

# Metroid: Samus Returns

1 Informations importantes

## Introduction

2 amiibo

## Pour commencer

3 Commencer à jouer

4 Données de sauvegarde

## Comment jouer

5 Commandes

6 Capacités et actions spéciales

7 Écran principal

8 Menu de la carte

9 Installations

10 Objets

## Divers

11 Utiliser un amiibo

12 Questions/Réponses


## Dépannage

13 Assistance

**1**

## Informations importantes

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, sélectionnez  depuis le menu HOME pour lire les Informations sur la santé et la sécurité. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Veillez aussi lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi de la console, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel.

Veillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS et New Nintendo 2DS XL.

### Informations importantes

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non

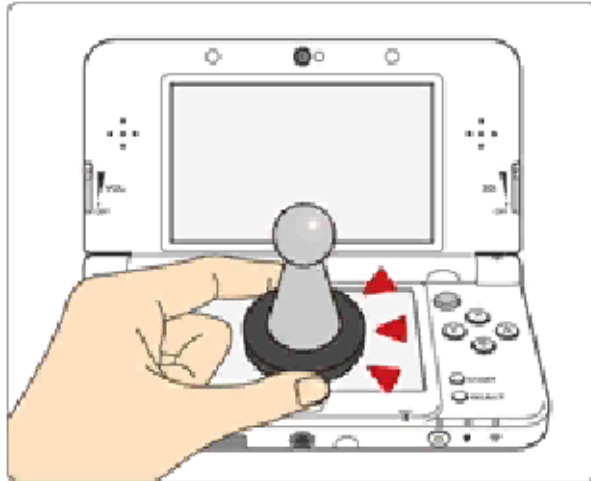
agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui

constitue une infraction aux droits d'auteur, veuillez visiter [www.nintendo.com/ippolicy](http://www.nintendo.com/ippolicy) afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.


Veillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

CTR-P-A9AE-00



Ce logiciel est compatible avec **amiibo**. Touchez l'écran tactile de votre console New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL ou New Nintendo 2DS XL avec un accessoire amiibo™ compatible pour l'utiliser.

Grâce à la communication en champ proche (CCP), les accessoires amiibo peuvent se connecter aux logiciels compatibles et être utilisés pendant vos parties. Pour plus d'informations, visitez le site : [fr.amiibo.com](http://fr.amiibo.com).

- ◆ Les données d'un amiibo peuvent être lues par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données de votre amiibo sont corrompues et ne peuvent pas être restaurées, touchez  dans le menu HOME, puis accédez aux paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

Un lecteur/enregistreur CCP Nintendo 3DS est nécessaire pour utiliser les amiibo avec les consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.

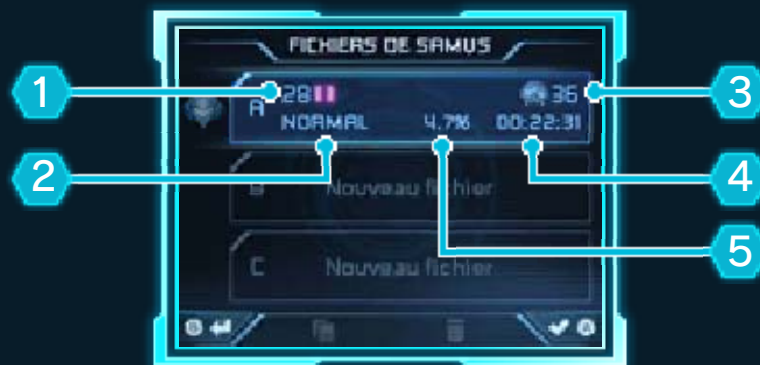
### **Précautions relatives aux amiibo**

- Il suffit d'effleurer la surface de l'écran tactile pour que l'amiibo soit identifié par la console. N'appuyez pas trop fortement et ne frottez pas l'amiibo sur l'écran.

Appuyez sur **A** à l'écran titre pour accéder à l'écran des fichiers de Samus.

## Écran des fichiers de Samus

Sélectionnez un fichier de sauvegarde avec **+**/**○**, puis appuyez sur **A** pour confirmer votre choix et ouvrir le menu principal.



**1** Jauge d'énergie de Samus (santé)

**2** Difficulté

Indique le niveau de difficulté actuel du jeu.

◆ Après avoir terminé le jeu une première fois, vous pouvez choisir un mode de jeu plus difficile au moment de commencer une nouvelle partie.



3 Nombre de métroïdes restants sur la planète

4 Temps de jeu

5 Pourcentage d'objets obtenus

## Menu principal

Ce menu vous propose les options suivantes.

◆ Si le fichier sélectionné ne contient pas encore de données de sauvegarde, seule l'option Jouer sera proposée.

### ▶ Continuer

Reprenez votre aventure depuis le dernier point de sauvegarde.

### ▶ Nouvelle partie

Effacez les données de sauvegarde actuelles pour commencer une nouvelle partie depuis le début.

### ▶ Options

Consultez les commandes, explorez la galerie ou regardez le générique du jeu, entre autres.



## Sauvegarder les données

Durant la partie, vous pouvez sauvegarder votre progression aux endroits suivants.

### Vaisseau de Samus

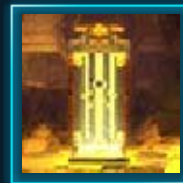
Placez-vous au sommet du vaisseau pour sauvegarder vos données, restaurer



votre jauge d'énergie et remplir votre stock de missiles (voir p. 7).

### Station de sauvegarde

Placez-vous sur la plateforme pour sauvegarder la partie.




## Gérer les données


Effacez ou copiez vos données de sauvegarde dans le menu à l'écran de sélection du fichier.



### Copier les données

Sélectionnez le fichier à copier et touchez , puis sélectionnez le fichier où copier vos données de sauvegarde.


### Effacer les données

Sélectionnez un fichier, puis touchez  pour effacer ses données de sauvegarde.

- ◆ Il n'est pas possible d'effacer les données de sauvegarde de plusieurs fichiers à la fois.
- ◆ **Faites bien attention. Une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.**











Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.



Vous contrôlez Samus à l'aide de  et des boutons. Certaines actions, comme le passage d'un type de rayon à un autre, s'effectuent en utilisant l'écran tactile.

- ◆ Au fur et à mesure que vous progresserez en jeu, vous aurez accès à davantage de commandes.

## Diriger Samus

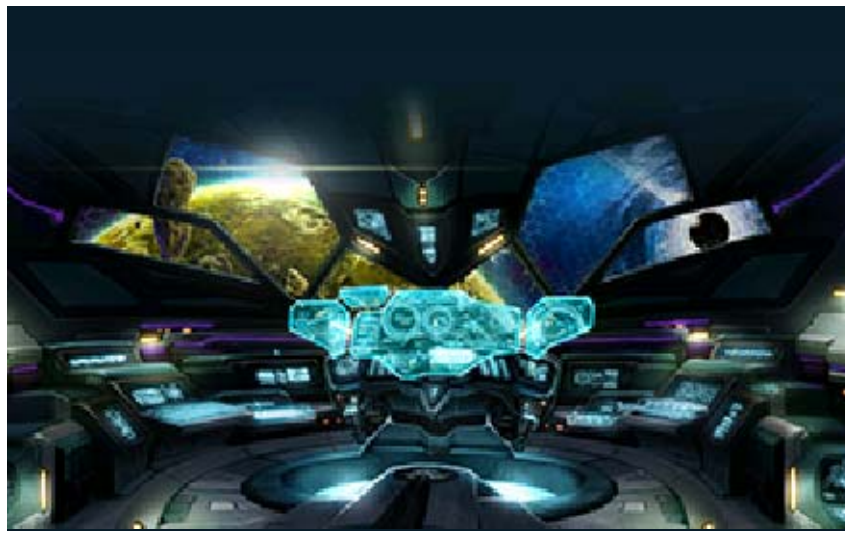
Se déplacer	
S'accroupir	
Mode Morphosphère	 en étant accroupie
Saut	
Salto	 en se déplaçant
Tirer un rayon/ Poser une bombe (en mode Morphosphère)	
Tir vers le haut ou en diagonale ◆	Maintenir  ,  ou  , et appuyer sur 

Tirer un missile/ Poser une bombe de puissance (en mode Morphosphère)	Maintenir <b>R</b> enfoncé et appuyer sur <b>Y</b>
Mode Visée libre	Maintenir <b>L</b> enfoncé et déplacer <b>C</b>
Frappe de riposte (voir p. 6)	<b>X</b>
Sélection d'une capacité Aéion (voir p. 6)	<b>+</b>
Activer/ Désactiver une capacité Aéion	<b>A</b>

- ◆ Pour tirer vers le bas, maintenir **C** ↓ incliné et appuyer sur **Y** pendant un saut.

## Autres commandes

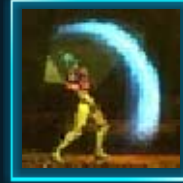
Ouvrir le menu de la carte	<b>START</b>
Faire défiler la carte (depuis le menu de la carte)	<b>C</b> ou faire glisser le stylet sur l'écran tactile





## Frappe de riposte

Samus peut dévier des projectiles et se défendre contre certaines attaques d'un mouvement rapide du bras. Effectuez cette frappe juste avant qu'une attaque ennemie ne vous touche pour réaliser différentes actions.



## Contre-attaque

Parez l'attaque spéciale d'un ennemi pour l'étourdir et le viser automatiquement.

- ◆ Appuyez sur **Y** juste après une contre-attaque pour tirer un puissant rayon.

## Enchaînement corps-à-corps

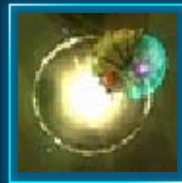
Parez  
l'attaque  
spéciale d'un  
boss pour créer une  
ouverture.



Profitez-en pour attaquer et  
effectuer une action spéciale qui  
infligera beaucoup de dégâts à  
l'ennemi.

## Maîtriser la frappe de riposte

Juste avant qu'un  
ennemi lance une  
attaque pouvant  
être contrée par une  
frappe de riposte, un petit  
éclat lumineux est visible.  
Pour contre-attaquer  
efficacement, il est important  
d'observer les mouvements  
des ennemis.




## Capacités Aéion

À mesure que vous progresserez en jeu, vous déverrouillerez différentes capacités spéciales utilisant l'énergie Aéion stockée dans votre jauge d'Aéion (voir p. 7).

- ◆ Vous pouvez activer simultanément plusieurs de ces capacités.

### Détecteur à impulsion


Appuyez sur  pour sélectionner cette capacité. Utilisez-la pour révéler la zone



environnante sur la carte de l'écran tactile, et mettre temporairement en évidence les blocs destructibles à proximité.



- ◆ De l'Aéion est consommé à chaque activation de cette capacité.

## Combinaison éclair

Appuyez sur  pour sélectionner cette capacité. Utilisez-la pour créer un champ de force électrique autour de Samus, qui la protège des dégâts. Cette combinaison transforme aussi la frappe de riposte en riposte foudroyante, qui a une portée plus étendue.

- ◆ De l'Aéion est consommé chaque fois que des dégâts sont reçus, ou quand une riposte foudroyante touche un ennemi.

## Rafale de rayons

Appuyez sur  pour sélectionner cette capacité. Utilisez-la pour augmenter la puissance de vos rayons de puissance. Maintenez  enfoncé pour tirer en rafale.

- ◆ De l'Aéion est consommé à chaque fois que vous tirez.

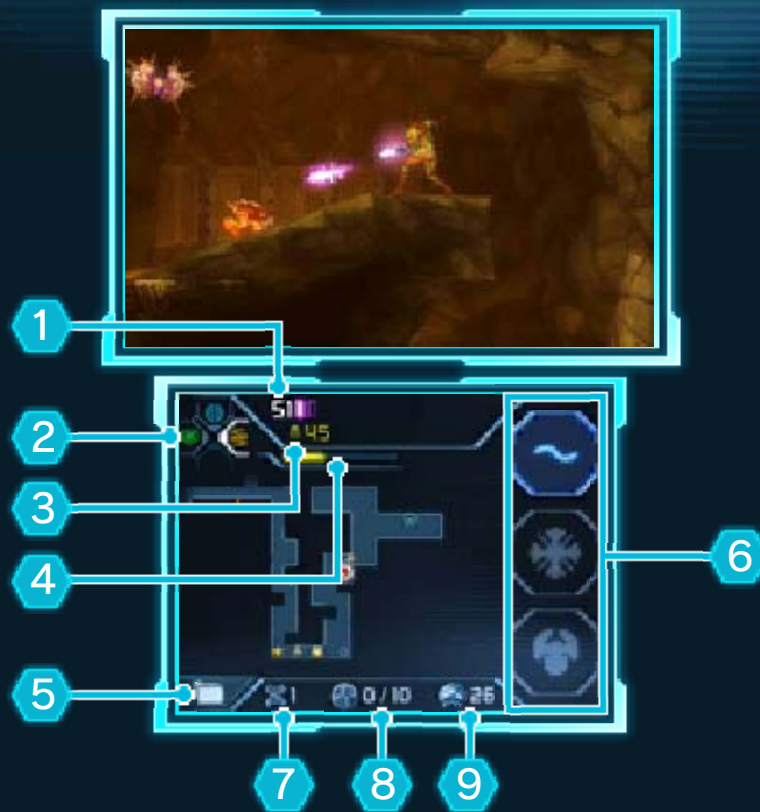
## Chronokinésie

Appuyez sur **+** pour sélectionner cette capacité. Utilisez-la pour ralentir le temps autour de Samus. Cela vous permet par exemple de courir sur des blocs en train de s'effondrer, ou de combattre plus facilement des ennemis se déplaçant rapidement.


- ◆ De l'Aéion est consommé graduellement tant que la capacité est activée.



## 7 Écran principal



### 1 Jauge d'énergie de Samus (santé)

Cette jauge se vide progressivement chaque fois que Samus reçoit des dégâts, suite à une attaque, un contact avec un fluide dangereux ou tout autre danger. Chaque  représente une réserve d'énergie qui contient 100 unités.

## Si votre jauge d'énergie est vide...

Vous reprendrez l'aventure depuis le dernier endroit où vous avez sauvegardé votre partie, ou depuis le dernier point de contrôle. Ces points de contrôle sont créés automatiquement quand vous obtenez certains objets importants ou quand vous utilisez certaines installations spéciales (voir p. 9).

- ◆ Les points de contrôle ne sont pas sauvegardés. Si vous quittez la partie, vous devrez ensuite la reprendre depuis le dernier point de sauvegarde.

### 2 Capacité Aéion

La capacité actuellement sélectionnée est indiquée par une bordure blanche. Lorsqu'une capacité est activée, son icône s'illumine.

### 3 Stock de missiles

Le nombre de missiles que Samus possède actuellement.

- ◆ Ce nombre s'affiche en jaune lorsque votre stock de missiles est rempli au maximum.

#### 4 Jauge d'Aéion


L'Aéion stockée dans cette jauge est consommée lorsque vous utilisez les capacités Aéion.

#### 5 Menu de la carte


Touchez cette icône pour afficher le menu de la carte (voir p. 8).

#### 6 Changer de rayon

Touchez ces icônes pour passer d'un type de rayon à un autre.

◆ Maintenez  enfoncé, et touchez ces icônes pour passer d'un type de missile à un autre.

#### 7 Échantillons d'ADN métroïde

Vous obtiendrez un échantillon d'ADN métroïde () chaque fois que vous éliminerez un métroïde.

#### 8 Situation du sceau Chozo (voir p. 9)

Indique le nombre d'échantillons d'ADN métroïde introduits dans le sceau Chozo, et le nombre encore nécessaire pour le déverrouiller.



## 9 Radar à métroïdes

Indique le nombre de métroïdes restants sur la planète. Le radar réagit de plus en plus fortement à mesure que Samus se rapproche d'un métroïde.



Appuyez sur **START** dans le menu principal ou touchez  pour ouvrir le menu de la carte.

- ◆ Appuyez sur **L** dans le menu de la carte pour afficher l'écran des capacités Aéion, et sur **R** pour afficher l'écran de l'équipement.

## Écran du menu de la carte



1 Nom de la zone

2 Pourcentage d'objets obtenus et nombre de repères

Le pourcentage d'objets obtenus dans la zone actuelle et le nombre de repères que vous avez placés sur la carte de cette zone sont indiqués ici.

### Menu de la carte

Touchez les icônes pour accéder aux différentes options du menu.


### Carte de la planète


Une carte de la planète tout entière s'affiche. Sélectionnez une des zones pour en consulter la carte.

### amiibo

Si vous possédez un amiibo compatible (voir p. 11), vous pouvez l'utiliser pour obtenir des bonus dans le jeu ou pour déverrouiller du contenu supplémentaire.

### Repères

Faites glisser un repère (  ) pour marquer un endroit sur la carte.

- ◆ Vous pouvez placer jusqu'à dix repères sur la carte de chaque zone.
- ◆ Pour effacer un repère déjà placé, faites-le glisser en bas de l'écran tactile.
- ◆ Touchez  pour retirer tous les repères de la zone actuellement affichée sur la carte.

## Légende

Consultez la liste de toutes les icônes de la carte avec leurs significations.


## Système

Consultez les commandes du jeu, reprenez la partie depuis un point précédent, etc.

## Écran de l'équipement

Cet écran présente entre autres les fonctions de votre combinaison et des différents rayons obtenus. Touchez une icône pour consulter une description de l'équipement correspondant et de ses effets.



- ◆ Appuyez sur  pour revenir au menu de la carte.

## Écran des capacités Aéion

Cet écran présente une description des différentes capacités Aéion obtenues et de leurs effets.



- ◆ Appuyez sur **R** pour revenir au menu de la carte.



Au cours de votre exploration de la planète, vous découvrirez diverses installations. Pour les activer, il vous suffit en général de vous placer sur la plateforme de l'installation.

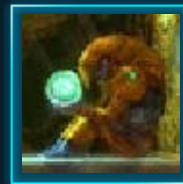
### Vaisseau de Samus

Permet de restaurer votre jauge d'énergie et de remplir vos stocks de munitions (missiles et bombes de puissance notamment), mais aussi sauvegarder votre partie.



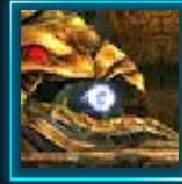
### Statue Chozo

Tirez sur la sphère d'objet tenue par la statue avec votre rayon pour révéler l'objet qui y est caché et accéder à un héritage de l'antique civilisation Chozo.



## Artefact de capacité Aéion

Glissez-vous dans un de ces artefacts en mode Morphosphère pour obtenir une nouvelle capacité Aéion.



## Sceau Chozo

Ce type d'installation contrôle la circulation du dangereux liquide qui maintient les métroïdes emprisonnés dans les profondeurs de la planète. Introduisez des données d'ADN métroïde dans le sceau pour enclencher l'évacuation de ce fluide et poursuivre votre progression.



- ◆ Le nombre d'échantillons d'ADN métroïde nécessaires pour utiliser le sceau varie en fonction de la zone où vous vous trouvez.

## Ascenseur

Vous transporte vers d'autres zones ou niveaux.



## Unité de recharge d'énergie

Restaure entièrement la jauge d'énergie de Samus.



## Unité de recharge de munitions

Remplit entièrement votre stock de munitions.



## Unité de téléportation

Permet de se téléporter en un instant vers n'importe quelle autre unité de téléportation déjà activée.





## Objets laissés par les ennemis

Les ennemis éliminés peuvent laisser derrière eux les objets suivants.



### Capsule d'énergie

Recharge une partie de la jauge d'énergie de Samus.

- ◆ Il en existe de petite ou de grande taille, qui rechargent plus ou moins votre jauge.



### Recharge de missiles

Recharge votre stock de missiles de cinq unités.



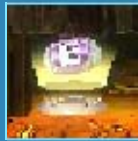
### Orbe d'Aéion

Recharge une partie de votre jauge d'Aéion.

- ◆ Il en existe de petite ou de grande taille, qui rechargent plus ou moins votre jauge.

## Objets à ramasser

Ces objets peuvent être disposés de façon bien visible, ou dissimulés à des emplacements particuliers.



### Réserve d'énergie

S'ajoute à votre jauge d'énergie et augmente sa capacité de 100 unités. Obtenir une réserve d'énergie remplit aussi entièrement votre jauge d'énergie.



### Réserve de missiles

Augmente la capacité de votre stock de missiles de trois unités.



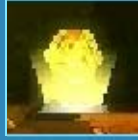
### Orbe d'Aéion géant

Remplit entièrement votre jauge d'Aéion.

◆ Cet objet réapparaît au bout d'un certain temps, il est donc possible de le ramasser plusieurs fois.


## Réserve d'Aéion

---



Augmente la capacité de la jauge d'Aéion de 50 unités, et la remplit entièrement.



Quand vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, vous pourrez utiliser l'un des quatre amiibo listés ci-dessous dans le menu des options (accessible depuis le menu principal), ou en touchant l'icône  dans le menu de la carte. Chaque amiibo offre des avantages différents quand vous l'utilisez.


- Samus Aran (série Metroid)
- Métroïde (série Metroid)
- Samus (série Super Smash Bros.™)
- Samus sans combinaison (série Super Smash Bros.)

## Fonctionnalités amiibo

### Samus Aran (série Metroid)

Utilisez cet amiibo pour déverrouiller des illustrations du jeu Metroid™ II: Return of Samus sur Game Boy™ dans la galerie (accessible depuis le menu des options). Cet amiibo permet également d'obtenir une réserve d'Aéion de secours.

▶ Réserve d'Aéion de secours

Si votre jauge d'Aéion s'épuise alors que l'icône  est affichée, cette réserve de secours rend automatiquement 500 unités à votre jauge d'Aéion.

- ◆ Cette réserve de secours redeviendra disponible si vous ramassez un orbe d'Aéion géant.

### Métroïde (série Metroid)


Quand vous aurez terminé le jeu, utilisez cet amiibo pour déverrouiller le mode Fusion, dans lequel Samus porte la combinaison fusion. Si vous utilisez cet amiibo depuis le menu de la carte, une icône apparaîtra sur la carte pour marquer la position du métroïde le plus proche.

### Samus (série Super Smash Bros.)

Utilisez cet amiibo pour déverrouiller des esquisses préparatoires de ce jeu dans la galerie (accessible depuis le menu des options). Cet amiibo permet également d'obtenir une réserve de missiles de secours.

## ▶ Réserve de missiles de secours

---

Si votre stock de missiles s'épuise alors que l'icône  est affichée, cette réserve de secours rajoute automatiquement 50 missiles à votre stock de missiles.


- ◆ Cette réserve de secours redeviendra disponible si vous utilisez une unité de recharge de munitions.

## Samus sans combinaison (série Super Smash Bros.)

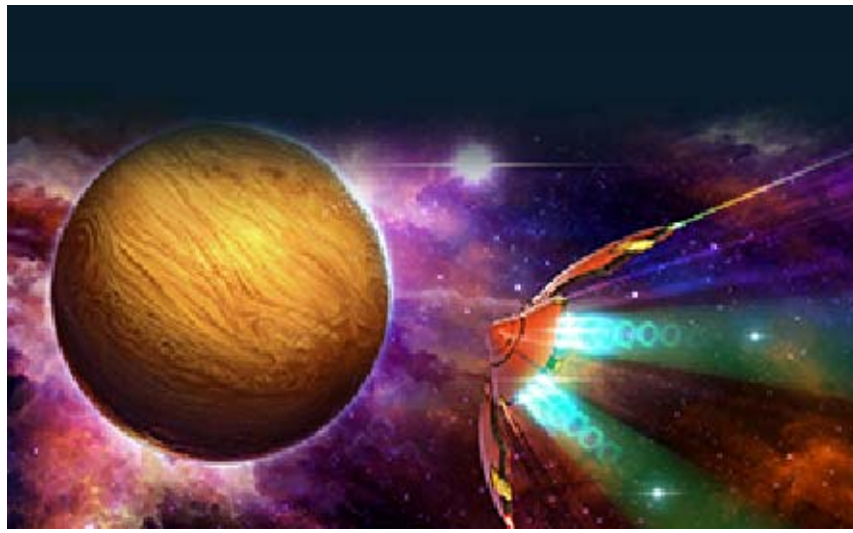
Utilisez cet amiibo pour pouvoir écouter la musique du jeu dans la galerie, accessible depuis le menu des options. Cet amiibo permet également de déverrouiller une réserve d'énergie de secours.

## ▶ Réserve d'énergie de secours

---

Si la jauge d'énergie de Samus s'épuise alors que l'icône  est affichée, cette réserve de secours rend automatiquement 299 unités à votre jauge d'énergie.


- ◆ Cette réserve de secours redeviendra disponible si vous utilisez une unité de recharge d'énergie.



**Q.** Je n'arrive pas à trouver de chemin pour avancer...

**R.** Certaines parties des murs ou du sol peuvent être détruites : essayez donc de tirer sur les endroits qui paraissent suspects. Si vous ne repérez rien de particulier, utilisez le détecteur à impulsion (l'une des capacités Aéion) qui vous révélera peut-être la présence de blocs destructibles.

**Q.** J'ai trouvé un chemin pour avancer, mais il semble trop étroit...

**R.** Inclinez  vers le bas en étant en position accroupie pour passer en mode Morphosphère. Sous cette forme compacte, vous pouvez vous glisser dans les passages étroits.

**Q.** Je subis des dégâts quand je saute dans l'eau...

**R.** Même si cela ressemble à de l'eau au premier abord, il s'agit en fait d'un dangereux liquide dont le simple contact vous fera subir des dégâts. Attention, regardez bien où vous sautez!



**Q.** Il y a une porte que je n'arrive pas à ouvrir...

---

**R.** Certaines portes ne peuvent être ouvertes qu'en utilisant un type de rayon ou de missile particulier. Si, malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à ouvrir une porte, essayez donc d'y revenir plus tard quand vous aurez obtenu un nouvel équipement. Vous pouvez également placer un repère sur la carte pour retrouver plus facilement l'emplacement de cette porte par la suite.

**Q.** Je n'arrive pas à trouver de métroïde...

---

**R.** Si vous avez des données d'ADN métroïde en votre possession, essayez de les introduire dans un sceau Chozo. Par ailleurs, le sceau Chozo vous indiquera l'emplacement des coquilles de métroïde sur la carte. Explorez les environs et vous trouverez sûrement ce que vous cherchez.

**Q.** Il y a un métroïde que je n'arrive pas à vaincre...

**R.** D'après les données rassemblées par les forces spéciales de la Fédération galactique, divers rapports ont établi que les métroïdes ne peuvent être détruits qu'avec des missiles. Un autre rapport signale cependant que ces créatures sont également vulnérables au froid : les attaques à base de glace devraient donc leur infliger des dégâts.



Service à la clientèle de Nintendo  
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :  
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :  
(001) 425 558-7078