

Wii™

METROID™

PRIME

TRILOGY

MANUALE DI ISTRUZIONI

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



Grazie per aver scelto METROID PRIME™ TRILOGY per la console Wii™.

ATTENZIONE: leggere attentamente il libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza allegato a questo prodotto prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®. Il libretto contiene informazioni importanti per la sicurezza.

Per sfruttare al massimo le potenzialità di questo gioco, leggere attentamente e completamente il presente manuale di istruzioni, che contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservare questo manuale come riferimento.



QUESTO GIOCO SUPPORTA LE
MODALITÀ 50Hz (576i) E 60Hz (480i).

IMPORTANTE NOTA LEGALE

QUESTO GIOCO NINTENDO È ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO CON DISPOSITIVI LEGALI. L'USO DI UN DISPOSITIVO ILLEGALE RENDERÀ NULLA LA GARANZIA DEL PRODOTTO NINTENDO. ESEGUIRE UNA COPIA DI QUALSIASI GIOCO NINTENDO È ILLEGALE E SEVERAMENTE VIETATO DALLE LEGGI NAZIONALI E INTERNAZIONALI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

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

THIS GAME IS PRESENTED IN DOLBY® PRO LOGIC® II SURROUND SOUND. CONNECT YOUR GAME CONSOLE TO A SOUND SYSTEM WITH DOLBY PRO LOGIC, DOLBY PRO LOGIC II, OR DOLBY PRO LOGIC IIx DECODING TO EXPERIENCE THE EXCITEMENT OF SURROUND SOUND. YOU NEED TO ENABLE "SURROUND" IN THE SOUND SETTINGS OF THE GAME CONSOLE.



© 2002 - 2009 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2009 NINTENDO.

METROIDDATABASE.COM

METROID PRIME TRILOGY

Samus Aran

Una cacciatrice di taglie,
la migliore della galassia.



Nintendo è orgoglioso di presentare METROID PRIME™ TRILOGY, un'edizione speciale che raccoglie tutti e tre gli episodi di Metroid Prime, suggellando la conclusione di questa innovativa serie di avventure in prima persona. Finalmente è possibile rivivere i tre titoli usando i coinvolgenti comandi in prima persona sviluppati per la console Wii™. L'edizione viene inoltre avvalorata dall'esclusivo inserto METROID PRIME TRILOGY Concept Art & History, che racchiude studi grafici per la serie di Metroid Prime mai pubblicati prima ed una cronaca della trilogia appositamente scritta per dare al giocatore una visione d'insieme della storia di Samus così come è stata raccontata nella serie di Metroid Prime.

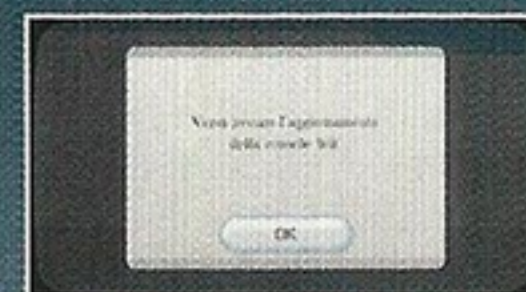
Indice

Come iniziare	4
METROID PRIME™	
Storia.....	8
Comandi di base.....	9
Samus e le sue azioni	10
Schermo di gioco.....	15
Come salvare.....	16
Schermo mappa.....	17
Schermo di pausa.....	18
METROID PRIME™ 2 ECHOES	
Storia.....	20
Comandi di base.....	21
Samus e le sue azioni	22
Schermo di gioco.....	27
Come salvare.....	28
Due mondi.....	29
Schermo mappa.....	30
Schermo di pausa.....	31
Oggetti	32
METROID PRIME™ 3: CORRUPTION	
Storia.....	33
Comandi di base.....	34
Samus e le sue azioni	35
Schermo di gioco.....	40
Come salvare.....	41
Navetta.....	41
Schermo di pausa.....	43
Ipersfase.....	45
Modalità per più giocatori.....	47

Aggiornamento del menu Wii

La prima volta che inserisci il disco nella console Wii, viene verificato se nella console è presente la versione più recente del menu Wii. Nel caso sia necessario un aggiornamento, verrà visualizzato lo schermo aggiornamento menu Wii e dovrai selezionare OK per proseguire. Ricorda che il menu Wii deve essere aggiornato per poter avviare il disco.

Quando viene eseguito l'aggiornamento del menu Wii, c'è la possibilità che eventuali modifiche software o hardware non autorizzate vengano individuate e che i contenuti non autorizzati vengano cancellati: ciò potrebbe provocare il blocco immediato o ritardato della console. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe causare problemi di utilizzo a questo e ad altri giochi futuri. Nintendo non può garantire che i software o gli accessori non autorizzati funzionino ancora dopo aver eseguito questo o futuri aggiornamenti del menu Wii.



Come iniziare

1. Inserisci il disco di METROID PRIME TRILOGY nello slot disco della console Wii. La console si accenderà e apparirà lo **schermo salute e sicurezza** mostrato qui a destra. Dopo aver letto attentamente, premi il pulsante A per proseguire. Lo **schermo salute e sicurezza** appare anche se inserisci il disco dopo aver acceso la console Wii.



2. Punta il telecomando Wii verso il Canale Disco nel **menu Wii** e premi il pulsante A.



3. Apparirà lo **schermo anteprima canali**. Punta il telecomando Wii verso **AVVIA** e premi il pulsante A.

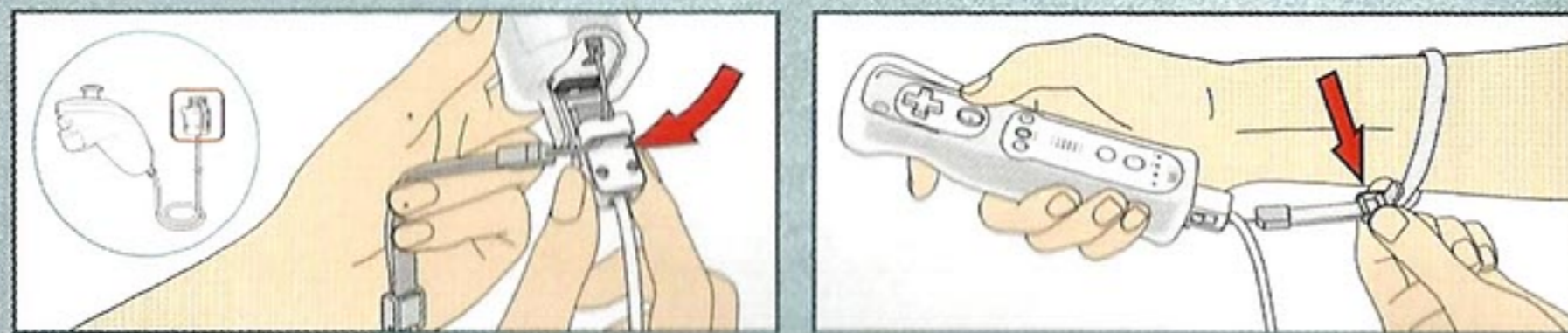


4. Quando appare lo **schermo informazioni laccetto**, controlla di avere assicurato correttamente il laccetto al polso e premi il pulsante A. Accederai allo **schermo del titolo**.



Avvertenza - Utilizza il laccetto per telecomando Wii

Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore. Collega il connettore del Nunchuk alla presa collegamento esterno alla base del telecomando Wii. Infila la mano nel laccetto per telecomando Wii e afferra il telecomando Wii. Fai scorrere il passante fino a quando la mano non può più scivolare fuori dal laccetto. Non stringere eccessivamente il passante, ma solo quanto basta per far in modo che il laccetto resti in posizione senza però risultare scomodo.



AVVERTENZA: impugnare sempre saldamente il telecomando Wii e il Nunchuk™. Usa sempre il guscio protettivo per telecomando Wii (RVL-022) e il laccetto per telecomando Wii al fine di evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e, quindi, che esso subisca danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Il guscio protettivo per telecomando Wii fornisce una protezione al telecomando Wii nel caso questo venga accidentalmente scagliato o fatto cadere durante il gioco. Assicurati che ci sia sufficiente spazio fra te e le persone e gli oggetti che si trovano nelle vicinanze quando usi un gioco per Wii. Se ti accorgi di avere le mani sudate o bagnate, interrompi il gioco e asciugale. Il telecomando Wii risponde alle minime sollecitazioni: evita di eseguire movimenti eccessivi, violenti o troppo rapidi e ampi.

Assicurati di collegare il Nunchuk come indicato. Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore del Nunchuk per impedire che il connettore si stacchi dalla presa collegamento esterno del telecomando Wii e colpisca oggetti o persone che si trovano nelle vicinanze.

ATTENZIONE: la console Wii non è adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Il laccetto per telecomando Wii e il cavo del Nunchuk potrebbero attorcigliarsi intorno al collo.

Per ulteriori informazioni relative a salute e sicurezza o agli accessori compatibili con questo software, alla loro installazione e al loro funzionamento, consulta i capitoli del manuale di istruzioni della console Wii qui elencati:

Posizione neutra del Nunchuk	Capitolo Componenti (manuale di istruzioni della console Wii: installazione)
Configurazione del telecomando Wii	Capitolo Uso del telecomando Wii (manuale di istruzioni della console Wii: installazione)
Sincronizzazione del telecomando Wii con la console Wii	Capitolo Sincronizzare il telecomando con la console Wii (manuale di istruzioni della console Wii: installazione)
Modalità 60 Hz (480i) / modalità EDTV / HDTV (480p)	Capitolo Impostazioni console Wii e gestione dati (manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni)

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Selezione dati

Premi il pulsante A nello **schermo del titolo** per visualizzare lo schermo riportato qui a destra. Per cominciare una partita dall'inizio, seleziona uno slot vuoto. Per continuare una partita precedentemente interrotta, punta verso uno slot con dei dati salvati e premi il pulsante A. Accederai così al **menu principale**.



Nuovi dati

Seleziona uno dei Mii™ salvati nella console Wii oppure uno dei Mii predefiniti inclusi nel gioco e crea un nuovo file di salvataggio. Quando hai finito, tornerai allo **schermo selezione dati**.

Copia

Puoi copiare un file di salvataggio in uno slot vuoto. Tuttavia, ricorda che i tuoi **Tagliandi amico** e **Gettoni amico** (vedi pag. 6) non verranno copiati.

Cancella

Puoi anche selezionare un file di salvataggio da cancellare. Ricorda che i dati di salvataggio cancellati non possono essere recuperati, perciò fai attenzione.

Menu principale

Un giocatore

Questa modalità permette ad un solo giocatore di immergersi nel gioco seguendo la storia. Quando giochi per la prima volta, scegli il livello di difficoltà selezionando **NORMALE** o **ESPERTO**. Se disponi già di dati di salvataggio, puoi continuare la partita che hai interrotto.

- METROID PRIME (pagina 8)
- METROID PRIME 2 ECHOES (pagina 20)
- METROID PRIME 3: CORRUPTION (pagina 33)

METROID PRIME 2 ECHOES per più giocatori

In questa modalità (vedi pag. 47) possono partecipare da due a quattro giocatori, ciascuno con il proprio telecomando Wii e Nunchuk.

Opzioni

Qui puoi modificare le impostazioni dei tre giochi, accedendo ai menu elencati nelle pagine successive. Puoi sempre riapplicare le impostazioni iniziali, selezionando STANDARD. Tornando al menu principale, il gioco salva automaticamente le modifiche alle impostazioni.

Comandi

Sensibilità	Questa opzione ti permette di impostare la velocità con cui la tua visuale (l'angolazione della telecamera) si sposta quando muovi il puntatore sullo schermo. Scegli una delle seguenti possibilità. Base La tua visuale si sposta solo se punti verso l'estremità dello schermo. Standard La tua visuale è più sensibile ai movimenti del puntatore. Avanzata La tua visuale risponde ai minimi movimenti del puntatore.
Puntamento/Mira libera	Questa opzione ti permette di spostare l'arma in tutte le direzioni anche mentre punti a un determinato bersaglio. Nell'impostazione standard questa opzione è attivata.
Rumble	Attiva o disattiva la vibrazione del telecomando Wii.
Inverti salta/spara	Inverte le funzioni assegnate ai pulsanti A e B (saltare e sparare).
Inverti visore/raggio-lperfase	Inverte le funzioni cambio di visore (vedi pag. 12) e selezione del raggio (vedi pag. 11)/attivazione lperfase (vedi pag. 45), assegnate ai pulsanti + e -.

Schermo

Luminosità	Imposta la luminosità dello schermo tra 0 (scuro) e 100 (luminoso).
Ritardo del display	Attiva o disattiva l'oscillazione del visore in sintonia con i tuoi movimenti.
Sistema suggerimenti	Attiva o disattiva la visualizzazione di suggerimenti sulla mappa.
Messaggi Gettoni bonus	Ti permette di fare apparire o meno un messaggio a schermo quando ottieni dei Gettoni o dei Tagliandi.

Audio

Effetti	Regola il volume degli effetti sonori tra 0 e 100.
Musica	Regola il volume della musica tra 0 e 100.
Dialoghi	Regola il volume delle voci in METROID PRIME 3: CORRUPTION tra 0 e 100.

Extra

Seleziona EXTRA dal menu principale per acquistare con i Gettoni vari contenuti speciali da ciascuna galleria.

Galleria schizzi	Guarda gli schizzi e lo storyboard.
Galleria bonus	Ottieni premi speciali e guarda i diorami.
Galleria brani	Ascolta i brani dei giochi.
Tagliandi amico	Invia i Tagliandi amico che ottieni durante il gioco alle persone registrate sulla tua console Wii. Questi Tagliandi amico possono essere ricevuti solo dai giocatori che dispongono della versione europea di METROID PRIME TRILOGY (vedi la pagina successiva per ulteriori dettagli).
Configura WiiConnect24™	Seleziona Sì per permettere ai tuoi amici registrati sulla tua console Wii di sapere che hai questo gioco.

Galleria bonus

Alcuni dei premi che ottieni nel menu Extra possono essere utilizzati durante il gioco.

Cattura immagini	Premi la pulsantiera + verso l'alto per scattare una foto dello schermo. Queste immagini verranno automaticamente salvate nella bacheca Wii. Ricorda che se salvi troppe immagini, presto non ci sarà più spazio disponibile nella bacheca Wii e i messaggi più vecchi verranno cancellati. Elimina perciò i dati superflui dal menu Wii. Nota: per ulteriori informazioni sulla bacheca Wii, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.
Solo in Metroid Prime: Tuta Fusione	La Tuta di Samus si trasforma nella Tuta Fusione apparsa per la prima volta in METROID™ FUSION.
Solo in Metroid Prime 3: adesivi per la Navetta	Se nella console Wii disponi dei dati di salvataggio di qualche gioco, le immagini corrispondenti compariranno come adesivi sulla Navetta.
Solo in Metroid Prime 3: pupazzo Mii	Un pupazzo del Mii selezionato per quei dati di salvataggio apparirà nell'abitacolo della Navetta di Samus.

Gettoni

All'avverarsi di determinate condizioni durante il gioco, otterrai dei Gettoni amico e Tagliandi amico come quelli mostrati qui sotto. Puoi scambiare i Gettoni amico con dei premi speciali nella sezione Extra a cui accedi dal menu principale.

Tagliando amico



Metroid Prime



Gettone arancione Gettone argentato

Metroid Prime 2



Gettone viola Gettone argentato

Metroid Prime 3



Gettone blu Gettone dorato Gettone rosso

Tagliandi amico ricevuti

Puoi convertire i Tagliandi amico che ricevi dai tuoi amici in Gettoni amico. Se ricevi dei Tagliandi amico, il loro numero viene visualizzato dopo aver selezionato un file di salvataggio. A questo punto seleziona il numero di Tagliandi amico che vuoi convertire in Gettoni amico (puoi investire i Gettoni amico proprio come i normali Gettoni).

Nota: dopo aver selezionato il numero di Tagliandi amico che vuoi inviare ai tuoi amici o convertire in Gettoni amico, il gioco salverà automaticamente.

Gettone amico



Mii

I Mii sono dei dati personali che puoi salvare sulla tua console Wii e che potrai usare nei dati di salvataggio di questo gioco. Anche se selezioni CANCELLA nello schermo selezione dati per eliminare il file, il Mii salvato nella console Wii non verrà eliminato. Se però elimini un Mii dal Canale Mii, questo sparirà dai dati di gioco e dovrai sceglierne uno nuovo.

METROID PRIME™

Nell'anno 20X5 del Calendario stellare, una nave di ricerca della Federazione Galattica fu attaccata e completamente distrutta dai Pirati Spaziali mentre tornava alla base. La nave trasportava dei Metroid, una misteriosa forma di vita scoperta sul pianeta SR388. Gli esemplari furono portati in una fortezza dei Pirati Spaziali sul pianeta Zebes.

La Federazione Galattica incaricò un'abile cacciatrice di taglie, di nome Samus Aran, del completo annientamento dei Pirati Spaziali e dei Metroid. Samus si infiltrò da sola nella base di Zebes e, dopo una dura battaglia, distrusse Cervello Madre, la forma di vita meccanica che controllava il pianeta, portando a termine la missione con successo. Sembrava che il piano dei Pirati Spaziali fosse stato sventato...

Metroid

Forme di vita che fluttuano nell'aria. Si moltiplicano se esposte a raggi beta, si attaccano ad altri esseri viventi per succhiarne l'energia.



Tuttavia, non tutti i Pirati Spaziali furono eliminati da Samus. Alcuni riuscirono a scappare con una navetta spaziale che orbitava intorno al pianeta Zebes.

Si divisero in due gruppi, di cui uno tornò su Zebes per ricostruire i laboratori, e l'altro partì alla ricerca di un nuovo pianeta che disponesse di risorse energetiche sfruttabili. Proprio questo secondo gruppo si imbatté in una potente fonte energetica sul pianeta Tallon IV.

Su questo pianeta trovarono molte rovine che testimoniavano la passata esistenza della civiltà Chozo. Presto individuarono pulsazioni energetiche emanate da un meteorite seppellito tra le rovine del tempio Chozo.

La sostanza di cui era composto questo meteorite, detta phazon, aveva una particolare capacità di mutazione. I Pirati Spaziali, accortisi di questa caratteristica, cominciarono a condurre degli esperimenti con lo scopo di mutare le forme di vita di Tallon IV tramite il phazon. Allo stesso tempo, cominciarono a scavare sotto il tempio, alla ricerca della fonte di questa straordinaria energia. La strada era però bloccata da un enigmatico marchingegno, che impediva l'accesso alla parte più interna del tempio.

È a questo punto che il radar della Navetta di Samus rileva l'astronave dei Pirati Spaziali che orbita intorno a Tallon IV...

Comandi di base

Per giocare a METROID PRIME sono necessari il Nunchuk e il telecomando Wii. Procedendo nel gioco, sarai in grado di utilizzare anche i comandi evidenziati in rosso.

Non puoi usare il controller per Nintendo GameCube™ in questo gioco.

Nunchuk

Control Stick

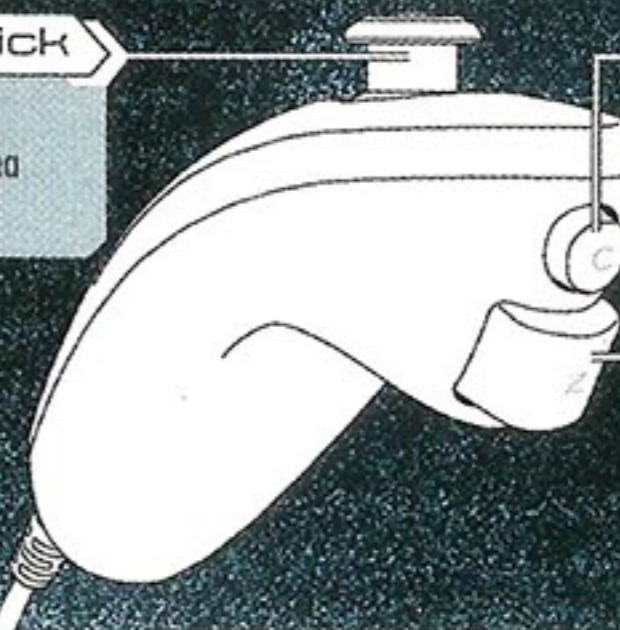
- Muovi Samus
- (Schermo di pausa) Seleziona strumenti

Pulsante C

- Passa dalla modalità standard a Morfosfera e viceversa

Pulsante Z

- Attiva il puntamento automatico
- (In modalità Visore Scan) Esegui scansione
- Raggio Gancio
- (In modalità Morfosfera) Aracnosfera



Telecomando Wii

Pulsantiera +

- Cattura immagini
- Lancia missili
- (Tieni premuto il pulsante A per accumulare carica)
- Combo Ricarica
- (In modalità Morfosfera) Gigabomba

Puntatore

- Mira / Guardati attorno

Pulsante B

- Annulla
- Salta
- (Mentre salti) Astrosalto
- (In modalità Morfosfera) Turbo Morfosfera

Pulsante A

- Conferma strumento
- Usa l'arma a raggio
- (Tieni premuto) Raggio Ricarica
- (In modalità Morfosfera) Bomba Morfosfera

Pulsante +

- (Tieni premuto) Cambia raggio

Pulsante -

- (Tieni premuto) Cambia visore

Pulsante HOME

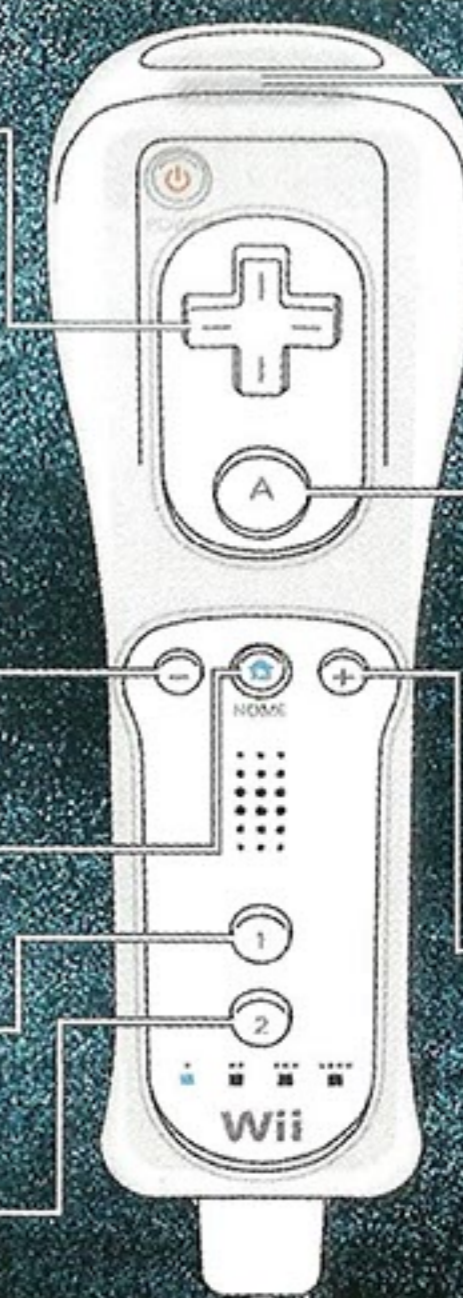
- Visualizza il menu HOME

Pulsante 1

- Visualizza lo schermo mappa

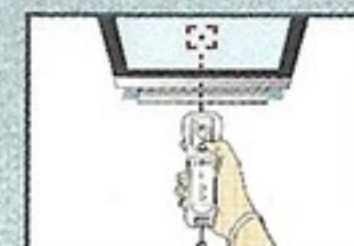
Pulsante 2

- Visualizza lo schermo di pausa



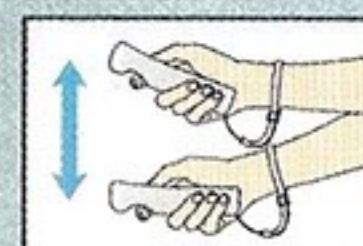
Puntare

L'azione di dirigere il telecomando Wii verso lo schermo è detta "puntare". In questo gioco, puoi mirare e guardarti attorno puntando.



Muovere il telecomando Wii

Se disponi del potenziamento Bomba Morfosfera, muovi il telecomando Wii verso l'alto per effettuare un salto in modalità Morfosfera.



Samus e le sue azioni

Muoversi / Saltare / Astrosalto

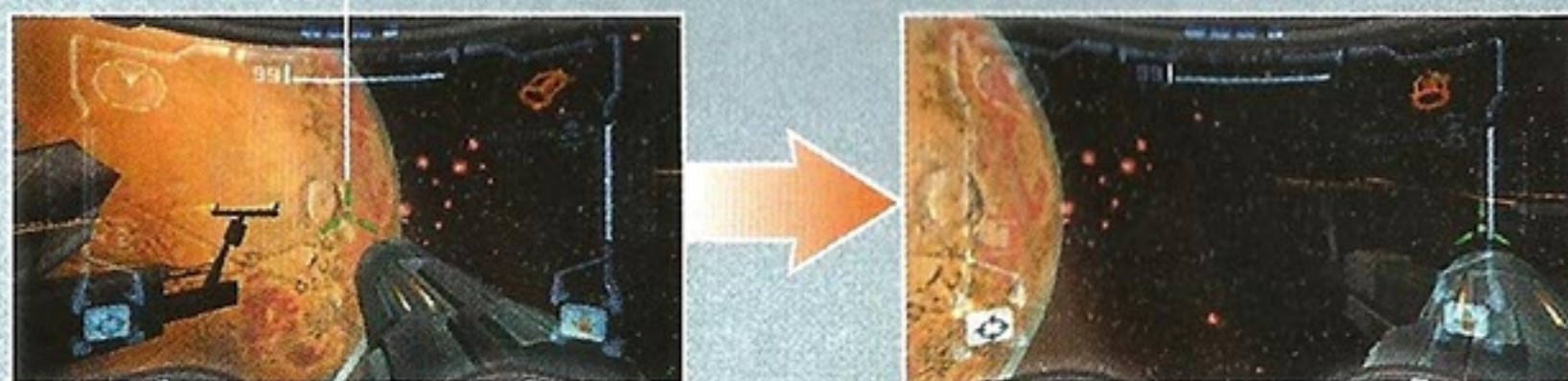
Samus si muove nella direzione verso cui inclini il Control Stick. Premi il pulsante B per farla saltare. Premendo nuovamente il pulsante B durante il salto, Samus eseguirà un Astrosalto, cioè un secondo salto a mezz'aria.

Mirare e guardarsi attorno

Usa il telecomando Wii per sparare con i raggi o lanciare missili, nella direzione in cui stai puntando. Punta verso l'estremità dello schermo per spostare la tua visuale.

Nota: seleziona SENSIBILITÀ nel menu comandi per regolare la sensibilità dei movimenti (vedi pag. 6).

Reticolo di puntamento



Puntamento

Tenendo premuto il pulsante Z, puoi bloccare il reticolo di puntamento sui nemici vicini. Per annullare il puntamento automatico, rilascia il pulsante Z. Imposta Puntamento/Mira libera (vedi pag. 6) su NO per far sì che i tuoi raggi e missili (vedi pag. 11) si dirigano automaticamente verso il nemico.



Mirare con Puntamento / Mira libera attivo

Quando Puntamento/Mira libera è impostato su SI (l'impostazione standard), puoi mirare liberamente con il Braccio Cannone. I raggi seguono la direzione verso la quale stai mirando, ma i missili continuano a dirigersi verso l'obiettivo su cui hai bloccato il mirino.

Muoversi con Puntamento / Mira libera attivo

Inclinando il Control Stick mentre il mirino è bloccato su un nemico, puoi spostarti mantenendo sotto tiro il bersaglio che stai puntando. Quando hai preso di mira un obiettivo, premi il pulsante B mentre inclini il Control Stick verso destra o verso sinistra, per eseguire un rapido scatto laterale.

Raggi

Lancia i raggi con il pulsante A. Tieni premuto il pulsante A per caricare e rilascialo per lanciare il Raggio Ricarica. Mentre stai caricando, puoi raccogliere sfere di energia e munizioni.

Cambiare raggio

Tieni premuto il pulsante + per accedere allo schermo selezione raggio. Sposta il puntatore sul raggio che vuoi selezionare e rilascia il pulsante +.

Nota: quando stai usando un qualsiasi raggio diverso dal Raggio Energia, premi il pulsante + per tornare al Raggio Energia.



Raggio Energia

È a tua disposizione dall'inizio. Un singolo colpo non è molto potente, ma puoi sparare a raffica.

Raggio Gelo

Questo raggio può bloccare determinati nemici congelandoli. È più lento, ma più potente del Raggio Energia.

Raggio Onda

Emette tre onde energetiche oscillanti, che si dirigeranno verso il nemico su cui hai bloccato il mirino. I nemici colpiti da questo raggio possono subire uno shock elettrico ed essere impossibilitati a muoversi.

Raggio Plasma

Questo raggio emette flussi di energia caldissima, capaci di far prendere fuoco ai nemici e talvolta di sciogliere il ghiaccio, pur avendo una gittata limitata.

Lanciamissili

Premi la pulsantiera + verso il basso per lanciare missili. Lanciando un missile con il mirino bloccato su un obiettivo, il missile si dirigerà automaticamente verso di esso. La quantità di munizioni è limitata.

Combo Ricarica

Progredendo nel gioco e raccogliendo una Combo Ricarica per ogni raggio, sarai in grado di combinare i missili con i raggi che stai usando per effettuare un attacco incredibilmente potente. Carica il raggio tenendo premuto il pulsante A e poi premi la pulsantiera + verso il basso, sempre tenendo premuto il pulsante A. L'effetto della Combo Ricarica e la quantità di missili necessaria dipenderanno dal raggio in uso.

Nome Combo Ricarica	Raggio corrispondente	Missili necessari
Super Missile	Raggio Energia	5 missili
Criodiffusore	Raggio Gelo	10 missili
Ultraonda	Raggio Onda	10 al lancio + altri tenendo premuto il pulsante A o la pulsantiera + verso il basso
Lanciafiamme	Raggio Plasma	

Raggio Gancio

Grazie al Raggio Gancio puoi ancorarti ai Punti d'Aggancio e, dandoti lo slancio, volare per aria. Tieni premuto il pulsante Z per lanciare automaticamente il raggio e oscillare da un Punto d'Aggancio. Rilascia il pulsante Z per abbandonare la presa del Punto d'Aggancio. Prendi bene il tempo per poter volare il più lontano possibile.

Punto d'Aggancio



Visori

Ci sono quattro visori che Samus può utilizzare, ognuno con funzioni particolari. Cerca di sfruttare le caratteristiche di ogni visore, mentre esplori il pianeta e combatti contro i nemici.

Schermo selezione visore

Per cambiare visore, tieni premuto il pulsante -, punta verso il visore che vuoi selezionare e rilascia il pulsante -. Sfrutta le funzioni di ogni visore per progredire nel gioco.

Nota: quando usi un qualsiasi visore diverso dal Visore Combat, premi il pulsante - oppure, nel caso di determinati visori, il pulsante A, per tornare al Visore Combat.

Visore Scan

Visore Termico



Visore Combat

Visore Raggi X

Visore Combat

È il visore standard, che userai principalmente in battaglia.

Visore Scan

Questo visore raccoglie dati e capta informazioni da creature e terminali. Non puoi usare armi mentre il Visore Scan è in funzione.



Obiettivi da scansionare

Gli obiettivi più importanti sono caratterizzati dalla presenza di un'icona rossa, mentre per gli altri l'icona è arancione. La colorazione sbiadita di un'icona indica invece che gli obiettivi corrispondenti sono già stati scansionati.

Cursore

Puoi effettuare la scansione su varie creature e oggetti evidenziati da questo cursore.

Scansione

Quando l'obiettivo scelto si trova all'interno del cursore, tieni premuto il pulsante Z per eseguire la scansione. Alcune apparecchiature possono essere attivate eseguendo una scansione. Inoltre, quando esegui la scansione su obiettivi particolarmente importanti, le informazioni relative vengono salvate nel Registro (vedi pag. 18).



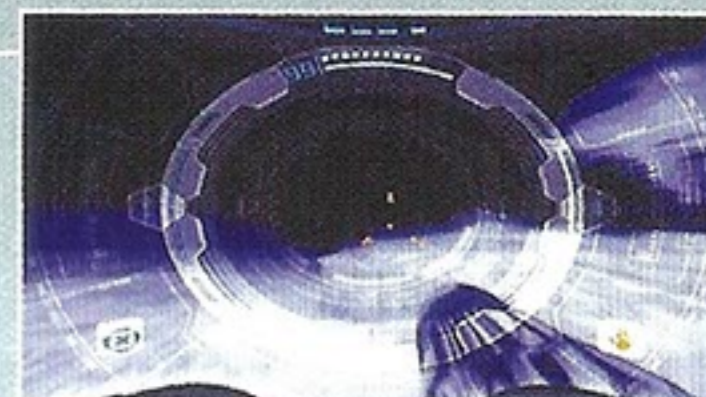
Visore Termico

Questo visore si basa su un sistema di rilevamento delle temperature dell'area circostante. Può aiutarti a vedere zone o punti deboli dei nemici che non potresti altrimenti notare con il Visore Combat. Rileva anche aree in cui la temperatura è anormale.



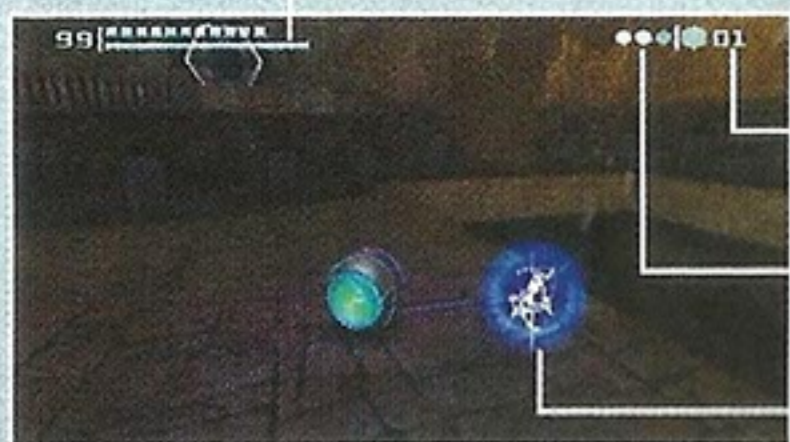
Visore Raggi X

Questo visore ti permette di vedere attraverso i muri e di trovare passaggi segreti o oggetti invisibili. Puoi usarlo inoltre per vedere nemici che utilizzano la mimetizzazione visiva per rendersi invisibili.



Morfosfera

Premendo il pulsante C, Samus si trasforma in una sfera, riuscendo così a infilarsi attraverso strettoie come condotti dell'aria o passaggi segreti. Per tornare alla forma normale, premi nuovamente il pulsante C.



Barra d'energia

(Vedi pag. 16)

Gigabombe

Indica la quantità di Gigabombe a disposizione.

Numero di bombe piazzate

Puoi piazzare fino a tre bombe alla volta.

Bomba

Bombe Morfosfera

Con il pulsante A puoi piazzare una bomba che danneggia i tuoi nemici o distrugge muri e pavimenti di determinati materiali. Puoi anche sfruttare l'impatto dell'esplosione per far saltare la Morfosfera.

Salto Sfera

Se disponi del potenziamento Bomba Morfosfera, muovi il telecomando Wii verso l'alto per effettuare un salto in modalità Morfosfera.

Turbo Morfosfera

Dopo aver ottenuto il potenziamento Turbo Morfosfera, tieni premuto il pulsante B per caricarlo e poi rilascialo per mettere il turbo alla Morfosfera. Ricorda che più a lungo tieni premuto il pulsante B, maggiore sarà la velocità impressa alla Morfosfera.

Aracnosfera

Dopo aver ottenuto il potenziamento Aracnosfera, tieni premuto il pulsante Z per far aderire magneticamente la Morfosfera a determinate superfici. Usa il Control Stick per muoverti e rilascia il pulsante Z per staccarti da esse.



Gigabombe

Dopo aver ottenuto le Gigabombe, premi la pulsantiera + verso il basso per usare una bomba molto più potente della Bomba Morfosfera. Le Gigabombe sono in grado di infliggere danni a molteplici obiettivi che si trovano nel loro raggio d'azione. La quantità di Gigabombe a tua disposizione diminuisce con l'utilizzo.

Schermo di gioco

Interfaccia (con il Visore Combat)

Così appare lo schermo di base quando stai usando il Visore Combat (vedi pag. 12). Premi il pulsante 1 per accedere allo schermo mappa (vedi pag. 17) e il pulsante 2 per accedere allo schermo di pausa (vedi pag. 18).

Nota: le informazioni visualizzate a schermo possono variare in base allo stato di Samus e agli strumenti che fanno parte del suo equipaggiamento.

Radar

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

Barra del pericolo

Si riempie man mano che Samus si avvicina a un pericolo, come temperature elevate o sostanze velenose.

Visore attualmente in uso

(Vedi pag. 12)

Barra d'energia



Mappa

Visualizza una mappa tridimensionale dell'area circostante.

Barra dei missili

Questa barra indica la quantità di missili in dotazione. I numeri sulla sinistra corrispondono rispettivamente al numero attuale e a quello massimo di missili.

Reticolo di puntamento

Raggio attualmente in uso

(Vedi pag. 11)

Reticolo di puntamento e mirino

Quando sei vicino ad un oggetto o ad un nemico che puoi prendere di mira, viene visualizzato il reticolo di puntamento. Quando l'obiettivo è sotto tiro, il reticolo viene sostituito da un mirino.



Reticolo di puntamento



Mirino



Barra d'energia

Indica l'energia rimanente al sistema di supporto vitale della Tuta di Samus. Puoi ripristinare questa energia raccogliendo sfere di energia, servendoti di una Stazione Salvataggio o della Navetta di Samus.



Serbatoio Energia

Un solo Serbatoio Energia riempie completamente la barra d'energia. Un quadrato viene aggiunto per ogni Serbatoio Energia ottenuto.

Barra d'energia

Il numero a sinistra indica l'attuale livello di energia del serbatoio in uso, che diminuisce per ogni danno subito. Una volta raggiunto lo 0, la barra si riempirà nuovamente svuotando un Serbatoio Energia.

Game Over

La partita termina nel momento in cui tutti i Serbatoi Energia sono vuoti e la barra d'energia raggiunge lo 0. Per ripartire dall'ultimo salvataggio, seleziona SI con il Control Stick o con la pulsantiera + e conferma la scelta con il pulsante A. Selezionando NO, tornerai allo schermo del titolo.

Come salvare

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco entrando in una Stazione Salvataggio o nella Navetta di Samus. Per poter salvare, devi disporre di due blocchi liberi nella memoria della console Wii. Ricorda che una volta sovrascritti, i vecchi dati non possono più essere recuperati, perciò fai attenzione.

Nota: per informazioni su come cancellare i dati dalla memoria della console Wii, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Stazioni Salvataggio

Le Stazioni Salvataggio si trovano in varie zone. Ti permettono, non solo di salvare i progressi di gioco, ma anche di recuperare tutta la tua energia, perciò cerca di salvare ogni volta che ne hai la possibilità!



Navetta

La Navetta è il mezzo di trasporto di Samus. Ti permette, non solo di salvare i progressi di gioco, ma anche di recuperare tutta la tua energia e di ricaricare munizioni, missili e Gigabombe.



Schermo mappa

Premi il pulsante 1 per visualizzare una mappa dell'area in cui si trova Samus. A meno che Samus non abbia scaricato l'intera mappa dell'area dalla Stazione Mappa, le sole zone che compariranno saranno quelle che ha già esplorato. Quando avrai scaricato la mappa però, le stanze visitate appariranno in arancione mentre quelle ancora da visitare in blu. Premi il pulsante A nello schermo mappa per visualizzare la mappa del Mondo e verificare quali regioni hai già visitato.

Mappa dell'area



Mappa del Mondo



Icone della mappa

Gli oggetti visualizzati come ??? verranno rivelati con il progredire del gioco.

Posizione attuale di Samus

Samus sta guardando nella direzione della freccia.

Comandi dello schermo mappa

	Ruota la mappa
	Scorri la mappa
	Zoom +
	Zoom -
	Passa dalla mappa dell'area alla mappa del Mondo
	Elimina informazioni relative a icone o comandi
	Torna al gioco

Porte

In ogni area ci sono diversi tipi di porte. Colpendo una porta con il raggio o il missile appropriato, puoi sbloccarla e aprirla. Quando sblocchi una porta Scudo Raggi con un missile, la porta in questione diventa blu.



Schermo di pausa

Premi il pulsante 2 per visualizzare lo schermo di pausa. Usa il pulsante + e il pulsante - per scorrere tra schermo inventario, schermo registro e schermo opzioni. Usa il Control Stick o la pulsantiera + per selezionare e premi il pulsante A per confermare la scelta.

Menu



Inventario

Ti permette di controllare e leggere le informazioni relative all'equipaggiamento di Samus. Prima di tutto, seleziona una categoria di strumenti dal menu sulla sinistra e premi il pulsante A per confermare la scelta, poi seleziona uno strumento dalla lista sulla destra.

Categorie di strumenti

Lista strumenti



Percentuale strumenti acquisiti e scansionati



Informazioni

Inclina il Control Stick verso l'alto o verso il basso per sfogliare le pagine.

Categorie di strumenti

Braccio Cannone	I diversi raggi di Samus (vedi pag. 11).
Morfosfera	Informazioni relative ai potenziamenti della Morfosfera (vedi pag. 14).
Tute	Informazioni sui potenziamenti della Tuta Energia e sui Serbatoi Energia.
Visori	I diversi visori di Samus (vedi pag. 12).
Altri strumenti	Altri strumenti, come missili o Combo Ricariche (vedi pag. 11).

Registro

Ti permette di controllare i dati che hai raccolto con le scansioni (vedi pag. 12). Seleziona una sezione di dati dal menu sulla sinistra e premi il pulsante A per confermare la scelta, poi seleziona uno dalla lista sulla destra.

Sezioni di dati

Lista di dati



Dati sui Sigilli dei Chozo

I Sigilli dei Chozo ottenuti appaiono in arancione.



Informazioni

Inclina il Control Stick verso l'alto o verso il basso per sfogliare le pagine.

Sezioni di dati

Dati dei pirati	Informazioni da te decifrate, che sono state scritte in codice dai Pirati Spaziali.
Iscrizioni Chozo	Messaggi lasciati dai Chozo.
Creature	Dati relativi ai nemici, alcuni dei quali ti permettono di scoprire i loro punti deboli.
Ricerca	Dati relativi a pianeti, oggetti e congegni. In essi sono compresi anche gli effetti che gli oggetti in questione producono.
Sigilli	Dati che ti permettono di visualizzare indizi utili per il ritrovamento dei Sigilli Chozo ancora nascosti o di verificare quelli già ottenuti.

Sigilli Chozo

I Sigilli Chozo sono manufatti speciali lasciati dai Chozo. Tutte le volte che scansioni un particolare tipo di ologramma, raccogli indizi relativi al luogo in cui si trova ciascun Sigillo Chozo.



Opzioni

Le regolazioni possibili sono le stesse del menu opzioni (vedi pag. 6) che puoi selezionare dal menu principale. In aggiunta, in questo schermo esiste un'opzione che ti permette di regolare il tuo visore. Inoltre, selezionando ESCI DAL GIOCO, terminerai la partita in corso e tornerai allo schermo del titolo.

Nota: selezionando ESCI DAL GIOCO, i progressi compiuti dopo l'ultimo salvataggio andranno persi, perciò fai attenzione.

Opzioni visore

Opacità casco	Regola il grado di trasparenza del casco visualizzata a schermo tra 0 (trasparente) e 100 (oscurato).
Ritardo display	Permette di attivare o disattivare l'oscillazione del visore in base ai tuoi movimenti.
Opacità visore	Regola il grado di trasparenza delle informazioni visualizzate sul display visore tra 0 (trasparente) e 100 (in sovrapposizione).

METROID PRIME™ 2 ECHOES

In un'epoca remota, delle creature chiamate Luminoth si stabilirono sul pianeta Aether. Per un po', godettero di un'era di prosperità e abbondanza, però col passare del tempo fu chiaro che l'energia del pianeta si stava riducendo. Per prevenire questo pericolo, i Luminoth costruirono tre Collettori Energia minori e li collegarono a uno maggiore collocato nel Grande Tempio. Scampato il pericolo, i Luminoth vissero una nuova epoca di pace e prosperità.

La pace però non durò a lungo. Un meteorite si schiantò su Aether. L'energia sprigionata dall'impatto generò un'anomalia nel continuum spazio-temporale del pianeta, che diede origine ad un secondo mondo, un gemello esistente in una diversa dimensione. Il riflesso distorto di Aether fu chiamato Aether Oscuro e una razza malvagia di creature oscure, che i Luminoth chiamarono Ing, si riversò su Aether, seminando violenza.

Gli Ing erano in grado di combattere nel mondo luminoso, grazie alla loro capacità di infiltrarsi nei corpi delle creature di Aether, prendendone possesso. I Luminoth, invece, non potevano combattere su Aether Oscuro a causa della sua atmosfera letale e per questo furono costretti alla ritirata.



Luminoth

L'energia planetaria, a questo punto, era divisa tra i due mondi (Aether ed Aether Oscuro). Se tutta l'energia fosse stata accumulata su Aether, Aether Oscuro sarebbe scomparso. Coscienti di ciò, i Luminoth escogitarono un piano per appropriarsi di tutta l'energia e a questo scopo costruirono un Modulo Trasferimento Energia. Sfortunatamente il piano fallì e gli Ing riuscirono a sottrarre il modulo messo a punto dai Luminoth.

Gli Ing cominciarono a sottrarre energia da tutti i templi dei Luminoth, tranne che dal Grande Tempio, mettendo in serio pericolo le vite dei Luminoth e la sopravvivenza di Aether.

Fu proprio allora che una nave della Federazione Galattica, inseguendo un vascello di Pirati Spaziali, raggiunse la superficie di Aether. Non ci volle molto però, prima che le comunicazioni con le forze della Federazione Galattica si interrompessero. La Federazione Galattica incaricò Samus Aran di investigare...



Ing

Comandi di base

Per giocare a METROID PRIME 2 ECHOES sono necessari il Nunchuk e il telecomando Wii. Procedendo nel gioco, sarai in grado di utilizzare anche i comandi evidenziati in rosso.

Non puoi usare il controller per Nintendo GameCube in questo gioco.

Nunchuk

Control Stick

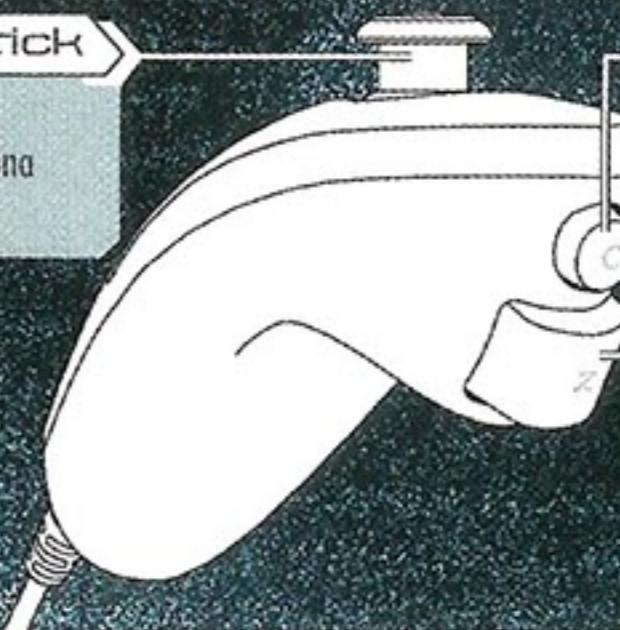
- Muovi Samus
- (Schermo di pausa) Seleziona strumenti

Pulsante C

- Passa dalla modalità standard a Morfosfera e viceversa

Pulsante Z

- Attiva il puntamento automatico
- (In modalità Visore Scan) Esegui scansione
- **Raggio Gancio**
- (In modalità Morfosfera) **Aracnosfera**



Telecomando Wii

Pulsantiera +

- **Cattura immagini**
- **Lancia missili**
- (Tieni premuto **+**) **Dispositivo Autocercante**
- (Tieni premuto il pulsante A per accumulare carica) **Combo Ricarica**
- (In modalità Morfosfera) **Gigabomba**

Puntatore

- Mira / Guardati attorno

Pulsante B

- Annulla
- Salta
- (Mentre salti) **Astrosalto**
- (Mentre esegui un **Astrosalto**) **Attacco a Vite**
- (Dopo un **Astrosalto** in acqua) (Tieni premuto) **Turbo Gravità**
- (In modalità Morfosfera) **Turbo Morfosfera**

Pulsante -

- (Tieni premuto) Cambia visore

Pulsante HOME

- Visualizza il menu HOME

Pulsante 1

- Visualizza lo schermo mappa

Pulsante 2

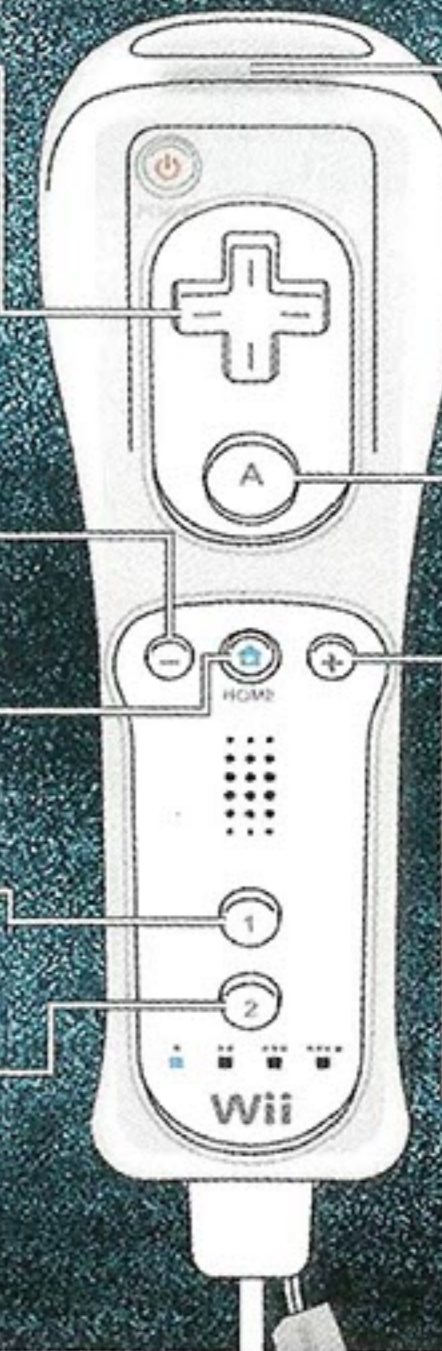
- Visualizza lo schermo di pausa

Pulsante A

- Conferma strumento
- Usa l'arma a raggio
- (Tieni premuto) **Raggio Ricarica**
- (In modalità Morfosfera) **Bomba Morfosfera**

Pulsante +

- (Tieni premuto) Cambia raggio



Puntare e muovere il telecomando Wii

Vai a pag. 9 per i dettagli.

Samus e le sue azioni

Muoversi / Saltare / Astrosalto

Samus si muove nella direzione verso cui inclini il Control Stick. Premi il pulsante B per farla saltare. Premendo nuovamente il pulsante B durante il salto, Samus eseguirà un Astrosalto, cioè un secondo salto a mezz'aria.

Mirare e guardarsi attorno

Usa il telecomando Wii per sparare con i raggi o lanciare missili nella direzione in cui stai puntando. Punta verso l'estremità dello schermo per spostare la tua visuale.

Nota: seleziona SENSIBILITÀ nel menu comandi per regolare la sensibilità dei movimenti (vedi pag. 6).

Reticolo di puntamento



22

Puntamento

Tenendo premuto il pulsante Z, puoi bloccare il reticolo di puntamento sui nemici vicini. Per annullare il puntamento automatico, rilascia il pulsante Z. Imposta Puntamento/Mira libera (vedi pag. 6) su NO per far sì che i tuoi raggi e missili (vedi pag. 23) si dirigano automaticamente verso il nemico.



Mirare con Puntamento / Mira libera attivo

Quando Puntamento/Mira libera è impostato su SÌ (l'impostazione standard), puoi mirare liberamente con il Braccio Cannone. I raggi seguono la direzione verso la quale stai mirando, ma i missili continuano a dirigersi verso l'obiettivo su cui hai bloccato il mirino.

Muoversi con Puntamento / Mira libera attivo

Inclinando il Control Stick mentre il mirino è bloccato su un nemico, puoi spostarti mantenendo sotto tiro il bersaglio che stai puntando. Quando hai preso di mira un obiettivo, premi il pulsante B mentre inclini il Control Stick verso destra o verso sinistra, per eseguire un rapido scatto laterale.

Raggi

Lancia i raggi con il pulsante A. Tieni premuto il pulsante A per caricare e rilascialo per lanciare il Raggio Ricarica. Mentre stai caricando, puoi raccogliere sfere di energia e munizioni.

Cambiare raggio

Tieni premuto il pulsante + per accedere allo schermo selezione raggio. Sposta il puntatore sul raggio che vuoi selezionare e rilascia il pulsante +.

Nota: quando stai usando un qualsiasi raggio diverso dal Raggio Energia, premi il pulsante + per tornare al Raggio Energia.



Raggio Energia

È a tua disposizione dall'inizio. Un singolo colpo non è molto potente, ma puoi sparare a raffica.

Raggio Oscurità

Viene lanciato più lentamente del Raggio Energia, ma è efficace contro i nemici oscuri. Per usarlo è necessario disporre di Munizioni Raggio Oscurità.

Raggio Luce

Pur avendo un raggio d'azione limitato, è efficace contro i nemici oscuri. Per usarla è necessario disporre di Munizioni Raggio Luce.

Raggio Eclissi

Viene lanciato più lentamente di altri, ma è efficace contro tutti i tipi di nemici ed ha una funzione cercante. Combina le Munizioni Raggio Luce e Raggio Oscurità.

Lanciamissili

Premi la pulsantiera + verso il basso per lanciare missili. Lanciando un missile con il mirino bloccato su un obiettivo, il missile si dirigerà automaticamente verso di esso. La quantità di munizioni è limitata.

Dispositivo Autocercante

Dopo aver ottenuto questo potenziamento, puoi lanciare missili contro un massimo di cinque obiettivi contemporaneamente. Tieni la pulsantiera + premuta verso il basso, poi mira verso gli obiettivi desiderati per bloccare automaticamente il mirino su di essi. Rilascia la pulsantiera + per lanciare i missili contro tutti gli obiettivi selezionati.

Mirino

Indica gli obiettivi presi di mira.



23

Combo Ricarica

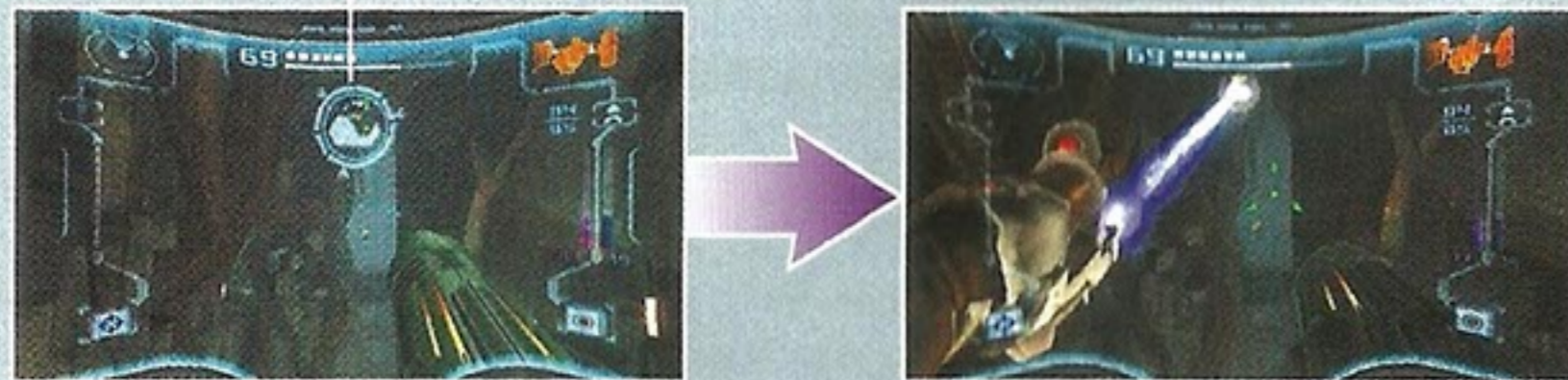
Progredendo nel gioco e raccogliendo una Combo Ricarica per ogni raggio, sarai in grado di combinare i missili con i raggi che stai usando per effettuare un attacco incredibilmente potente. Carica il raggio tenendo premuto il pulsante A e poi premi la pulsantiera + verso il basso, sempre tenendo premuto il pulsante A. L'effetto della Combo Ricarica e la quantità di missili o di Munizioni Raggio necessaria dipenderanno dal raggio in uso.

Nome Combo Ricarica	Raggio corrispondente	Missili/Munizioni necessari
Super Missile	Raggio Energia	5 missili
Buco Nero	Raggio Oscurità	5 missili, 30 cartucce di Munizioni Raggio Oscurità
Sole Ardente	Raggio Luce	5 missili, 30 cartucce di Munizioni Raggio Luce
Fragore	Raggio Eclissi	5 missili, 30 cartucce di Munizioni Raggio Oscurità, 30 cartucce di Munizioni Raggio Luce

Raggio Gancio

Grazie al Raggio Gancio puoi ancorarti ai Punti d'Aggancio e, dandoti lo slancio, volare per aria. Tieni premuto il pulsante Z per lanciare automaticamente il raggio e oscillare da un Punto d'Aggancio. Rilascia il pulsante Z per abbandonare la presa del Punto d'Aggancio. Prendi bene il tempo per poter volare il più lontano possibile. Puoi anche lanciare raggi premendo il pulsante A mentre sei appeso ad un Punto d'Aggancio.

Punto d'Aggancio



Attacco a Vite

Dopo aver eseguito un Astrosalto, premi ripetutamente il pulsante B al tempo giusto per effettuare un Attacco a Vite (per un massimo di 6 salti). L'Attacco a Vite provoca danni ai nemici e ti permette di aggrapparti alle superfici saltando da determinati muri.



Turbo Gravità

Dopo aver eseguito un Astrosalto in acqua, tieni premuto il pulsante B per rimanere a galla per un determinato periodo di tempo.

Visori

Ci sono quattro visori che Samus può utilizzare, ognuno con funzioni particolari. Cerca di sfruttare le caratteristiche di ogni visore, mentre esplori l'ambiente circostante e combatti contro i nemici.

Schermo selezione visore

Per cambiare visore, tieni premuto il pulsante ←, punta verso il visore che vuoi selezionare e rilascia il pulsante ←. Sfrutta le funzioni di ogni visore per progredire nel gioco.

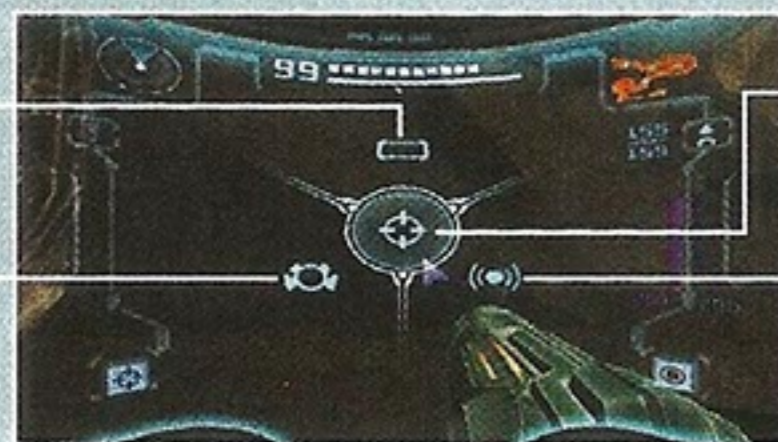
Nota: quando usi un qualsiasi visore diverso dal Visore Combat, premi il pulsante → oppure, nel caso di determinati visori, il pulsante A, per tornare al Visore Combat.

Visore Scan

Visore Combat

Visore Oscurità

Visore Eco

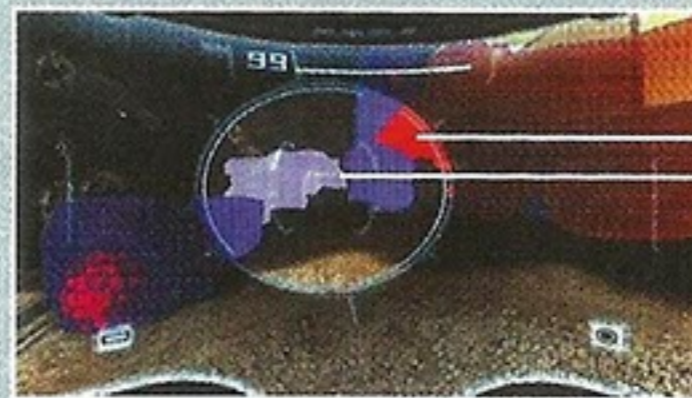


Visore Combat

È il visore standard, che userai principalmente in battaglia.

Visore Scan

Questo visore raccoglie dati e capta le informazioni da creature e terminali. Non puoi usare armi mentre il Visore Scan è in funzione.



Obiettivi da scansionare

Gli obiettivi più importanti sono riportati in rosso e tutti gli altri in blu. In verde sono riportati gli obiettivi che sono già stati scansionati.

Cursori

Puoi effettuare la scansione su varie creature e oggetti evidenziati da questo cursore.

Scansione

Quando l'obiettivo scelto si trova all'interno del cursore, tieni premuto il pulsante Z per eseguire la scansione. Alcune apparecchiature possono essere attivate eseguendo una scansione. Inoltre, quando esegui la scansione su obiettivi particolarmente importanti, le informazioni relative vengono salvate nel Registro (vedi pag. 32).



Visore Oscurità

Ti permette di vedere oggetti e creature che esistono nel varco dimensionale, altrimenti invisibili ad occhio nudo. Gli obiettivi, come ad esempio le creature, verranno riportati in rosso.



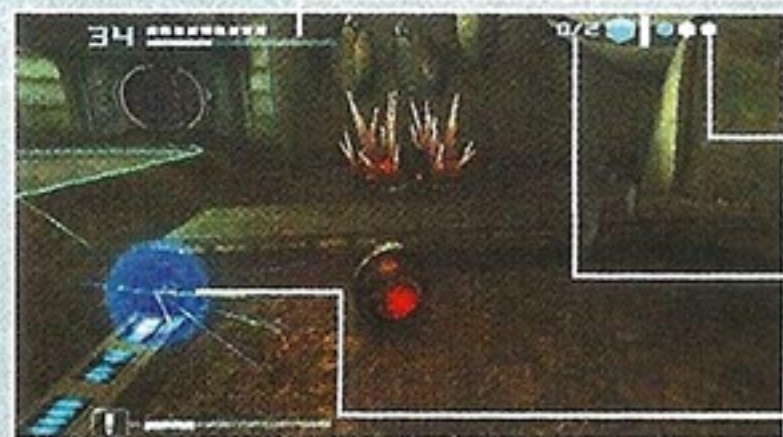
Visore Eco

Ti permette di visualizzare le onde sonore, grazie alle quali potrai scoprire dove si trovano gli oggetti e le creature che le emettono.



Morfosfera

Premendo il pulsante C, Samus si trasforma in una sfera, riuscendo così a infilarsi attraverso strettoie come condotti dell'aria o passaggi segreti. Per tornare alla forma normale, premi nuovamente il pulsante C.



Barra d'energia

(Vedi pag. 27)

Numero di bombe piazzate

Puoi piazzare fino a tre bombe alla volta.

Gigabombe

Indica la quantità a disposizione / massima di Gigabombe.

Bomba

Bombe Morfosfera

Con il pulsante A puoi piazzare una bomba che danneggia i tuoi nemici o distrugge muri e pavimenti di determinati materiali. Puoi anche sfruttare l'impatto dell'esplosione per far saltare la Morfosfera.

Salto Sfera

Se disponi del potenziamento Bomba Morfosfera, muovi il telecomando Wii verso l'alto per effettuare un salto in modalità Morfosfera.

Turbo Morfosfera

Se disponi del potenziamento Turbo Morfosfera, tieni premuto il pulsante B per caricarlo e poi rilascialo per mettere il turbo alla Morfosfera. Ricorda che più a lungo tieni premuto il pulsante B, maggiore sarà la velocità impressa alla Morfosfera.

Aracnosfera

Dopo aver ottenuto il potenziamento Aracnosfera, tieni premuto il pulsante Z per far aderire magneticamente la Morfosfera a determinate superfici magnetiche. Usa il Control Stick per muoverti e rilascia il pulsante Z per staccarti da esse. In più, puoi lanciarti dalle superfici usando il potenziamento Turbo Morfosfera.



Gigabombe

Dopo aver ottenuto le Gigabombe, premi la pulsantiera + verso il basso per usare una bomba molto più potente della Bomba Morfosfera. Le Gigabombe sono in grado di infliggere danni a molteplici obiettivi che si trovano nel loro raggio d'azione. La quantità di Gigabombe a tua disposizione diminuisce con l'utilizzo.

Schermo di gioco

Interfaccia (con il Visore Combat)

Così appare lo schermo di base, quando stai usando il Visore Combat (vedi pag. 25). Premi il pulsante 1 per accedere allo **schermo mappa** (vedi pag. 30) e il pulsante 2 per accedere allo **schermo di pausa** (vedi pag. 31).

Nota: le informazioni visualizzate a schermo possono variare in base allo stato di Samus e agli strumenti che fanno parte del suo equipaggiamento.

Radar

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

Barra del pericolo

Si riempie man mano che Samus si avvicina a un pericolo, come temperature elevate, gas velenosi o l'atmosfera di Aether Oscuro.

Visore attualmente in uso

(Vedi pag. 24)

Barra d'energia



Mappa

Visualizza una mappa tridimensionale dell'area circostante.

Numero di missili

Indica la quantità a disposizione / massima di missili.

Barra munizioni

Indica la quantità di munizioni a disposizione (in bianco le Munizioni Raggio Luce e in viola le Munizioni Raggio Oscurità).

Raggio attualmente in uso

(Vedi pag. 22)

Reticolo di puntamento e mirino

Quando sei vicino a un oggetto o a un nemico che puoi prendere di mira, viene visualizzato il reticolo di puntamento. Quando l'obiettivo è sotto tiro, il reticolo viene sostituito da un mirino.



Reticolo di puntamento



Mirino

Barra d'energia

Indica l'energia rimanente al sistema di supporto vitale della Tuta di Samus. Puoi ripristinare questa energia raccogliendo sfere di energia, servendoti di una Stazione Salvataggio o della Navetta di Samus.



Serbatoio Energia

Un solo Serbatoio Energia riempie completamente la barra d'energia. Un quadrato viene aggiunto per ogni Serbatoio Energia ottenuto.

Barra d'energia

Il numero a sinistra indica l'attuale livello di energia del serbatoio in uso, che diminuisce per ogni danno subito. Una volta raggiunto lo 0, la barra si riempirà nuovamente svuotando un Serbatoio Energia.

Game Over

La partita termina nel momento in cui tutti i Serbatoi Energia sono vuoti e la barra d'energia raggiunge lo 0. Per ripartire dall'ultimo salvataggio, seleziona SI con il Control Stick o con la pulsantiera + e conferma la scelta con il pulsante A. Selezionando NO, tornerai allo schermo del titolo.

Come salvare

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco entrando in una Stazione Salvataggio o nella Navetta di Samus. Per poter salvare, devi disporre di due blocchi liberi nella memoria della console Wii. Ricorda che una volta sovrascritti, i vecchi dati non possono più essere recuperati, perciò fai attenzione.

Nota: per informazioni su come cancellare i dati dalla memoria della console Wii, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Stazioni Salvataggio

Le Stazioni Salvataggio si trovano in varie zone. Ti permettono, non solo di salvare i progressi di gioco, ma anche di recuperare tutta l'energia, perciò cerca di salvare ogni volta che ne hai la possibilità!



Navetta

La Navetta è il mezzo di trasporto di Samus. Ti permette, non solo di salvare i progressi di gioco, ma anche di recuperare tutta la tua energia e di ricaricare munizioni, missili e Gigabombe.

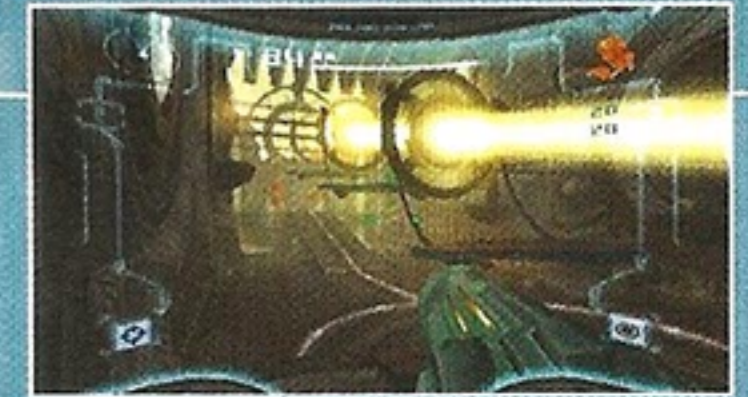


Due mondi

Il pianeta Aether è diviso in due mondi, Aether e Aether Oscuro.

Aether

In questo mondo abita la razza dei Luminoth, devastata in seguito alla comparsa di Aether Oscuro. La storia comincia dal momento in cui Samus atterra qui.



Portali

Collegano tra loro i due mondi. Una volta trovati e attivati Portali Luce e Portali Oscurità, Samus sarà in grado di viaggiare da un mondo all'altro.



Aether Oscuro

È il gemello di Aether, con cui condivide le caratteristiche della superficie, ma la sua atmosfera è tossica. Basta respirare per subirne le conseguenze.



Zone Protette

Su Aether Oscuro è possibile creare Zone Protette attivando Cristalli Luce e Bagliori. All'interno delle Zone Protette non subisci l'effetto nocivo delle tossine presenti nell'atmosfera e puoi recuperare energia. Il processo di recupero si interrompe però, nel momento in cui vieni colpito da un nemico.

Nota: le Zone Protette create con i Bagliori hanno una durata temporanea, al termine della quale scompaiono. In questo caso, riattiva il Bagliore per far ricomparire la Zona Protetta in questione.



Schermo mappa

Premi il pulsante 1 per visualizzare una mappa dell'area in cui si trova Samus. A meno che Samus non abbia scaricato l'intera mappa dell'area dalla Stazione Mappa, le sole zone che compariranno saranno quelle che ha già esplorato. Quando avrai scaricato la mappa però, le stanze visitate appariranno in arancione mentre quelle ancora da visitare in blu. Premi il pulsante A nello schermo mappa per visualizzare la mappa del Mondo e verificare quali regioni hai già visitato. Premi il pulsante 2 per passare dalla mappa di Aether a quella di Aether Oscuro.

Mappa dell'area



Icone della mappa

Gli oggetti visualizzati come ?????? verranno rivelati con il progredire del gioco.

Mappa del Mondo



Posizione attuale di Samus

Samus sta guardando nella direzione della freccia.

Comandi dello schermo mappa

	Ruota la mappa
	Scorri la mappa
	Zoom +
	Zoom -
	Passa dalla mappa dell'area alla mappa del Mondo
	Passa dalla mappa di Aether alla mappa di Aether Oscuro
	Elimina informazioni relative a icone o comandi
	Torna al gioco

Parte

In ogni area ci sono diversi tipi di porte. Colpendo una porta con il raggio o il missile appropriato, puoi sbloccarla e aprirla. Quando sblocchi una porta Scudo Raggi con un missile, la porta in questione diventa blu.



Schermo di pausa

Premi il pulsante 2 per visualizzare lo schermo di pausa. Usa il Control Stick per selezionare un'opzione e premi il pulsante A per confermare la scelta.

Menu



Inventario

Ti permette di controllare e leggere le informazioni relative all'equipaggiamento di Samus. Prima di tutto, seleziona una categoria di strumenti, poi selezionane uno.

Percentuale oggetti acquisiti e scansionati



Categoria di strumenti

La barra in blu sulla destra indica la percentuale di informazioni ottenute per quella categoria.

Immagine dello strumento

Puoi ingrandirla premendo la pulsantiera + verso il basso.



Informazioni

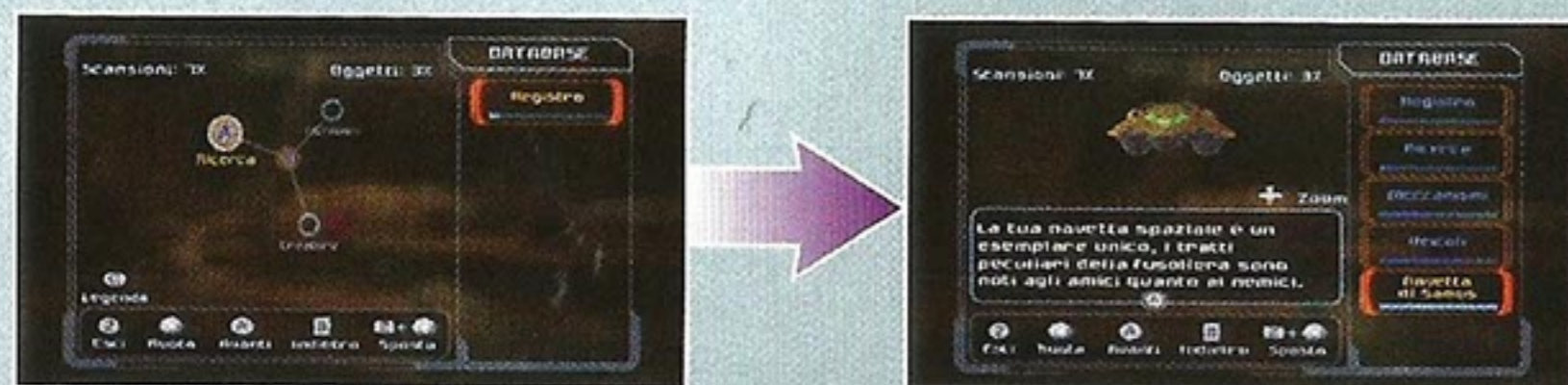
Premi il pulsante A per scorrere le informazioni.

Categorie di strumenti

Armi	Tutto su raggi (vedi pag. 22) e missili (vedi pag. 23).
Morfosfera	Informazioni relative ai potenziamenti della Morfosfera (vedi pag. 26).
Tute	Informazioni sui potenziamenti della Tuta Energia.
Visori	Tutto sui visori di Samus (vedi pag. 24).
Movimenti	Strumenti per il movimento, come gli Stivali Astrosalto.
Altri strumenti	Altri tipi di strumenti, come il Modulo Trasferimento Energia e i Serbatoi Energia (vedi pag. 27).

Registro

Ti permette di controllare i dati che hai raccolto con le scansioni (vedi pag. 25). Seleziona una sezione di dati e premi il pulsante A per confermare la scelta, poi selezionane uno.



Sezioni di dati

Iscrizioni

Insieme di documenti dei Luminoth, di messaggi lasciati dalle truppe della Federazione Galattica e dai Pirati Spaziali.

Creature

Dati relativi alle creature che hai scansionato, che ti permettono anche di scoprire i punti deboli dei tuoi avversari.

Ricerca

Dati relativi a vari congegni e mondi.

Opzioni

Le regolazioni possibili sono le stesse del **menu opzioni** (vedi pag. 6) che puoi selezionare dal **menu principale**. In aggiunta, in questo schermo esiste un'opzione che ti permette di regolare il tuo visore. Inoltre, selezionando **USCIRE DAL GIOCO**, terminerai la partita in corso e tornerai allo **schermo del titolo**.

Nota: selezionando **USCIRE DAL GIOCO**, i progressi compiuti dopo l'ultimo salvataggio andranno persi, perciò fai attenzione.

Opzioni visore

Opacità casco

Regola il grado di trasparenza del casco visualizzata a schermo tra 0 (trasparente) e 100 (oscurato).

Ritardo display

Permette di attivare o disattivare l'oscillazione del visore in base ai tuoi movimenti.

Opacità visore

Regola il grado di trasparenza delle informazioni visualizzate sul display visore tra 0 (trasparente) e 100 (in sovraimpressione).

Oggetti

Munizioni Raggio Oscurità

Ricaricano il Raggio Oscurità in percentuale differente a seconda delle loro dimensioni. Appaiono tutte le volte che usi il Raggio Luce per sconfiggere un nemico o colpire oggetti come ad esempio i contenitori.

Munizioni Raggio Luce

Ricaricano il Raggio Luce. Appaiono tutte le volte che usi il Raggio Oscurità per sconfiggere un nemico o colpire oggetti come ad esempio i contenitori.

METROID PRIME™ 3: CORRUPTION

Sono passati sei mesi dagli avvenimenti che hanno avuto luogo sul pianeta Aether. La Federazione Galattica è costretta a fronteggiare una situazione di emergenza.

L'intera rete della Federazione Galattica, composta dai supercomputer organici noti come Unità Aurora, è stata improvvisamente infettata da un qualcosa di simile a un virus.

La rete viene disattivata e man mano che le indagini tese a rintracciare le cause dell'incidente proseguono, è sempre più evidente che quello che si è verificato è qualcosa di più di un semplice imprevisto.

Circa quattro mesi prima la Valhalla, la nave spaziale della Federazione Galattica, fu attaccata dai Pirati Spaziali e scomparve nel nulla, mentre l'Unità Aurora 313 a bordo della Valhalla fu portata via. Il virus fu trasmesso da questa Unità, infettando una ad una tutte le altre Unità Aurora.

Se i Pirati Spaziali attaccassero mentre la rete è disattivata, il danno per la Federazione Galattica sarebbe notevole. Per rimettere in sesto la rete il più velocemente possibile, la Federazione raduna con urgenza dei cacciatori di taglie sulla Olympus, la nave ammiraglia della Federazione.

Durante il briefing volto ad informare i cacciatori di taglie degli accadimenti, la Federazione Galattica viene brutalmente assalita dai temibili Pirati Spaziali. Samus e i cacciatori di taglie che si stavano dirigendo sul pianeta Norion, devono ora proteggere la base della Federazione del pianeta, che sembra essere il principale obiettivo dell'attacco. Sanno che un oggetto simile ad un enorme meteorite, chiamato Leviatano, si sta dirigendo verso il pianeta. Se il Leviatano giungesse a destinazione, Norion verrebbe distrutto.

Per scongiurare il pericolo, Samus e i cacciatori di taglie devono combattere per rimettere in funzione il sistema difensivo della Federazione che è stato messo fuori uso dai pirati.

Ma il fatto più preoccupante è che l'artefice dell'attacco sia Samus Oscura, che si pensava fosse stata uccisa da Samus sul pianeta Aether...



Comandi di base

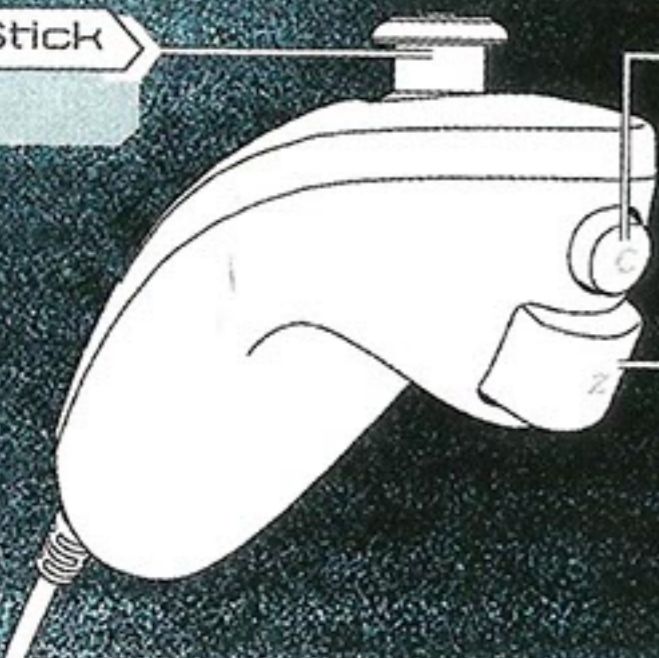
Per giocare a METROID PRIME 3: CORRUPTION sono necessari il Nunchuk e il telecomando Wii. Procedendo nel gioco, sarai in grado di utilizzare anche i comandi evidenziati in rosso.

Non puoi usare il controller per Nintendo GameCube in questo gioco.

Nunchuk

Control Stick

- Muovi Samus



Pulsante C

- Passa dalla modalità standard a Morfosfera e viceversa

Pulsante Z

- Attiva il puntamento automatico
- (In modalità Visore Scan) Esegui scansione
- (In modalità Morfosfera) Aracnosfera
- (In modalità Visore Comando) Invia ordini alla Navetta

Nota: se blocchi il mirino su un Punto d'Aggancio e scuoti il Nunchuk, lancerai il Fascio d'Aggancio.

Telecomando Wii

Pulsantiera +

- Cattura immagini
- Lancia missili
- (Tieni premuto +) Dispositivo Autocercante

Pulsante -

- (Tieni premuto) Cambia visore

Pulsante HOME

- Visualizza il menu HOME

Pulsante 1

- Visualizza lo schermo di pausa

Pulsante 2

- Visualizza indizi o aiuti

Nota: usalo quando non riesci a superare il punto del gioco in cui ti trovi.

Puntatore

- Mira / Guardati attorno
- (Nello schermo di pausa) Seleziona strumento

Pulsante B

- Annulla
- Salta
- (Mentre salti) Astrosalto
- (In modalità Astrosalto) Attacco a Vite
- (In modalità Morfosfera) Turbo Morfosfera

Pulsante A

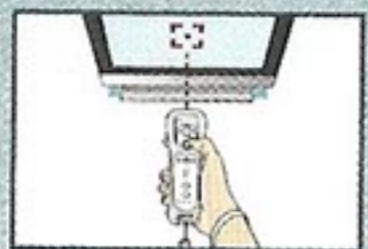
- Conferma strumento
- Usa l'arma a raggio
- (Tieni premuto) Raggio Ricarica
- (In modalità Morfosfera) Bomba Morfosfera

Pulsante +

- (Tieni premuto) Entra / esci dall'Iperfase

Puntare

L'azione di dirigere il telecomando Wii verso lo schermo è detta "puntare". In questo gioco, puoi mirare e guardarti attorno puntando.



Muovere il telecomando Wii

Muovi il telecomando Wii verso l'alto per effettuare un salto in modalità Morfosfera.



Samus e le sue azioni

Muoversi / Saltare / Astrosalto

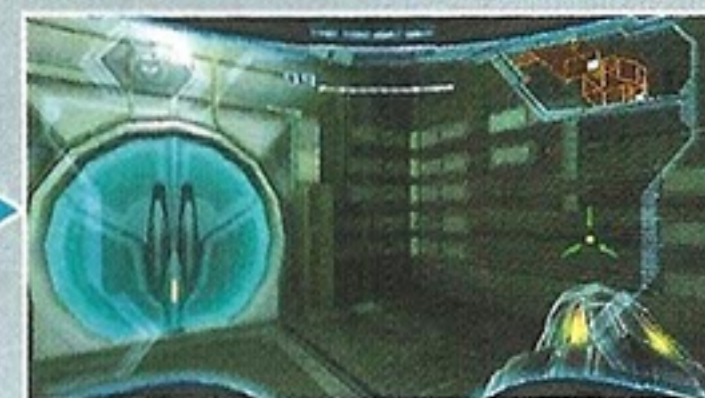
Samus si muove nella direzione verso cui inclini il Control Stick. Premi il pulsante B per farla saltare. Premendo nuovamente il pulsante B durante il salto, Samus eseguirà un Astrosalto, cioè un secondo salto a mezz'aria.

Mirare e guardarsi attorno

Usa il telecomando Wii per sparare con i raggi o lanciare missili, nella direzione in cui stai puntando. Punta verso l'estremità dello schermo per spostare la tua visuale.

Nota: seleziona SENSIBILITÀ nel menu comandi per regolare la sensibilità dei movimenti (vedi pag. 6).

Reticolo di puntamento



Puntamento

Tenendo premuto il pulsante Z, puoi bloccare il reticolo di puntamento sui nemici vicini. Per annullare il puntamento automatico, rilascia il pulsante Z. Imposta Puntamento/Mira libera (vedi pag. 6) su NO per far sì che i raggi e i missili (vedi pag. 36) si dirigano automaticamente verso il nemico.



Mirare con Puntamento / Mira libera attivo

Quando Puntamento/Mira libera è impostato su SI (l'impostazione standard), puoi mirare liberamente con il Braccio Cannone. I raggi seguono la direzione verso la quale stai mirando, ma i missili continuano a dirigersi verso l'obiettivo su cui hai bloccato il mirino.

Muoversi con Puntamento / Mira libera attivo

Inclinando il Control Stick mentre il mirino è bloccato su un nemico, puoi spostarti mantenendo sotto tiro il bersaglio che stai puntando. Quando hai preso di mira un obiettivo, premi il pulsante B mentre inclini il Control Stick verso destra o verso sinistra, per eseguire un rapido scatto laterale.

Raggi

Lancia i raggi con il pulsante A. Tieni premuto il pulsante A per caricare e rilascialo per lanciare il Raggio Ricarica. Mentre stai caricando, puoi raccogliere sfere di energia e Munizioni Missili. Quando acquisisci un nuovo tipo di raggio, le sue caratteristiche andranno a sommarsi a quelle dei raggi già in dotazione.

Raggio Energia

È a tua disposizione dall'inizio. Un singolo colpo non è molto potente, ma puoi sparare a raffica.

Raggio Plasma

Dopo aver ottenuto il Raggio Plasma, potrai bruciare o sciogliere determinati nemici o ostacoli.



Raggio Nova

Dopo aver ottenuto il Raggio Nova, potrai penetrare gli ostacoli fatti di determinati materiali. Combinando questo raggio con il Visore Raggi X (vedi pag. 39) potrai sconfiggere determinati nemici con un unico colpo.



36

Lanciamissili

Premi la pulsantiera + verso il basso per lanciare missili. Lanciando un missile con il mirino bloccato su un nemico, il missile si dirigerà automaticamente verso l'obiettivo. La quantità di munizioni è limitata.

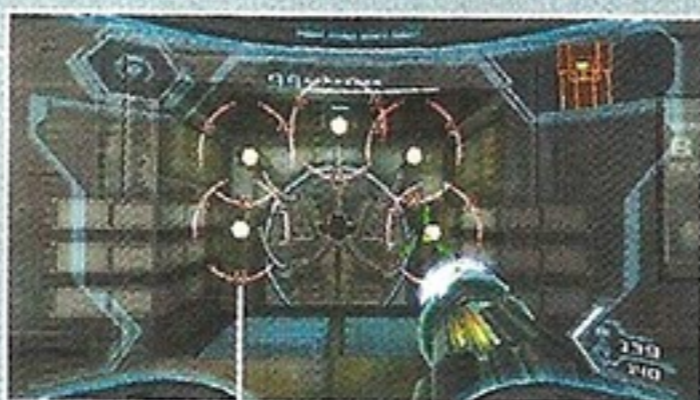
Missili Gelo

Con i Missili Gelo in dotazione puoi congelare i nemici con energia vitale al minimo.



Dispositivo Autocercante

Dopo aver ottenuto questa potenziamento, puoi lanciare missili contro un massimo di cinque obiettivi contemporaneamente. Tieni la pulsantiera + premuta verso il basso, poi mira verso gli obiettivi desiderati per bloccare automaticamente il mirino su di essi. Rilascia la pulsantiera + per lanciare i missili contro tutti gli obiettivi selezionati.



Mirino

Indica gli obiettivi presi di mira.

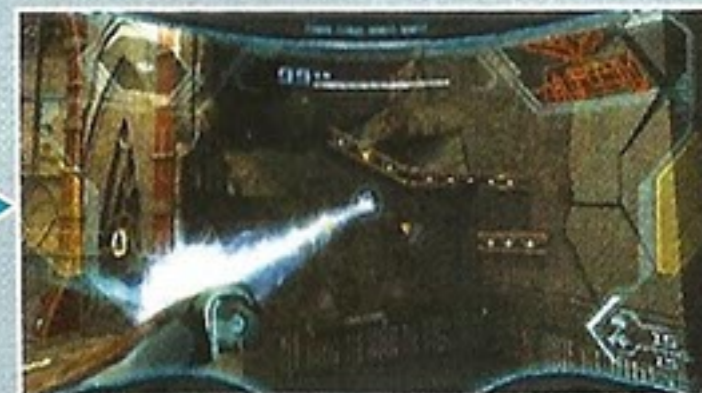
Raggio Gancio

Progredendo nel gioco otterrai diversi potenziamenti per il Raggio Gancio che ti permetteranno di compiere nuove azioni.

Fascio d'Aggancio

Una volta ottenuto il potenziamento Fascio d'Aggancio puoi afferrare determinati oggetti, come scudi dei nemici e determinati sportelli. Quando il mirino è puntato su un Punto d'Aggancio, scuoti il Nunchuk per lanciare il raggio. Quando il raggio ha agganciato l'obiettivo, tira indietro il Nunchuk.

Punto d'Aggancio



Raggio Oscillazione

Una volta ottenuto il potenziamento Raggio Oscillazione, puoi ancorarti a determinati Punti d'Aggancio e oscillare. Tieni premuto il pulsante Z per lanciare automaticamente il raggio e oscillare da un Punto d'Aggancio. Rilascia il pulsante Z per abbandonare la presa. Prendi bene il tempo per poter volare il più lontano possibile. Puoi anche lanciare raggi premendo il pulsante A mentre sei appeso ad un Punto d'Aggancio.

Aggancio Energetico

Una volta ottenuto il potenziamento Aggancio Energetico, puoi scambiare la tua energia con quella dell'obiettivo colpito. Dopo aver lanciato il raggio, inclina il Control Stick verso l'alto per trasferire all'obiettivo la tua energia e inclinalo verso il basso per assorbire la sua.

Attacco a Vite

Dopo aver eseguito un Astrosalto, premi ripetutamente il pulsante B al tempo giusto per effettuare un Attacco a Vite (per un massimo di 6 salti). L'Attacco a Vite provoca danni ai nemici e ti permette di aggrapparti alle superfici saltando da determinati muri.



37

Visori

Ci sono quattro visori che Samus può utilizzare, ognuno con funzioni particolari. Cerca di sfruttare le caratteristiche di ogni visore, mentre esplori il pianeta e combatti contro i nemici.

Schermo selezione visore

Per cambiare visore, tieni premuto il pulsante -, punta verso il visore che vuoi selezionare e rilascia il pulsante -. Sfrutta le funzioni di ogni visore per progredire nel gioco.

Nota: quando usi un qualsiasi visore diverso dal Visore Combat, premi il pulsante - oppure, nel caso di determinati visori, il pulsante A, per tornare al Visore Combat.

Visore Scan

Visore Raggi X



Visore Combat

Visore Comando

Visore Combat

È il visore standard, che userai principalmente in battaglia.

Visore Scan

Questo visore raccoglie dati e capta le informazioni da creature e terminali. Non puoi usare armi mentre il Visore Scan è in funzione.

Obiettivi da scansione

Gli obiettivi più importanti sono riportati in rosso e tutti gli altri in blu. In verde sono riportati gli obiettivi che sono già stati scansionati.

Cursore

Puoi effettuare la scansione su varie creature e oggetti evidenziati da questo cursore.



Scansione

Quando l'obiettivo scelto si trova nel raggio d'azione del cursore, tieni premuto il pulsante Z per eseguire la scansione. Alcune apparecchiature possono essere attivate eseguendo una scansione. Inoltre, quando esegui la scansione su obiettivi particolarmente importanti, le informazioni relative vengono salvate nel Registro (vedi pag. 44).



Visore Comando

Con questo visore puoi inviare ordini alla Navetta e comandarla a distanza, puntando verso una delle icone di comando. Ti sarà molto utile per progredire nel gioco.

Icona di comando



Comandi della Navetta

Atterraggio

Richiama la Navetta e scegli l'aeroporto dove farla atterrare.

Lanciamissili della Navetta

Una volta ottenuto il Lanciamissili della Navetta, puoi lanciare missili dal velivolo contro determinati obiettivi. Inoltre, quando un nemico si trova all'aperto, puoi lanciare missili a caso, tenendo premuto il pulsante Z.

Raggio Gancio della Navetta

Il Raggio Gancio della Navetta ti permette, una volta acquisito, di sollevare e trasportare determinati oggetti, usando la Navetta.

Visore Raggi X

Oltre ad avere le stesse caratteristiche del Visore standard (Visore Combat), ti permette di vedere attraverso i muri e di trovare passaggi segreti o oggetti invisibili. Puntando un obiettivo con il mirino, questo visore si focalizzerà sui suoi punti deboli, ingrandendoli ed evidenziandoli in rosso.

Morfosfera

Premendo il pulsante C, Samus si trasforma in una sfera, riuscendo così a infilarsi attraverso strettoie come condotti dell'aria o passaggi segreti. Per tornare alla forma normale, premi nuovamente il pulsante C.

Barra d'energia

(Vedi pag.40)

Numero di bombe piazzate

Puoi piazzare fino a tre bombe alla volta.

Bomba



Bombe Morfosfera

Con il pulsante A puoi piazzare una bomba che danneggia i tuoi nemici o distrugge muri e pavimenti di determinati materiali. Puoi anche sfruttare l'impatto dell'esplosione per far saltare la Morfosfera.

Salto Sfera

Muovi il telecomando Wii verso l'alto per effettuare un salto in modalità Morfosfera.

Turbo Morfosfera

Una volta ottenuto il potenziamento Turbo Morfosfera, tieni premuto il pulsante B per caricarlo e poi rilascialo per mettere il turbo alla Morfosfera. Ricorda che più a lungo tieni premuto il pulsante B, maggiore sarà la velocità impressa alla Morfosfera.

Aracnosfera

Dopo aver ottenuto il potenziamento Aracnosfera, tieni premuto il pulsante Z per far aderire magneticamente la Morfosfera a determinate superfici. Usa il Control Stick per muoverti e rilascia il pulsante Z per staccarti da esse. In più, puoi lanciarti dalle superfici usando il potenziamento Turbo Morfosfera.

Schermo di gioco

Interfaccia (con il Visore Combat)

Così appare lo schermo di base, quando stai usando il Visore Combat (vedi pag. 38). Le informazioni visualizzate ti aiuteranno durante i combattimenti e l'esplorazione del territorio circostante.

Nota: le informazioni visualizzate a schermo possono variare in base allo stato di Samus e agli strumenti che fanno parte del suo equipaggiamento.



Reticolo di puntamento e mirino

Quando sei vicino a un oggetto o ad un nemico che puoi prendere di mira, viene visualizzato il reticolo di puntamento. Quando l'obiettivo è sotto tiro, il reticolo viene sostituito da un mirino.



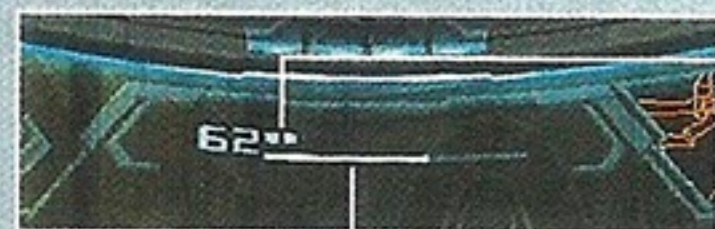
Reticolo di puntamento

Mirino

40

Barra d'energia

Indica l'energia rimanente al sistema di supporto vitale della Tuta di Samus. Puoi ripristinare questa energia raccogliendo sfere di energia, servendoti di una Stazione Salvataggio o della Navetta di Samus.



Serbatoio Energia

Un solo Serbatoio Energia riempie completamente la barra d'energia. Un quadrato viene aggiunto per ogni Serbatoio Energia ottenuto.

Barra d'energia

Il numero a sinistra indica l'attuale livello di energia del serbatoio in uso, che diminuisce per ogni danno subito. Una volta raggiunto lo 0, la barra si riempirà nuovamente svuotando un Serbatoio Energia.

Game Over

La partita termina nel momento in cui tutti i Serbatoi Energia sono vuoti e la barra d'energia raggiunge lo 0, oppure nel caso in cui Samus rimanga vittima della contaminazione totale durante l'iperfase (vedi pag. 45). Per ripartire dall'ultimo salvataggio, seleziona SI con il puntatore e conferma la scelta con il pulsante A. Selezionando NO, tornerai allo schermo del titolo.

Come salvare

Puoi salvare i tuoi progressi di gioco entrando in una Stazione Salvataggio o nella Navetta di Samus. Per poter salvare, devi disporre di due blocchi liberi nella memoria della console Wii. Ricorda che una volta sovrascritti, i vecchi dati non possono più essere recuperati, perciò fai attenzione.

Nota: per informazioni su come cancellare i dati dalla memoria della console Wii, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Stazioni Salvataggio

Le Stazioni Salvataggio si trovano in varie zone. Ti permettono, oltre che di salvare i progressi di gioco, di recuperare tutta l'energia, perciò cerca di salvare ogni volta che ne hai la possibilità!



Navetta

Posizionati sulla pedana della Navetta e seleziona SALVA o SALVA E ENTRA NELLA NAVETTA per salvare i progressi di gioco, ripristinare la tua energia e ricaricare i missili.

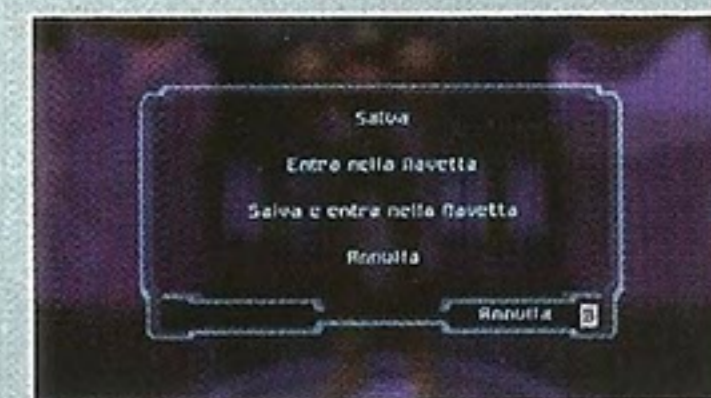


41

Navetta

Entrando nella Navetta puoi raggiungere altri pianeti o usare i congegni di cui è dotata. Entra selezionando ENTRA NELLA NAVETTA o SALVA E ENTRA NELLA NAVETTA.

Nota: per usare i dispositivi a bordo, punta e premi il pulsante A.



Raggiungere altri pianeti

Usa i comandi che si trovano di fronte a Samus per raggiungere altri pianeti o altri aeroscali. Prima di tutto seleziona il pianeta sul quale vuoi recarti, poi seleziona l'aeroscalo.

Mappa della Galassia

Visualizza la mappa della Galassia (intera galassia).



Punta verso i comandi e premi il pulsante A.



Aeroscalo

Seleziona l'aeroscalo dove vuoi atterrare.

identifica una destinazione che non puoi ancora utilizzare per l'atterraggio.

Altri dispositivi

La Navetta è equipaggiata con una radio ed un dispositivo che ti permette di consultare il giornale di bordo. Usali nel corso del gioco oppure seguendo le istruzioni visualizzate a schermo.



Schermo di pausa

Premi il pulsante 1 per visualizzare lo schermo di pausa. Seleziona una delle quattro icone sulla sinistra con il puntatore e conferma la scelta premendo il pulsante A, per accedere allo schermo mappa, schermo registro, schermo inventario o schermo opzioni. Tieni premuto il pulsante 2 per visualizzare in dettaglio i comandi relativi a ciascuno schermo.

Posizione attuale di Samus

Samus sta guardando nella direzione della freccia.

Menu



Sotto menu

Le opzioni visualizzate variano a seconda dello schermo selezionato.

Mappa

Visualizza la mappa dell'area in cui si trova Samus. A meno che Samus non abbia scaricato l'intera mappa dell'area dalla Stazione Mappa, le sole zone che compariranno saranno quelle che ha già esplorato. Quando avrai scaricato la mappa però, le stanze visitate appariranno in arancione mentre quelle ancora da visitare in blu. Tieni premuto il pulsante 2 per visualizzare in dettaglio le icone e i comandi relativi a ciascun schermo.

Nota: punta verso una stanza all'interno della mappa dell'area e premi il pulsante A per visualizzare esclusivamente la mappa dettagliata di quella determinata stanza.



Sotto menu della mappa



Ingrandisce l'area in cui si trova Samus.



Visualizza la mappa del Pianeta su cui si trova Samus.



Visualizza la mappa della Galassia.



Seleziona questa icona dopo aver selezionato la stanza che ti interessa, per marcarla.

Porte

In ogni area ci sono diversi tipi di porte. Colpendo una porta con il raggio o il missile appropriato, puoi sbloccarla e aprirla. Quando sblocchi una porta Scudo Raggi con un missile, la porta in questione diventa blu.



Registro

Ti permette di verificare il tuo attuale incarico, così come i dati che hai raccolto con le scansioni (vedi pag. 38).

Sotto menu del Registro

- Visualizza l'incarico appena ottenuto o quelli già archiviati.
- Consulta i dettagli relativi a creature e persone che hai scansionato.
- Consulta i dettagli relativi ad importanti strumenti e oggetti che hai scansionato.
- Consulta le iscrizioni ottenute.

Inventario

Ti permette di verificare l'equipaggiamento di Samus e quello della Navetta, oltre che di verificare il numero di Gettoni che hai ottenuto.

Sotto menu dell'Inventario

- Visualizza l'equipaggiamento di Samus.
- Verifica quali sono i dispositivi della Navetta che puoi utilizzare.
- Dopo aver ottenuto i Nuclei Energia, puoi consultare i dettagli ad essi relativi.
- Verifica il numero di Gettoni e Tagliandi amico ottenuti.

44

Opzioni

Regola le opzioni di gioco (vedi pag. 6) o abbandona il gioco.

Sotto menu opzioni

- Regola i comandi (vedi pag. 6).
- In aggiunta alle opzioni di visualizzazione presenti nel menu principale, puoi anche impostare il grado di opacità del visore e quello del casco tra 0 (trasparente) e 100 (opaco).
- Cambia le impostazioni del sonoro (vedi pag. 6).
- Abbandona il gioco e torna allo schermo del titolo.
Nota: i dati non salvati andranno persi, perciò fai attenzione.

Iperfase

Una volta ottenuta la Tuta DPP puoi entrare in modalità Iperfase. Se però rimani in Iperfase più a lungo di un certo lasso di tempo, Samus entrerà in uno stato critico di Iperfase a rischio contaminazione, perciò fai attenzione.

Entrare in Iperfase

Una volta ottenuta la Tuta DPP, usa un Serbatoio Energia per entrare in Iperfase, tenendo premuto il pulsante +. Mentre sei in Iperfase, sarai in grado di sferrare potenti attacchi e diventerai invincibile.
Nota: per entrare in Iperfase è necessario disporre di un Serbatoio Energia.



Barra del phazon

Indica l'energia che Samus consuma utilizzando le armi durante l'Iperfase.

Uscire dall'Iperfase

Per uscire dall'Iperfase, tieni premuto il pulsante + e recupererai l'energia rimasta inutilizzata nella barra del phazon. Dopo 25 secondi dall'inizio dell'Iperfase oppure quando la barra del phazon raggiunge lo 0, uscirai automaticamente dall'Iperfase.

Nota: nel caso in cui tu esca automaticamente dall'Iperfase non potrai recuperare energia, perciò fai attenzione.

Iperfase contaminata

Nelle ultime fasi del gioco, se Samus rimane in Iperfase per un determinato lasso di tempo, il phazon nel suo corpo si scatenerà ed entrerà in Iperfase contaminata. In questo caso, si verificheranno i seguenti fenomeni.

- Anche se tieni premuto il pulsante +, non potrai uscire dall'Iperfase contaminata. Per farlo, dovrai far passare un determinato lasso di tempo, oppure svuotare completamente la barra usando le tue armi.
- La barra del phazon si riempie con il passare del tempo e in conseguenza degli attacchi dei nemici.
- Se la barra del phazon si riempie completamente e rimane in questo stato per un determinato lasso di tempo, Samus sarà vittima della contaminazione totale e la partita si concluderà.



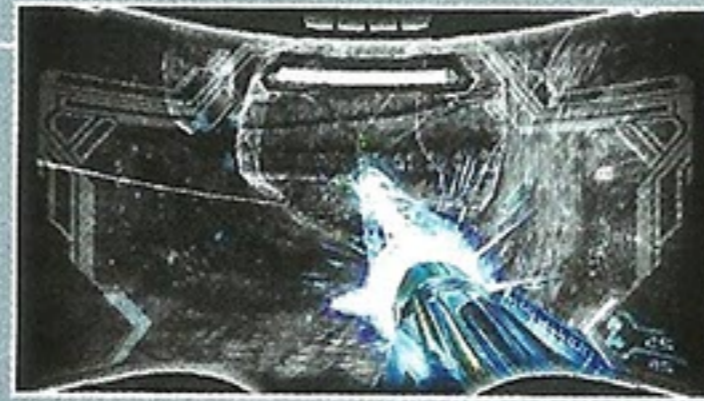
45

Armi in modalità Iperfase

Quando entri in Iperfase, puoi usare armi specifiche per questa modalità.

Iperraggio

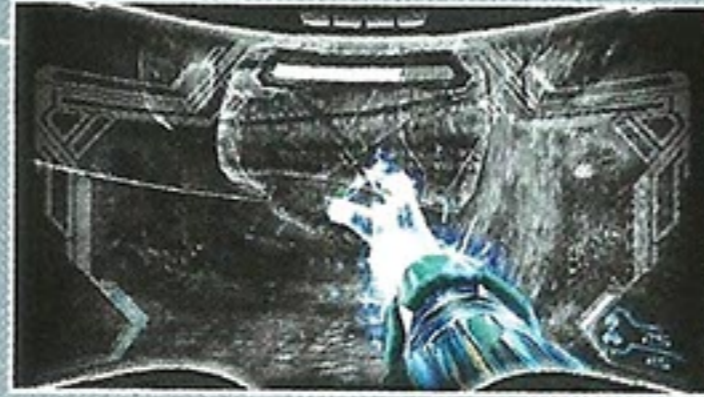
Premi il pulsante A per lanciare un potente raggio alimentato dal phazon. Esistono determinati ostacoli che possono essere distrutti esclusivamente con l'Iperraggio. Tieni presente che il Raggio Plasma e il Raggio Nova sono inefficaci mentre sei in Iperfase.



Iperraggio Ricarica

Tieni premuto il pulsante A per caricare l'Iperraggio. Rilascia il pulsante A per lanciare un raggio continuo alimentato a phazon. La durata dell'Iperraggio Ricarica è proporzionale al tempo durante il quale tieni premuto il pulsante A.

Note: puoi anche raccogliere sfere di energia e Munizioni Missili mentre ricarichi.



Ipersfera

Una volta ottenuta l'Ipersfera, tieni premuto il pulsante A in modalità Morfosfera, per attaccare i nemici intorno a te (verrà sfruttata l'energia del phazon per tutto il tempo in cui terrai premuto il pulsante A).

Ipermissile

Dopo aver ottenuto gli Ipermissili, premi la pulsantiera + verso il basso, per lanciare un potente missile alimentato a phazon.

Ipergancio

Ha la stessa funzione dell'Aggancio Energetico (vedi pag. 37) e puoi utilizzarlo durante l'Iperfase. Inclina il Control Stick verso l'alto o verso il basso mentre stai usando il Raggio Gancio (vedi pag. 37).

Modalità per più giocatori

Questa modalità ti permette di giocare in minimo due e massimo quattro giocatori sulla base di METROID PRIME 2 ECHOES. Per giocare in questa modalità ogni giocatore ha bisogno di un telecomando Wii e di un Nunchuk.

Giocare

Selezionando MP2 ECHOES PIÙ GIOCATORI dal menu principale, verrà visualizzato lo schermo a destra. Ogni giocatore deve premere il pulsante A per entrare.

Dopo essere entrato, ogni giocatore può impostare RUMBLE, SENSIBILITÀ e PUNTAMENTO (vedi pag. 6), premendo il pulsante 2. Per modificare ciascuna delle impostazioni inclina il Control Stick verso destra o sinistra e conferma inclinando il Control Stick verso il basso. Quando hai finito seleziona OK? con il Control Stick e conferma con il pulsante A. Quando tutti i giocatori avranno finito, premi il pulsante + per accedere allo schermo successivo.



Modalità di gioco

Scegli la modalità di gioco selezionando SCANTRO LETALE o CACCIATRICE DI TAGLIE. Fai ruotare il menu con il Control Stick e conferma la scelta con il pulsante A. Dopo aver confermato, puoi impostare la musica di sottofondo, la quantità di nemici da eliminare o quella delle monete da raccogliere, oltre che il tempo limite. Quando hai finito, seleziona OK? con il Control Stick e premi il pulsante A per confermare.



Scegliere l'Arena

Seleziona l'Arena con il Control Stick e conferma la scelta con il pulsante A. Premi il pulsante A per cominciare a giocare.



Regole

Combatti contro gli altri giocatori e cerca di raggiungere gli obiettivi stabiliti per la vittoria (variano in base alla modalità di gioco). Se subisci dei danni e la barra d'energia si svuota completamente o se cadi fuori dall'Arena, riapparirai qualche secondo più tardi in un altro punto e potrai continuare a giocare. In modalità per più giocatori puoi usare i seguenti oggetti.

Forma normale	Raggio Energia, Raggio Ricarica, Astrosalto, Visore Combat, Visore Oscurità, Raggio Aggancio, Turbo Gravità
Morfosfera	Bomba Morfosfera, Turbosfera, Aracnosfera

Scontro letale

In questa modalità sfiderai altri giocatori. La partita si conclude quando uno dei giocatori elimina il numero necessario di nemici oppure quando scade il tempo.

Cacciatrice di taglie

In questa modalità competi per guadagnare punti, raccogliendo le monete che gli altri giocatori perdono ogni qualvolta subiscono un danno. La partita si conclude quando uno dei giocatori guadagna i punti necessari oppure quando scade il tempo.



Monete

Colori e valore delle monete

Bianco:	1 punto
Blu:	5 punti
Rosso:	10 punti
Verde:	50 punti
Oro:	100 punti

Schermo più giocatori

Durante una partita in modalità per più giocatori, lo schermo verrà diviso in base al numero di partecipanti. Inoltre, alcuni dei dati visualizzati differiranno da quelli della modalità per un giocatore.

Nemici sconfitti

Nota: in modalità cacciatrice di taglie, qui vengono riportati i punti.

Barra d'energia

Contiene l'energia che diminuisce per ogni danno subito. Perdi una vita quando raggiunge lo 0.

Radar

Il giocatore 1 è arancione, il 2 è bianco, il 3 è verde e il 4 è blu.

Tempo rimanente

Indica il tempo ancora a disposizione.



Visualizzazione armi

Indica (dall'alto verso il basso) il numero di missili, quello di Munizioni Luce e di Munizioni Oscurità.

Pausa in modalità per più giocatori

Premi il pulsante 2 per mettere il gioco in pausa. Il giocatore che mette in pausa il gioco può decidere di terminare la partita o di cambiare musica. Per tornare al gioco, premi il pulsante B.



Schermo dei risultati

Quando il tempo scade o quando uno dei giocatori raggiunge gli obiettivi necessari per vincere, risultati e classifiche vengono visualizzati nello schermo dei risultati. Premi il pulsante A per tornare allo schermo di selezione modalità.



Oggetti della modalità per più giocatori

Sfere energia

Le sfere viola (Micro Energia) corrispondono a 10 punti Energia, mentre quelle rosse (Extra Energia) corrispondono a 30 punti Energia.

Lanciamissili

Contiene 5 missili. Esistono anche dei Supermissili che causano danni maggiori.

Distributore casuale

Entrando in un distributore casuale, otterrai un potenziamento a caso. I potenziamenti includono invisibilità e invulnerabilità temporanea o armi come la Modalità Hacker (con la quale puoi impiantare un virus negli avversari per succhiare la loro energia) e la Sfera Mucidiale (una Morfosfera che causa danni maggiori agli obiettivi colpiti).

Contenitori

I contenitori potrebbero contenere il Raggio Oscurità, il Raggio Luce, il Raggio Eclissi oppure le Gigabombe. Distruggi la scatola per farne apparire il contenuto.

Note

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie
di classifica-
zione per etàDescrizione
del
contenuto

Il logo Online indica che il gioco permette all'utente di accedere al gioco online e interagire con altri utenti.

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visita il sito:

<http://www.pegi.info>

GARANZIA DI 24 MESI

La presente garanzia copre il software relativo ai giochi per Wii (il "Prodotto") fornito da Nintendo of Europe GmbH ("Nintendo").

Nel rispetto delle condizioni e delle esclusioni di seguito indicate, Nintendo garantisce al consumatore originario acquirente del Prodotto ("Voi") che, per un periodo di 24 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il Prodotto sarà esente da vizi inerenti al materiale usato e al processo di fabbricazione.

Al fine di far valere la presente garanzia, Voi dovete comunicare a Nintendo, entro 24 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il difetto riscontrato nel Prodotto e dovete restituire il Prodotto a Nintendo entro 30 giorni dalla suddetta comunicazione a Nintendo. Qualora, una volta esaminato il Prodotto, Nintendo riconosca che lo stesso è viziato, Nintendo (a propria assoluta discrezione) provvederà gratuitamente alla riparazione o alla sostituzione della componente viziata o alla sostituzione del Prodotto, ovvero al rimborso del prezzo pagato per il Prodotto.

La presente garanzia si aggiunge ai diritti e ai rimedi riconosciuti dalla legge.

ESCLUSIONI

La presente garanzia non copre:

- accessori, periferiche o ulteriori componenti destinati ad essere utilizzati con il Prodotto (inclusi o non inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto), che non siano stati fabbricati da o per conto di Nintendo;
- il Prodotto qualora sia stato acquistato al di fuori dello Spazio Economico Europeo;
- il Prodotto qualora sia di seconda mano o noleggiato o utilizzato per fini commerciali;
- vizi del Prodotto causati da danno accidentale, negligenza, uso irragionevole, utilizzo congiunto a prodotti non forniti o dati in licenza da Nintendo (inclusi, a mero titolo esemplificativo, sviluppi non autorizzati di giochi, dispositivi di copiatura, adattatori, potenziatori o accessori non dati in licenza) da parte Vostra o di terzi, virus informatici o connessione ad internet, utilizzo del Prodotto in modo non conforme al manuale di istruzioni della console Wii ovvero ad ulteriori istruzioni fornite unitamente al Prodotto, ovvero qualsiasi altra causa che non sia riconducibile ad un vizio del materiale usato o del processo di fabbricazione;
- il Prodotto qualora sia stato aperto, modificato o riparato da soggetti diversi da Nintendo.

COME FAR VALERE LA GARANZIA

Per comunicare a Nintendo un vizio coperto dalla presente garanzia si prega di contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per aprire la pratica di riparazione è indispensabile comunicare all'operatore il modello della console su cui gira il software, oltre al proprio codice fiscale, per cui è importante prendere nota di questi dettagli prima di chiamare.

In alternativa, è possibile aprire una pratica di riparazione online dal sito: www.nintendo.it

Nello spedire il prodotto al Centro Assistenza Nintendo si prega di:

1. utilizzare, se possibile, la confezione originale (avendo inoltre cura di rendere il pacco anonimo, senza segni distintivi che possano farne intuire il contenuto);
2. fornire una descrizione del vizio riscontrato;
3. allegare una copia del documento di acquisto, assicurandosi che riporti la data di acquisto del prodotto;
4. fare in modo che sia ricevuto da Nintendo entro 30 giorni dalla comunicazione originaria del vizio riscontrato.

Qualora il periodo di garanzia sopraindicato sia già decorso al momento in cui il vizio è riscontrato o qualora il vizio non sia coperto dalla presente garanzia, Nintendo (a propria assoluta discrezione) potrebbe comunque essere disposta a riparare o sostituire il Prodotto (o la componente viziata). Per maggiori informazioni su questo punto, e in particolare per quanto riguarda i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SERVIZIO INFORMAZIONI

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti o di supporto tecnico puoi consultare il sito:

www.nintendo.it

In alternativa puoi contattare il Centro Assistenza Nintendo:

Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per informazioni riguardanti la riparazione / sostituzione di un prodotto difettoso si prega di fare riferimento alla pagina a fianco.

Problemi durante l'installazione?

Supporto tecnico Svizzera

Per problemi di installazione e per domande tecniche, puoi contattare il nostro Support Team a tua disposizione al seguente numero telefonico:

+41(0) 62 / 387 98 39

Lu - Ve 08.30 - 12.00 / 13.00 - 17.00

support@waldmeier.ch

RVL-R3MP-ITA



Italia:

Nintendo of Europe GmbH
Sede Secondaria Italiana
Palazzo Tiglio
Via Torri Bianche, 6
20059 Vimercate (Milano)
www.nintendo.it

Svizzera:

Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf



PRINTED IN THE EU



METROID PRIME TRILOGY

Join Club Nintendo!
Register your Nintendo product
and get access to our Stars Catalogue!

Word lid van Club Nintendo!
Registreer je
Nintendo-product en krijg
toegang tot onze
sterrencatalogus!

Werden Sie Mitglied im Club Nintendo!
Registrieren Sie Ihr Nintendo-Produkt,
um Zugang zum Sterne-Katalog
zu erhalten!

¡Únete al Club Nintendo!
¡Registra un producto
Nintendo para acceder a los
beneficios del
Catálogo de Estrellas!

Adhérez au Club Nintendo!
Enregistre ton produit Nintendo
pour accéder au
Catalogue d'Etoiles!

Entra nel Club Nintendo!
Registra il tuo
prodotto Nintendo e
accedi al nostro
Star Catalogo!

Adira ao Club Nintendo!
Registe o seu produto
Nintendo e aceda ao
nosso Catálogo
de Estrelas!

© 2002 - 2009 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2009 NINTENDO.