

Metroid

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran de jeu

5 Énergie

6 Objets

7 Mots de passe

Commandes principales

Se déplacer/Boule Morphing/Viser vers le haut	+
Sauter	A
Tirer/Poser une bombe	B
Mettre le jeu en pause/Confirmer	START
Sélectionner les missiles/Naviguer dans les menus	SELECT

2

Commencer à jouer

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez START (commencer) et appuyez sur START.

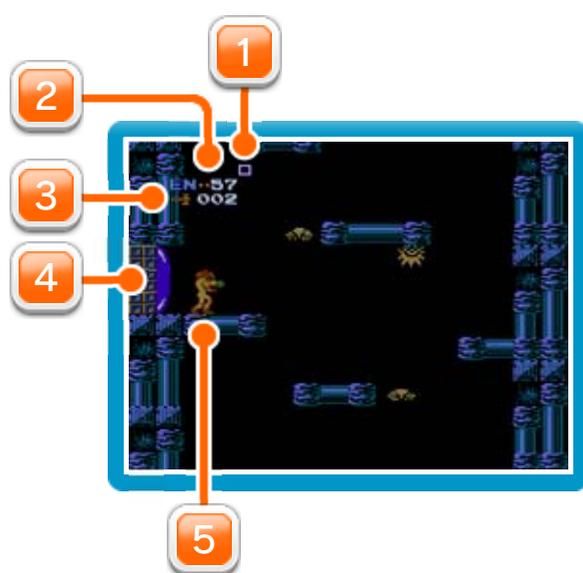


Incarnez l'héroïne Samus et infiltrerez la planète forteresse Zèbes pour détruire Mother Brain. Vous aurez besoin de



toutes vos armes et capacités spéciales pour vous frayer un chemin au cours de vos recherches.

Découvrez les objets cachés au cœur de Zèbes pour augmenter votre puissance : certains vous permettront d'acquérir de nouvelles capacités ou attaques, vous ouvrant la voie à des zones jusqu'alors inaccessibles.



1 Réserve d'énergie

2 Énergie restante

3 Missiles

4 Porte

5 Samus

● Couleurs des portes

Portes
bleues

Un tir permet de les ouvrir.

Portes
rouges

Cinq missiles permettent de les ouvrir.

◆ L'ouverture de certaines portes nécessite dix missiles.

Chaque fois que Samus est touchée par une attaque ennemie ou qu'elle ne parvient pas à éviter certains pièges, elle subit des dégâts et perd une partie de son énergie. Si son niveau d'énergie atteint zéro, une réserve d'énergie est consommée. La partie prend fin si vous n'avez plus d'énergie et qu'aucune réserve d'énergie n'est disponible.



- ◆ Vous trouverez des réserves d'énergie supplémentaires au cours de votre mission.



Capsule d'énergie

Restaure une partie de l'énergie de Samus.



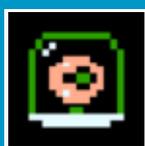
Missiles (munitions)

Augmentent la quantité de missiles de deux unités.



Boule Morphing

Appuyez sur \oplus pour transformer Samus en boule. Cette capacité vous permet de vous faufiler dans les passages étroits.



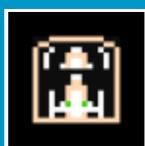
Bombe

Cet objet permet à Samus de poser des bombes lorsqu'elle est transformée en Boule Morphing en appuyant sur **B**.



Réserve d'énergie

Restaure l'énergie de Samus et lui octroie une réserve d'énergie supplémentaire.



Missile

Vous permet de tirer de puissants missiles. Appuyez sur SELECT pour changer d'arme et sur **B** pour tirer. Cet objet permet à Samus d'augmenter son nombre maximum de missiles de cinq unités.



Super saut

Ces bottes permettent à Samus de sauter encore plus haut.

Combinaison Varia



Augmente la résistance de Samus : elle subit moitié moins de dégâts lorsqu'elle est touchée par une attaque ennemie et ne craint pas les températures très élevées.

Attaque en vrille



Maintenez  enfoncé et appuyez sur **A** pour effectuer une attaque en vrille.

Rayon long



Cet objet augmente la portée du rayon de Samus.

Rayon de glace



Les ennemis touchés par ce rayon sont gelés temporairement et ne peuvent plus bouger.

Rayon à ondes



Ce rayon puissant suit une trajectoire ondulatoire.

Pour pouvoir continuer votre partie, il vous faudra rentrer un mot de passe. Lorsqu'une partie prend fin, vous recevez un code qui vous permettra de conserver votre progression et les capacités que vous avez acquises. Utilisez **+** pour vous déplacer à l'écran de saisie du mot de passe et appuyez sur **A** pour entrer un caractère. En cas d'erreur, appuyez sur **B** pour revenir sur le caractère précédent. Appuyez ensuite sur **START** pour valider le mot de passe.

