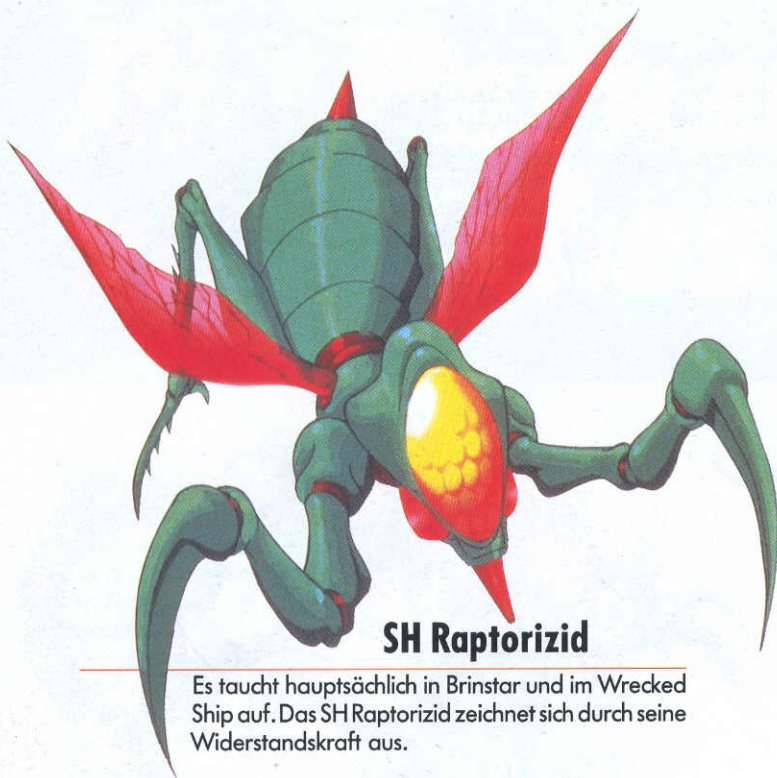
Draygon

Ein Meeresparasitizid der Unikon-Entwicklungsperiode. Er spuckt gefährliche Giftkapseln, die seine Gegner lähmen, bevor er sie zergliedert und in Kokons aufbewahrt.



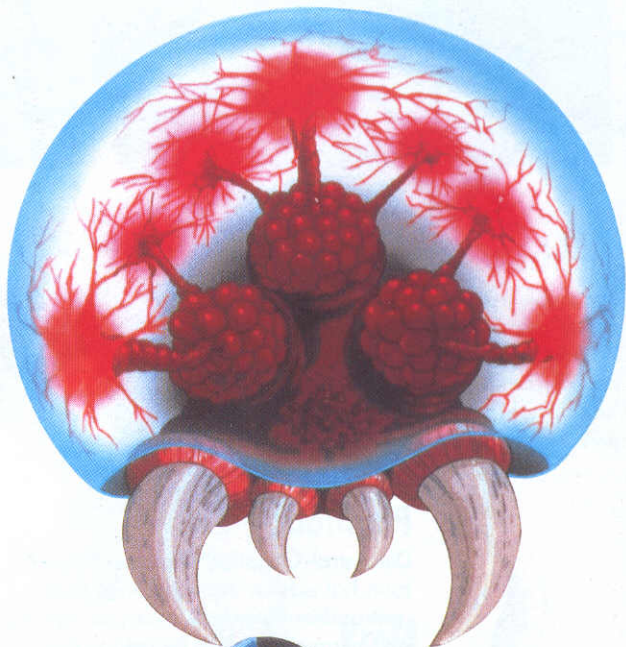
Bottown

Ein Serpentsekt der Zyklus 17 Kategorie. Der Organismus stellt eine Mischung aus Raupe und Giftschlange dar, der sich gerne in dunklen Höhlen verschanzt.



SH Raptorzid

Es taucht hauptsächlich in Brinstar und im Wrecked Ship auf. Das SH Raptorzid zeichnet sich durch seine Widerstandskraft aus.



Alpha-Metroid

So sieht ein Metroid in seiner Ursprungsform aus. Vereint er sich genetisch mit anderen Organismen, ändert sich auch seine Form. Es existiert nur noch ein einziges Exemplar.



Canzerastor

Lebewesen, das in verschiedenen Formen auf Zebes auftaucht. Es ist sehr widerstandsfähig, sprunggewaltig und greift mit Plasma-Strahlen an.

Mother Brain

Anführer der Weltraumpiraten und Herrscher über Zebes. Mother Brain plant, den entführten Metroid-Organismus in großen Mengen zu klonen, um so andere Planeten mit den



Metroids zu infiltrieren. Ziel von Mother Brain ist die Herrschaft über die gesamte Galaxie.

Sektor 1

Crateria



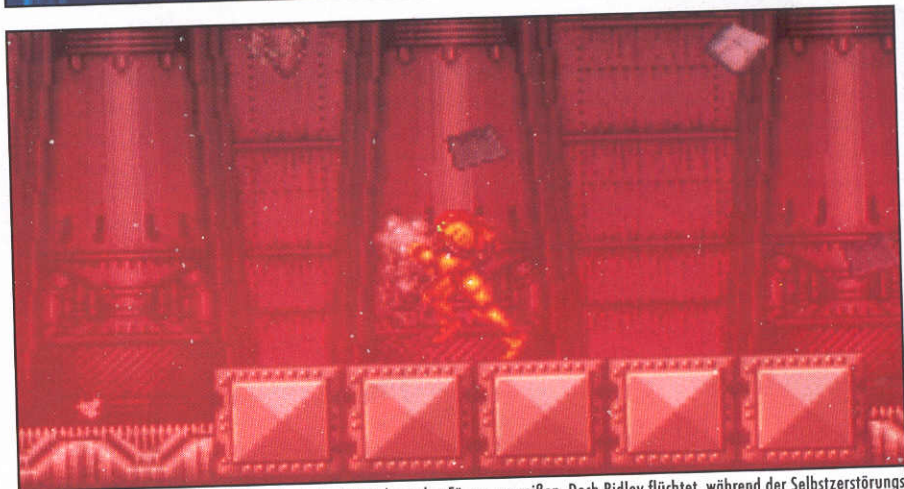
INFO DATA 001

CRATERIA LIEGT UNTER EINEM
DAUERREGEN. ÄTZENDER SÄURE.
NUR MIT IHREM BIOMECHANISCHEN
SCHUTZANZUG GEWAPPNET, KANN
DIE KÄMPFERIN SAMUS ARAN IHR
RAUMSCHIFF VERLASSEN UND IHRE
MISSION BEGINNEN... END OF DATA



RIDLEY FLÜCHTET MIT DEM BABY-METROID

Nachdem Samus Aran in ihrem letzten Kampf ein Baby-Metroid in Gewahrsam genommen hat, fliegt sie zu Ceres, einem der Trabanten von Zebes. Dort befindet sich ein Weltraum-Labor, in dem der Metroid untersucht werden soll. Bei der Untersuchung stellt sich heraus, daß der Metroid als friedliche Energie-Quelle genutzt werden kann, da sein Herz ähnlich eines biothermonuklearen Reaktors arbeitet. Samus Aran freut sich über diese überraschende Erkenntnis und verläßt die Station mit ihrem Raumschiff. Während sie nun den Asteroiden-Gürtel des Planeten Zebes durchfliegt, erteilt sie über die Raumschiff-Notsequenz ein verzweifelter Hilferuf von den Wissenschaftlern auf Ceres: Das Baby-Metroid ist von außerirdischen Kräften entführt worden! Sofort kehrt Samus Aran auf die Raumstation zurück und entdeckt den Metroid in den Fängen des Alien Ridley. Doch das Selbstzerstörungsprogramm der Raumstation wurde aktiviert. Wagemutig kämpft Samus mit Ridley um das verängstigte Baby. Aber Ridley gelingt es, mit dem Baby auf den Planeten Zebes zu flüchten. Samus Aran folgt ihm in ihrem Raumschiff. Nur knapp entkommt sie der Explosion.



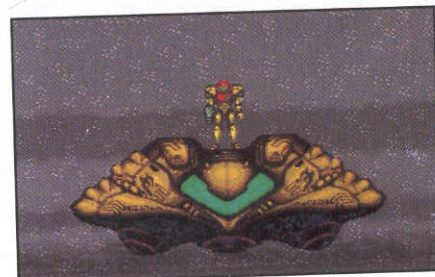
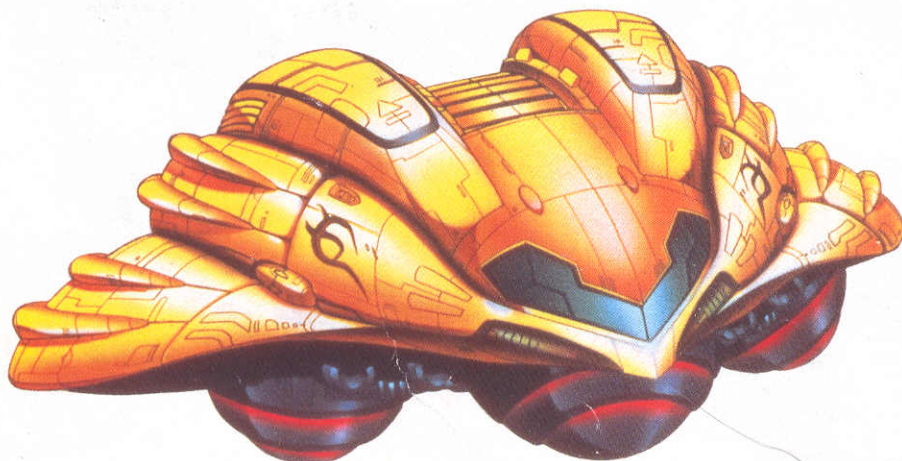
Samus Aran versucht, dem Alien Ridley das Baby-Metroid aus den Fängen zu reißen. Doch Ridley flüchtet, während der Selbstzerstörungs-Mechanismus abläuft.



SAMUS ARAN LANDET AUF ZEBES...

... kaum haben sich die letzten Explosionswellen der verglühenden Raumstation verflüchtigt, zeichnet sich ein futuristischer Raumgleiter gegen den Horizont von Zebes ab. Samus Arans Raumschiff ist gelandet. Wie von Geisterhand bewegt, schiebt sich eine schlanke Gestalt mittels eines hydraulischen

Lifts aus dem Raumschiff nach oben: Samus Aran betritt den Schauplatz. Nach kurzem Zögern springt sie auf die Planetenoberfläche, während ihr biomechanischer Schutzanzug für den atmosphärischen Druckausgleich sorgt und sich automatisch auf die saurehaltigen Regenfälle einstellt.



Die wagemutige Kämpferin Samus Aran läßt ihren Blick über den Planeten Zebes schweifen.



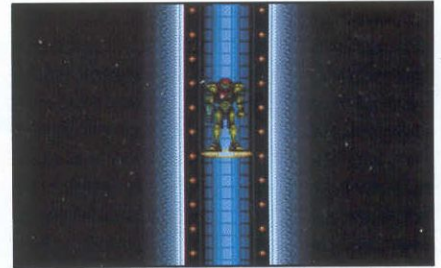
Von ihrem Raumschiff aus geht sie nach links und erreicht die erste Verbindungsschleuse.



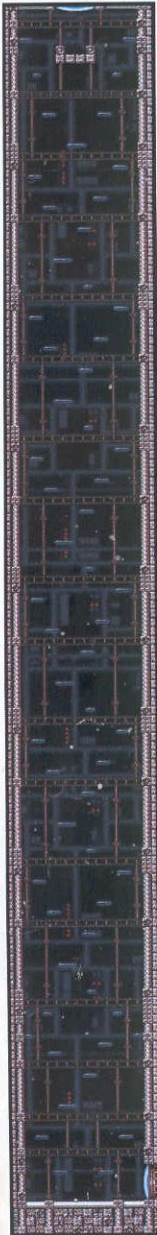
MORPHING-BALL UND MISSILES

Mit einem Schuß aus ihrer im Kampfanzug eingebauten Waffe öffnet Samus Aran die erste Verbindungsschleuse. Vorsichtig bewegt sie sich ganz nach links, bis sie eine Öffnung nach unten findet und diese benutzt. Weiter führt sie ihr Weg nach unten – durch eine weitere Ver-

bindungsschleuse und später durch einen tiefen Schacht. Sie erwartet, jeden Moment auf Aliens zu treffen, aber die Gänge sind verlassen. Sie geht weiter nach rechts, öffnet Verbindungsschleusen, und erreicht schließlich einen Hyper-Lift, mit dessen Hilfe sie nach unten in den Sektor Brinstar fährt. Dort findet sie ganz links den Morphing-Ball, und weiter rechts, in der Mitte unten, die ersten fünf Missiles, mit deren Hilfe sie die rote Verbindungsschleuse aufschießt, um rechts weitere fünf Missiles zu finden.

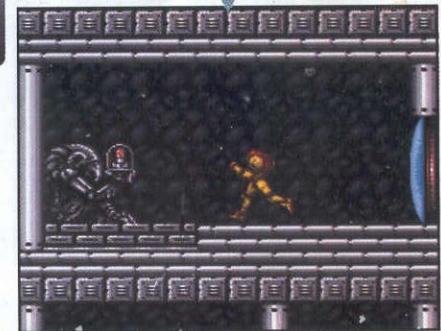


Mit dem Hyper-Lift fährt Samus Aran von Crateria nach unten zu Brinstar.



SCHLEUSEN ÖFFNEN
DIE LABYRINTH-GÄNGE SIND
DURCH VERBINDUNGS-
SCHLEUSEN GETRENNT. JE
NACH FARBE DIESER
SCHLEUSE MUSS DIESE MIT
EINER BESTIMMTEN WAFFE
GEÖFFNET WERDEN.

Zum
Raumschiff



Die Steine nach unten zerschießen und unten links die Missiles einsammeln.

Morphing Ball

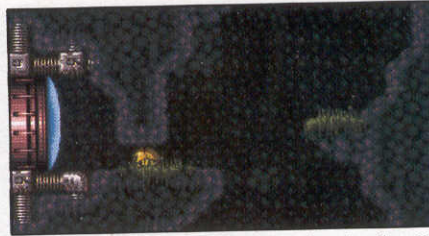
Missiles

Missiles



KARTE UND SPEICHERSTATION

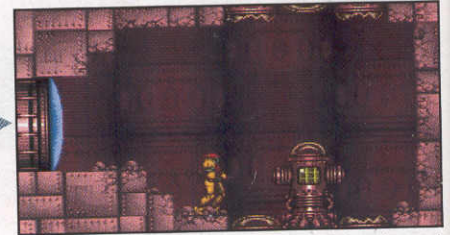
Nachdem Samus Aran ihre ersten Ausrüstungsgegenstände – insgesamt 10 Missiles und den Morphing-Ball – erhalten hat, ist sie vorbereitet, in Crateria die Bereiche zu betreten, die ihr zuvor verschlossen geblieben sind. Mit Hilfe des Morphing-Balls ist Samus Aran fähig, ihre gesamte Gestalt zu einem kleinen Ball zu verformen. In dieser neuen Gestalt kann sie sich rollend über den Boden bewegen und Dank der reduzierten Größe in enge Gänge kugeln. Doch jetzt sollte Samus nach Crateria zurückkehren. Dort warten zwei interessante Räume auf sie. Eine Speicherstation erreicht sie mittels des Morphing-Balls auf der linken Seite, und einen Karten-Terminal rechts mit fünf Missile-Schüssen auf eine rote Schleuse. In der Speicherstation speichert sie ihren Spielstand ab, während der Karten-Terminal einen Übersichtsplan des Sektors zeigt.



An der oben abgebildeten Stelle wäre Samus Aran ohne ihren Morphing-Ball zum Scheitern verurteilt. Zur Kugel transformiert, meistert sie die enge Stelle ohne Probleme.



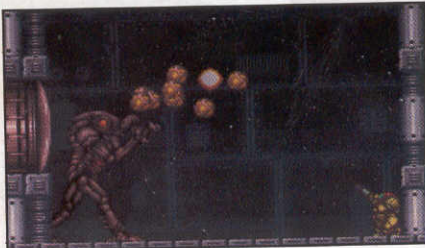
In jedem Abschnitt sind Speicherstationen versteckt. Findet Samus Aran eine Station, kann sie ihren aktuellen Spielstand abspeichern und bei totalem Energieverlust dort weitermachen.



DER ERSTE BOSS!

Samus Aran erreicht den ersten Mutanten-Boß. Kaum hat sie seinen Raum betreten, schließt sich die Schleuse von innen, so daß sie nicht mehr entweichen kann. Vor sich sieht sie eine schreckliche Kreatur, die sich

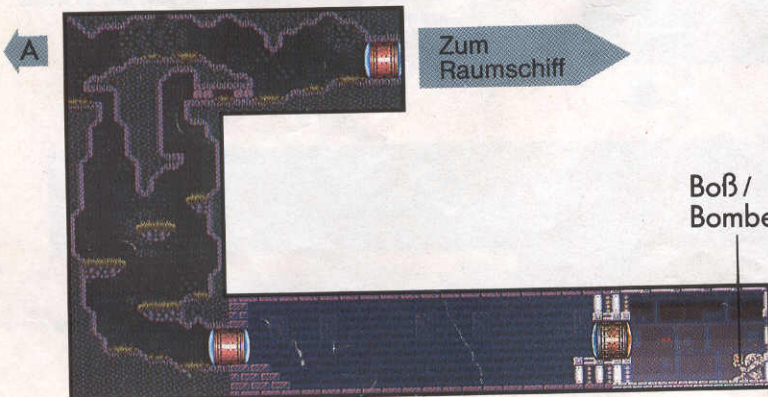
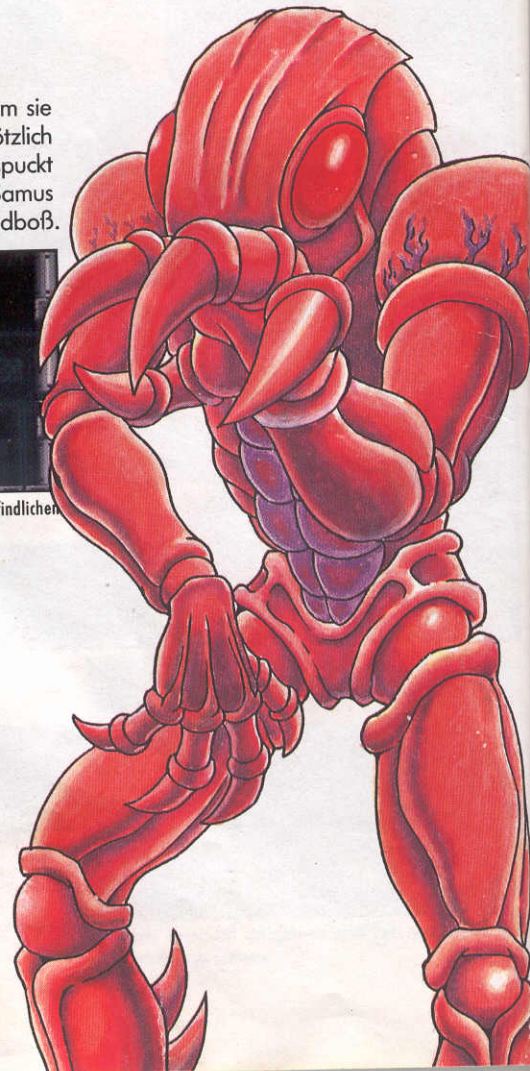
gefährlich auf sie zu bewegt, nachdem sie die Bombe an sich genommen hat. Plötzlich greift die Gestalt mit Krallen an und spuckt explodierende Steinbrocken gegen Samus Aran. Tapfer besiegt sie den ersten Endboß.



Die Kreatur spuckt explodierende Steinbrocken gegen Samus. Doch Samus kann ausweichen.



Missiles sind eine wirkungsvolle Waffe gegen den empfindlichen Kopf der Kreatur.



Zum Raumschiff

Boß/
Bombe

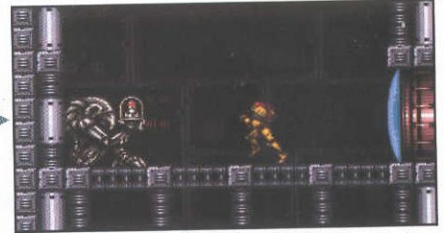


MIT BOMBEN NEUE WEGE FINDEN

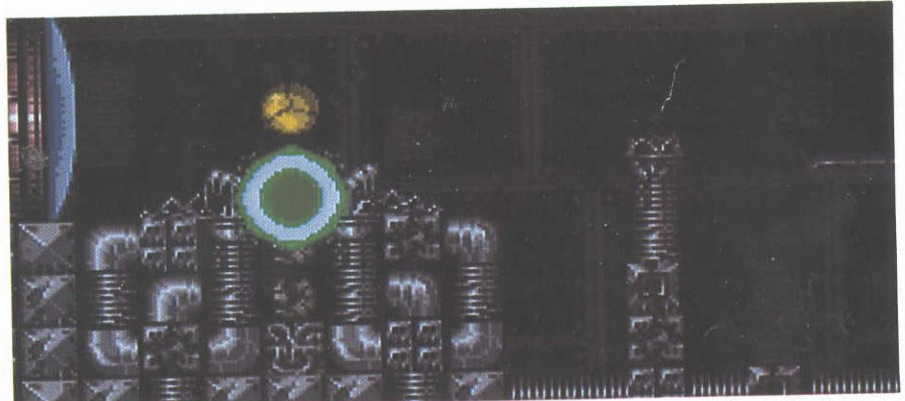
Samus Aran ist über ihre neuen Ausrüstungsgegenstände voll des Lobes. Sofort beginnt sie, ihre neuen Fähigkeiten auszuprobieren. Sie spricht ein kurzes Kommando in ihren Helm-Terminal und sie verwandelt sich zu einer bioenergetischen Kraftkugel. Obwohl sie ihre äußere Gestalt stark verändert, bewirkt ein implantierter Perspektiven-Generator, daß sie ihre Umgebung immer aus der waagerechten Position sieht. So wird vermieden, daß ihr bei der kugelnden Fortbewegung schwindlig und ihre Kampfkraft geschwächt wird. Ein zweites kurzes Kommando, und Samus Aran legt Bomben, so oft sie will. Sie bemerkt mit Erstaunen, daß ihr Kugel-Kraftfeld so stark ist, daß sie von den eigenen Bomben nicht verletzt wird und sie sich als Kugel mit den explodierenden Bomben in die Höhe katapultieren kann. Im Verlauf der weiteren Testphase dieser intergalaktischen Morphing-Bomben findet Samus heraus, daß die Bomben bestimmte Steine am Boden oder in Wänden atomisieren können und so neue Durchgänge entstehen. Ohne zu zögern, untersucht sie bombend ihre Umgebung.



Samus Aran entdeckt durch die Morphing-Bomben einen geheimen Durchgang.



Und siehe da: Neue Missiles sind das Ergebnis ihrer Morphing-Bomb-Technik!

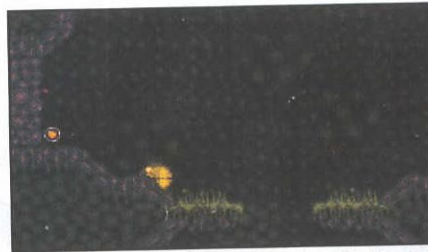


An dieser Stelle muß Samus Aran versteckte Steine im Boden wegbomben und sich nach unten fallen lassen. Überrascht erreicht sie den zuvor verborgenen Raum mit den Missiles.

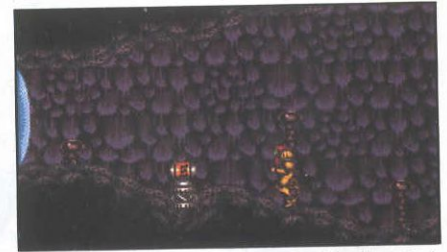


DER ERSTE ENERGIETANK FÜR SAMUS!

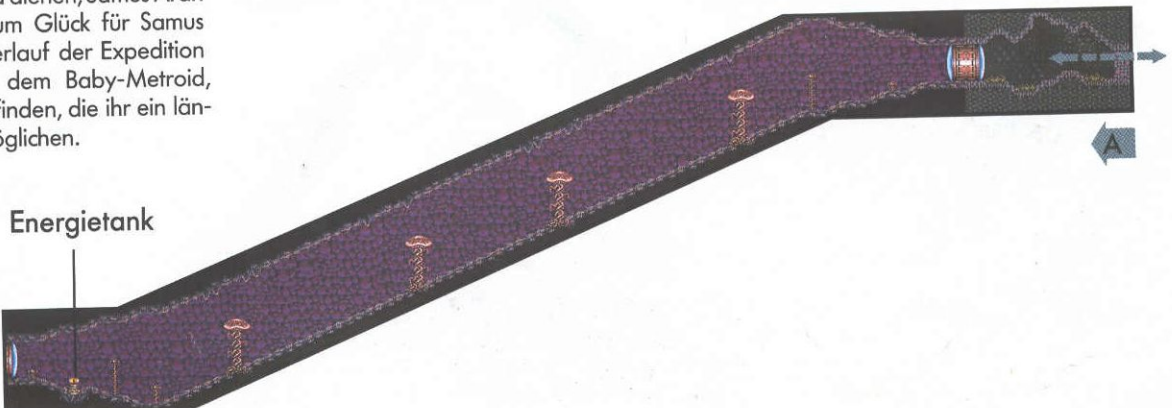
Wohl die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände für Samus Aran finden sich in der Gestalt von Energietanks. Diese Vorratsbehälter versorgen Samus Arans bioenergetischen Schutzanzug mit überlebensnotwendiger Energie. Ist Samus Arans Energie verbraucht, verschwindet sie und kann erst wieder in der letzten Speicherstation retransformiert werden – ein Vorgang, bei dem die in der Speicherstation gespeicherten Biodaten als Vorbild dienen, Samus Aran neu zu erschaffen. Zum Glück für Samus gibt es im weiteren Verlauf der Expedition auf der Suche nach dem Baby-Metroid, viele Energietanks zu finden, die ihr ein längeres Überleben ermöglichen.



Die hinderliche Mauer links läßt sich mit einer Morphing-Ball-Bombe aufsprengen.



Samus Aran ist kurz davor, ihren ersten zusätzlichen Energietank aufzunehmen.



Weiter
Seite 24



DER WEG NACH BRINSTAR...

... ist gefährlich: Mannsgroße Aliens versuchen, Samus Aran am Weiterkommen zu hindern. Aber sie gibt nicht auf und kämpft sich verbissen durch die gefährliche Horde Außerirdischer, die hier, tief unter der Erde von Zebes, in dem dunklen Höhlenlabyrinth ihren Unterschlupf gefunden hat. Sorgsam achtet Samus Aran darauf, nicht zuviel Energie zu verlieren und alle Energiekapseln und Raketen einzusammeln, die besiegte Aliens immer wieder hinterlassen. Ein hartes

Stück Arbeit für Samus, die ab und zu Bedenken bekommt, ob sie ihrer Aufgabe gewachsen ist. Doch immer dann, wenn sie kurz davor steht, zu resignieren, erinnert sie sich an das Baby-Metroid. Sie weiß, daß dieses

Baby sehr wichtig ist für die friedliche Energie-Erzeugung im gesamten Universum und daß es gefunden werden muß. Dieses Wissen gibt ihr neue Kraft und sie kämpft sich weiter tapfer voran.



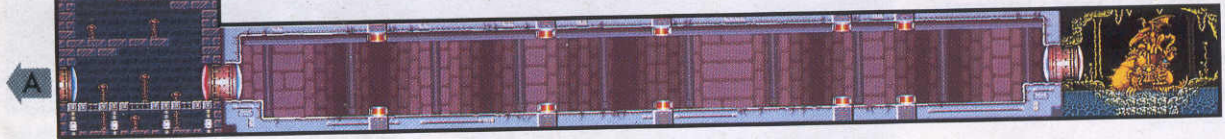
Von Seite 23



Die ersten gefährlichen Aliens versuchen, Samus Aran den Weg zu versperrern.



Mit Missiles ist diesen Biestern am besten beizukommen. Sie hinterlassen oft selbst welche.

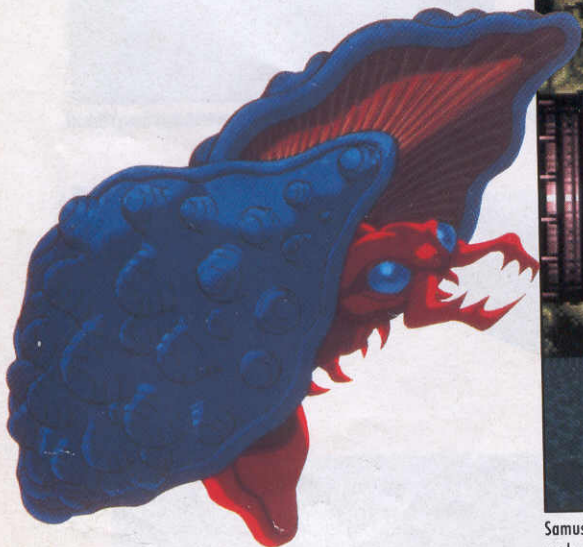


A

A



Brinstar



Samus Aran erreicht diesen Raum und erblickt ein riesiges, regloses Wesen. Sie kann tun und lassen, was sie will, jetzt bewegt es sich noch nicht. Ein ungutes Gefühl beschleicht sie...

Sektor 2

Brinstar



INFO DATA 002

DAS Dschungel-Labyrinth des Sektors Brinstar verfügt über eine dichte und ausgeprägte Vegetation, in der sich im Laufe von Jahrhunderten Lebewesen entwickelt haben, die sich dieser optimal angepasst haben.



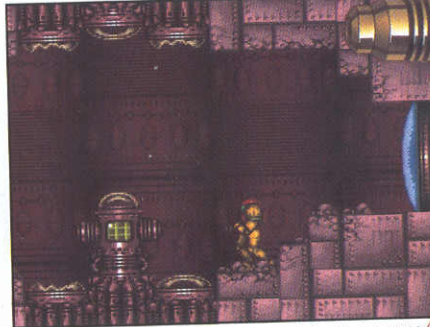
BRINSTAR - DIE DSCHUNGELZONE VON ZEBES

Nachdem Samus den ersten Sektor des Planeten Zebes hinter sich gelassen hat, dringt sie nun in den nächsten ein: Brinstar. Die Kriegerin wird von tropischer Luftfeuchtigkeit und wild wuchernden, exotischen Gewächsen empfangen. Der in Samus Helm integrierte Sauerstoff-Regulator stellt sich sofort auf die veränderte Atmosphäre ein, so daß Samus ihren Weg ungehindert fortsetzen kann. Ziel ihrer Suche ist zunächst die Karte des Sektors, die sich im ersten Westflügel von Brinstar befindet. Nun fällt Samus die Orientierung etwas leichter. Sofort macht sie sich auf, Brinstar zu erkunden – immer darauf vorbereitet, einer neuen Gefahr gegenüber zu stehen. Im östlichen Teil dieser

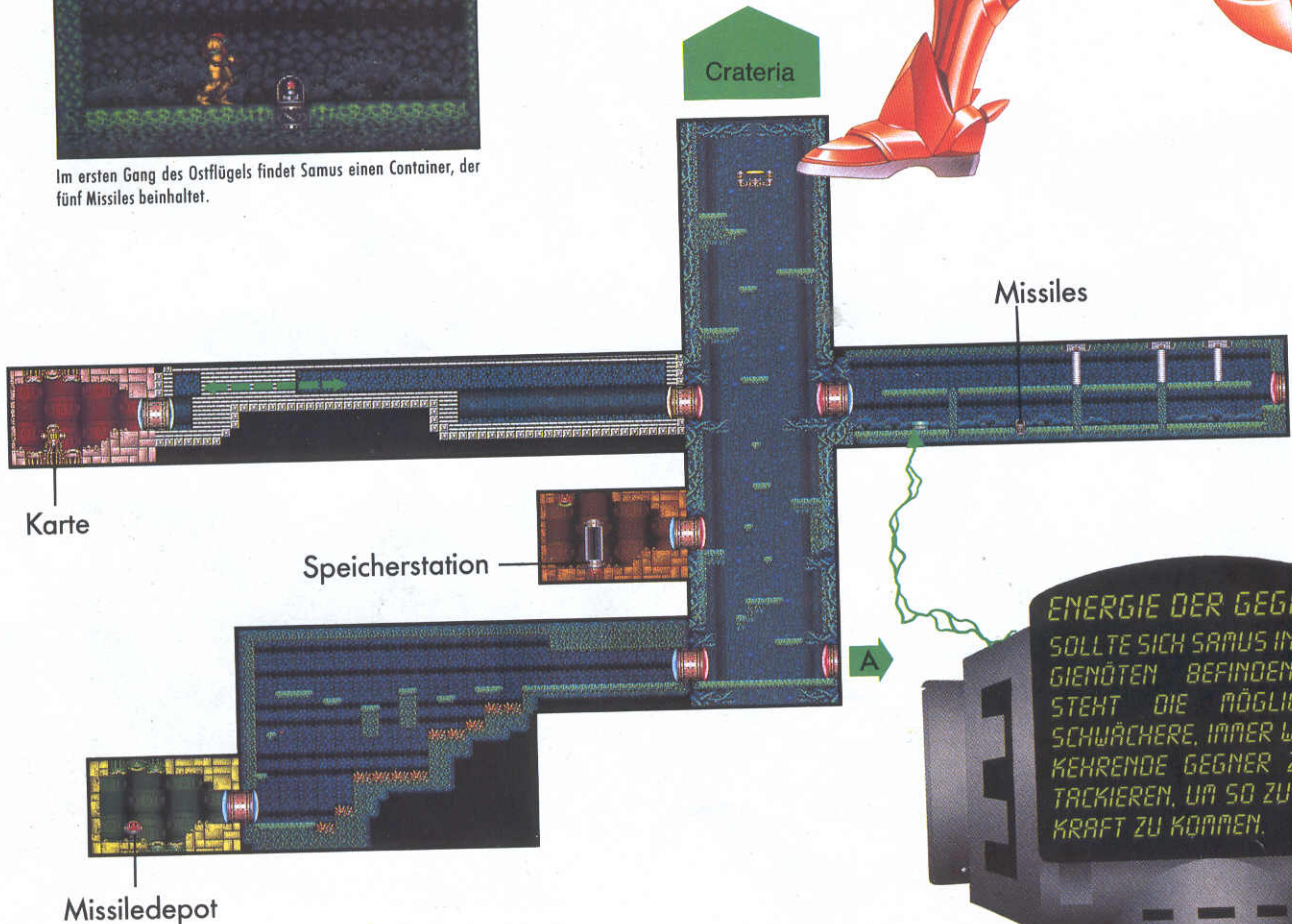
dschungelartigen Zone findet sie einen Container für Missiles, den sie sofort dankbar einsammelt. Und weiter geht's, hinab in die tiefergelegenen Gänge des Labyrinths. Aufatmend entdeckt Samus hier eine Speicherstation, die sie sofort in Anspruch nimmt. Auch das Missiledepot, welches sie hier unten findet, gefällt ihr ausgesprochen gut.



Im ersten Gang des Ostflügels findet Samus einen Container, der fünf Missiles beinhaltet.



Im Westflügel entdeckt Samus einen Terminal, bei dem sie Einblick in die Karte des Sektors nehmen kann.



ENERGIE DER GEGNER
SOLLTE SICH SAMUS IN ENER-
GIENÖTEN BEFINDEN. BE-
STEHT DIE MÖGLICHKEIT,
SCHWÄCHERE, IMMER WIEDER-
KEHRENDE GEGNER ZU AT-
TACKIEREN, UM SO ZU NEUER
KRAFT ZU KOMMEN.

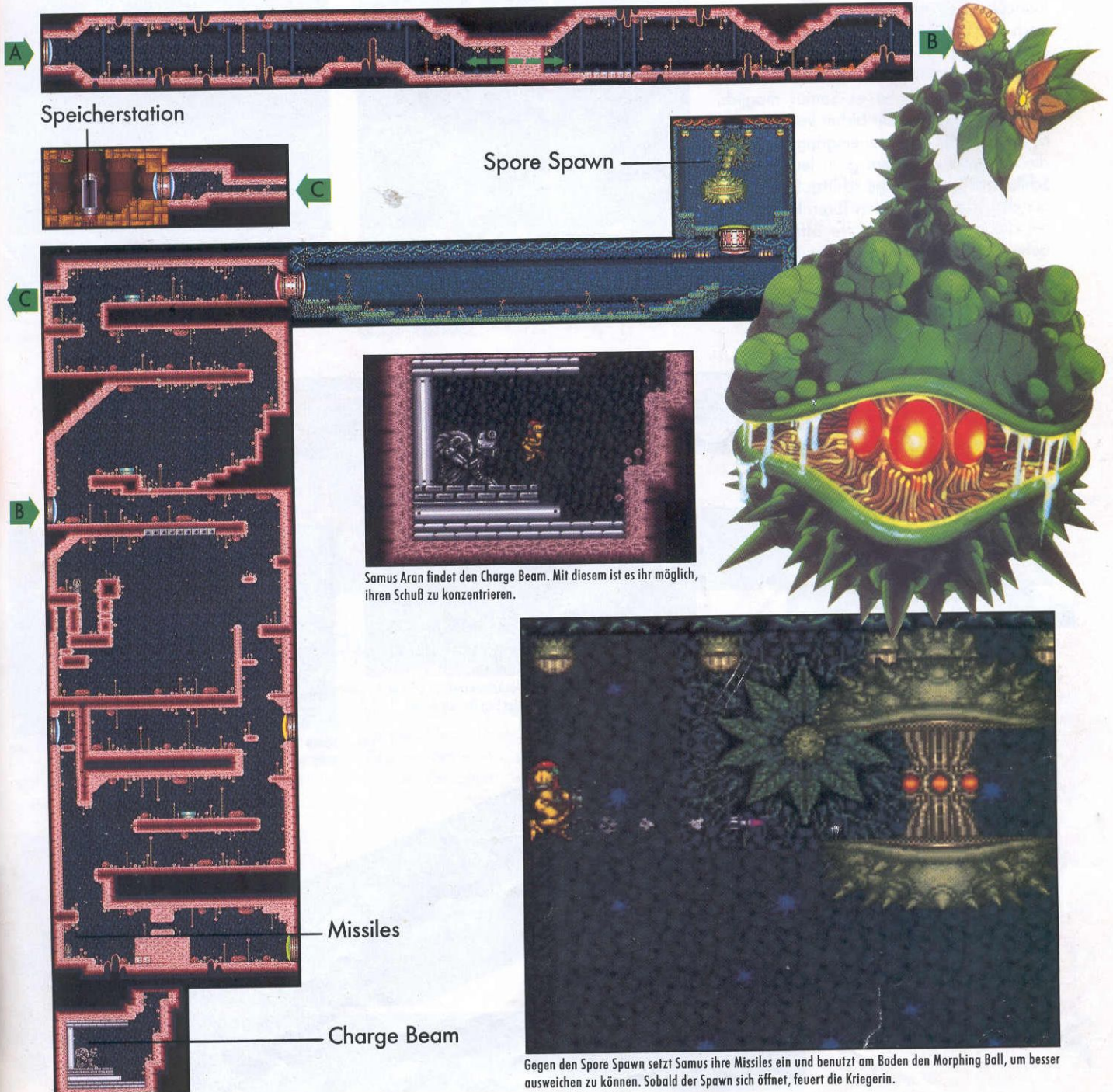


DAS DUELL MIT DEM SPORE-SPAWN

Durch eine Verbindungsschleuse gelangt Samus in einen weiteren Bereich des Brinstar Sektors. In den beiden am tiefsten gelegenen Gängen findet die Kriegerin einen weiteren Missilecontainer und den Charge Beam, der

es ihr ermöglicht, ihren Schuß zu konzentrieren. Nach diesem Fund wendet sie sich dem einzigen östlich gelegenen Raum zu. Hier wartet der mächtige Spore Spawn auf Samus Aran. Um der Kreatur auszuweichen,

rollt sich Samus zum Morphing Ball zusammen. Doch sobald sich sein Auge öffnet, ist die Kämpferin bereit, Missiles in eben dieses abzufeuern. Mit dieser Methode hat sie den Kampf schnell für sich entschieden.



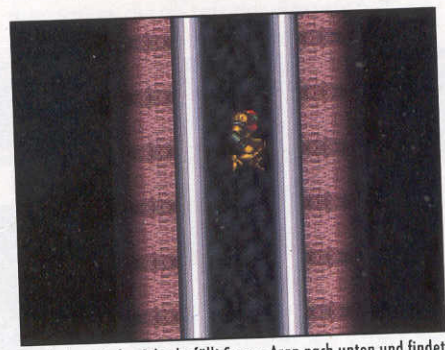


IN TIEFEN SCHÄCHTEN - DIE SUPER MISSILES

Samus hat den Spore Spawn nach hartem Kampf bezwungen und entdeckt nun, daß der Raum, in dem sich die Parasitenbestie befand, noch weiter nach oben führt. Samus folgt dem Weg und findet schon bald einen Gang, der gen Osten führt. Dort läßt sich Samus durch die zweite Röhre fallen und landet in einem neuen Gang, den sie bisher noch nicht betreten hatte. Vor ihr entdeckt sie eine Statue, die in ihren Krallen einen neuen Gegenstand hält – die Super Missiles. Mit Hilfe dieser Waffe ist es Samus möglich, Türen zu öffnen, die ihr bisher verschlossen blieben. Diese Schleuseneingänge erkennt die Kriegerin an einem grün leuchtenden Schild, das die Eingänge schützt. Doch nicht nur die grün-leuchtenden Türen lassen sich mit dieser mächtigen Waffe öffnen, auch geheime Gänge wird Samus nun erstmals beschreiten können. Vorausgesetzt die

Gänge sind mit Felsblöcken versperrt, in die das Super Missile-Symbol eingemeißelt wurde. Nachdem Samus ihre neue Waffe in Besitz genommen hat, schaut sie sich weiter im Labyrinth des Dschungelsektors um. Wo

wird die nächste Gefahr lauern? Welche Kreaturen werden noch versuchen, ihre Mission zu vereiteln? Eines nämlich haben alle Bewohner Brinstars gemein: Sie sind gefährlich, beinahe lautlos und schnell.



Durch einen tiefen Schacht fällt Samus Aran nach unten und findet sich wieder...



... bei den Super Missiles. Mit Hilfe dieser kann sie nun die grünen Türen öffnen.

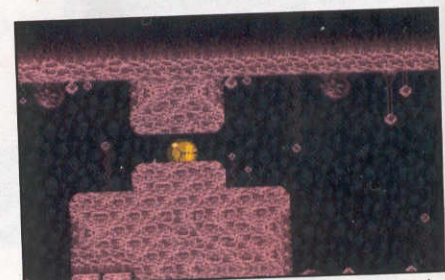
Von Spore Spawn



Super Missiles



Samus steht vor einer geheimnisvollen, grünen Tür. Mit Hilfe der Super Missiles läßt sie sich öffnen.



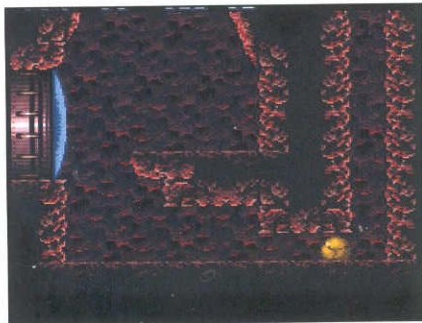
Manche Stellen kann die Heldin nur passieren, wenn sie den Morphing Ball einsetzt.



ERSTAUNLICHE SPRÜNGE

Nachdem Samus in den Besitz der Super Missiles gelangt war und nun die grünen Türen kein Hindernis mehr für sie darstellen, begibt sich die Kämpferin auf den Weg nach Norfair und macht sich dort sofort an den Abstieg in die Tiefe. Ihrem Cybersteel-Scanner folgend, gerät sie immer tiefer in das dunkle Labyrinth, wo sie schließlich einen weiteren Ausrüstungsgegenstand findet, die

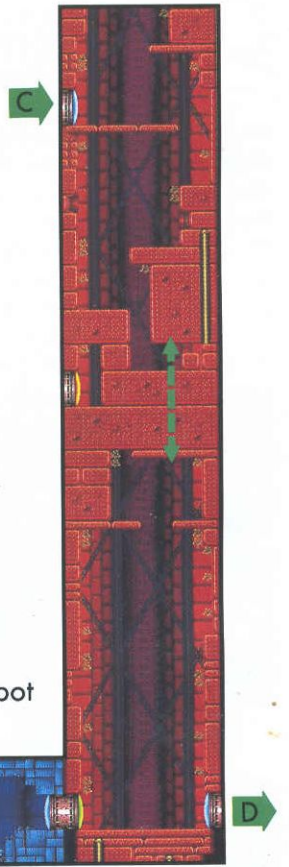
Hi Jump Boots. Zwar war ihr Sprungvermögen bisher bereits überdurchschnittlich, aber schon einige Male blieb ihr die Erkundung höher gelegener Bereiche verwehrt. Die neuen Sprungstiefel sind in diesem Sinne eine willkommene Ausrüstungsergänzung, erlauben sie doch der wißbegierigen Forscherin, durch erhöhte Sprungkraft erstaunliche Höhen zu erreichen.



In den schmalen Schächten und Gängen von Norfair kommt Samus Morphing Ball oft zum Einsatz.



Die Hi Jump Boots in den Tiefen von Norfair. Sie verstärken die Sprungkraft der Heldin.



Energiedepot



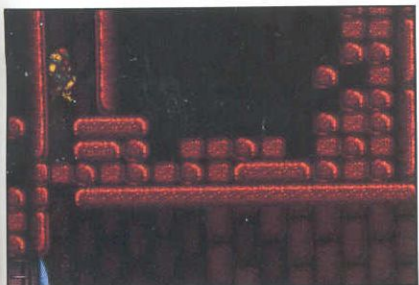
Weiter Seite 30



NEU: DER SPAZER

Zurück in Brinstar macht sich Samus auf die Suche nach weiteren Ausrüstungsteilen. Dank ihrer neuen Hi Jump Boots ist es ihr nun möglich, auch höher gelegene Plattformen zu erreichen. Dort entdeckt sie einen Raum,

in dem sich eine neue Waffe befindet, der Spacer. Diese Drei-Strahl-Waffe attackiert Gegner mit einem größeren Vernichtungsradius. Vor allem, wenn mehrere Gegner gleichzeitig angreifen, wird sich diese Eigenschaft als sehr nützlich erweisen.



Dank der Hi Jump Boots erreicht Samus nun auch höher gelegene Plattformen.

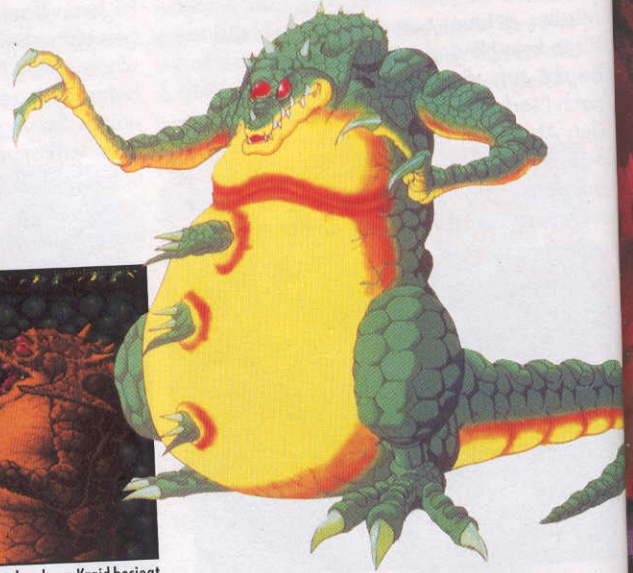




KRAID, DER DORNIGE MUTANT

Mit neuen Ausrüstungsgegenständen bestückt, macht sich Samus Aran erneut auf den Weg nach Norfair, wo sie in östlicher Richtung vordringt. Mit Hilfe der Super Missiles gelangt sie schließlich zu Kraid, einem Wächterinsektizid der Zyklus 3 Klasse. Von einer Plattform aus operierend, jagt sie dem Parasiten, sobald er die Todeskiefer öffnet, eine Super Missile entgegen. Nach

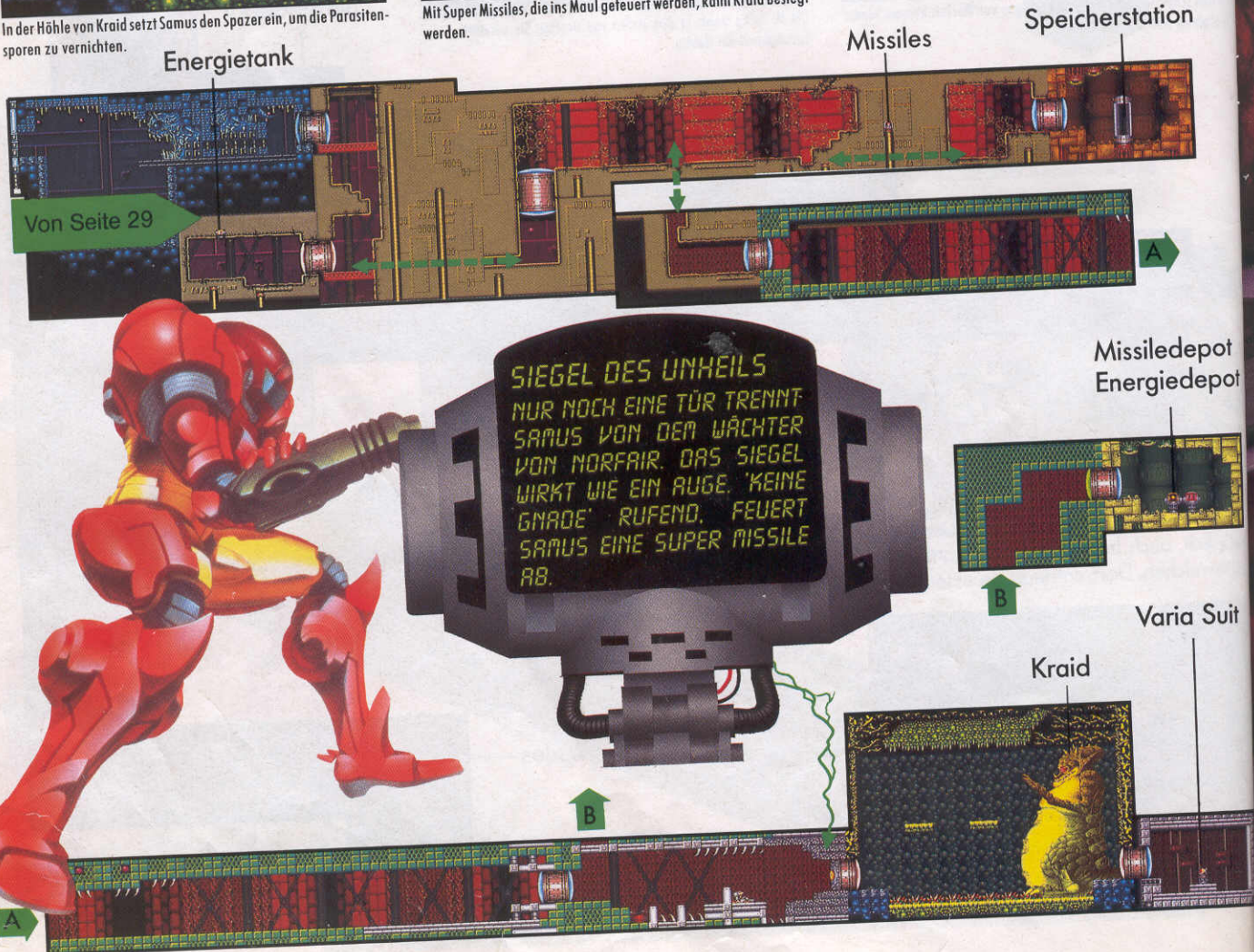
einigen Attacken mit Super Missiles ist die Mutation bezwungen. Als Belohnung erwartet Samus der Varia Suit. Dieser neue Schutzanzug fängt etwa die Hälfte der gegnerischen Angriffswucht ab und ist hitzebeständig.



In der Höhle von Kraid setzt Samus den Spazer ein, um die Parasitensporen zu vernichten.

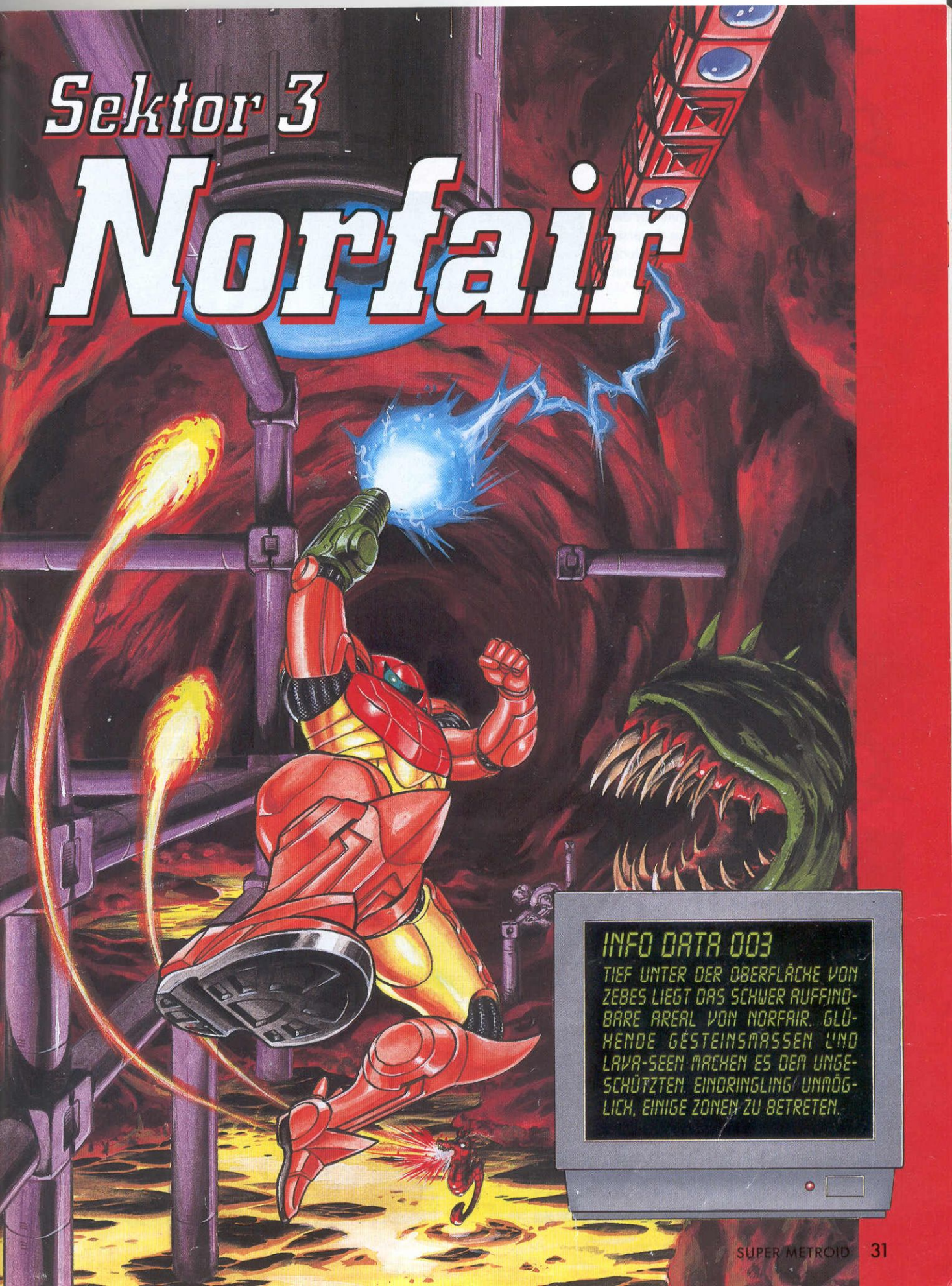


Mit Super Missiles, die ins Maul gefeuert werden, kann Kraid besiegt werden.



Sektor 3

Norfair



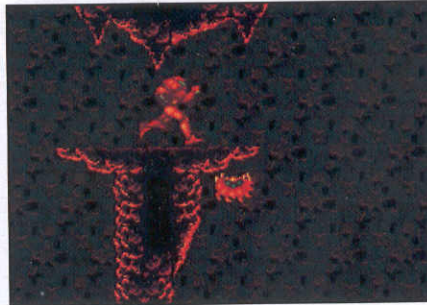
INFO DATA 003

TIEF UNTER DER OBERFLÄCHE VON ZEBES LIEGT DAS SCHWER AUFFINDBARE AREAL VON NORFAIR. GLÜHENDE GESTEINSMASSEN UND LAVA-SEEN MACHEN ES DEN UNGESCHÜTZTEN EINDRINGLING/ UNMÖGLICH, EINIGE ZONEN ZU BETRETEN.

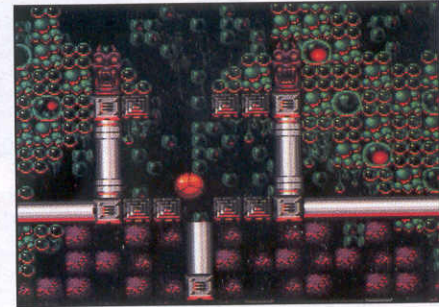


GLUT UND HITZE!

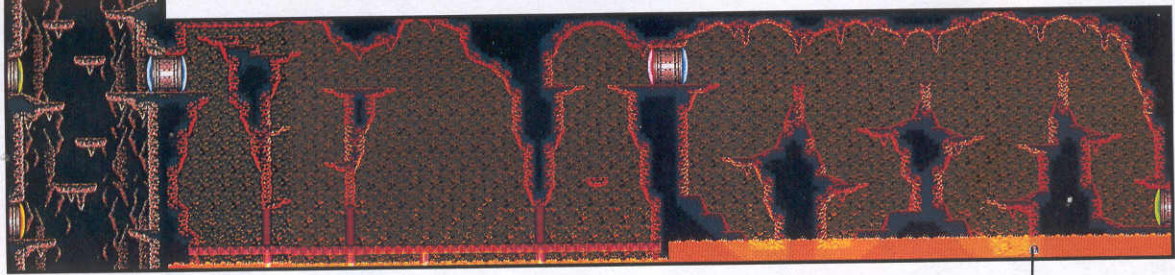
Mittels ihres neuen Schutzanzuges, des Varia Suits, bewegt sich Samus Aran inmitten der glühenden Lava. Sofort betritt sie die erste Schleuse nach rechts und hält diese Richtung bei. Entlang ihres Weges kann sie als erstes neue Missiles finden.



Samus Aran läßt sich von der Hitze nicht beirren und geht immer weiter nach rechts.



An dieser Stelle muß sich Samus bis zu einer Schleuse nach unten bomben und diese betreten.

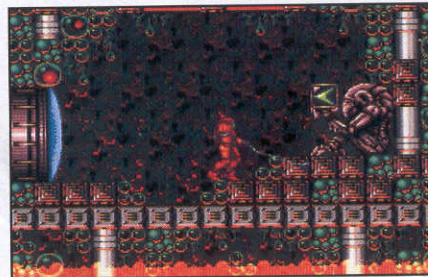


Missiles

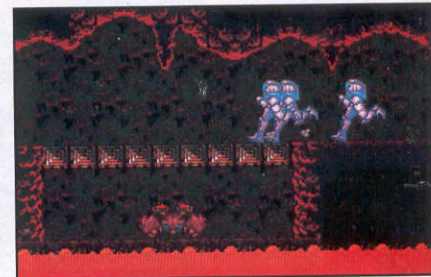


DIE SPEED BOOSTERS

Samus Aran ist sehr nachdenklich geworden. Im Verlauf ihres Abenteuers ist sie immer wieder auf Hindernisse gestoßen, die sie nicht überwinden konnte, die aber so aussahen, als könne man diese mit der richtigen Technik meistern. Sie erinnert sich, öfters ein bestimmtes Symbol im Boden oder in Hindernissen gesehen zu haben, nachdem sie eine Bombe gezündet hatte, das einem Pfeil ähnlich sah. Sie fragt sich eindringlich, sollte es noch einen weiteren Ausrüstungsgegenstand geben, der dieses Geheimnis lüftet? Und sie hat Recht mit dieser Vermutung. Die Lösung lautet: Speed Booster. Mit diesen speziellen Stiefeln kann sie auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen und durch bestimmte Wände und Bodensteine brechen. Doch die Stiefel sind in Norfair gut versteckt. Ein kleiner Umweg ist nötig, um nach oben rechts zu kommen, wo Samus die Stiefel vermutet.



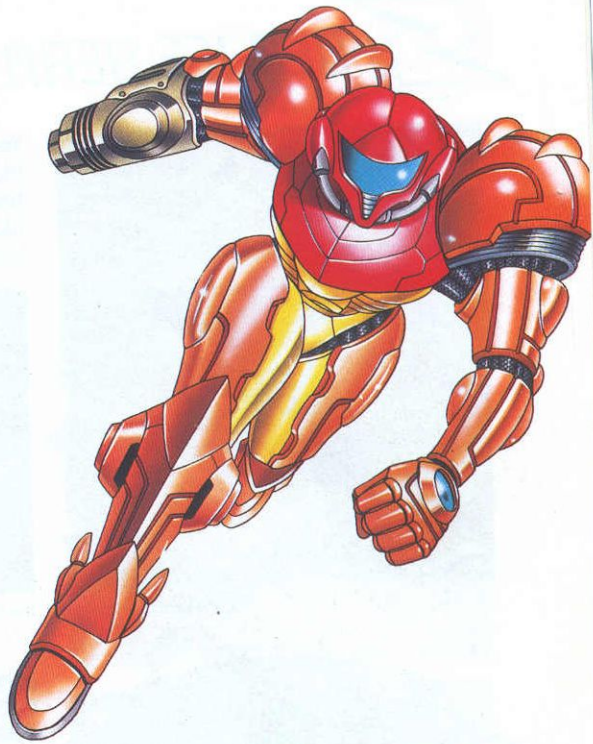
Samus Aran hat die Speed Booster gefunden. Nun zurück nach B und ...



... mit Hyper-Speed losflitzen, sonst wird Samus von der Lava erwischt.



HEBETÜREN ÖFFNEN
AB UND AN TRIFFT SAMUS
AUF SENKRECHTE TÜREN, DIE
IHR DEN WEG VERSPERREN.
EIN ÖFFNUNGSMECHANISMUS
WIRD AUSGELÖST, WENN SIE
MIT DER RICHTIGEN WAFFE
AUF DIE TÜR FEUERT.



B

Missiles

Weiter
Seite 41

Missiles

Speed Booster
Missiles

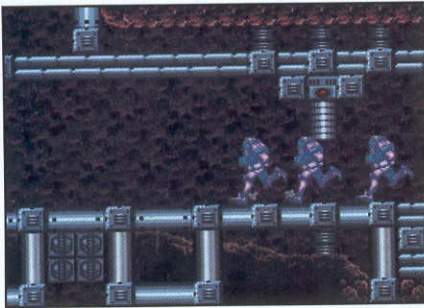


DER ICE BEAM-STRAHLER

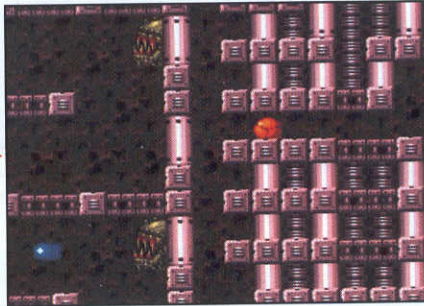
Noch aus ihren letzten Abenteuern ist Samus Aran ihr sagenumwobener Eis-Strahler in Erinnerung. Leider versagt die alte Version auf Zebes ihren Dienst. Nicht zu Unrecht vermutet Samus, daß im Planeten eine neue

Version Eis-Strahler verborgen ist. Der Name der Wunderwaffe ist Ice Beam. Sie findet diesen Gegenstand, wenn sie in Norfair durch die grüne Schleuse auf der linken Seite geht und auf der langen

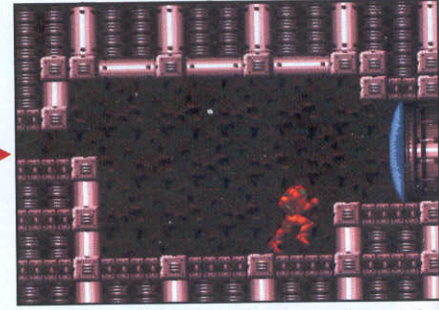
Gerade mittels der Speed Booster nach links beschleunigt. Nun trennt sie nur noch eine Schleuse und eine Kletterpartie von der eiskalten Waffe, die erstaunliche Effekte erzielt.



Mit Hyper Speed fetzt Samus Aran nach links durch alle Hinder-



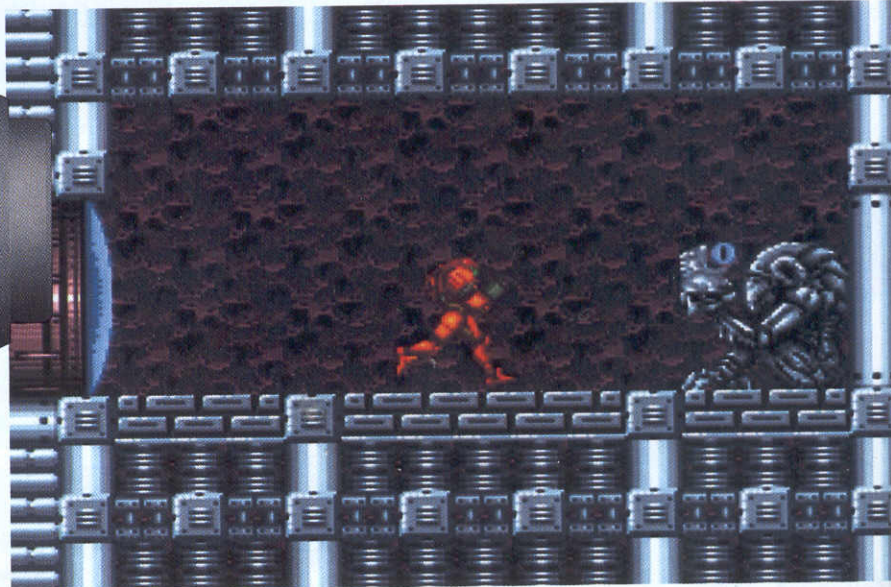
Hier ist nur als Morphing Ball ein Weiterkommen zum Ice Beam.



Samus Aran erreicht die letzte Schleuse vor dem Raum mit dem Ice Beam-Strahler.



ICE BEAM-STRAHLER
MIT HILFE DES ICE-BEAM-STRAHLERS KANN SAMUS ARAN DIE MEISTEN ALIENS ZU EIS ERSTARREN LASSEN UND SIE ZUR TREPPE UMFUNKTIONIEREN.



Endlich ist es geschafft! Samus Aran hat den Raum mit dem Ice Beam-Strahler entdeckt und nimmt ihren neuen, sehr wichtigen Ausrüstungsgegenstand an sich.



Brinstar

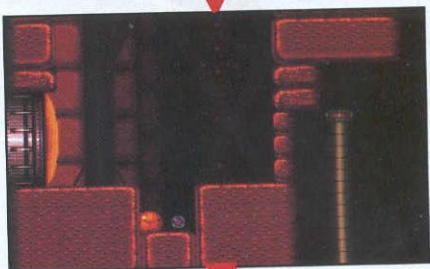
Ice Beam



NÜTZLICHE POWER BOMBE

Langsam, aber sicher fühlt sich Samus Aran komplett ausgerüstet. Wenn sie sich in dieser Einschätzung nur nicht täuscht! Noch viele Dinge gibt es zu entdecken: Zum Beispiel weitere Energie- und auch Reserve-Tanks. Was jetzt aber ansteht, ist die Entdeckung

der Power Bombe, einer sehr wirkungsvollen Waffe, die unter anderem neue Schleusen öffnet. So bewegt sich die Kämpferin zurück nach Brinstar, an die Stelle, an der sich fliegende Aliens von rechts nach links und zurück bewegen. Mit dem Ice Beam-Strahler vereist sie diese Aliens und kann nun wie auf einer Treppe nach oben springen. Die Power Bombe ist nun greifbar nahe.



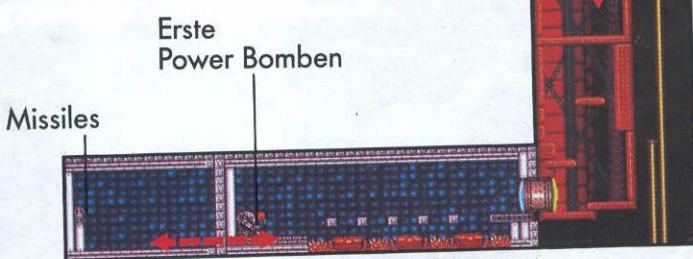
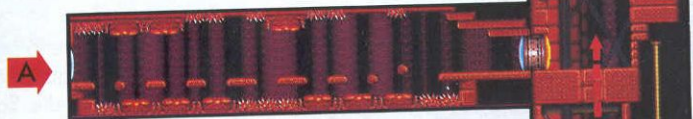
Samus hat das erste Power Bombendepot erreicht.



Crateria



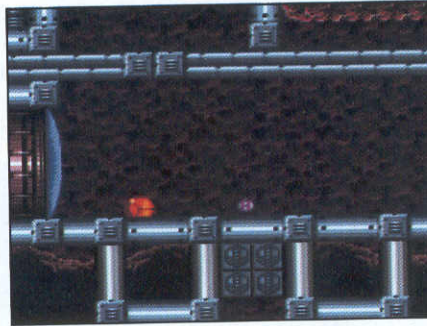
Speicherstation



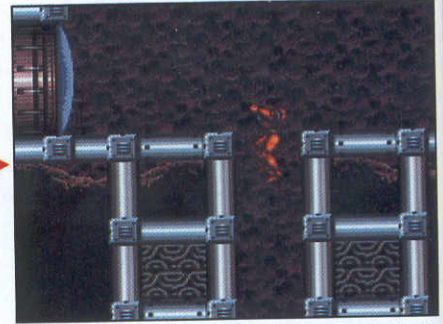


MIT POWER BOMBE NACH UNTEN

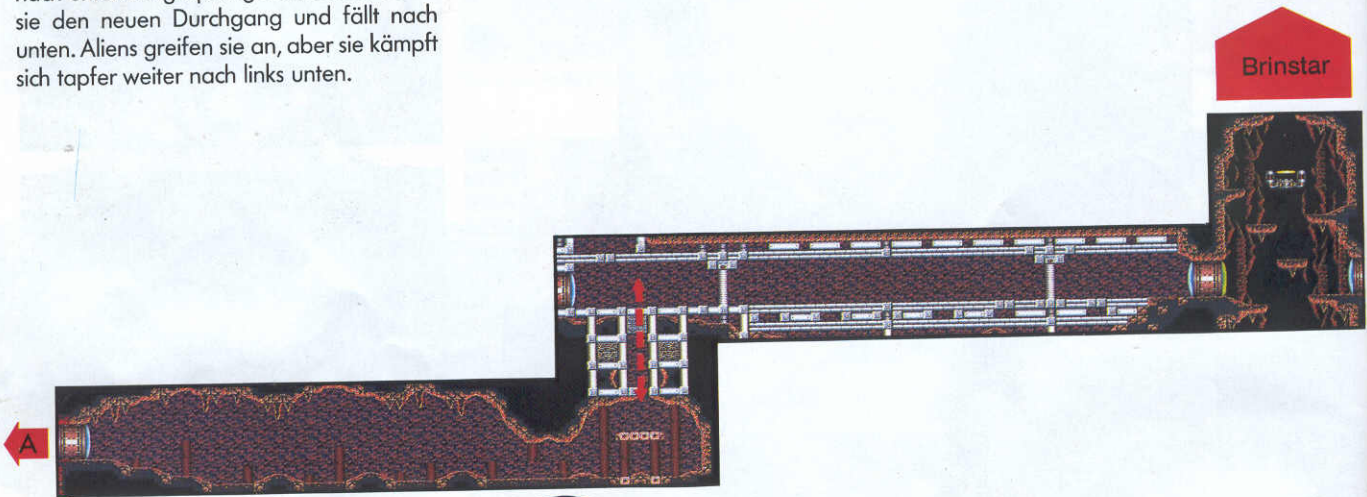
Von Brinstar zieht es Samus Aran mit ihren neuen Power Bomben zurück nach Norfair. Sie geht zu der Schleusentür, die sie zum Ice Beam gebracht hat, betritt diese Schleuse aber nicht. Ein Stückchen vor der Schleuse verwandelt sie sich stattdessen in einen Morphing Ball und zündet eine Power Bombe. Eine gigantische bio-nukleare Explosion erschüttert das unterirdische Labyrinth! Vom Explosions-Blitz geblendet schützt sie ihre Augen. Nachdem die gewaltige Erschütterung verklungen ist, bemerkt Samus Aran, daß die Power Bombe einen Durchgang nach unten freigesprengt hat. Sofort betritt sie den neuen Durchgang und fällt nach unten. Aliens greifen sie an, aber sie kämpft sich tapfer weiter nach links unten.



An dieser versteckten Stelle zündet Samus Aran ihre Power Bombe - der...

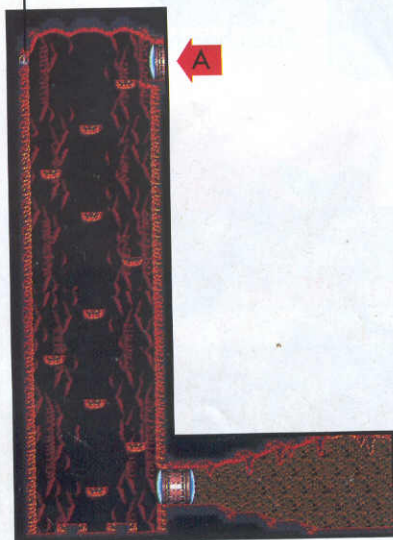


... Boden öffnet sich und sie springt nach unten in die dunkle Tiefe.



Brinstar

Missiles



SAMUS SUCHT DEN BOSS

Samus Aran ist sich ganz sicher: Der nächste Boß ist in ihrer Nähe. Im Verlauf ihrer jahrelangen Kampferfahrung hat sie einen siebten Sinn für Gefahr entwickelt. Und eben diese Alarmsirenen schrillen in ihrem Kopf wild auf. Sie bewegt sich vorsichtig weiter nach unten, achtet auf ihre Energie und sammelt alle Energie-Pillen ein, die besiegte

Aliens hinterlassen. Um ihre Energie- und Waffenvorräte aufzufüllen, geht sie keinem Kampf aus dem Weg. Schließlich erreicht sie eine weitere Schleuse, die sie nach rechts führen wird. Kurz zögert Samus Aran, konzentriert sich - dann schießt sie mit einem kraftvollen Schuß die Schleuse auf. Ihr ist klar: Ein gefährliches Duell erwartet sie.



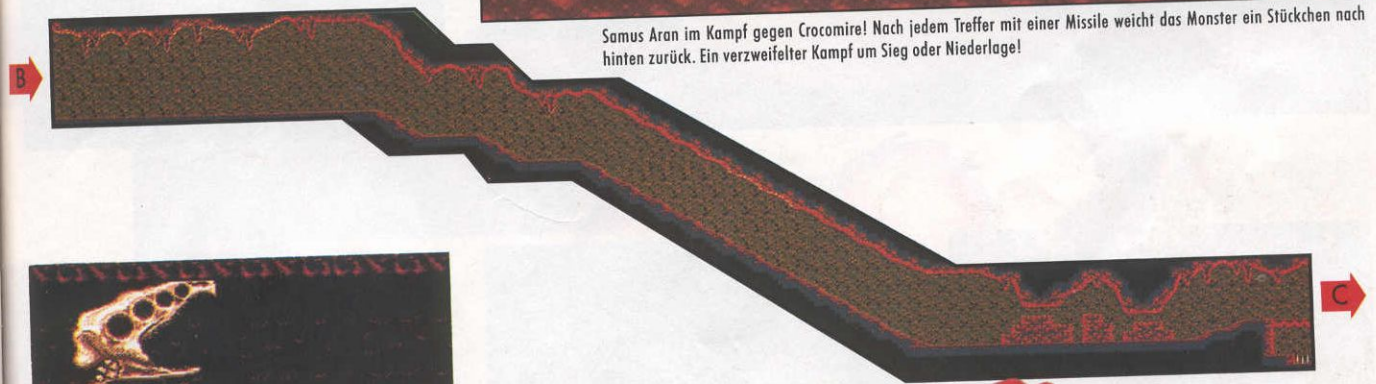


CROCOMIRE ERWARTET SAMUS!

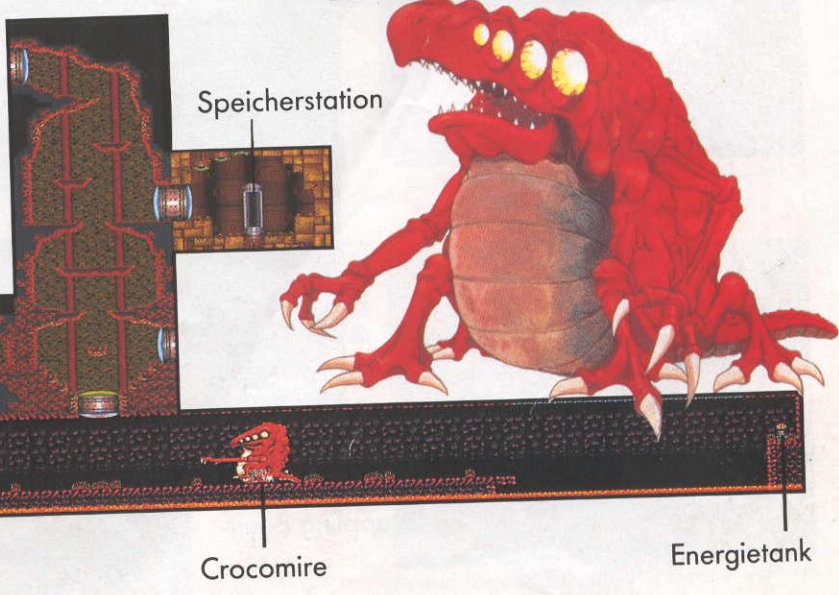
Noch ist nichts zu sehen, aber sie spürt die Gegenwart des Monsters fast körperlich. Vorsichtig geht sie weiter nach rechts, immer weiter, bis sie schließlich auf eine weitere Schleusentür trifft. Doch sie betritt diese Schleuse noch nicht, sondern speichert sich vorher in einer oberhalb gelegenen Speicherstation ab. Nachdem sie gesichert ist, öffnet sie die untere Schleuse und betritt den neuen Gang. Sofort hört sie ein unmenschliches Kreischen und eine riesige Gestalt bewegt sich auf sie zu: Crocomire, der Miniboß von Norfair! Entschlossen schießt Samus auf die Kreatur und bemerkt, daß der Miniboß nach hinten zurückweicht. Sollte dies die Lösung sein, ihn zu besiegen?



Samus Aran im Kampf gegen Crocomire! Nach jedem Treffer mit einer Missile weicht das Monster ein Stückchen nach hinten zurück. Ein verzweifelter Kampf um Sieg oder Niederlage!



Crocomire nach dem erfrischenden Säurebad.



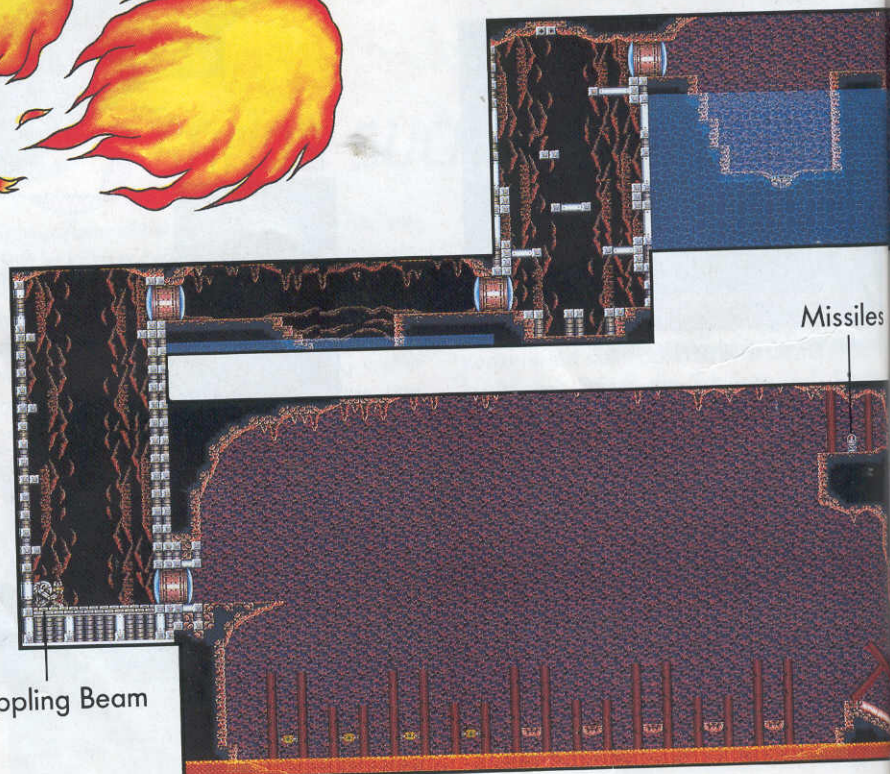
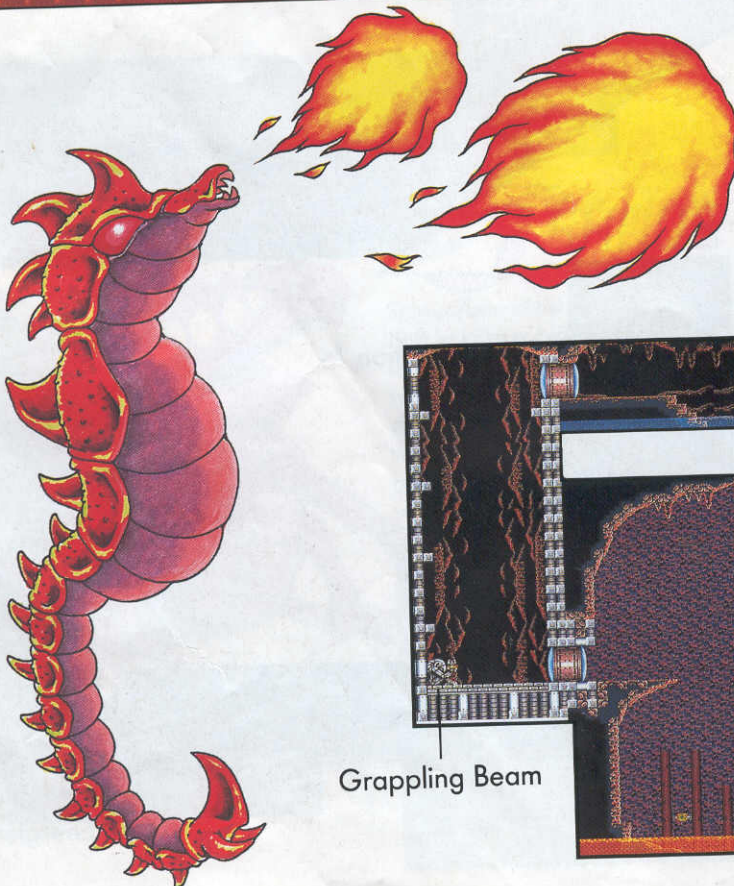
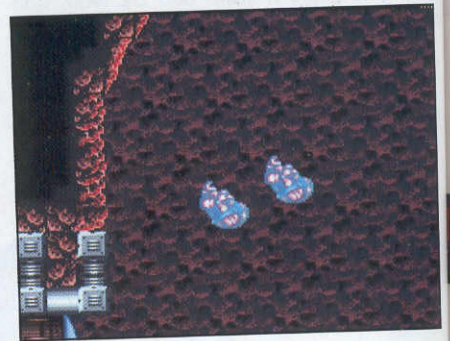
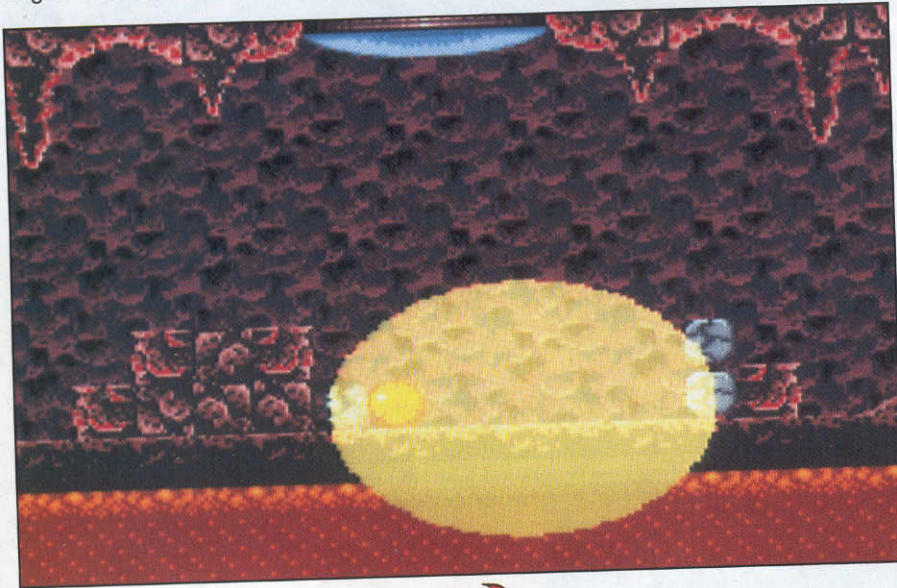
Weiter
Seite 39

DER SUPER SPRUNG

Es ist geschafft, Crocomire, der Miniboß von Norfair, ist in den Lavamassen zerschmolzen. Dennoch sitzt Samus Aran der Schreck noch ganz schön in den Knochen, denn so einem Gegner war sie noch nie begegnet! War

das Biest doch tatsächlich nochmal auferstanden, als sie es schon vernichtet glaubte. Langsam wird ihr bewußt, wie gefährlich ihre Mission wirklich ist und wie hinterhältig und gemein Mother Brain sein Labyrinth ge-

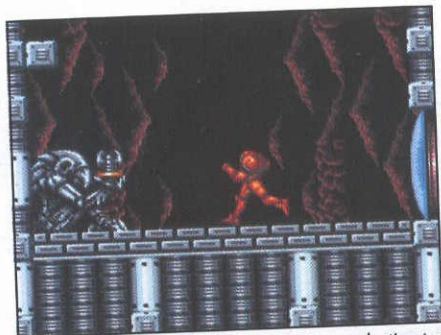
gen Eindringlinge gesichert hat. Mit mir nicht, denkt Samus und nimmt sich vor, das Baby-Metroid auf jeden Fall zu retten – egal, welche schrecklichen Dinge und Kreaturen auf sie zukommen werden. Doch jetzt weiter! Sie geht nach links, nach unten durch eine Schleuse und weiter nach unten durch eine zweite Schleuse im Boden. Auf der vor ihr liegenden geraden Strecke beseitigt sie mit Power Bomben alle Hindernisse, geht zurück und nimmt Anlauf. Mit einem Hochgeschwindigkeitssprung von der linken Rampe aus fliegt sie nach links über die Lavamassen.





DER GRAPPLING BEAM

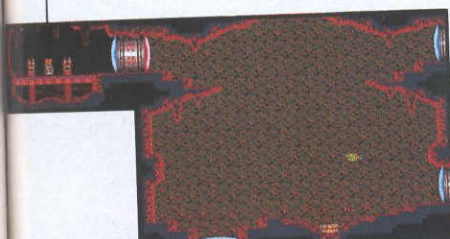
Wow, das war ein Riesensatz! Samus Aran wundert sich, welche neuen Fähigkeiten in ihr zum Vorschein kommen. Sie öffnet die vor ihr liegende Schleuse. Im neuen Raum, der sich vor ihr ausbreitet, findet sie eine steinerne Statue mit einem Gegenstand in den Krallen. Mit einem freudigen Satz schnappt sie sich den Gegenstand – der Grappling Beam ist in ihrem Besitz! Sofort aktiviert sie ihn: Ein Enterhaken schießt mit einem Lichtblitz aus ihrem Kampfhandschuh. Sie geht zu der Stelle mit den metallenen Symbolen an der Decke und benutzt den Grappling Beam, um sich an der Decke entlang zur nächsten Schleuse zu hangeln.



Mit dem Grappling Beam kann sich Samus Aran an bestimmten Deckensymbolen entlanghangeln.



Power Bomben



Von Seite 37

Speicherstation



Mit dem Grappling Beam ist es mit einiger Übung ein Leichtes, ...



... sich über Abgründe hinweg zu neuen Bereichen zu bewegen.

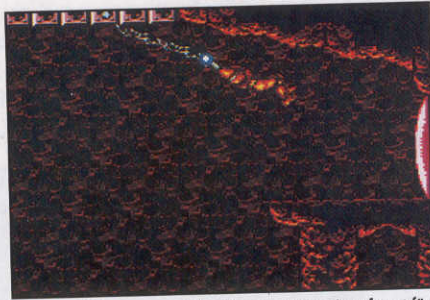
Missiles



Ein wenig Übung ist für den zielsicheren Gebrauch jedoch notwendig.

DER WAVE BEAM

Nun macht sich Samus Aran auf den Weg, den Wave Beam zu suchen. Sie geht dorthin zurück, wo sie mit Crocomire kämpfte – seine Knochenüberreste zeugen noch davon. Sie öffnet eine Verbindungsschleuse und erreicht den Punkt A der Karte auf Seite 41. Von hier aus geht es mit dem Grappling Beam die Decke entlang hangelnd nach rechts. Sie öffnet mit fünf Missiles die Schleuse und holt sich den Wave Beam.



Eine rote Schleuse versperrt den Eingang. Samus Aran feuert fünf Raketen...

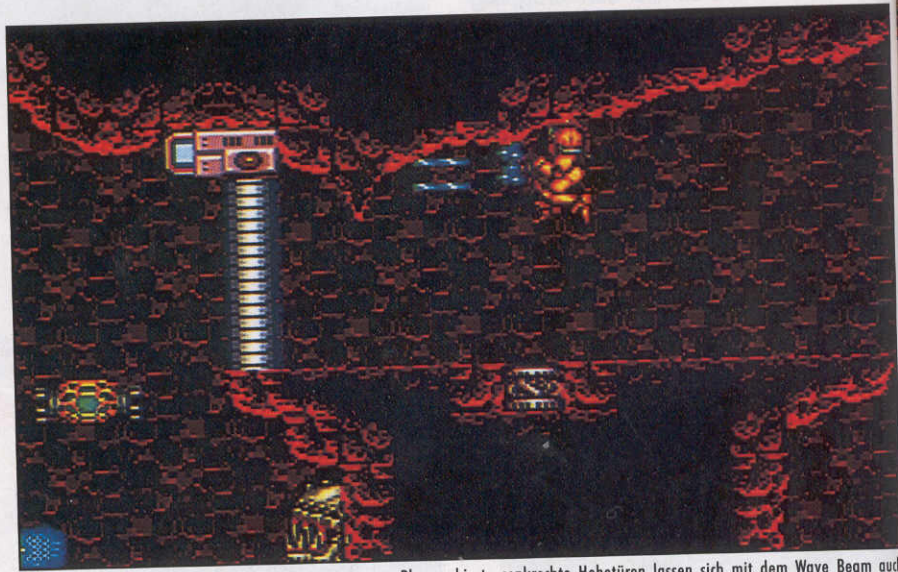


... und der Wave Beam befindet sich gleich in ihrem Besitz.

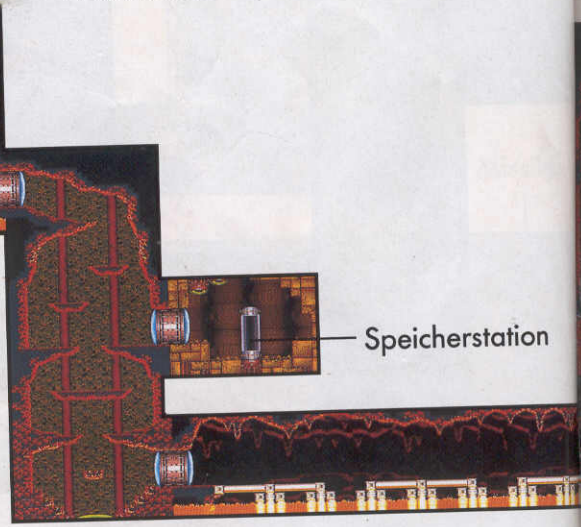
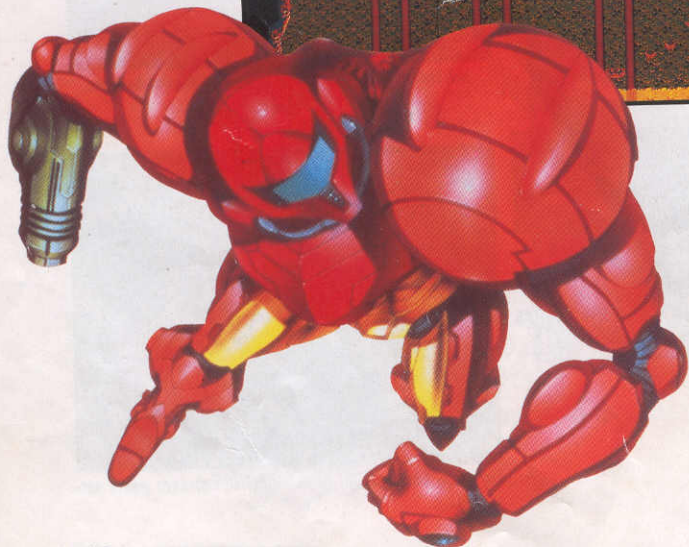
Brinstar



Missiles



Blaumarkierte senkrechte Hebetüren lassen sich mit dem Wave Beam auch von der anderen Seite aus öffnen.



Speicherstation

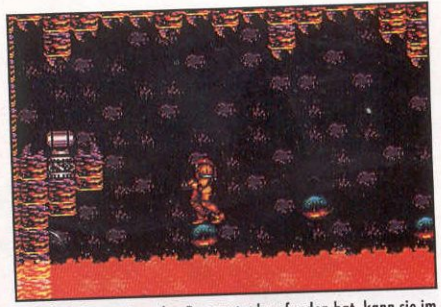
Crocomire



NÜTZLICHE RESERVETANKS

Nachdem sich ihre neue Zusatzwaffe automatisch in ihren bioenergetischen Schutzanzug installiert hat, probiert Samus Aran auf der Stelle den Wave Beam aus: Ein starker wellenförmiger Energiestrahл schießt aus ihrer Waffe! Hervorragend, denkt sie, ein Wellenstrahler hatte ihr in ihrer Ausrüstung noch gefehlt. Mit der neuen Waffe gestärkt,

macht sie sich auf den Rückweg zu der auf der Karte mit C markierten Stelle; der Ice Beam hilft ihr dabei. Dort angekommen, zündet sie eine Power Bombe, rollt sich zu einem Morphing Ball zusammen und bombt sich hoch auf den kleinen Sockel rechts neben der Wand. Wie von Geisterhand ausgelöst schiebt sich nun eine stählerne Säule aufwärts und bewegt Samus Aran mit sich nach oben. Jetzt kann sie den Raum mit dem Reservetank betreten und ihn an sich nehmen.



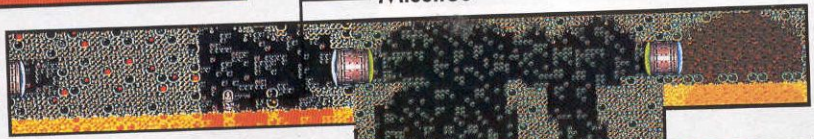
Nachdem Samus Aran den Reservetank gefunden hat, kann sie im Ausrüstungs-Menü ...

Reservetank / Missiles



C

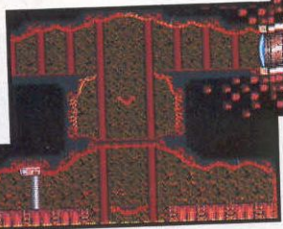
Missiles



C



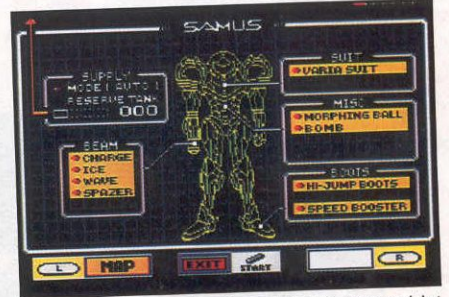
Speicherstation



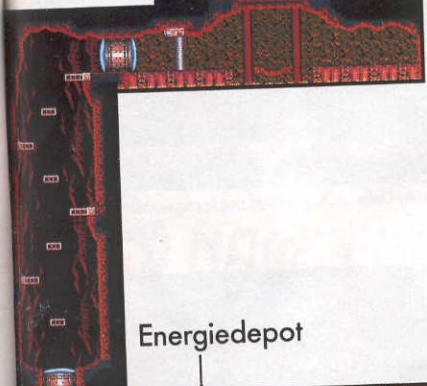
Missiles

A

B



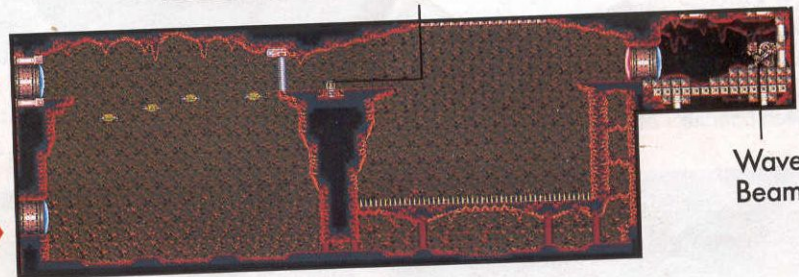
... den Tank auf Automatik stellen, so daß er sie automatisch bei Bedarf auffüllt.



Energiedepot

A

B



Missiles

Wave Beam

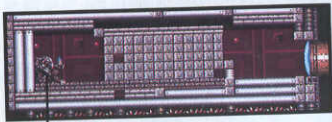


IN BRINSTAR DEN X-RAY-SCOPE FINDEN

Im Verlauf ihres bisherigen Abenteuers mußte Samus Aran mit Bedauern feststellen, wieviel Zeit es kostet, auf der Suche nach verborgenen Durchgängen Bomben zu legen oder auf Wände zu schießen. Hätte ich doch nur ein spezielles Sichtgerät, mit dem ich durch Wände schauen kann, denkt Samus Aran, während sie, wie von einer inneren Stimme getrieben, den Weg zurück nach Brinstar sucht. Dort angekommen,

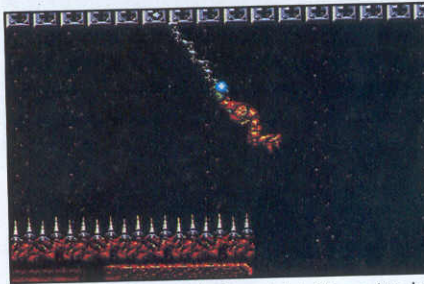
überwindet sie eine zuvor unwegbare Stelle mit dem Grabbling Beam, indem sie sich auf die linke Seite hangelt, wo eine Schleusentür wartet. Sie betritt die Schleuse und fin-

det in dem angrenzenden Raum einen geheimnisvollen Ausrüstungsgegenstand: Den X-Ray-Scope. Mit ihm kann Samus Aran durch Wände schauen!

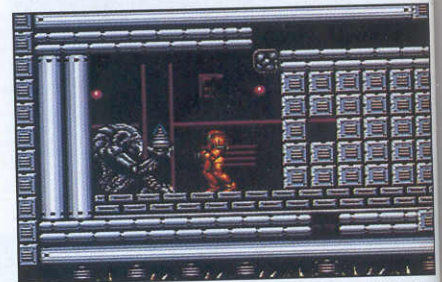


A

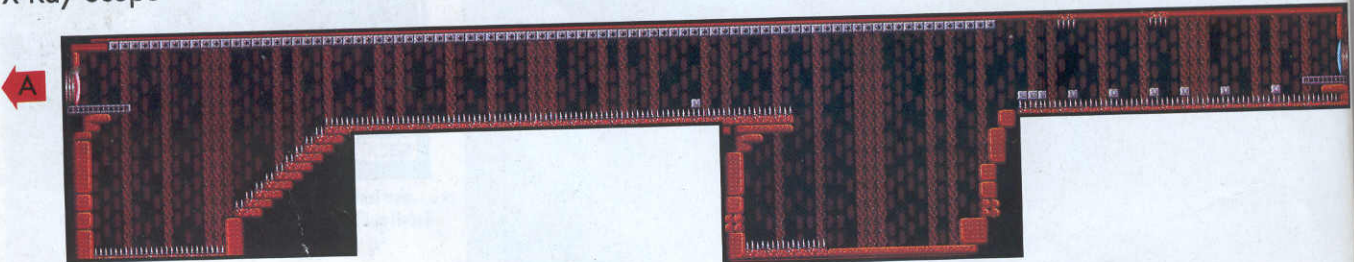
X-Ray-Scope



Über spitze Stacheln am Boden hangelnd darf Samus Aran keinen Fehler machen.



Endlich: Das X-Ray-Scope! Von nun an gibt es keine Geheimnisse mehr.



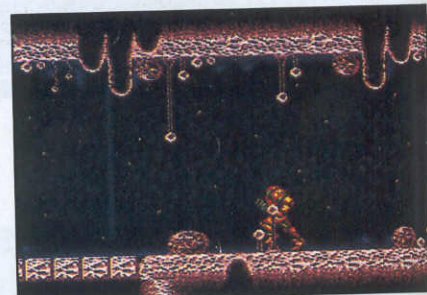
A



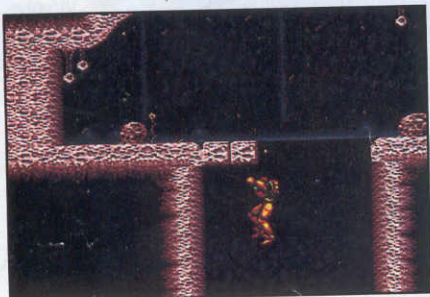
VOM DINO DEN JET-SPRUNG ERLERNEN!

Samus Aran kann es kaum fassen: Das X-Ray-Scope ist das schärfste Teil, was ihr je untergekommen ist! Wände, Böden, Decken – alles untersucht sie mit dem Röntgenstrahl auf der Suche nach geheimen Durchgängen. Und siehe da, zwischen zwei auf dem Boden liegenden Felsen, findet sie einen Durchgang. Sofort rennt sie über die Steine, fällt nach unten und entdeckt dort eine seltsame Kreatur. Zuerst befürchtet Samus, daß es sich um ein gefährliches Alien handelt – aber weit gefehlt. Die Krea-

tur, die einem kleinen Dinosaurier ähnelt, nimmt vor Samus Aran Reißaus. Nicht mit mir, denkt die Weltraumjägerin, und flitzt hinterher. Der Dino rennt bis zur rechten Wand, duckt sich und fliegt hoch! Das probiere ich auch, beschließt Samus, nimmt nochmal mit den Hyperspeed Anlauf, duckt sich, und springt wie eine Rakete den rechten Schacht nach oben. Samus Aran hat eine neue Technik gelernt!



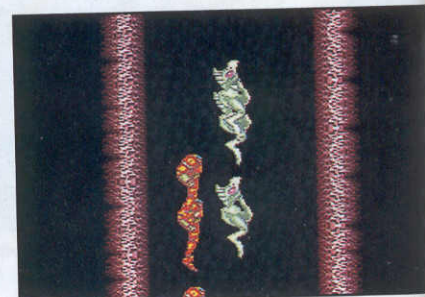
An dieser Stelle ist ein geheimer Durchgang nach unten verborgen.



Samus Aran öffnet den Durchgang, fällt nach unten und trifft dort...



... einen kleinen Dinosaurier, der Samus Aran eine neue Technik lehrt!

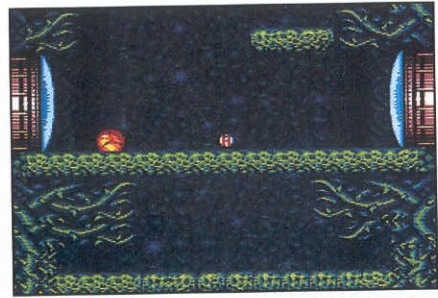


Wie mit einem Raketenrucksack ausgestattet, schießt Samus Aran in die Höhe!



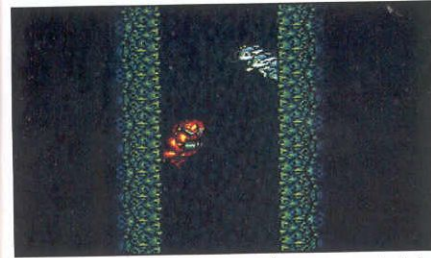
MIT ZICKZACK-SPRÜNGEN NACH OBEN

Kurz darauf trifft Samus Aran auf eine Gruppe quietschender Aliens – Etecos. Sie lehren Samus Aran, wie sie in engen Schächten im Zickzack nach oben springen kann: Zuerst drehend nach oben an die Wand springen, kurz rutschen, dann Steuerkreuz in die andere Richtung und springen.

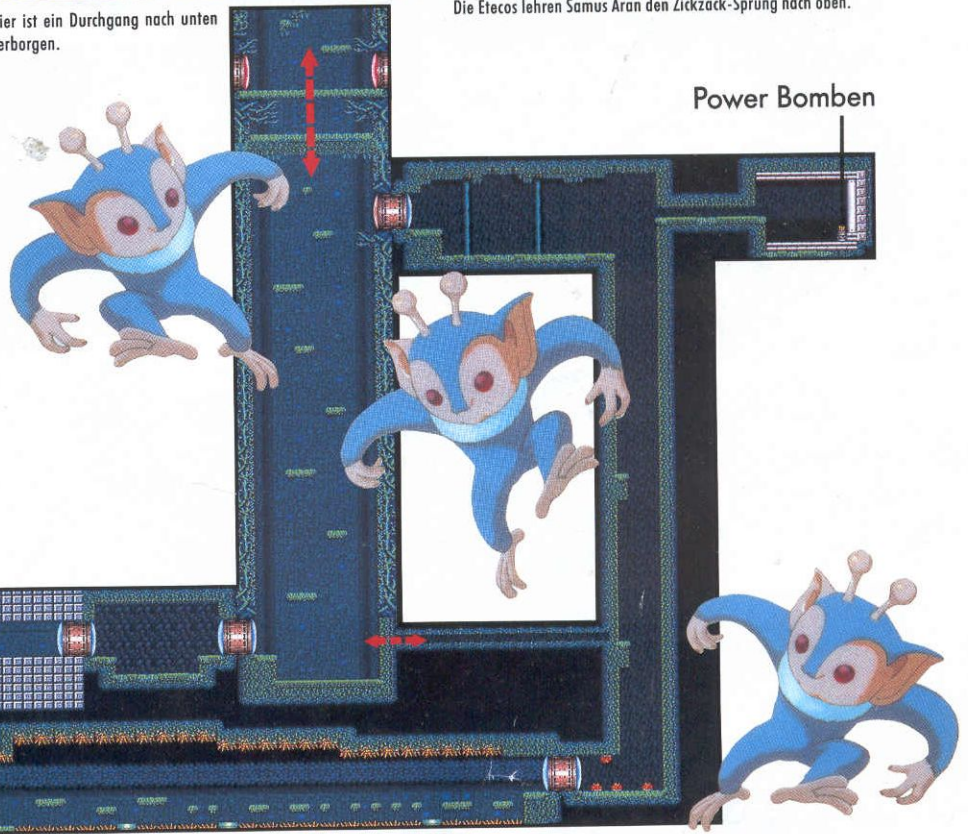


Hier ist ein Durchgang nach unten verborgen.

Die Etecos lehren Samus Aran den Zickzack-Sprung nach oben.



Der Zickzack-Sprung: Drehsprung, rutschen, steuern und wieder springen.



Super Missiles

Energietank

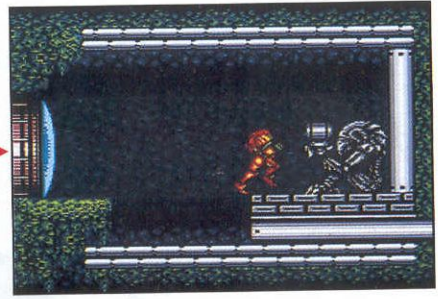
Power Bomben

Speicherstation



NOCH EIN RESERVETANK

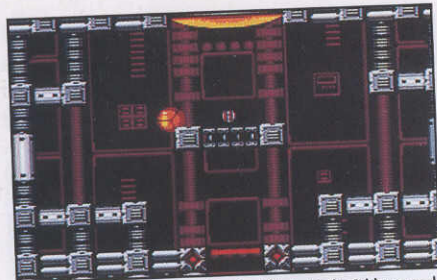
In Brinstar begibt sich Samus Aran zu der Stelle der sich schließenden Hebetüren. Sofort beschleunigt sie mit High-Speed und kann so unter den sich senkenden Türen durchrennen, bevor der Durchgang verschlossen ist. Im Anschluß findet sie einen Raum mit einem zusätzlichen Reservetank. Dieser volle Tank wird sich nach der Einstellung auf AUTO von alleine aktivieren, wenn Samus übrige Tanks leer sind.





DER EINGANG ZUM WRECKED SHIP

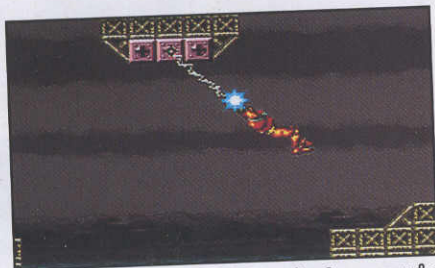
Vor langer, langer Zeit, als auf dem Planeten Erde die Steinzeitmenschen noch in Höhlen lebten, versuchte eine uralte Zivilisation mit einem Raumschiff auf Zebes zu landen. Die Astronauten wollten den Planeten Zebes neu besiedeln. Doch leider geschah bei dem Landeanflug ein folgenschwerer Fehler: Das riesige Raumschiff stürzte auf den Planeten und zerschellte in unzählige Bruchstücke. Und genau zu diesem zerstörten Raumschiff, dem Wrecked Ship, führt nun Samus Arans Weg auf der Suche nach dem entführten Baby-Metroid. Doch der Weg zum Wrecked Ship ist nicht einfach zu finden. Zuerst verläßt Samus Aran den Ausgang von Brinstar und benutzt eine Power-Bombe in Crateria – die Schleusentür zum Wrecked Ship öffnet sich und Samus Aran betritt das neue Areal. Mit dem Grappling Beam hangelt sie sich nach rechts bis zum Eingang des ruinierten Raumschiffes.



Nach dem Zünden einer Super Bombe öffnet sich die Schleuse nach oben.



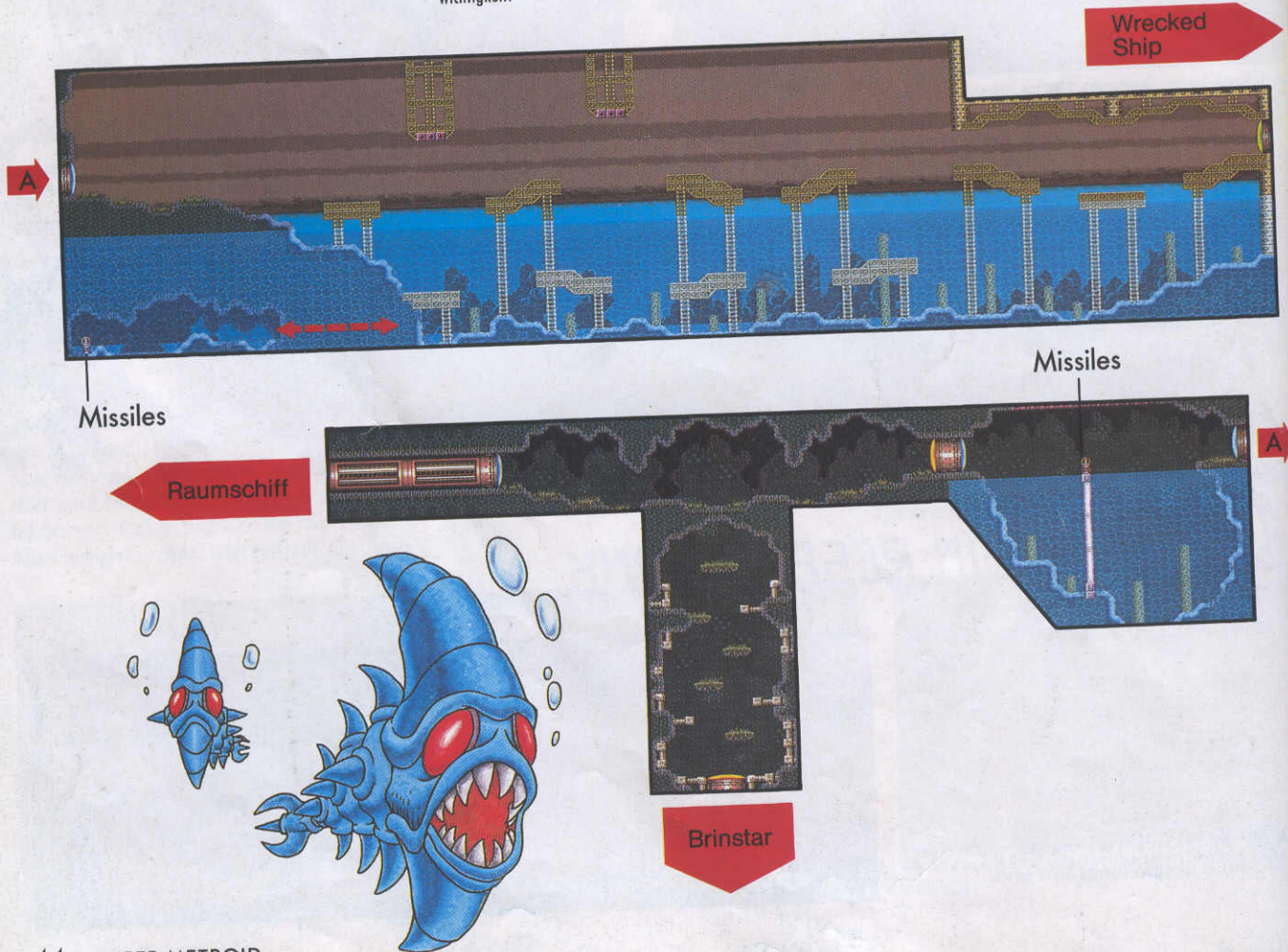
Samus Aran kann hier neue Missiles bekommen. Rechts geht der Weg weiter.



Im Bereich des Wrecked Ship ist der Grappling Beam von großer Wichtigkeit.



Ein Minigleiter dient hier Samus Aran als Ankerpunkt für den Grappling Beam.



Sektor 4

Wrecked Ship



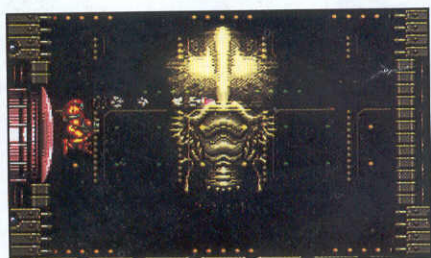
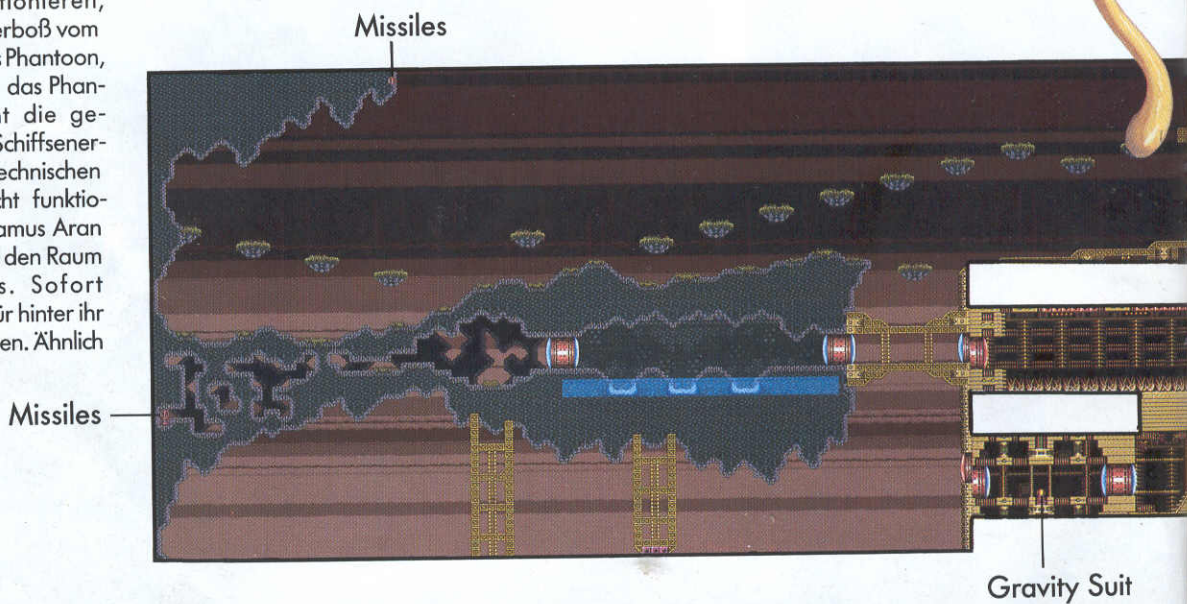
INFO DATA 004

WRECKED SHIP, DAS GESTRANDETE RAUMSCHIFF EINER SEHR ALTEN, UTERGEGANGENEN ZIVILISATION, DIEN T DEN ALIENS VON MOTHER BRAIN ALS UNTERSCHLUPF. DIE VERWINKELTEN GÄNGE EIGNEN SICH SEHR GUT, FALLEN UND HINTERHALTE GEGEN EINDRINGLINGE ZU BAUEN.

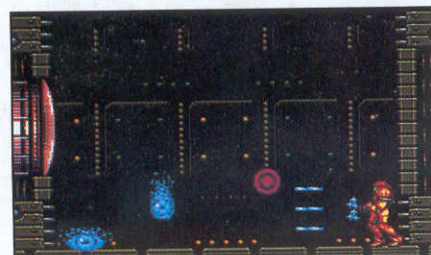
DAS PHANTOON

Langsam betritt Samus Aran das Wrecked Ship und beginnt damit, die Gänge zu untersuchen. Scheinbar alle Gänge sind verlassen und Samus wird nur ab und zu von einem Geist angegriffen. Was ist hier passiert, denkt sie, alles ist absolut leblos. Gibt es hier nichts zu tun? Doch: Eine ganze Menge Zusatzausrüstungen erwarten, von der Kriegerin im Inneren des Schiffes entdeckt zu werden – Missiles, Super Missiles, einen Reserve-Tank und der Gravity Suit. Doch dazu später mehr. Samus Aran sollte daran denken, daß die Speicher-Station und der Karten-Terminal erst dann funktionieren, wenn sie den Oberboß vom Wrecked Ship, das Phantoon, besiegt hat. Denn das Phantoon verbraucht die gesamte restliche Schiffsenergie, so daß die technischen Einrichtungen nicht funktionieren können. Samus Aran geht zielstrebig in den Raum des Endbosses. Sofort schließt sich die Tür hinter ihr und sie ist gefangen. Ähnlich

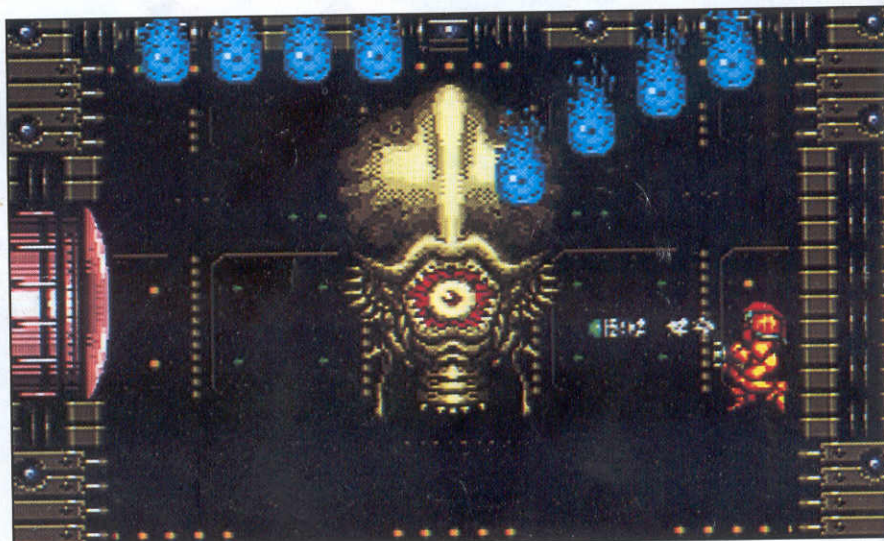
einer schrecklichen Fata Morgana materialisiert sich das angriffslustige Phantoon vor ihren Augen und beginnt sofort, sie anzugreifen. Samus Aran aktiviert ihre Missiles und schießt auf die Kreatur – nichts passiert. Das Phantoon verschwindet wieder, taucht auf und öffnet seinen Körper: Ein Auge erscheint. Samus Aran feuert in das Auge – Treffer! Wütend wehrt sich das Phantoon mit Plasmakugeln. Samus weicht aus, schießt auf die Plasmakugeln und auf das Auge, sammelt Energie und neu erscheinende Missiles ein. Das Ende des Phantoons rückt immer näher.



Das Phantoon läßt sich jetzt nicht treffen.



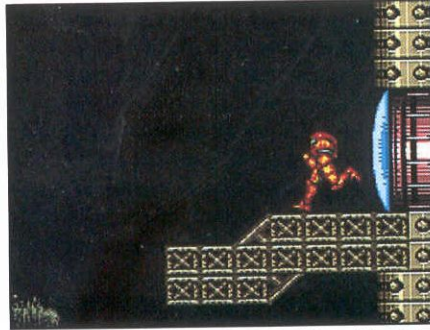
Die Plasmakugeln lassen sich abschießen.



Endlich öffnet das Phantoon sein Zyklopen-Auge. Samus Aran feuert in das Auge, weicht den Plasmakugeln aus oder schießt sie ab.

DER GRAVITY SUIT

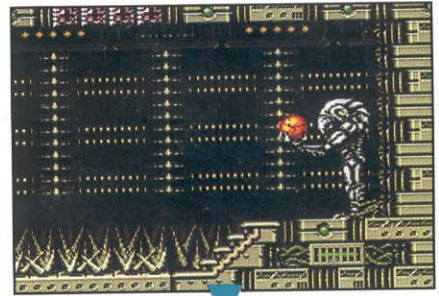
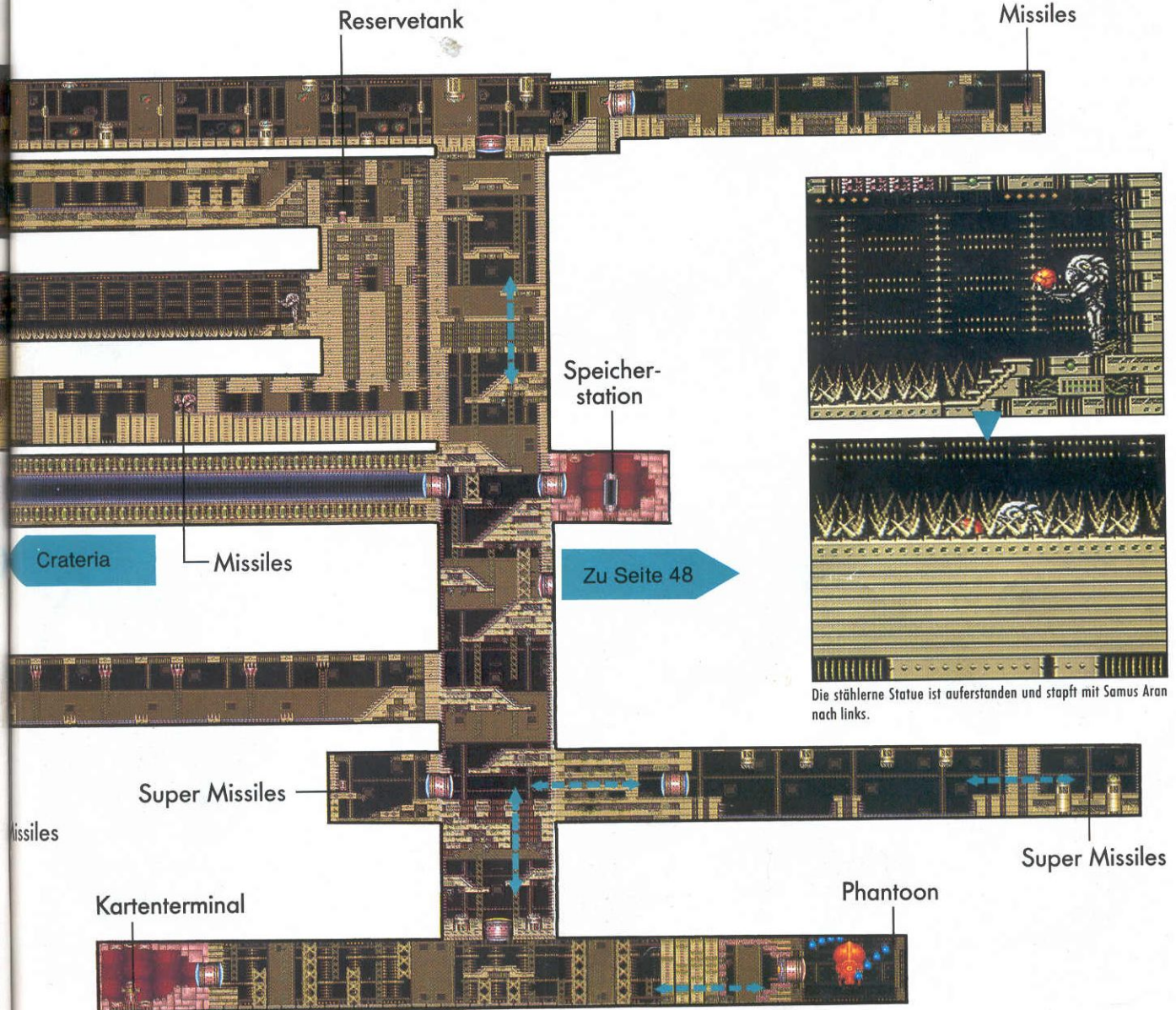
Auf der Suche nach dem Gravity Suit, einem besonderen Schutzanzug mit dem sie sich im Wasser besser bewegen kann, verläßt Samus das Wrecked Ship durch die obere linke Schleusentür. Sie geht weiter nach links und bombt sich an der abgebildeten Stelle nach unten, bewegt sich weiter durch einen schmalen Gang nach rechts und hangelt sich mit dem Grappling Beam bis zu einer stählernen Statue. Samus rollt sich in der Statuen-Hand zum Morphing-Ball zusammen und wird von der auferstehenden Statue bis zum Gravity Suit getragen!



Samus Aran verläßt das Innere des Wrecked Ship auf der Suche nach dem Gravity Suit.



An dieser Stelle muß Samus den Boden aufbomben und sich nach unten bewegen.

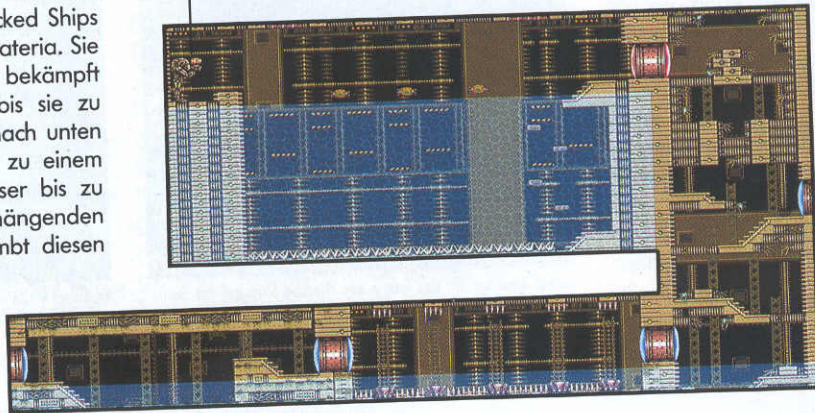


Die stählerne Statue ist auferstanden und stößt mit Samus Aran nach links.

AUF NACH MARIDIA

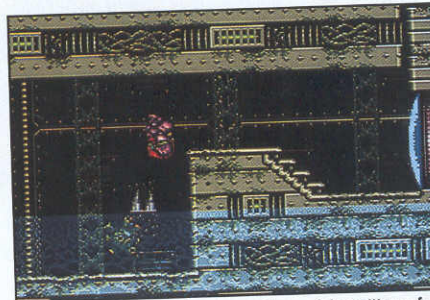
Mit dem Gravity Suit gewappnet, sucht Samus den Weg, der nach Maridia führt. Sie verläßt das Innere des Wrecked Ships durch die rechte Tür Richtung Crateria. Sie hält die Richtung nach rechts bei, bekämpft unterwegs die Wasser-Aliens, bis sie zu einem Schacht kommt, der sie nach unten führt. Dort verwandelt sie sich zu einem Morphing-Ball, rollt unter Wasser bis zu einem Stein, der in der tiefhängenden Decke angebracht ist, und bombt diesen auf. Jetzt kann sie sich aufrichten und durch die Öffnung nach links bis zu einer Schleusentür gehen. Nachdem sie die Schleuse benutzt hat, trifft Samus Aran auf eine neue Schleusentür im Boden, die sie mit einer Power-Bombe aufsprengt. Nun ist der Weg nach unten frei: Sie erreicht den Aufzug, der sie runter nach Maridia bringt.

Energietank

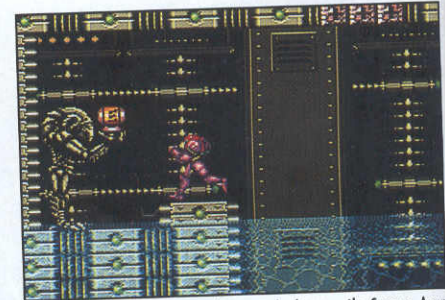


Crateria

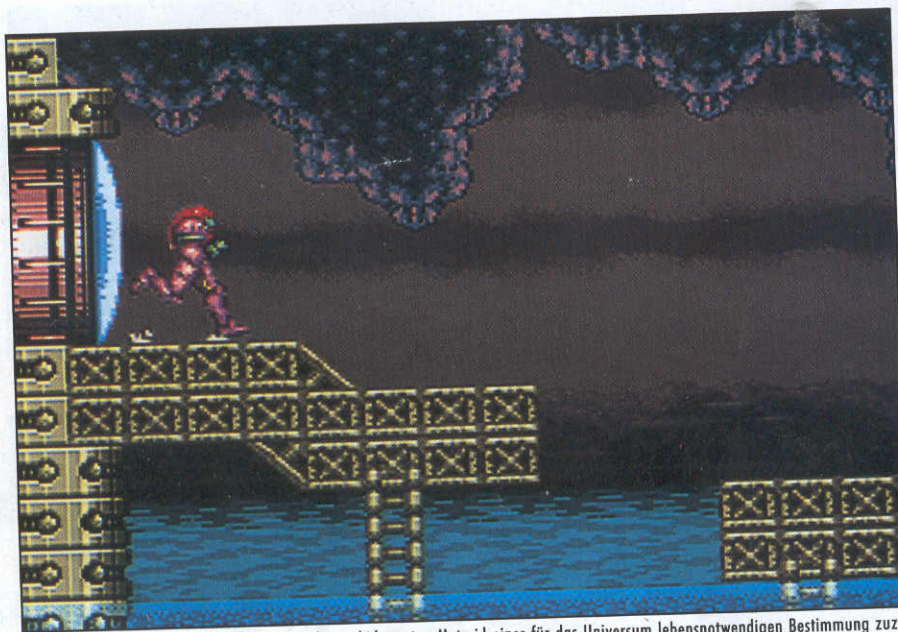
Von Seite 47



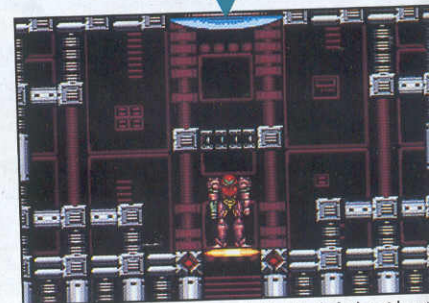
Unterwasser-Aliens versuchen, Samus Aran auf ihrem Weg aufzuhalten.



Einen Energietank in Ehren kann auch die grazile Samus Aran nicht ignorieren.



Unerbittlich in ihrem furchtlosen Bestreben, den gekidnappten Metroid einer für das Universum lebensnotwendigen Bestimmung zuzuführen, kämpft sich Samus Aran weiter.



Es ist geschafft: Der Aufzug nach Maridia befindet sich unter Samus Arans Füßen.

Sektor 5

Maridia



INFO DATA 005

MARIDIA IST DER WASSERSEKTOR VON ZEBES. DIE LANDLEBEWESSEN DES PLANETEN HABEN SICH IM LAUFE DER JAHRE DEN VERÄNDERTEN BEDINGUNGEN IN DIESEM GEBIET ANGEPAßT. EINIGE DER KREATUREN STOSSEN GIFTIGE SEKRETE AUS...



IN DÜSTEREN UNTERSEE-PASSAGEN

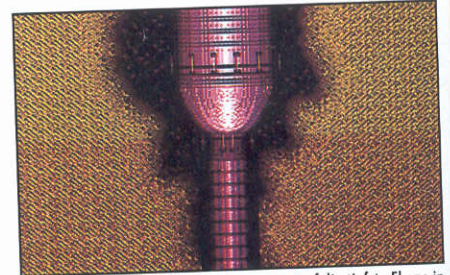
Die Herzfrequenz der Kriegerin erhöht sich langsam, sie hat den Weg in einen neuen Sektor gefunden. Maridia, die Unterwasserzone, lag vor ihr. Was würde sie erwarten? Welchen Gefahren würde sie ausgesetzt werden? Sie wußte es nicht. Dennoch war sie guten Mutes, denn sie wußte, daß ihre Ausrüstung sie schützen würde. Im gesunkenen Schiff hatte sie den Gravity-Suit gefunden, was ihr im Wasser sehr nützlich sein würde. Auch über die Luftversorgung brauchte sich Samus keine Gedanken zu machen. Der in ihren Helm integrierte automatische Sauerstoff-Regulator stellte sich sofort auf den veränderten atmosphärischen Aggregatzustand ein. Nun konnte sie beginnen – ihre Mission ins Ungewisse. Samus befindet sich am Eingang eines Sektors, in den seit langer Zeit kein menschliches Wesen mehr einen Fuß gesetzt hat. Sie erinnert sich an ihre erste Mission, die sie ebenfalls nach Zebes führte. Damals war sie erfolgreich, würde sie es auch diesmal schaffen? Ihr Weg führt sie zunächst nach unten und dann in den ersten westlichen Flügel. Dort führt ein

Verbindungsschacht (A) weiter in die Tiefe. Nun folgt Samus dem Gang gen Osten und findet ein weiteres Teil ihrer Ausrüstung, den Spring Ball. Dieser stellt eine Erweiterung

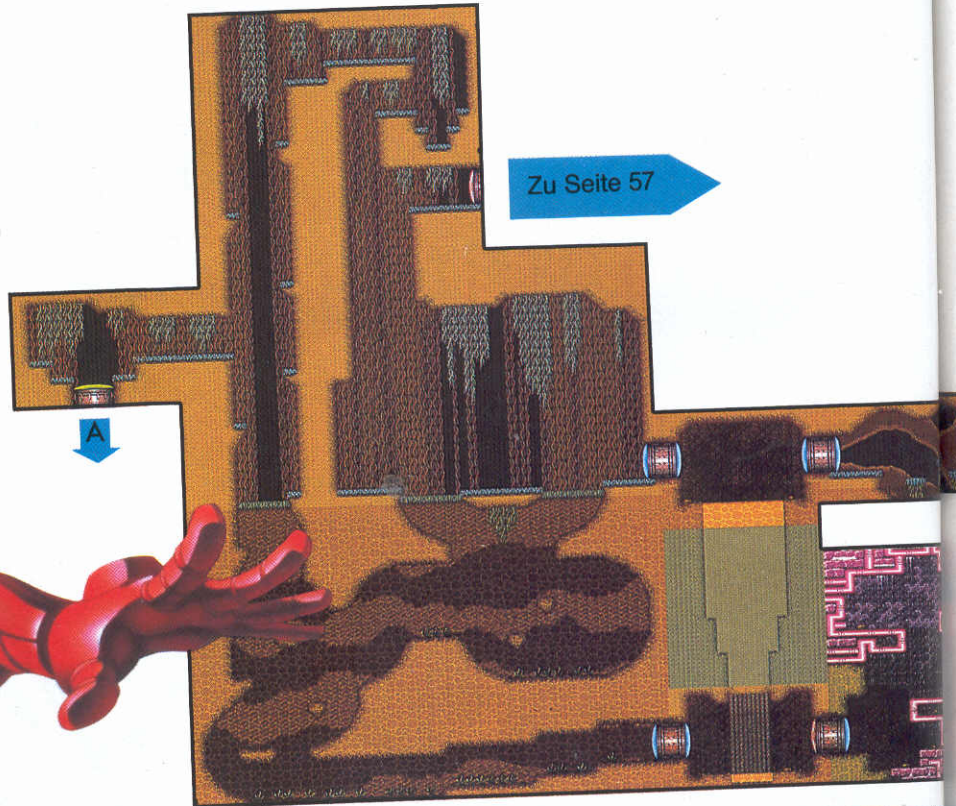
zum Morphing-Ball dar, verstärkt diesen jedoch durch das Morph-Jump-System, das heißt, sie kann nun auch im Kugelzustand springen.



Der westlich gelegene Gang in Maridia führt Samus zu einem Verbindungsschacht.



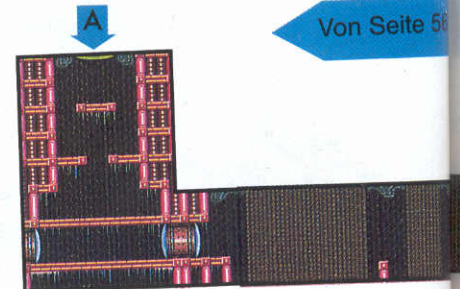
Ein isolierter Verbindungslift bringt Samus auf die tiefste Ebene in Maridia.



Zu Seite 57

Von Seite 56

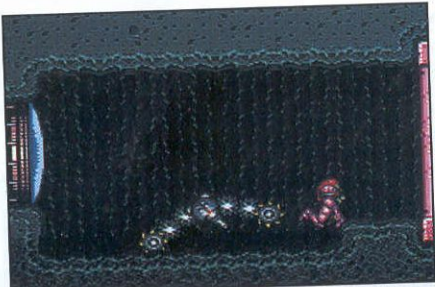
Zu Seite 53



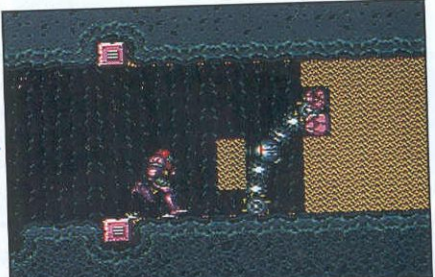


DAS CA15, EIN RAUPEN-INFILTRIZID

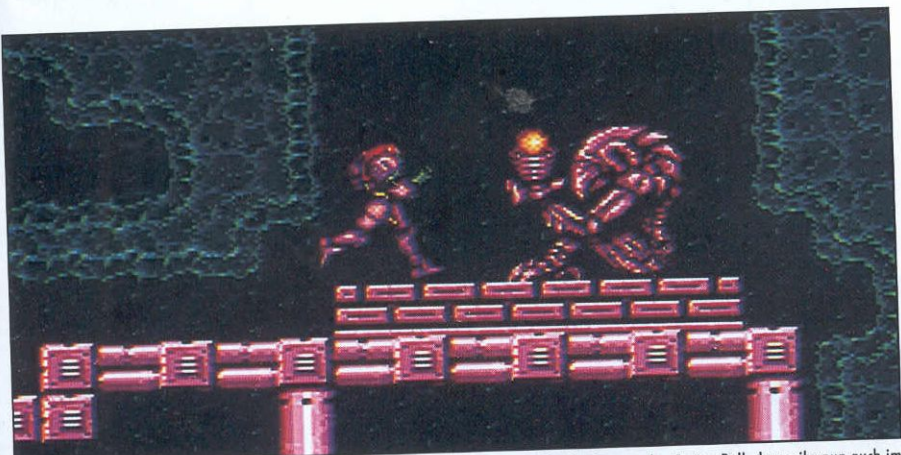
Nachdem Samus den mittleren Komplex der unteren maridianischen Ebene durchquert hat, gelangt die Heldin erneut in einen Gang. Hier trifft sie auf die seltene Vegetation CA15, ein Raupen-Infiltrizid der Wächterklasse. Samus beseitigt den Organismus nicht, setzt aber eine Power-Bombe ein, um die Wand zu zerstören. Nun hilft ihr CA15 weiter, er räumt das Candinium-Gestein hinter der Tür aus dem Weg und macht Samus so den Weg frei.



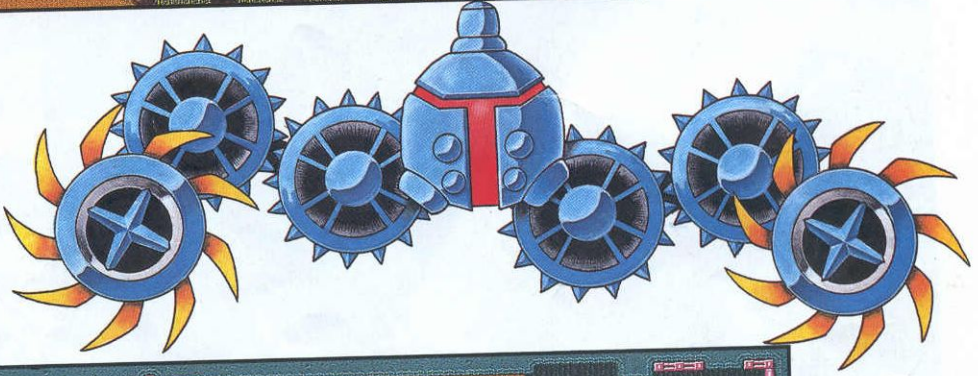
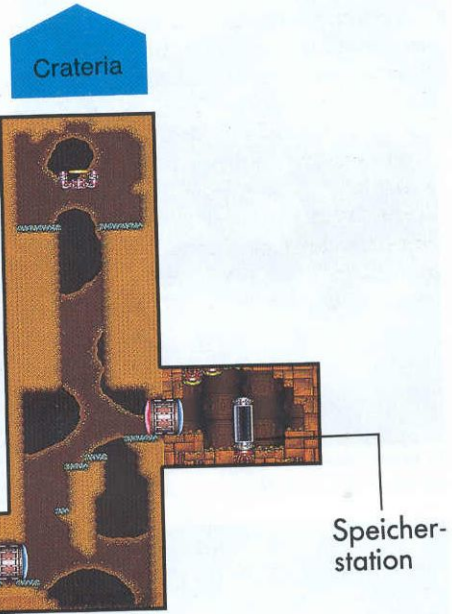
Samus zerstört das Wesen nicht, denn sie ist auf seine Hilfe angewiesen.



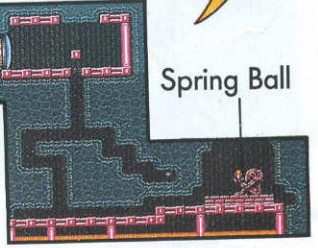
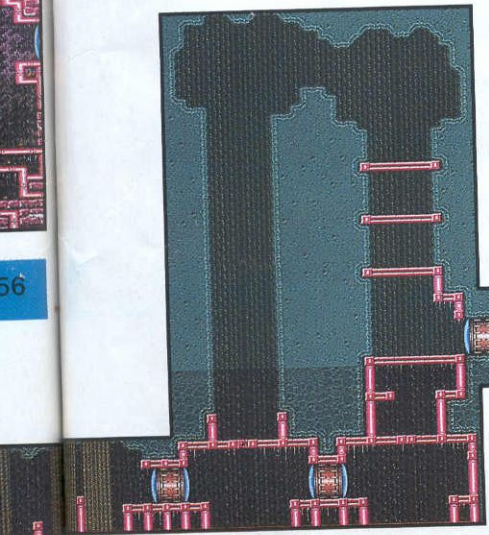
Ist die Wand zerstört, räumt der CA15 das seltene Candinium-Gestein aus dem Weg.



Als Belohnung für die durchgemachten Strapazen erhält Samus im letzten Raum des Ost-Ganges den Spring Ball, der es ihr nun auch im Morphing Stadium ermöglicht zu springen.



Spring Ball

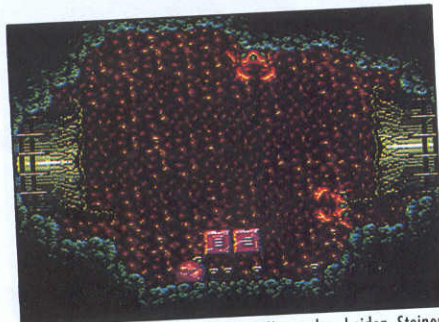




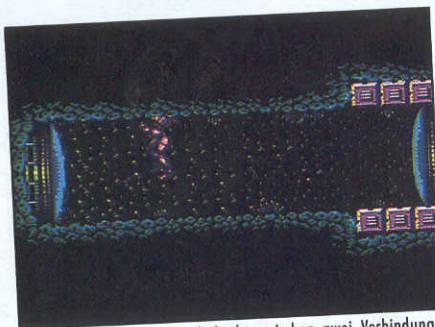
VERBORGENE VERBINDUNGEN

Nachdem Samus den Spring Ball gefunden hat, durchkämmt sie die noch unerforschten Gebiete des Sektors Maridia. Im nördlichen Bereich des Sektors entdeckt die Kriegerin eine Passage, die nach Norfair führt. Vielleicht, so überlegt sie, sollte man noch einmal dahin zurück, um mit der neuen Fähigkeit neue Bereiche zu erkunden. Am anderen Ende von Maridia, südöstlich gelegen, stößt Samus auf eine eigenartige Glaspassage, die zwei Räume miteinander verbindet. Mit einer Power-Bombe zerstört sie die Passage und legt einen Schacht frei, der sowohl nach unten, als auch weit nach oben führt. Außerdem findet sie hier den Ausgang zum Sektor Brinstar. Somit gibt es in Maridia mehrere Passagen, die den Sektor mit anderen Gebieten verbinden. Eine Erkenntnis,

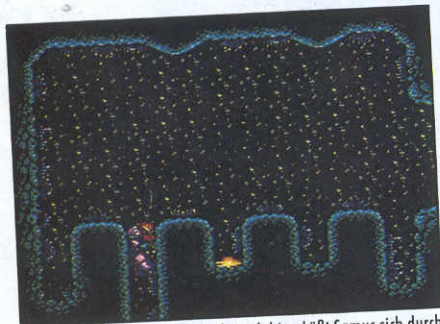
die ihr sicher noch nützlich sein wird, kann sie sich so doch manchen Umweg ersparen. Doch Maridia birgt noch mehr Geheimnisse. Samus setzt ihren Weg fort...



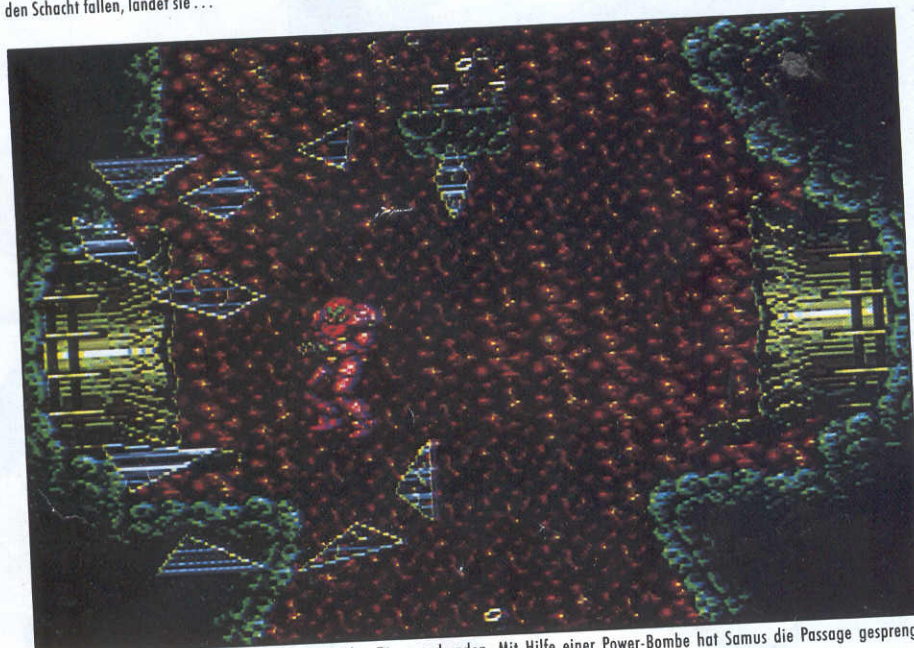
Maridia steckt voller Geheimnisse. Unter den beiden Steinen befindet sich ein Geheimgang.



... in dieser Passage und direkt zwischen zwei Verbindungsschleusen, wo sie zuvor schon einmal war.



Ein weiterer Geheimgang befindet sich hier. Läßt Samus sich durch den Schacht fallen, landet sie...



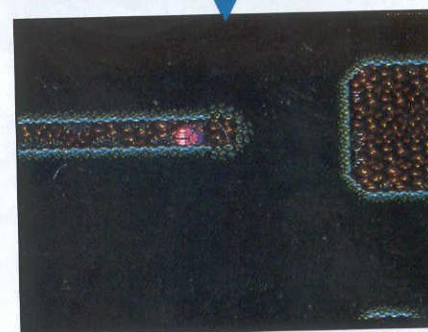
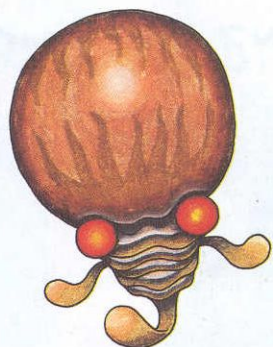
Eine geheimnisvolle Glaspassage hat diese beiden Türen verbunden. Mit Hilfe einer Power-Bombe hat Samus die Passage gesprengt und kann sich nun dem breiten Schacht zuwenden.



Super Missiles

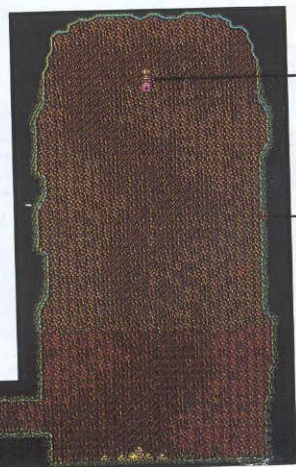
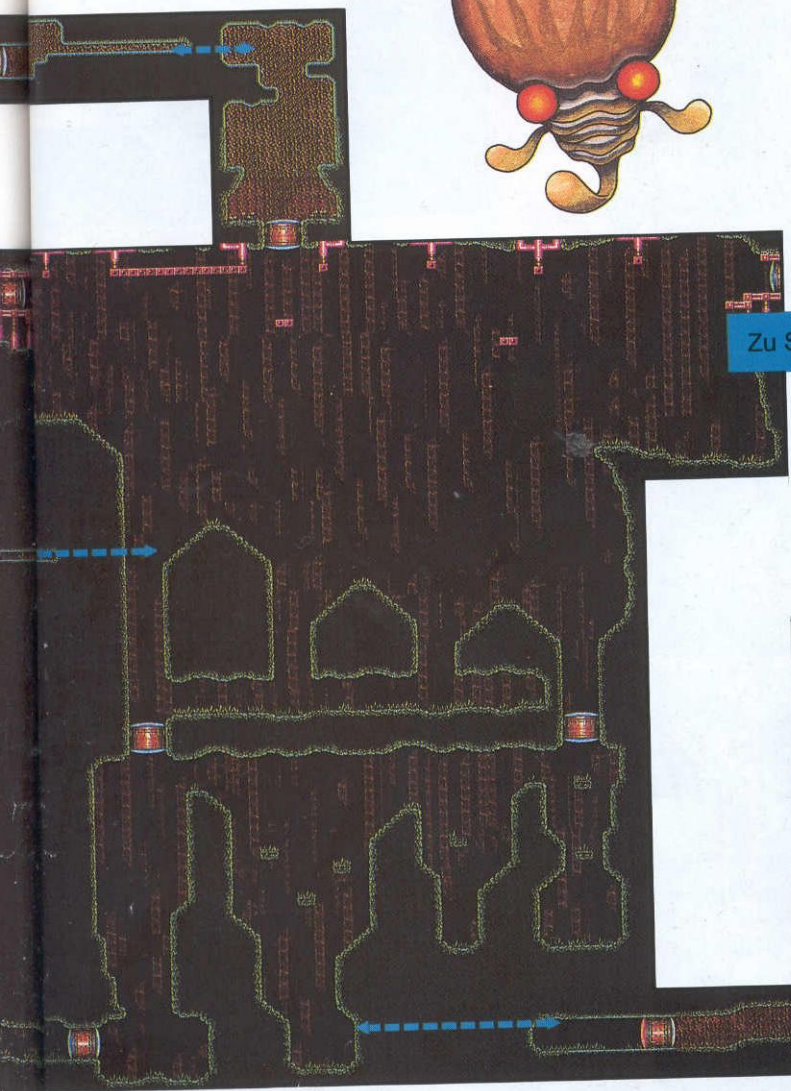
Missiles





Auch an dieser Stelle führt Samus ein Geheimgang weiter. Der Weg führt durch die Wand.

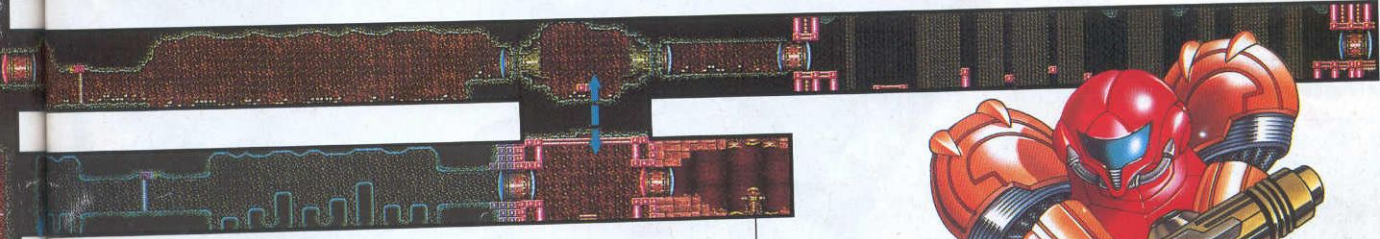
Zu Seite 55



Energietank

Missiles

Von Seite 50



Brinstar

Kartenterminal

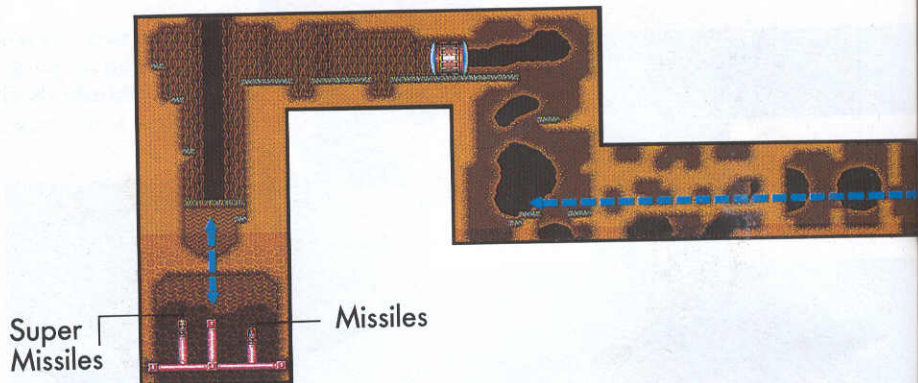
Speicherstation



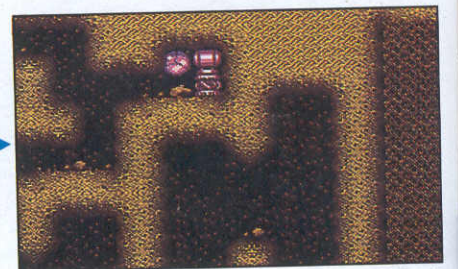


AUSRÜSTUNGSERGÄNZUNG DURCH RESERVETANK

Nachdem es Samus gelungen ist, in den Besitz des Spring Balls zu gelangen, öffnen sich ihr neue Wege. Sie kann nun Passagen durchqueren, die sie zuvor nicht einmal erreichen konnte. Also macht sie sich auf den Weg, die restlichen, unerforschten Gebiete von Maridia zu inspizieren. Ihre Mission wird von immer neuen Gegnern und Vegetationen behindert, auf die Samus jedoch glänzend vorbereitet ist. Ihre ausgezeichnete Ausrüstung und ihre Kampferfahrung schützt die Kriegerin vor überraschenden Angriffen. In einem der südlichsten Schächte von Maridia entdeckt Samus schließlich einen der zusätzlichen Reserve-Energietanks, den sie durch Aktivierung des Spring Balls und mehrmaligem Ausnutzen der neuen Funktion erreichen kann. Sie rollt sich also zum Ball zusammen, springt, gibt nicht auf, springt nochmals ... endlich, ihre Mühe wird belohnt. Freudig fügt sie den Reservetank ihrer Ausrüstung hinzu.



In einem der Südflügel von Maridia kommt Samus nur noch mittels des Spring Balls weiter.



Hier findet sie versteckt in einer der Höhlen den Reserve-Energietank.



DIE HÖHLE DES SERPENTISEKTS

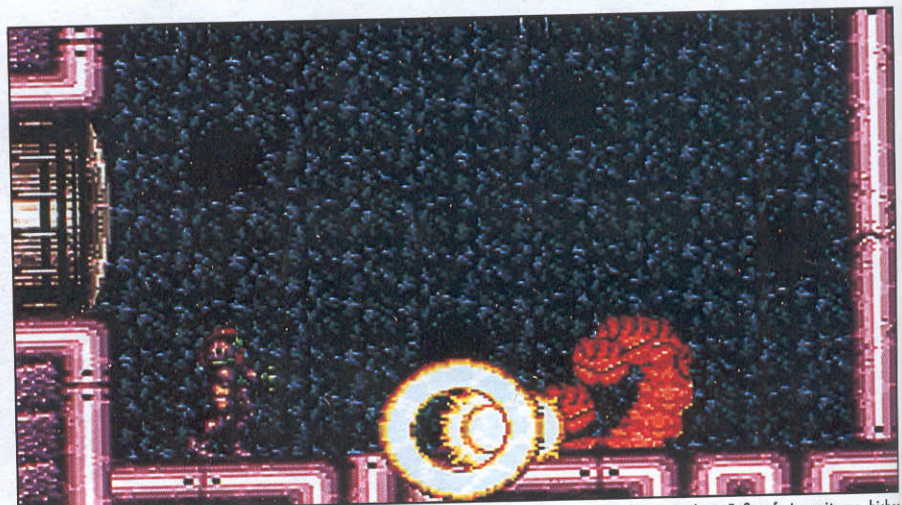
Im maridianischen Hauptkomplex angelangt, wird Samus mit einem Serpentisekt der Zyklus 17 Klasse konfrontiert, genannt Bottown. Der Organismus stellt eine Mischung aus Raupe, Wurm und Giftschlange dar. Das Serpentisekt taucht auf und verschwindet in vier Ausgängen, sein wunder Punkt ist der Schädel. Samus muß sich zunächst auf den Gegner einstellen, denn Bottown erscheint nach keinem bestimmten Schema. Er taucht unberechenbar aus einem der Löcher auf und greift an. Samus setzt ihre Super Missiles ein und visiert den Schädel des

Gegners an. Je öfter sie trifft, desto schneller wird das Monstrum. Schnell entdeckt Samus, daß sie die besten Chancen gegen diese unberechenbare Kreatur hat, wenn sie sich links im Raum postiert, immer bereit, even-

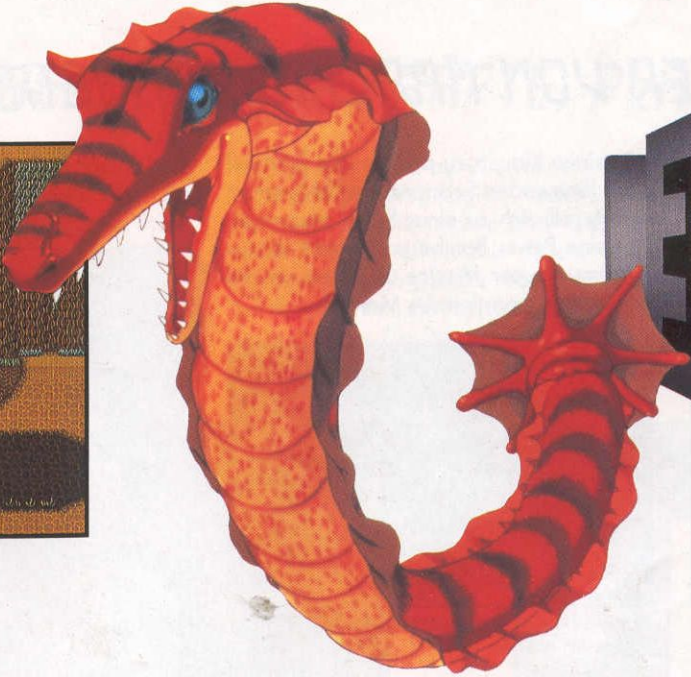
tuellen Attacken auszuweichen. Nach einigen gezielten Treffern, muß sich die Mutantenbrut bereits geschlagen geben. Einmal mehr kann Samus triumphieren.



Ein Serpentisekt der Zyklus 17 Klasse hindert die Kriegerin an der Fortsetzung ihrer Mission.



Mit einigen gezielten Treffern mit den Super Missiles schaltet Samus den Parasiten aus. Nun kann sie ihren Fuß auf ein weiteres, bisher unerforschtes Gebiet von Maridia setzen.

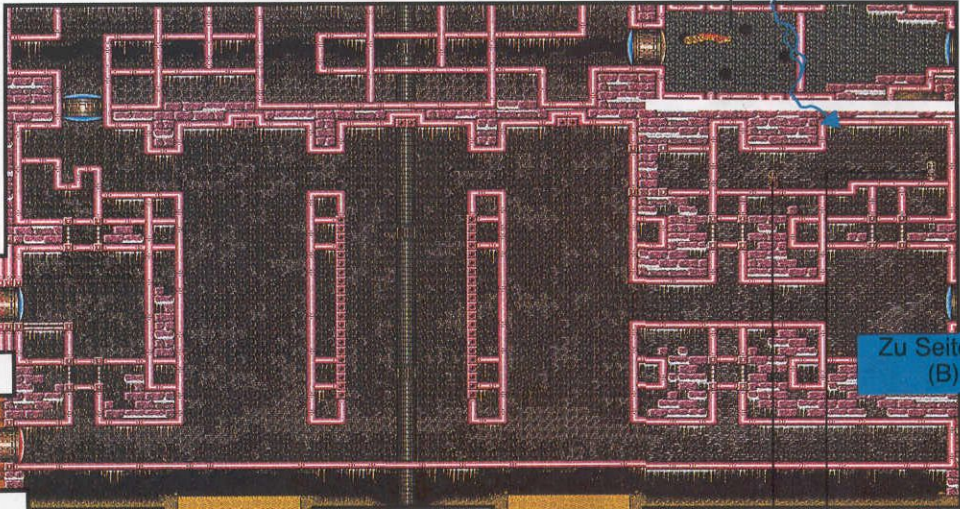
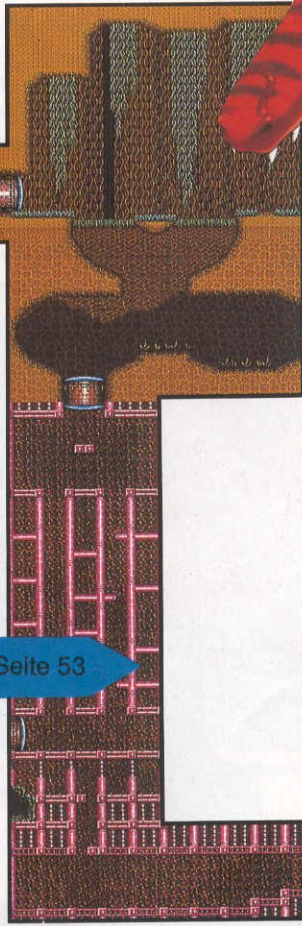


JET JUMP ZUM ZIEL
AN DIESER STELLE IM SEKTOR
5 SIND SUPER MISSILES VER-
BORGEN, DIE SRAUS JEDOCH
NUR MIT EINEM JET JUMP
BERGEN KANN. ANLAUF NEH-
MEN UND ZUM ZIEL „FLIEGEN“!

Serpentisekt

Zu Seite 56
(A)

Von Seite 53



Zu Seite 56
(B)



Speicherstation

Missiles

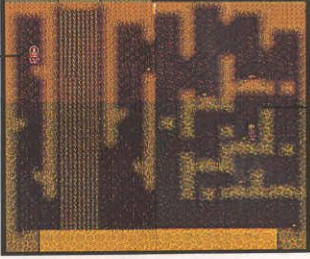
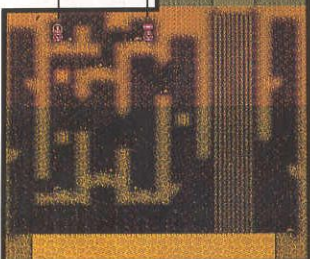
Super Missiles

Reservetank

Missiles

Missiles

Power-Bombe





DER WÄCHTER VON MARIDIA: DRAYGON

Samus hatte das Serpentisekt bezwungen und das Tor zu den dunkelsten Abgründen von Maridia geöffnet. Nun stand sie Draygon, einem Meeresparasektizid der Unikon-Entwicklungsperiode gegenüber. Dieses greift die Heldin sofort an und versucht, sie

mit seinen Klauen zu packen und wirft mit einer lähmenden Substanz. Samus reagiert sofort, rollt sich zu einer Kugel zusammen, legt eine Power Bombe und weicht so aus. Mit ihren Super Missiles attackiert sie die gelben Bauchpartien des Monsters.



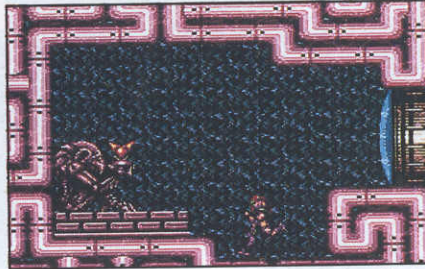
Samus Aran schießt zuerst die Plankton-Kanonen ab.



Sofort greift Draygon an. Er spuckt gefährliche GSKs (Giftsamenkapseln) nach der Heldin.



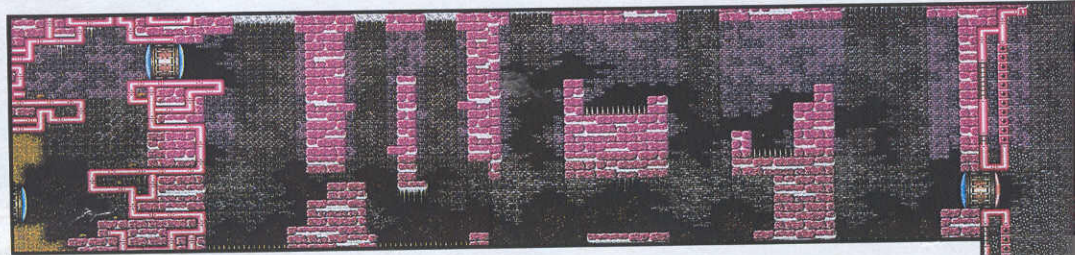
Ein paar gezielte Super Missile-Schüsse auf den sich schnell verfärbenden Bauch Draygons besiegeln dessen Schicksal.



Nach dem Ende von Draygon findet Samus in einem benachbarten Raum die Space Jump-Ausrüstung.



Zu Seite 50



Von Seite 55 (A)



Energietank

Von Seite 55 (B)

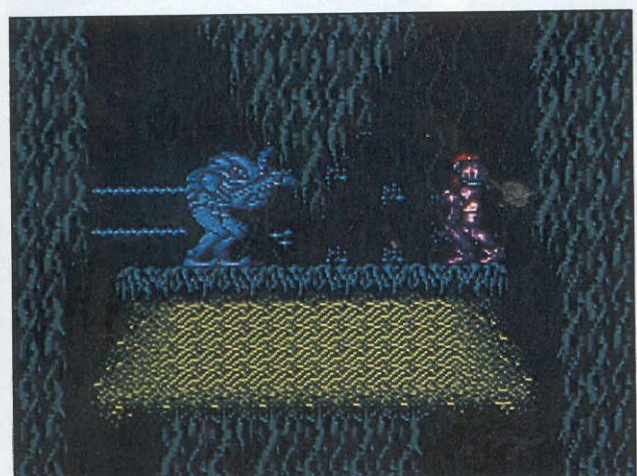




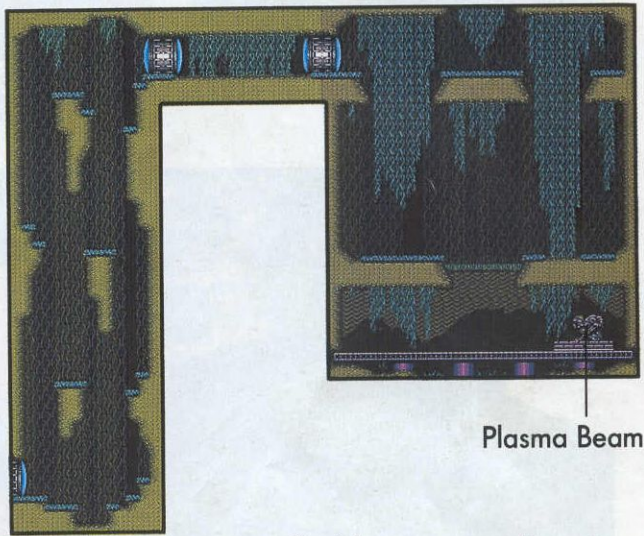
CYBERNETISCHE KRÄFTE: PLASMA BEAM

Der Kampf gegen Draygon hat Samus Aran bis an ihre Grenzen gebracht, aber die Belohnung, der Space Jump, war die Mühe wert. Mit diesem zusätzlichen Ausrüstungsgegenstand ausgestattet, beschließt Samus, ein Gebiet von Maridia zu erforschen, zu dem ihr bisher der Zugang verwehrt blieb. Sie kehrt in die noch unerforschte Zone von Sektor 5 zurück und setzt den Space Jump

ein, um die Höhe zu überwinden. Dann, kurze Zeit dem Weg folgend, findet sie den Plasma-Beam, die stärkste aller cybernetischen Strahlenwaffen. Mit diesem ist es Samus endlich möglich, die roten Space Piraten zu vernichten, die ihren Attacken bislang widerstanden. Die Parasitenjagd kann mit verstärkter Kraft fortgesetzt werden...



Der Plasma Beam, die stärkste der Strahlenwaffen, setzt sich selbst gegen den gefährlichsten Gegner noch durch.

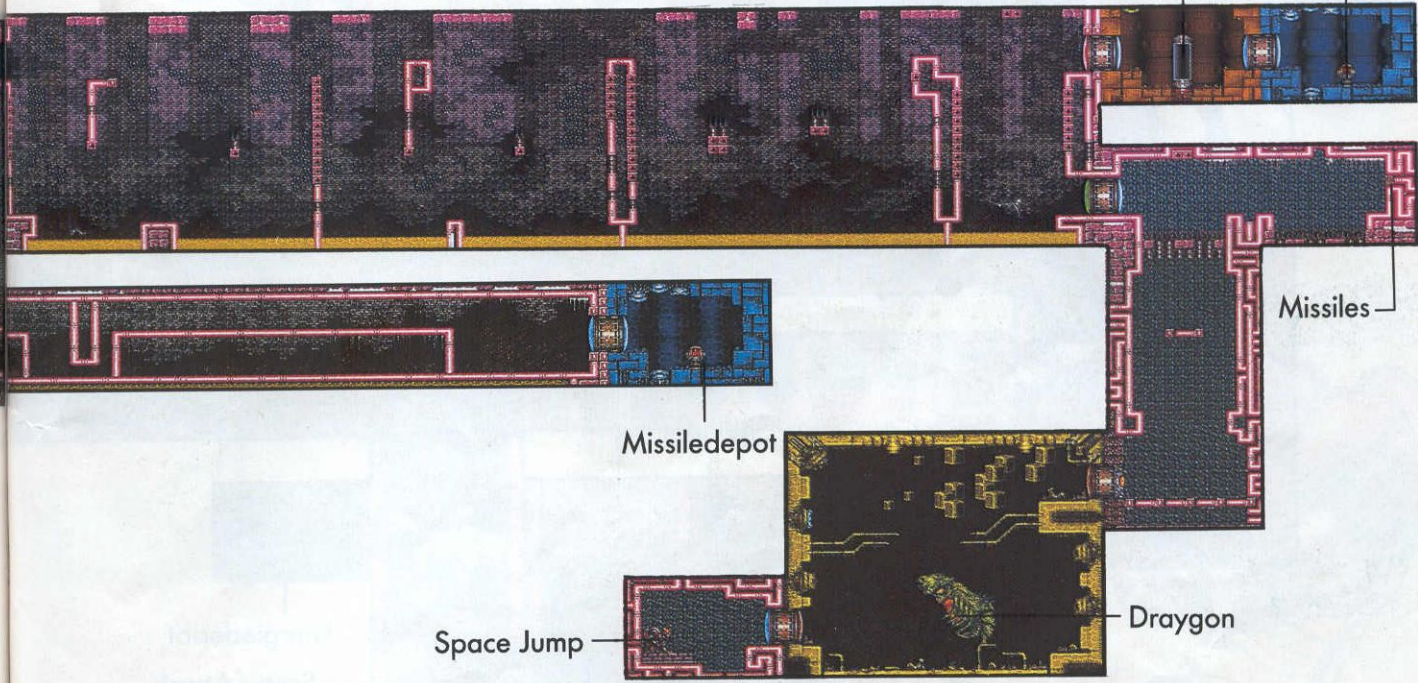


Plasma Beam

Von Seite 50

Speicherstation

Energie-depot



Missiledepot

Space Jump

Draygon

Missiles

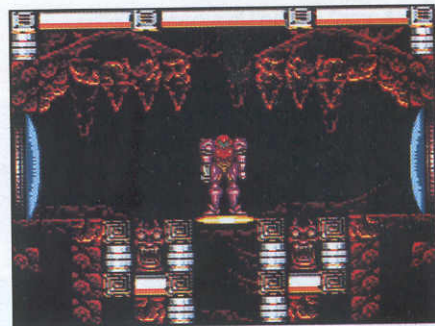


DURCH DIE LAVA NACH NORFAIR

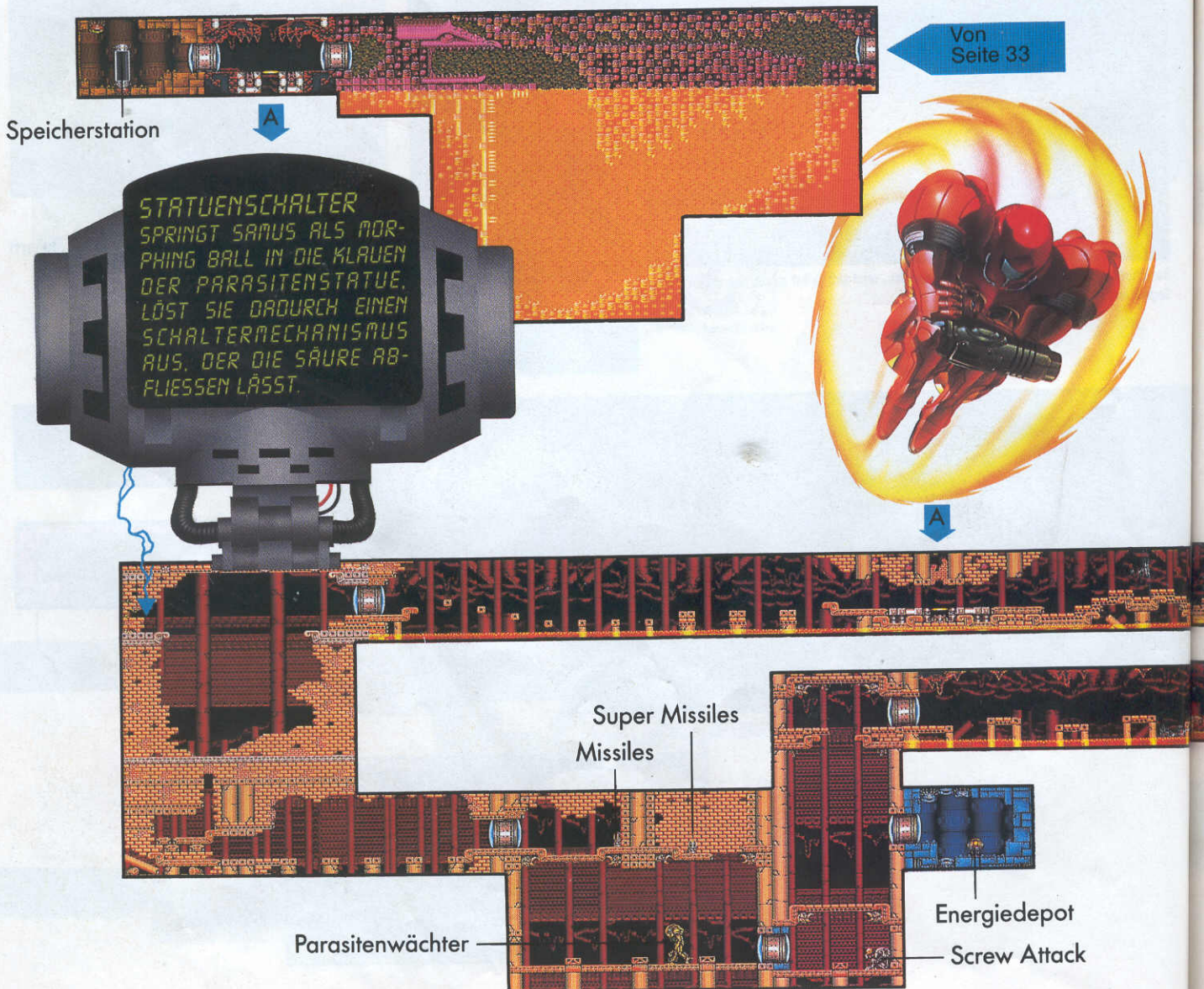
Samus hat sich nach dem schweren Kampf gegen Draygon nach Brinstar zurückbegeben und durchquert nun das Gebiet dieses Sektors, um nach Norfair zu gelangen. Dort nämlich sind noch längst nicht alle Geheimnisse gelüftet. Dank des Gravity-Suits kann sich Samus nämlich nun auch in der Lava bewegen, ohne Schaden zu nehmen. Sie durchquert den Lavasee und entdeckt am anderen Ufer einen Aufzug, der sie nach unten befördert. Die unerforschte Südsektion von Norfair wartet...



Mit Hilfe des Gravity-Suits kann sich Samus in der kochenden Lava bewegen. Am anderen Ufer erwartet sie...



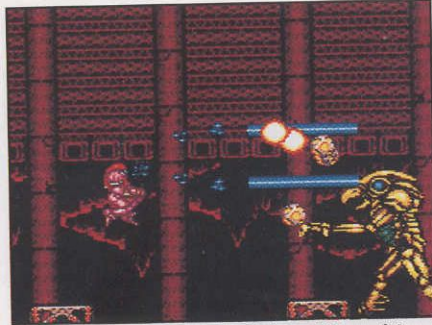
... nicht nur eine Speicherstation, sondern auch der Aufzug, der sie in die Tiefen von Norfair befördert.





PARASITENWÄCHTER SCHÜTZT SCREW ATTACK

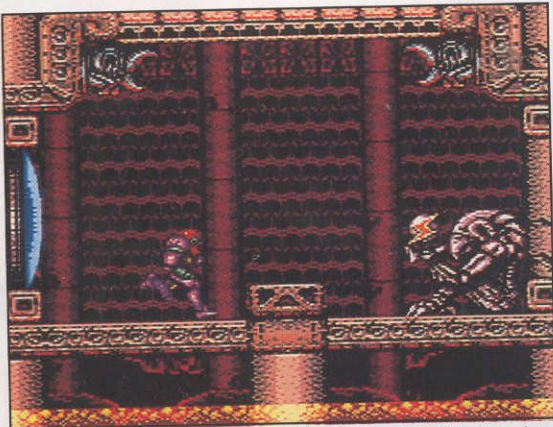
Bevor Samus sich einem der letzten Ausrüstungsgegenstände, der Screw Attack, nähert, bekommt sie es erneut mit einem Parasitenwächter der klonischen Evulgator-Reihe zu tun. Diese Züchtung erweist sich als noch aggressiver und angriffslustiger als die der Evu-0 Reihe. Außerdem ist die Brut schneller als seine Artverwandten. Sie greift Samus mit Giftkeimen an und ist gegen ihre Missiles immun. Samus wählt den Charge Beam, um die Kreatur zu vernichten.



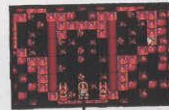
Ein Parasitenwächter der klonischen Evulgator-Reihe greift Samus an. Die Heldin reagiert ...



... mit dem Charge Beam und vernichtet das Wesen schließlich. Sie kann ihren Weg fortsetzen.

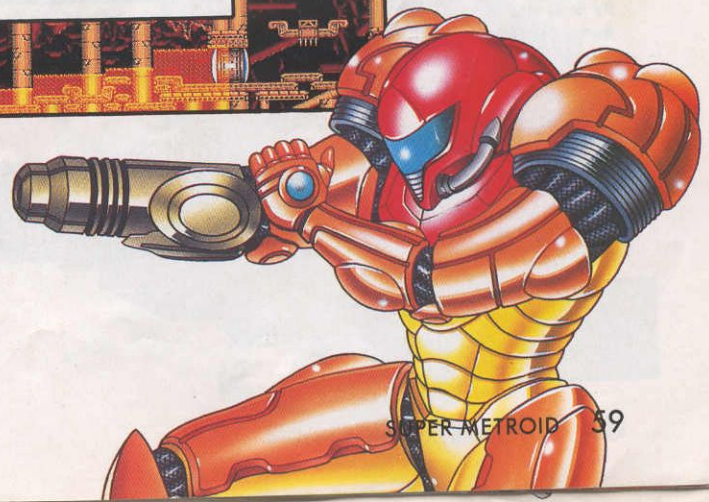


Der Kampf hat sich gelohnt. Samus entdeckt die Screw Attack, die ihren Space Jump cyberelektrisch auflädt.



Missiles

Zu
Seite 60

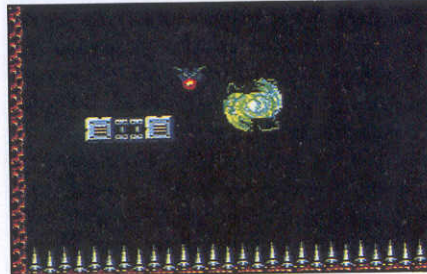




ENERGIEDOSIERUNG MAXIMIEREN



Bevor Samus dem abgefeimten Ridley, der rechten Hand von Mother Brain, gegenübertritt, sollte sie versuchen, die Anzahl ihrer energetischen Rüstungsbehälter zu optimieren. Mit Hilfe der Screw Attack gelangt die Heldin zu dem unten in der Karte eingezeichneten Energietank, den sie in den nächsten, kräftezehrenden Kämpfen mit Sicherheit dringend benötigen wird.



Durch die Screw Attack kann Samus die Plattform erreichen, ohne von den Dornen durchbohrt zu werden.



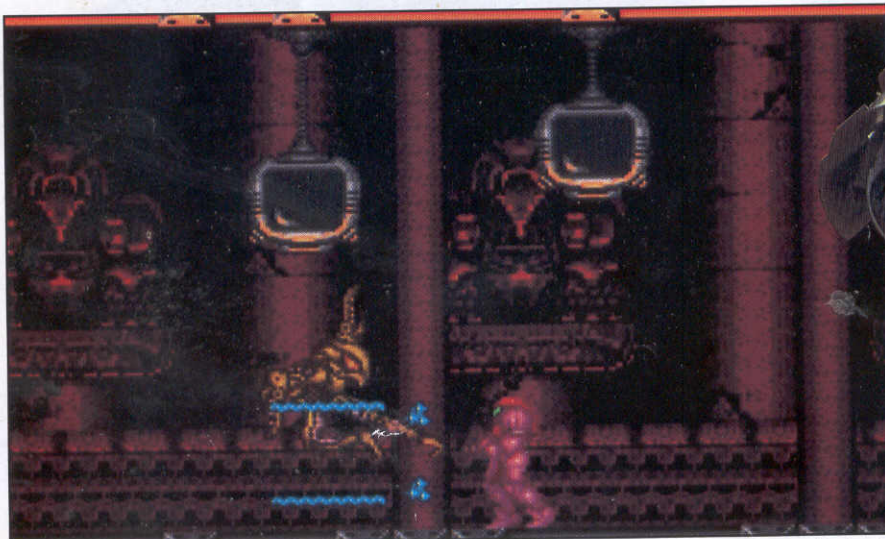
Auf dieser Plattform findet Samus schließlich den Energietank.



LETZTE PRÜFUNG VOR RIDLEY

Nur noch eine letzte Hürde ist zu nehmen, bevor Samus auf den mächtigen Ridley trifft. Erneut stellen sich ihr zwei Parasitenwächter der klonischen Evulgator-Reihe entgegen. Diese Kreaturen sind die bisher am besten entwickelten Wesen ihrer Art. Ihre Angriffspalette ist breit gefächert: Die Mutanten

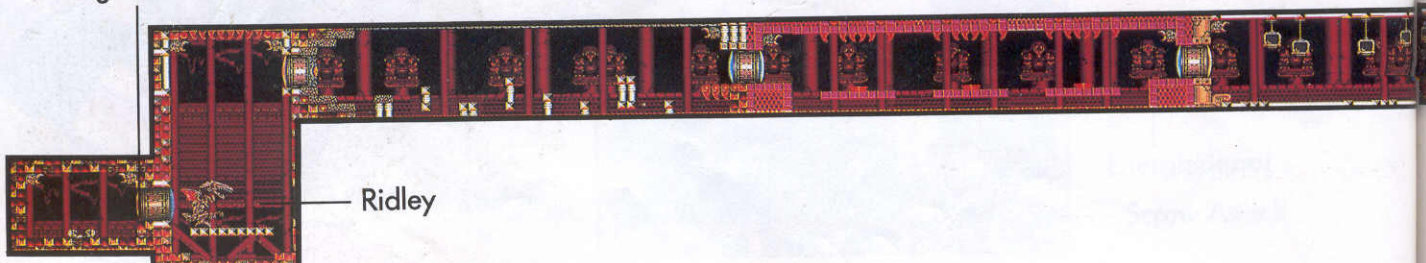
greifen mit Bumerange an und beherrschen einen gefährlich unberechenbaren Sprungkick. Sie sind nur in einem ganz bestimmten Moment verwundbar, dann nämlich, wenn sie ihre Farbe ändern und gelb werden. Das ist die Gelegenheit für Samus, sie zu treffen und zu vernichten.



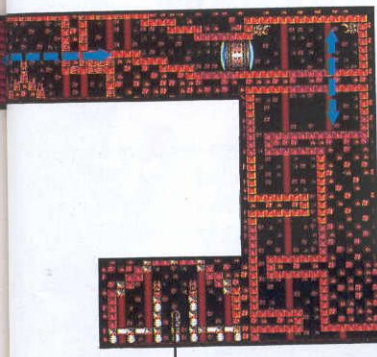
Die Garde von Ridley erwartet Samus bereits. Die Parasitenwächter sind keine leichten Gegner und nur in einem ganz bestimmten Moment verwundbar.



Energietank



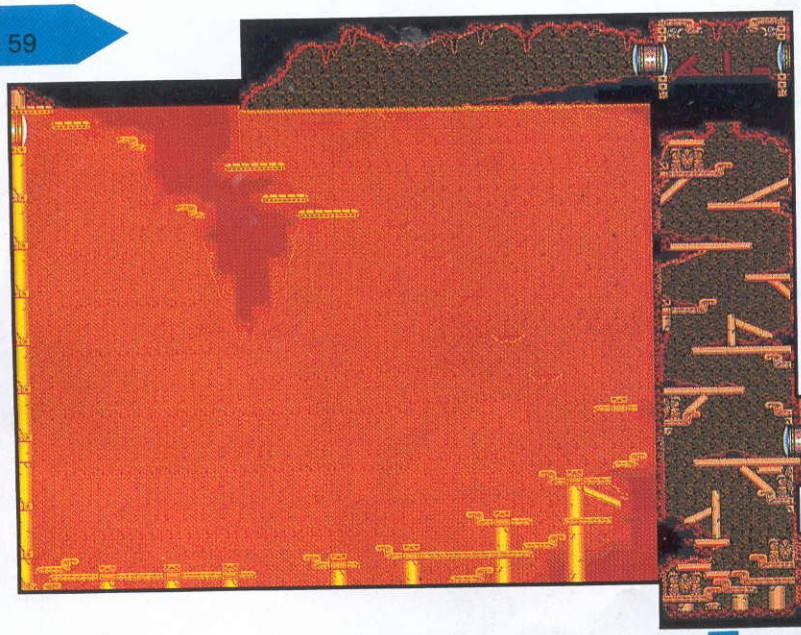
Ridley



Missiles

Missiles

Von Seite 59



A

A

Speicherstation

Power Bomben

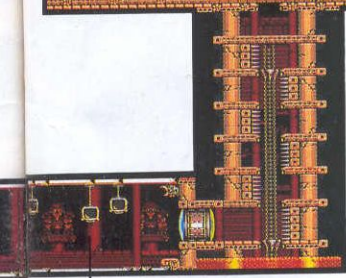


Power Bomben

B

B

Energietank



Parasitenwächter



POWER-ATTACKE
NACHDEM SAMUS AUF DER
STATUE GELANDET IST, MUSS
SIE IN DIE LINKE UNTERE
ECKE SCHIESSEN. DIE 50
AKTIVIERTE PLATTFORM
HILFT IHR, IN DEN GANG ZU
ROLLEN.



AM ZIEL: DAS DUELL MIT RIDLEY

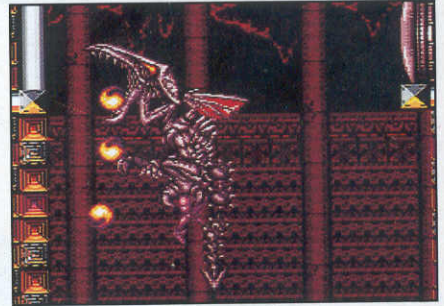
Es war geschafft, Samus hatte die Parasitenwächter nach erschöpfendem Kampf bezwungen und war anschließend dem langen Gang gefolgt, der die Kriegerin in einen düsteren, großen Raum bringt. Augen der Dunkelheit scheinen jeden ihrer Schritte zu verfolgen. Samus versucht, sich nichts anmerken zu lassen. Noch einmal überprüft sie alle Systeme ihrer Ausrüstung, alles funktioniert einwandfrei... Plötzlich tauchen sie auf, glühende Augen, die Samus zu durchbohren scheinen. Noch kann die Kriegerin nur vermuten, zu welchem Wesen das Augenpaar gehört, doch ein markerschütternder, unmenschlicher Schrei gibt ihr die Gewißheit, daß es sich nur um einen Gegner handeln kann: Ridley, der Entführer des letzten Metroid-Exemplars. Samus reagiert blitzschnell und setzt die Missiles oder den Charge Beam gegen den Parasitenbrüter ein. Sie weiß, daß alle Körperteile

von Ridley verwundbar sind, ausgenommen der peitschenartige Schwanz. Schließlich steht sie dem ruchlosen Piraten nicht zum ersten Mal gegenüber. Bereits zu Beginn ihrer Mission im Weltraumlabor hatte sie das zweifelhafte Vergnügen einer Begegnung. Mit einigen geschickten Space-Jumps

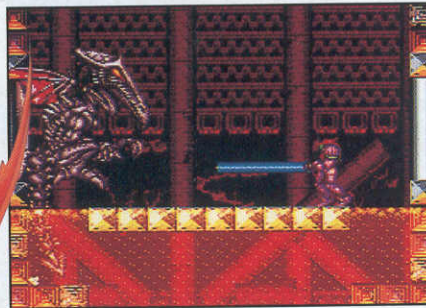
weicht Samus den Attacken des Gegners aus und vernichtet ihn schließlich. Das Duell hat sie für sich entschieden. Doch ihre Hoffnung, nun auch den Baby-Metroid wieder in Sicherheit bringen zu können, zerschlägt sich. Ridley hatte ihn irgendwo anders versteckt. Aber wo?



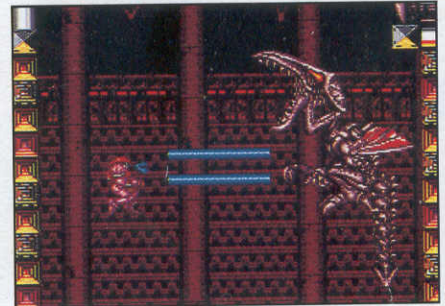
Ridley erscheint und will Samus endgültig vernichten. Doch die Kriegerin ist vorbereitet.



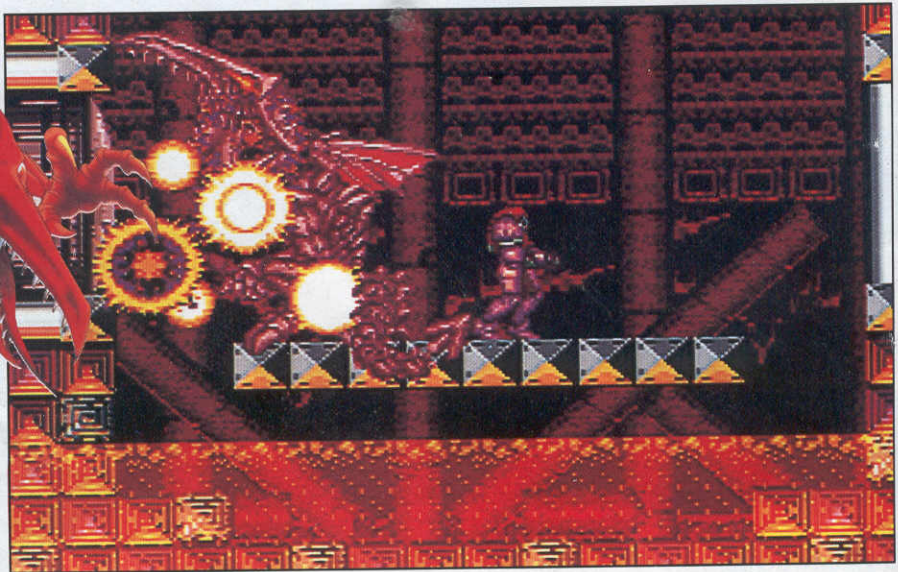
Begleitet von Feuerangis setzt Ridley seinen Peitschenschwanz ein, um Samus zu treffen.



Der Charge Beam oder die Missiles sind gegen Ridley wirkungsvoll.



Die Parasitenbrut ist überall verwundbar, nur nicht am peitschenden Schwanz.

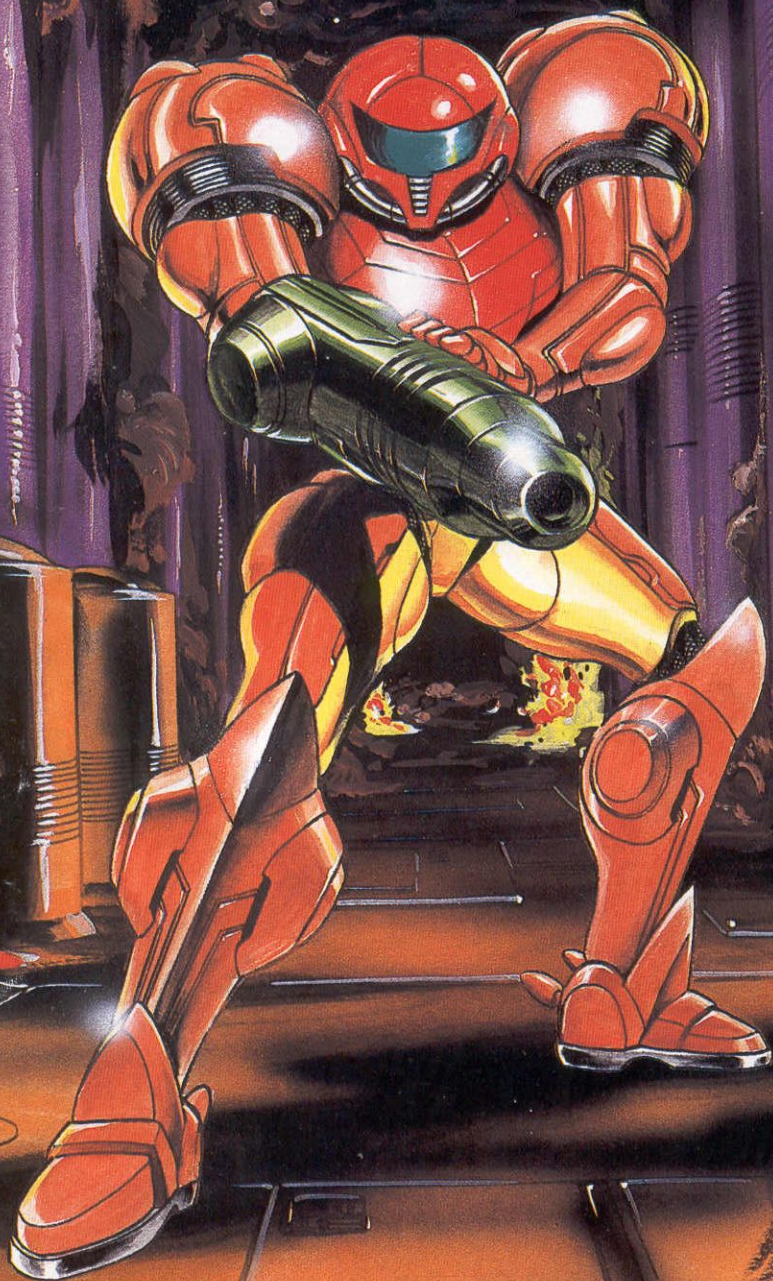


Ridley ist Geschichte. Doch das Baby-Metroid ist irgendwo anders versteckt. Samus macht sich auf die Suche nach... Mother Brain!



Sektor 6

Tourian



INFO DATA 006

TIEF IM INNEREN DES PLANETEN CEBES, VON GEWALTIGEN GESTEINS-
MASSEN SICHER GESCHÜTZT, VER-
BIRGT SICH DIE BEFEHLSZENTRALE
DER WELTRAUMPIRATEN MIT MOTHER
BRAIN AN DER SPITZE. DER NAME DIE-
SER PIRATEN-STADT IST TOURIAN.



EIN UMSTÄNDLICHER WEG

Nach dem kräftezehrenden aber erfolgreichen Kampf gegen Ridley geht Samus Aran erst einmal zurück zu ihrem Raumschiff, um neue Kraft zu tanken und die bisher erreichten Erfolge abzuspeichern. Den langen Weg durch Crateria nimmt sie dafür gern in Kauf. Mit ihrem neu erlernten Space Jump schwingt sie sich rotierend in die Lüfte, hoch und höher, bis sie rechts oben von ihrem Raumschiff aus gelegen neue Gegenstände findet, die sie dankbar ihrer Ausrüstung beifügt. Nun kann es weitergehen, denkt sie, immer das Baby-Metroid in Gedanken vor Augen. Sie begibt sich flugs zu der aus verschiedenen Oberbossen zusammengesetzten Statue in Brinstar. Kurz nachdem sie die gewaltig große Statue erreicht hat und sie fast ehrfürchtig betrachtet, beginnt diese sich zu reaktivieren: Mit gewaltigem Getöse ebnet die Statue einen freien Weg zu einem Aufzug nach Tourian. Samus Aran zögert nicht lange und betritt den Lift. Mit leisem hydraulischen Summen setzt sich der Aufzug nach unten in Bewegung: Die letzte Schlacht um das Baby-Metroid steht bevor.



Mit der Space-Jump-Technik erreicht die Weltraumjägerin neue Fundstellen.



Ein zusätzlicher Energietank erhöht Samus Arans Überlebenschancen.



Das riesige Alien macht den Weg für die mutige Samus Aran frei.



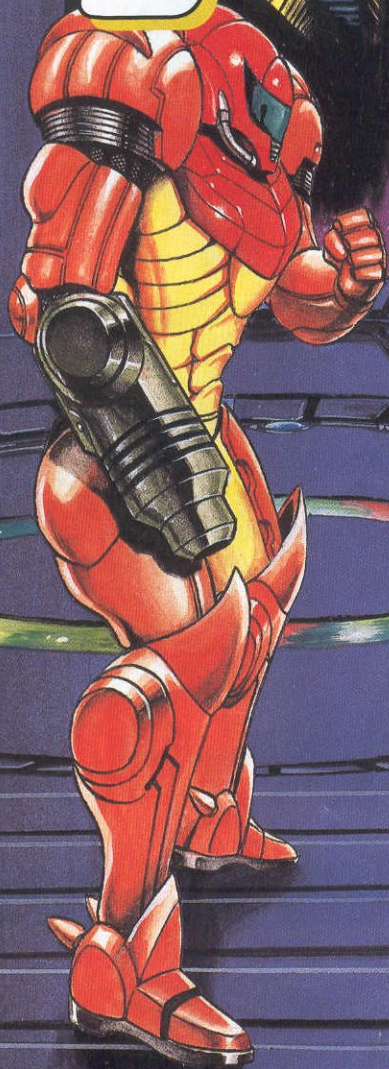
TOURIAN WARTET...

...und das Duell mit Mother Brain um den Metroiden wird eines der härtesten sein, das Samus je in ihrer ruhmreichen Geschichte als Weltraumkämpferin ausgefochten hat. Aber sie wird nicht zurückweichen, sondern ihre

ganze Erfahrung und Intelligenz in die Waagschale der universellen Gerechtigkeit werfen: Mother Brain muß besiegt werden – zuviel steht auf dem Spiel! Nicht zuletzt das Wohl des Metroids.



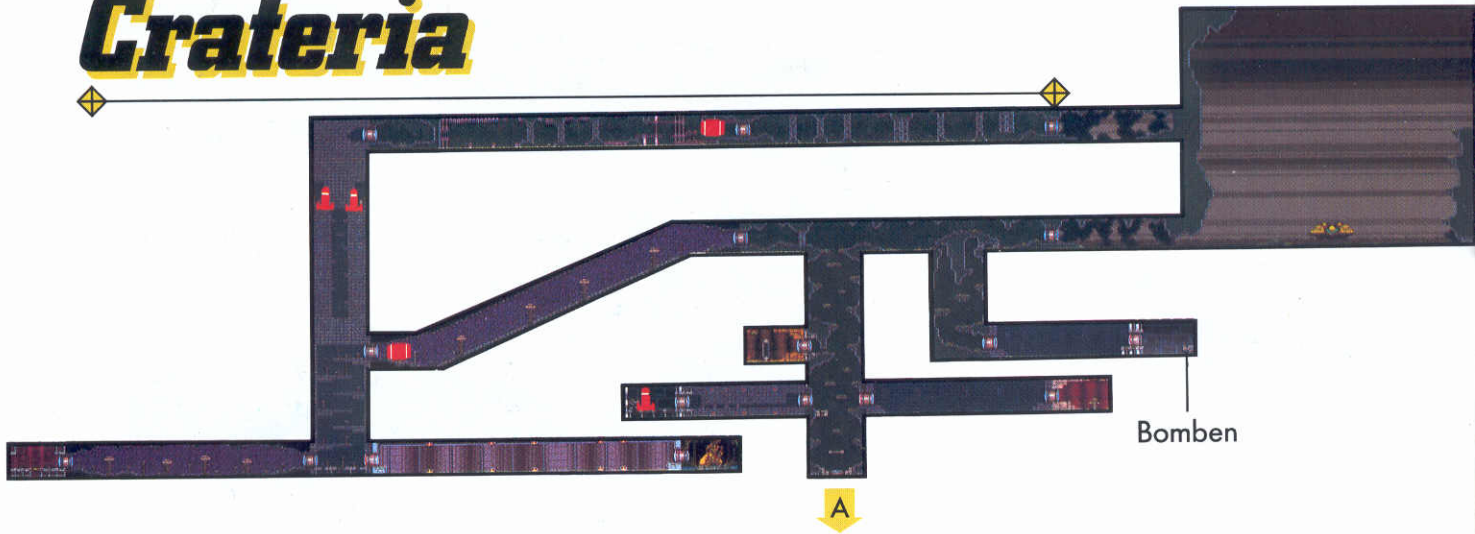
Geheime Wege



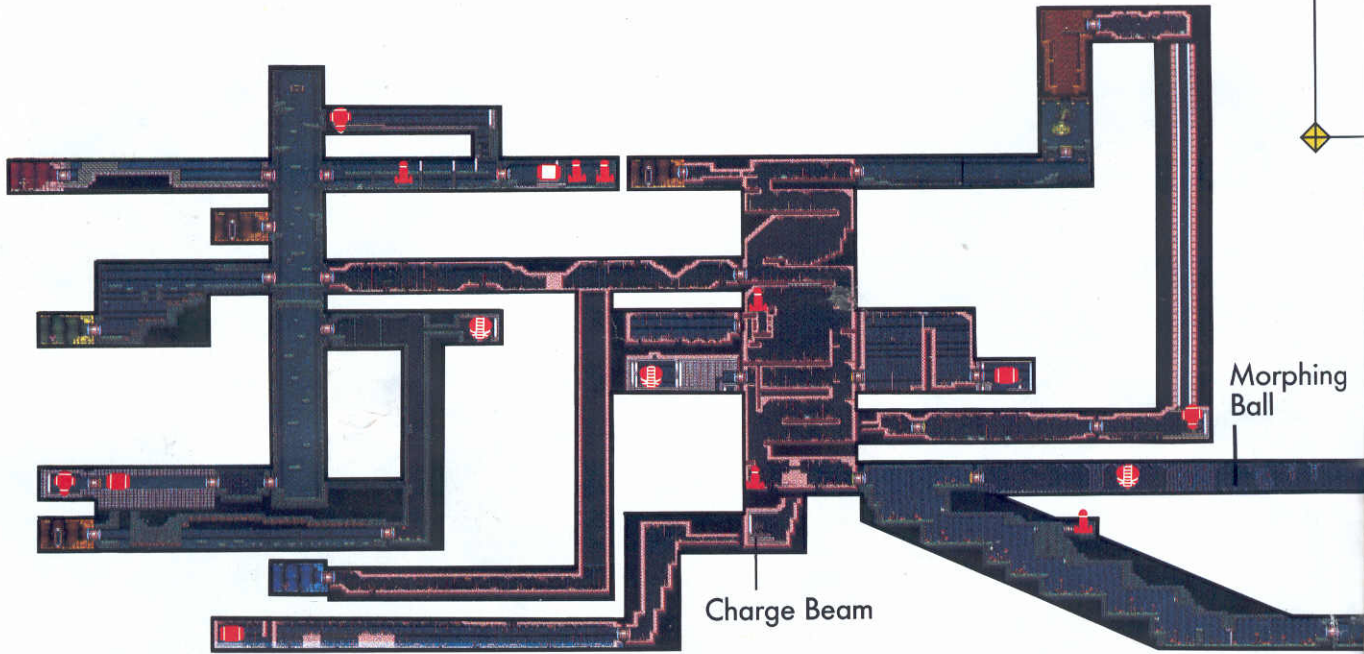
INFO DATA 007

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN SIND
DIE LABYRINTHE ALLER SEKTOREN
MIT GEHEIMGÄNGEN, GEGENSTÄNDEN
UND DURCHGÄNGEN ABGEBILDET.
IHR SOLLTET ALLERDINGS NUR IM
NOTFALL EINEN KURZEN BLICK AUF
DIE KARTEN WERFEN.

Crateria



Brinstar



COMPLETE SEKTOR DATA:

Sektorname: Brinstar

Struktur: Wald, Urwald

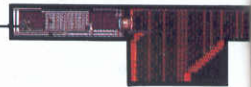
Sektorboss: Kraid

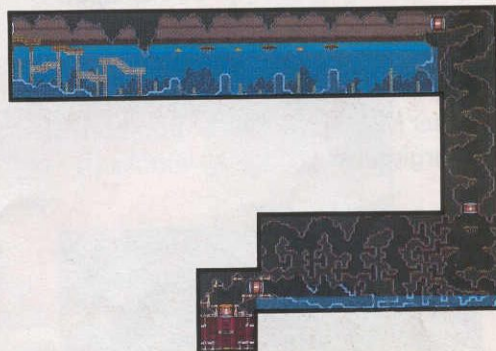
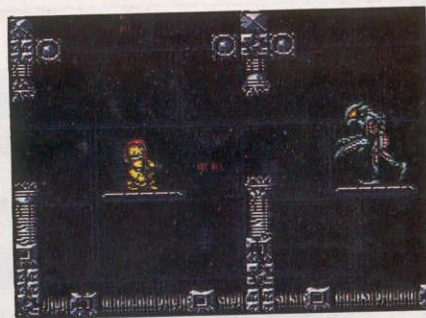
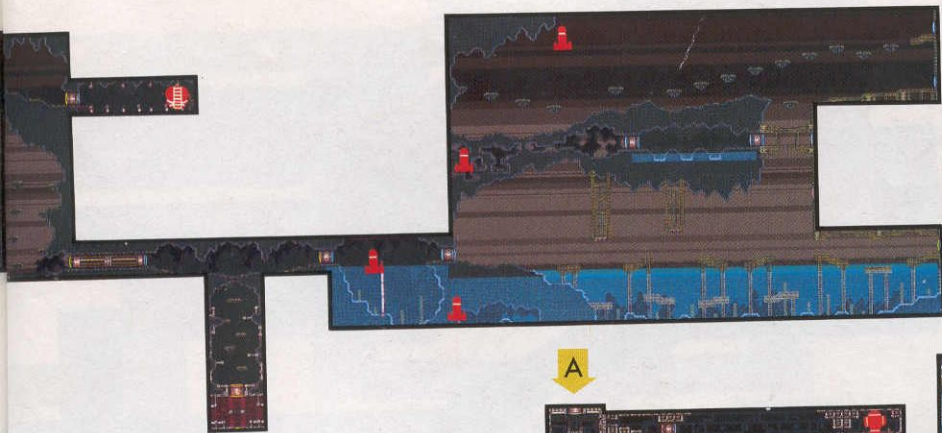
Ausrüstung: Charge Beam, Morphing Ball, X-Ray Scope, Spazer, Varia Suit

Waffen & Tanks: Missiles (12), Super Missiles (3),

Power-Bomben (5), Energietanks (5), Reservetanks (1)

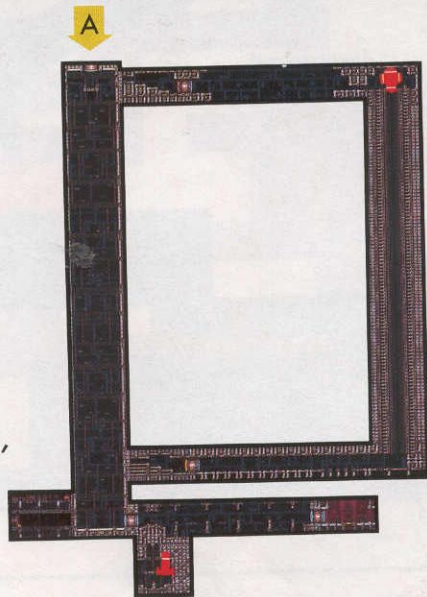
X-Ray Scope





COMPLETE SEKTOR DATA:

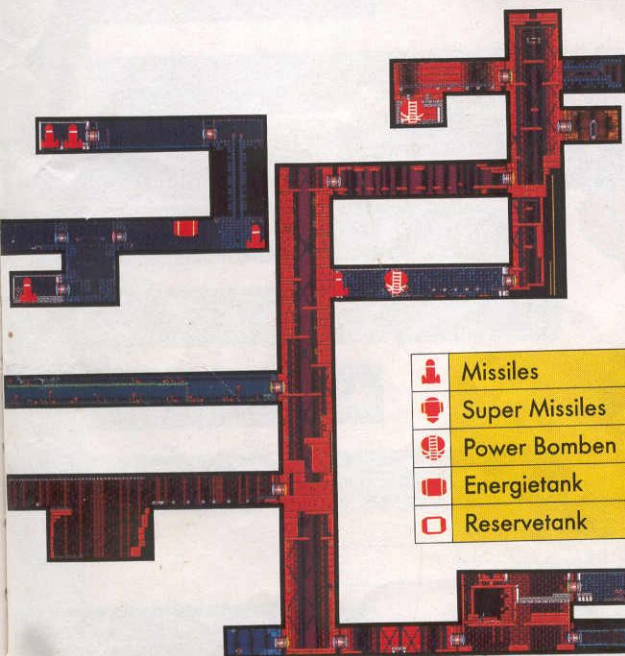
Sektorname: Crateria
 Struktur: Steinlandschaft
 Sektorboss: –
 Sektorwächter: Wächterparasit
 Ausrüstung: Bomben
 Waffen & Tanks: Missiles (8),
 Super Missiles (1), Power-Bomben (1),
 Energietanks (2)



	Missiles
	Super Missiles
	Power Bomben
	Energietank



Varia Suit



	Missiles
	Super Missiles
	Power Bomben
	Energietank
	Reservetank

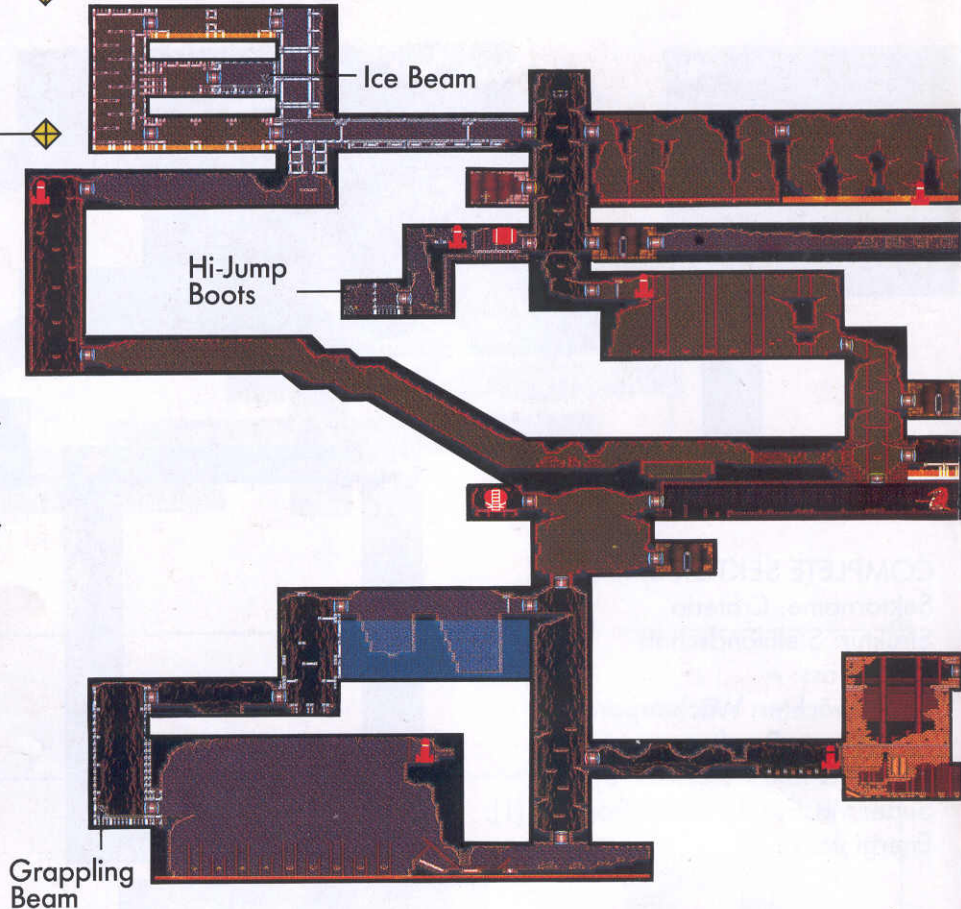
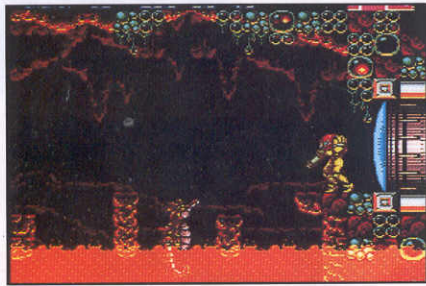
Spazer



Norfair

COMPLETE SEKTOR DATA:

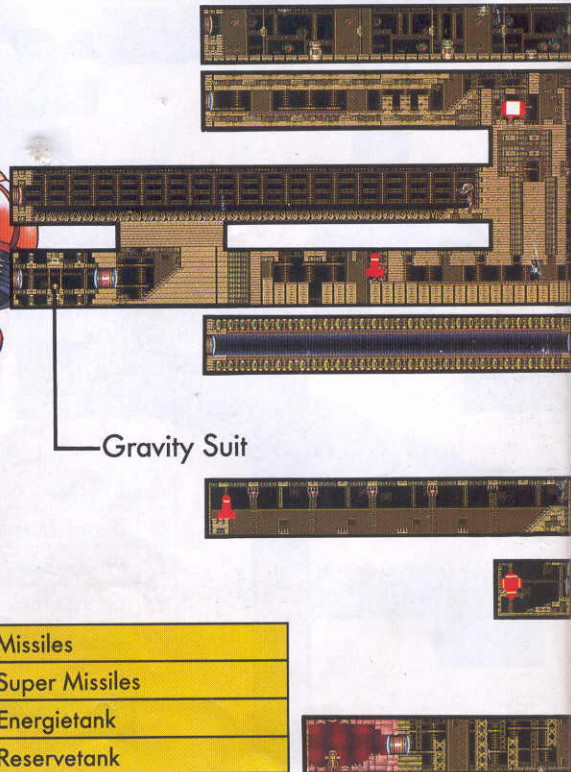
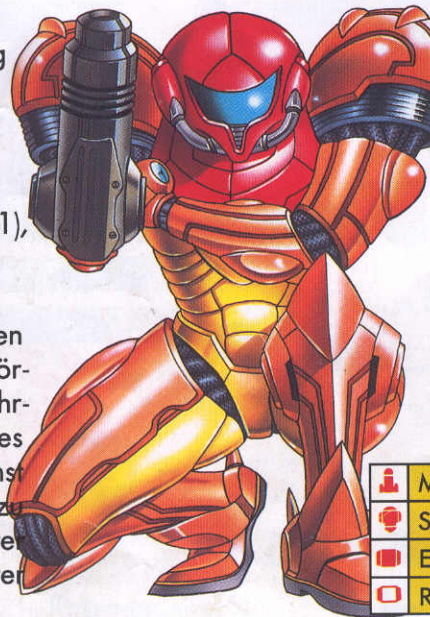
Sektorname: Norfair
 Struktur: Lavagestein
 Sektorboss: Ridley
 Sektorwächter: Crocomire,
 Parasitenwächter
 Ausrüstung: Hi-Jump Boots, Speed
 Booster, Ice Beam, Grappling Beam,
 Wave Beam, Screw Attack
 Waffen & Tanks: Missiles (15),
 Super Missiles (1), Power-Bomben (3),
 Energietanks (4), Reservetanks (1)



Wrecked Ship






COMPLETE SEKTOR DATA:

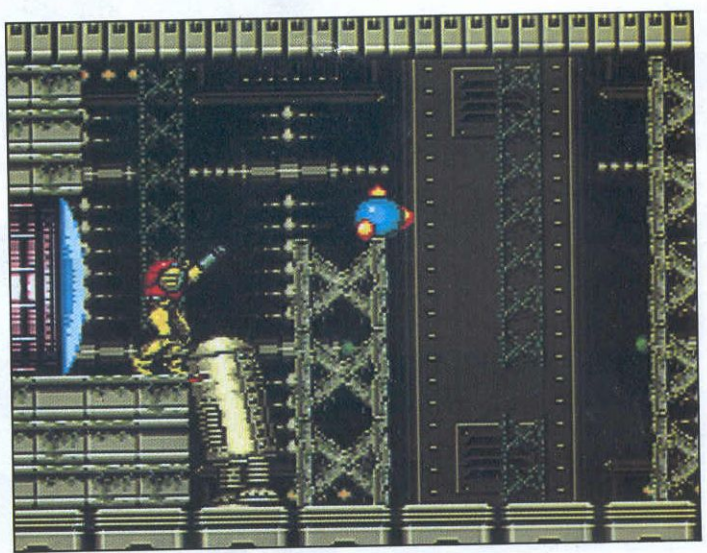
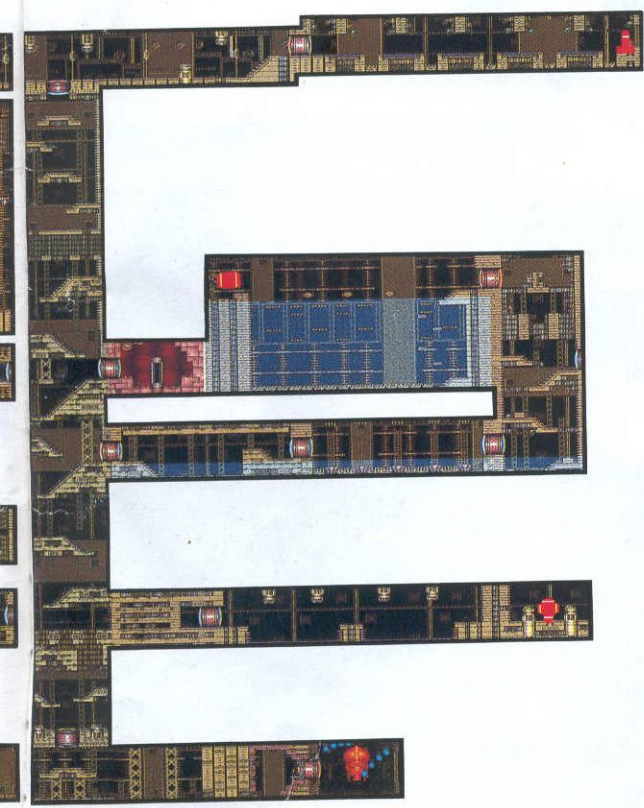
Sektorname: Wrecked Ship
 Struktur: seltene Metall-Legierung
 Sektorboss: Phantoon
 Sektorwächter: -
 Ausrüstung: Gravity Suit
 Waffen & Tanks: Missiles (3),
 Super Missiles (2), Energietanks (1),
 Reservetanks (1)



Zusatzinfo Gegner: Covern (den Vermutungen nach, die Astralkörper der Astronauten, die vor Jahrzehnten mit ihrem Schiff auf Zebes strandeten), Arbeitsroboter (eingebaut, um den Astronauten zu dienen, haben sich die Roboter nach dem Ableben ihrer Meister selbstständig gemacht).



- | | |
|---|----------------|
|  | Missiles |
|  | Super Missiles |
|  | Power Bomben |
|  | Energietank |
|  | Reservetank |



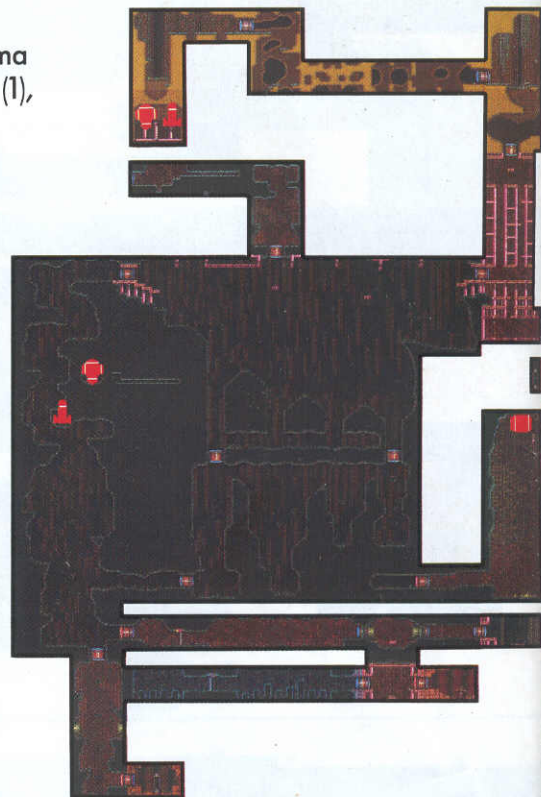
Maridia

COMPLETE SEKTOR DATA

Sektorname: Maridia

Struktur: Wasserähnliche Säure · Sektorboss: Draygon

Sektorwächter: Botton · Ausrüstung: Spring Ball, Space Jump, Plasma Beam · Waffen & Tanks: Missiles (8), Super Missiles (3), Power-Bomben (1), Energietanks (2), Reservetanks (1)



Tourian

COMPLETE SEKTOR DATA

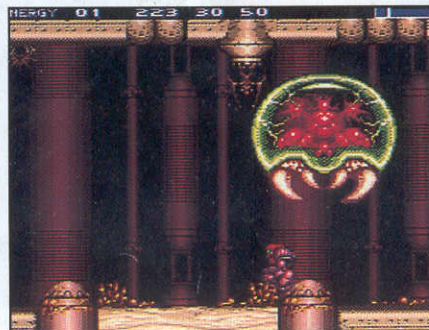
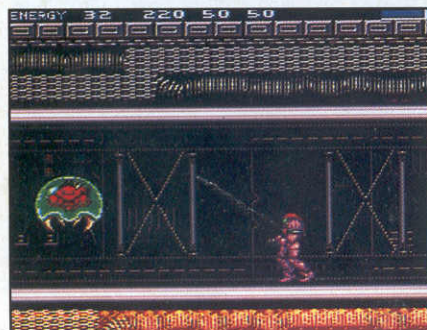
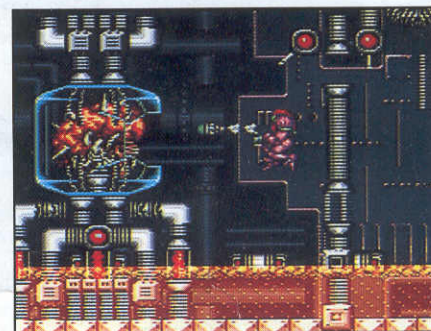
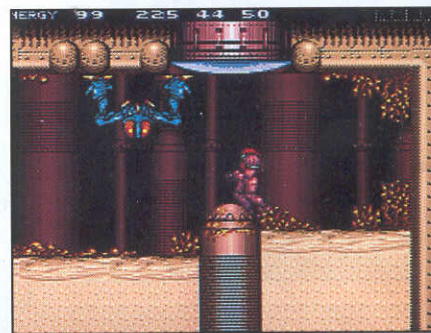
Sektorname: Tourian

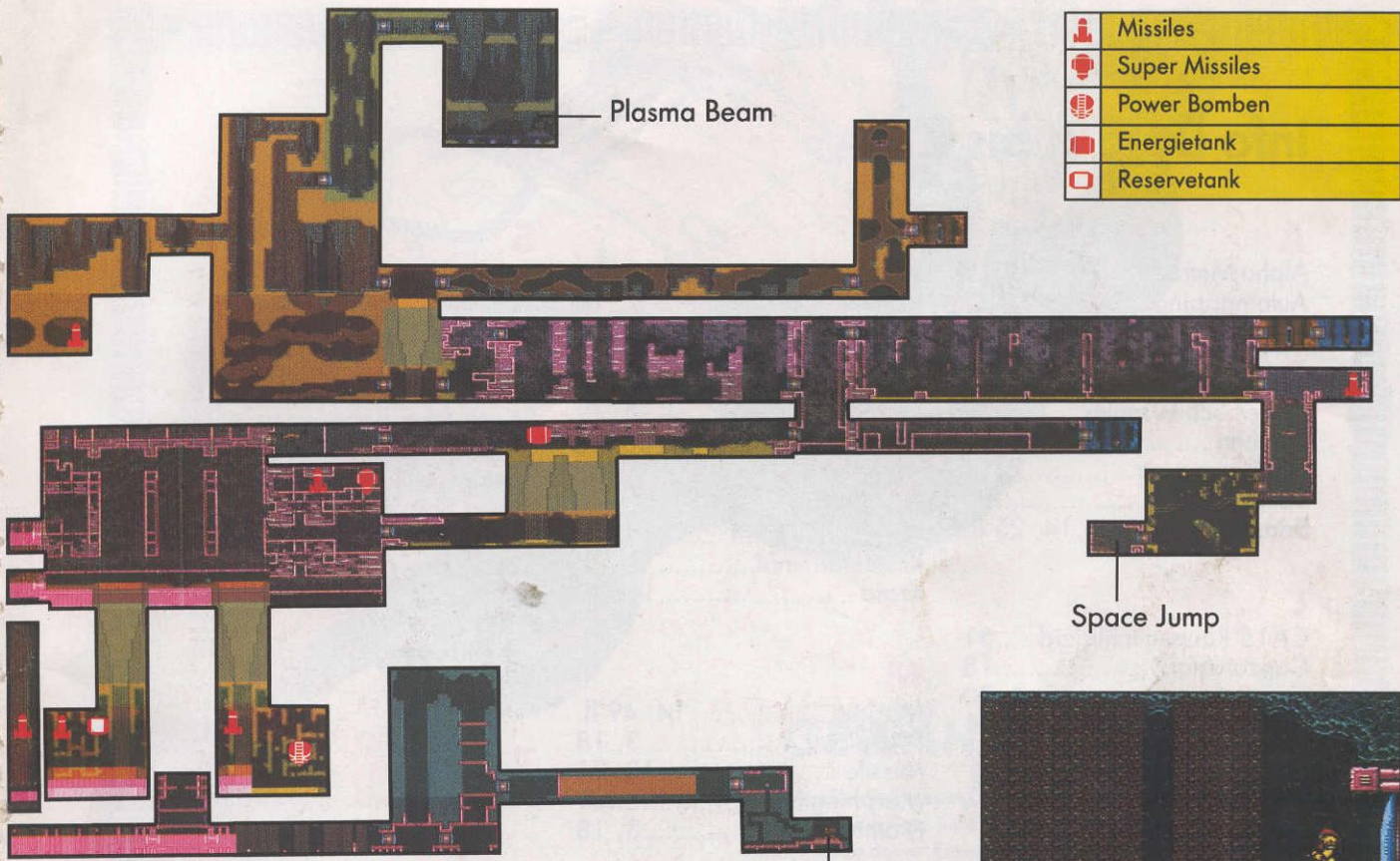
Struktur: Unterliegt Geheimhaltung

Sektorboss: Mother Brain · Ausrüstung: Unterliegt Geheimhaltung

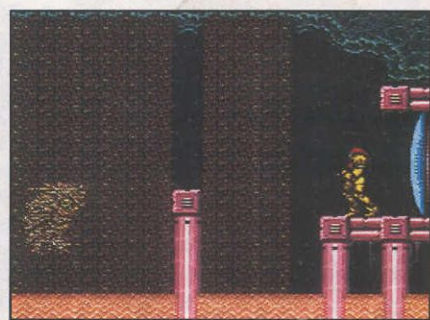
Waffen & Tanks: Unterliegt Geheimhaltung

Gegner: Unterliegt Geheimhaltung

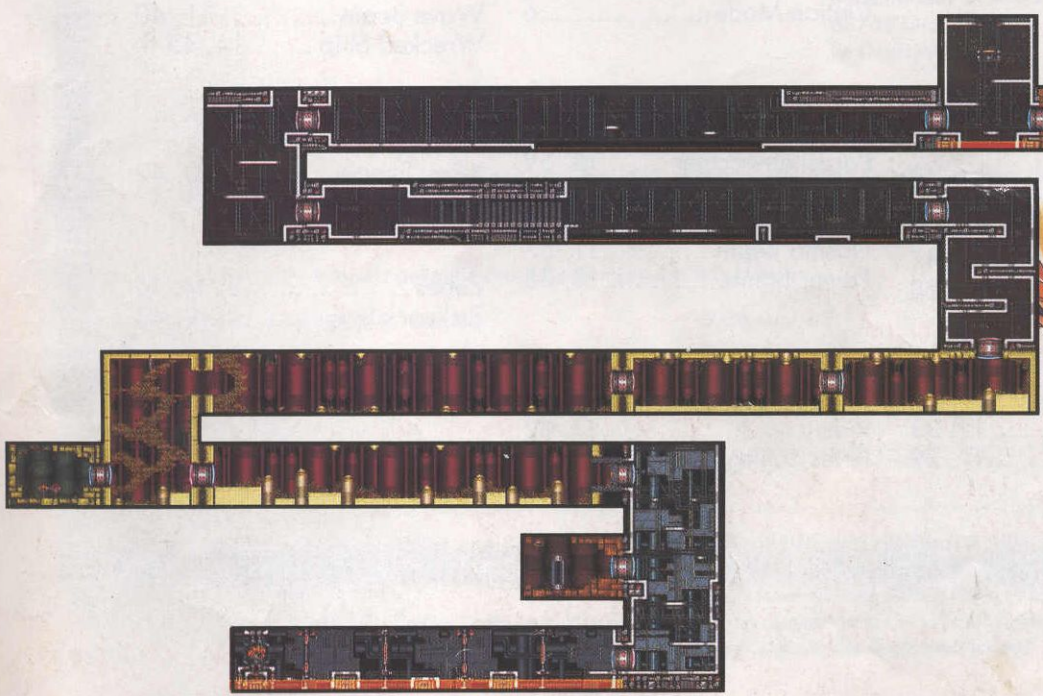




	Missiles
	Super Missiles
	Power Bomben
	Energietank
	Reservetank



Spring Ball



Info Data A bis Z

A

Alpha-Metroid 3, 18
Automapping 9, 22

B

Blaues Schleusentor 12, 20
Bomben 11, 22
Bombensprung 11
Bottown 17
Brinstar 14, 25 ff.

C

CA15 Raupen-Infiltrizid 51
Canzerastor 18
Ceres 4, 20
Charge Beam 11
Controller Setting Mode 7
Crateria 14, 19 ff.
Crocomire 16, 37

D

Data Clear 6, 13
Data Copy 6, 13
Deutsche Untertitel 6, 7
Draygon 17, 56

E

Energietank 10, 23

G

Gegner Geschenke 12, 26
Gelbes Schleusentor ... 12, 35
Grappling Beam 10, 39
Gravity Suit 11, 47
Grünes Schleusentor 12, 28

H

Hauptbildschirm 9
Hebetüren 12, 33
Hi-Jump Boots 11, 29

I

Ice Beam 11, 34
Icons 10

J

Jet-Sprung 9, 42

K

Kartenbildschirm 9
Kartenterminal 9, 22
Kraid 16, 30

M

Maridia 14, 49 ff.
Metroids 3, 18
Missile 10, 21
Morphing Ball 21
Mother Brain 3, 18

N

Norfair 14, 31 ff.

O

Option Mode 6

P

Parasitenbrut 16
Parasitenwächter 16, 59
Planet Zebes 2, 14, 15
Phantoon 17, 46
Plasma Beam 11, 57
Power Bomb 10, 35

R

Reservetank 10, 41, 43, 54
Ridley 17, 62
Rotes Schleusentor 12, 21

S

Samus Data 6
Samus Bildschirm 9
Schleusentore 12, 21
Screw Attack 11, 59
SH Raptorizid 18
Space Jump Boots 11
Spazer Beam 11, 29
Special Setting Mode 7
Speed Booster 11, 32
Speicherstationen 13, 22
Spore-Spawn 16, 27
Spring Ball 51
SR388 3
Steuerung 8
Super Missile 10

T

Tourian 14, 63 ff.

V

Varia Suit 11
Versteckte Symbole 12

W

Wave Beam 11, 40
Wrecked Ship 14, 45 ff.

X

X-Ray Scope 10, 42

Z

Zebes 2, 14, 15
Zickzack-Sprung 9, 43



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim
(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisiertem Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Ziegelstraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Das Grundgerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt, noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.

- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und leicht feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

