METROID™

MANUAL DE INSTRUÇÕES



Ⓣ

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com a tua consola Nintendo.



Antes de começar a jogar, lê atentamente o manual de instruções, no sentido de seguir os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

Índice

A História do Metroid 3
Como Começar a Jogar 9
Pontos Importantes na Progressão do Jogo 11
Samus Contra a Mãe-Cérebro 16
A Chave para a Vitória: Caça aos Objectos de Energia . . 21
Hordas de Inimigos no Planeta da Fortaleza de Zebes . . . 27

Precauções a Ter com as Tuas Cassetes

1) Não guardes nem uses a tua cassete de jogo em ambientes excessivamente quentes ou frios.
2) Evita tocar nos contactos eléctricos ou que estes sejam atingidos por humidade ou sujidade, o que poderia danificá-los.
3) Não limpes este equipamento com solventes voláteis, tais como aguarrás, benzina, ou álcool.

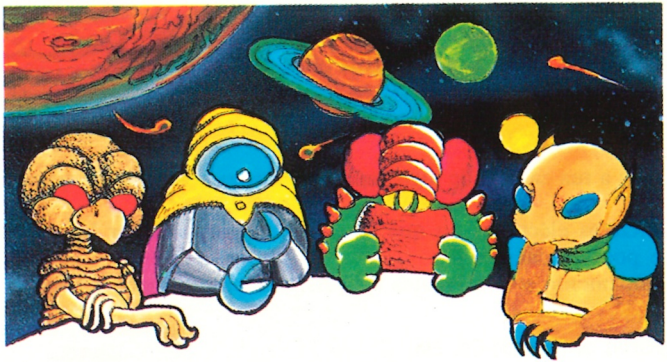
TM & ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.

(IMPRESSO EM PORTUGAL)
incolor
Tel 435825

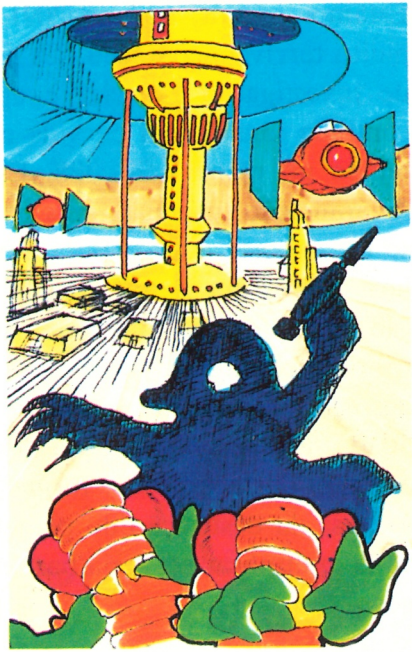


A História do Metroid

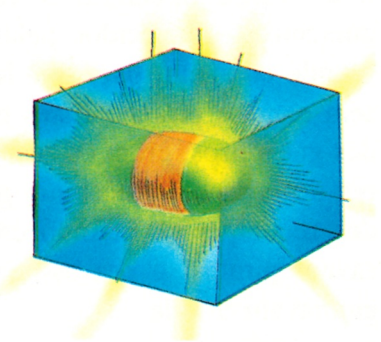
No ano 2000 da História do Cosmos, realizou-se um congresso com os representantes de muitos planetas de toda a galáxia, a que se chamou Federação Galáctica, iniciando-se, assim, uma era de grande prosperidade. Conseguiu-se uma permuta de culturas e civilizações, e milhares de naves intergalácticas iam e vinham de um planeta para outro. Contudo, também apareceram piratas do espaço que atacavam essas naves.

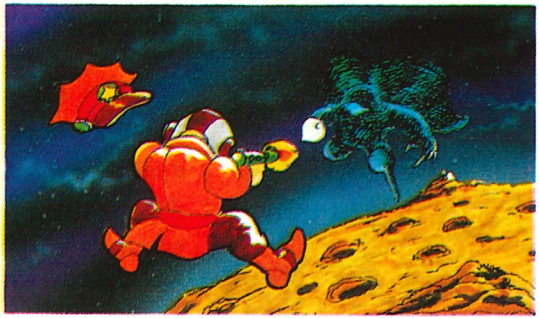


O Secretariado da Federação criou, então, a Polícia da Federação Galáctica, mas os ataques dos piratas eram muito perigosos e não era fácil apanhá-los na vastidão do espaço. Foi então, que o Secretariado da Federação e a Polícia apelaram a vários guerreiros, conhecidos pela sua grande coragem, para que lutassem com os piratas. Estes grandes guerreiros, eram os "caçadores do espaço". Recebiam grandes recompensas quando capturavam piratas, e era assim que ganhavam a vida.

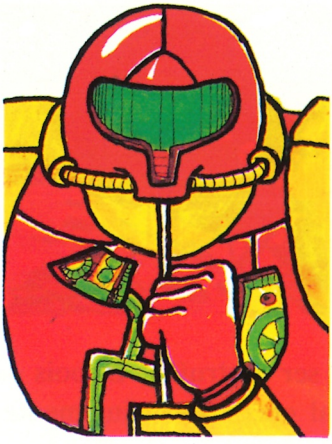


Estamos, agora, no ano 2091 da História do Cosmos, e algo de muito terrível aconteceu. Os piratas do espaço atacaram uma nave de investigação espacial e apoderaram-se de uma cápsula que continha uma forma de vida não conhecida, descoberta há pouco tempo no planeta SR 388. Esta forma de vida está num estado de animação suspensa, mas pode ser reactivada e multiplicar-se-á, se for exposta a raios Beta durante 24 horas. Suspeita-se que toda a civilização do Planeta SR 388 tenha sido destruída por alguma coisa ou alguém desconhecido, e há uma forte possibilidade de que tenha sido a descoberta e o uso desta estranha forma de vida a causa da destruição do planeta. Deixá-la multiplicar-se, seria bastante perigoso.





Os investigadores da Federação designaram-na "Metroid" e estavam a transportá-la para a Terra quando foi roubada pelos piratas do espaço. Se o Metroid for multiplicado pelos piratas do espaço e depois usado como arma, a galáxia inteira pode ser destruída. Depois de uma busca desesperada, a Polícia Federal encontrou, finalmente, o quartel-general dos piratas, o planeta fortaleza de Zebes, e lançou um ataque em massa. Mas os piratas apresentaram uma resistência invulgar e a Polícia foi incapaz de se apoderar do planeta. Entretanto, num compartimento secreto, bem no interior da fortaleza, avançam as preparações para a multiplicação do Metroid.



Então, a Polícia da Federação, decidiu adoptar uma nova estratégia. Um "caçador do espaço" altamente qualificado deverá penetrar no interior da fortaleza e destruir o Cérebro-Mãe. Foi destacado para esta missão, um caçador de nome SAMUS ARAN, cujas capacidades já tinham sido postas à prova noutras inúmeras e difíceis missões. Samus pertence ao povo dos Cyborg. O seu corpo foi todo revestido com "robotics", um material especial que lhe confere super poderes. Até entre os piratas do espaço, é temido o seu fato especial, que absorve as energias inimigas. A sua verdadeira aparência, é um segredo bem guardado.

O planeta Zebes, é uma fortaleza natural. Está rodeado de umas pedras especiais, e o seu interior é um verdadeiro labirinto. Os piratas colocaram armadilhas por todo o lado, e os seus esquisitos seguidores espreitam em cada esquina. SAMUS conseguiu entrar em Zebes, mas o tempo está contra ele. Será que ele vai conseguir destruir o "Metroid" e salvar a galáxia?



Como Começar a Jogar



1. Título do Jogo



2. Começar (Start) ou Continuar (Continue)

- A tecla SELECT selecciona a opção "START" ou a opção "CONTINUE". A tecla START, inicia qualquer uma das possibilidades escolhidas.
- Se se pressionar a tecla START, o jogo começa.
- Se se optar por "Continue", pede-se a introdução da password (senha).

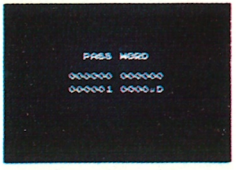


3. Password

- Os números e as letras são escolhidos com o cursor.





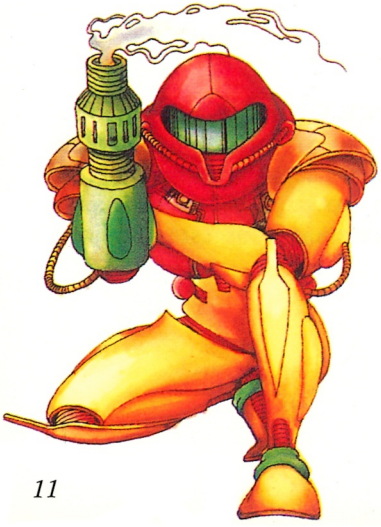


- Com o botão A, registam-se as letras/números.
- Com o botão B, são retomadas as posições.
- Depois de escolhida a password, pressionar a tecla Start e o jogo começa finalmente.
- Se se errar na palavra, aparece no écran a indicação de ERROR (erro) e TRY IT AGAIN (Tenta novamente).

4. Fim do Jogo

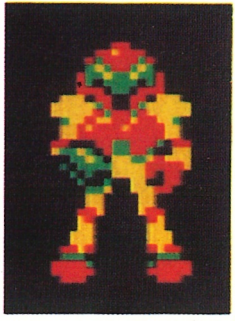
- Aparece no écran GAME OVER (Fim do jogo).
- Aparece a Password. Se se pressionar a tecla Start, pode-se continuar a jogar o último jogo.
- Se, no início de um novo jogo, se utilizar a Password, pode-se continuar com esta um jogo anterior.

Pontos Importantes na Progressão do Jogo



Destruição do Organismo gigante — O Cérebro-Mãe!

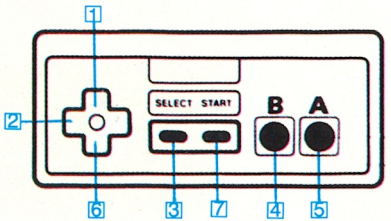
A missão de Samus é destruir o Cérebro-Mãe na base central do planeta. Pelo caminho, encontras inúmeros Chefinhos que terás que matar.



Como Usar os Comandos



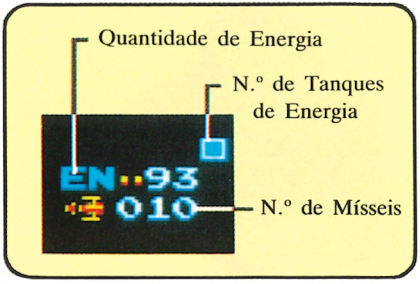
O Comando [I] dá acesso a várias opções. Com o Bloco de Comando, podes mover Samus. O botão A, fá-lo saltar. Com a tecla Select, escolhes as armas. Com o botão B, atacas os inimigos.



1. Apontar o raio da arma para cima
2. Movimentar Samus para a esquerda ou direita
3. Escolher o míssil
4. Disparar raios ou lançar bombas
5. Saltar
6. Enrolar
7. Pausa

As Informações Dadas no Écran

Durante o jogo, aparecem no écran informações sobre Samus, como se mostra no quadro à direita. No princípio, só é mostrada a energia mas, mais tarde, quando Samus capturar um tanque de energia, ou um míssil, esses números aparecerão. Tem atenção a estas informações!

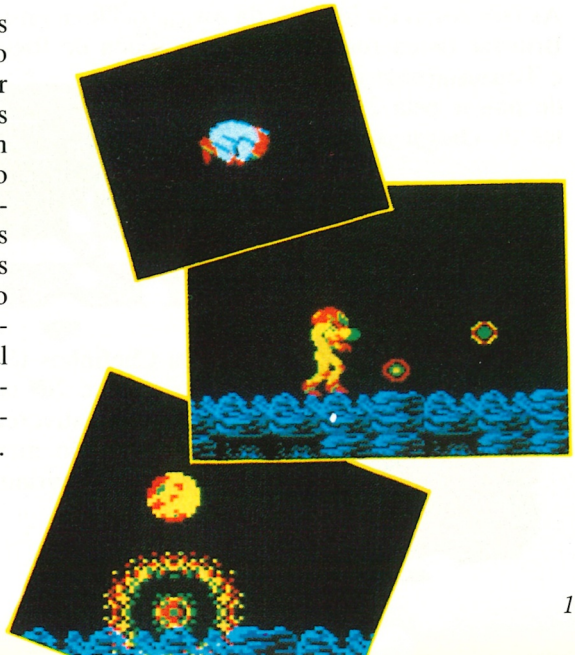


Quando se destrói um inimigo, é lançada às vezes uma bola de energia. Se esta bola for capturada, a energia de Samus aumenta. Mas a energia dele, não pode ir além de 99 sem os tanques de energia extra.



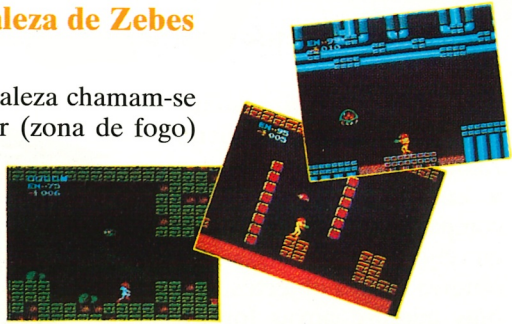
Caça os Objectos de Energia e Aumenta o Poder de Samus!

No início do jogo, Samus possui apenas um pequeno raio. Tens de lhe aumentar a energia, procurando os compartimentos que contêm os objectos de energia. Ao obteres outros objectos, Samus adquire novas formas de ataque, como os raios onda, ataques em parafuso e a possibilidade de armadilhar bombas. Há um total de dez objectos destes. Recolhe o maior número possível para fortalecer Samus.



As Três Zonas da Fortaleza de Zebes

As três zonas do interior da fortaleza chamam-se Brinstar (zona rochosa), Norfair (zona de fogo) e Tourian (base central). Tens de passar pela 2 primeiras antes de chegar a Tourian.



Procura e Destrói os Chefinhos!

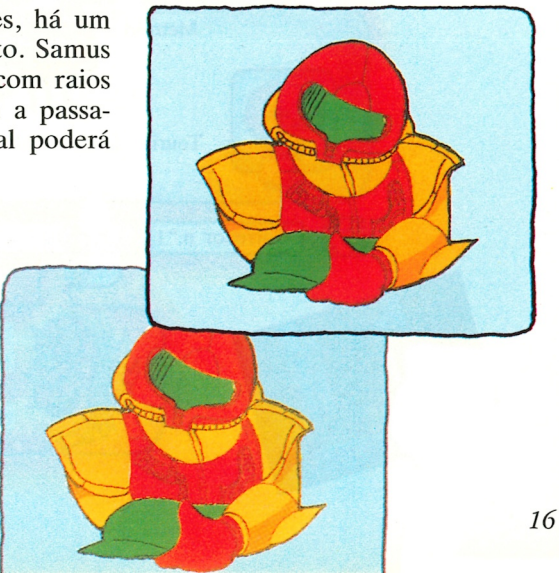


Os Chefinhos têm os seus esconderijos em Brinstar e Norfair. Destrói-os e continua. Quando estiverem as duas zonas vencidas, podes então atravessar uma ponte que te levará a Tourian.

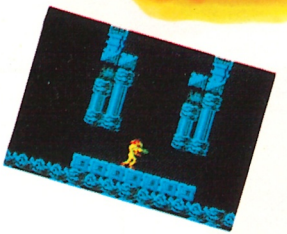
Samus contra o Cérebro-Mãe

Primeiro, Vence o Labirinto Gigante!

No interior do planeta Zebes, há um complicado e sinuoso labirinto. Samus tem de destruir as paredes com raios e bombas enquanto procura a passagem secreta, através da qual poderá prosseguir. Usa o mapa da próxima página para localizar Samus. Ou melhor, faz o teu próprio mapa para te guiares.



Aqui Está o Mapa de Zebes!



A porta conduz a esta rua

Corredor n.º 2

Metroid

Tourian (Base Central)

Corredor n.º 3

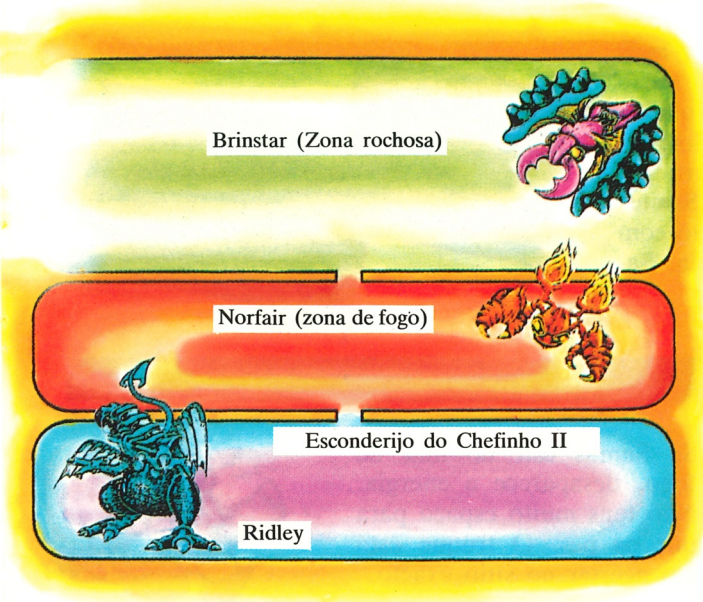
Corredor n.º 4

Corredor n.º 5

Corredor n.º 1

Esconderijo do Chefinho I

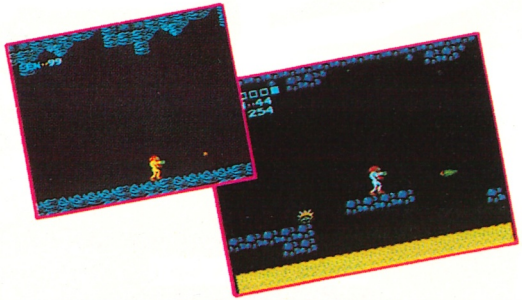
Kraid



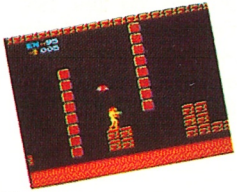
Este esquema mostra-te o interior do planeta fortaleza. Os Chefinhos têm os seus esconderijos nas zonas de Brinstar e Norfair. Encontra-os e destrói-os aos dois para construires uma ponte a partir do corredor que conduz a Tourian e que te leva à base central, onde se encontra o Cérebro-Mãe. Aparecerão no teu caminho três tipos de portões. Para abrir os azuis, basta apenas um disparo do teu raio. Os encarnados abrem-se com cinco mísseis e os restantes, com dez.

Todos os Caminhos Começam em Brinstar

Nenhum dos inimigos mais temíveis aparece no início do jogo. Utiliza bem o tempo para te livrares dos inimigos menores e para aumentares a energia de Samus. Atenção! Tem cuidado com a água. Se caires nela, Samus ficará mais fraco.



Enfrenta o Mar de Fogo Traiçoeiro de Norfair!



Se Samus cair no mar de fogo, desaparece a energia. Não tens muito espaço para pôr os pés. O truque está em acertar no sítio exacto.

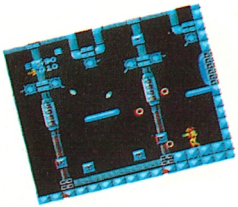


Cuidado! Há Dois Chefinhos à Espreita!

Em Brinstar e Norfair Samus precisa de procurar e aniquilar dois Chefinhos. Cuidado com os recantos dos corredores. Podes aumentar a tua energia!



Até que Enfim! Já Estás Perto de Tourian



Uma vez livre dos dois Chefinhos, tens de destruir as estátuas dos Chefinhos à entrada de Tourian, para assim construíres uma ponte. Agora estás pronto para entrar em Tourian. A única forma de matares o Metroid é congelá-lo com o teu raio de gelo e atacá-lo com mísseis. Descobrirá Samus, finalmente, a verdadeira natureza do Organismo gigante, o Cérebro-Mãe?

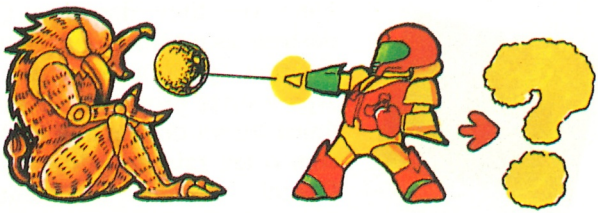
A Chave Para a Vitória!

Caça aos Objectos de Energia

O poder de ataque de Samus é fraco no início do jogo, pois ele está armado com um raio de curto alcance. É essencial aumentá-lo; para tal, tens de encontrar os objectos.

Como Fazer Surgir os Objectos de Energia

Algures, na Fortaleza de Zebes, encontram-se os compartimentos secretos onde estão os objectos. Procura-os e dispara contra a bola de cristal que as estátuas seguram, para que os objectos apareçam.



Raio de Longo Alcance



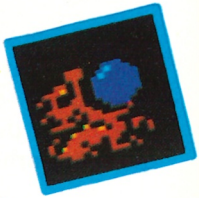
Aumenta o alcance de ataque do teu raio e também o alcance do raio de gelo e do raio de ondas. É bastante útil, para atacar inimigos a curta distância.



Raios de Gelo



Permite-te congelar um inimigo temporariamente. Se já tiveres um raio longo, então o raio de gelo torna-se um raio de gelo de longo alcance. Não pode ser, contudo, utilizado ao mesmo tempo que o raio de ondas. Quando congelares um inimigo, podes passar por cima dele.





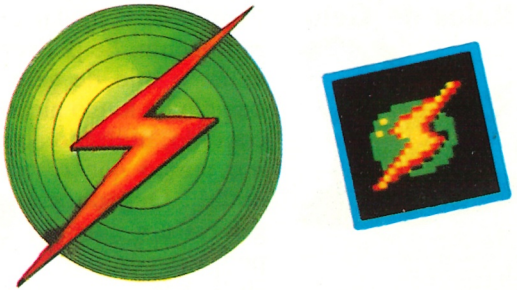
Raio de Ondas

Os raios saem em forma de ondas e são mais fortes que os normais. Se já tiveres um raio de longo alcance, este torna-se um raio de ondas.



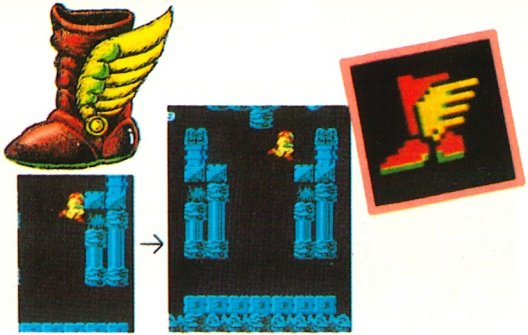
Ataque em Parafuso

Este objecto super poderoso gira no ar, atacando um inimigo. O escudo de Samus brilha durante um ataque em parafuso.

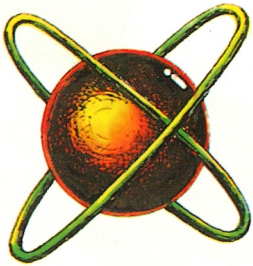


Saltar Bem Alto

Com estas botas, Samus salta uma vez e meia mais alto que o normal. Com elas calçadas, já não há problema em saltar sobre paredes altas para chegar a novas zonas. Certifica-te que as apanhas.



Varia



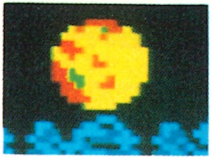
Este objecto aumenta a resistência de Samus e reduz a metade a quantidade de energia que ele gasta ao ser atacado por um inimigo. É muito útil durante os combates com os inimigos.

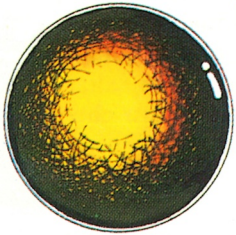


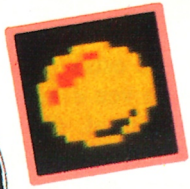


Maru Mari

Este objecto permite que Samus se torne mais pequeno e redondo como uma bola. Dá jeito quando é preciso passar por passagens secretas estreitas. Acaba quando a energia terminar.





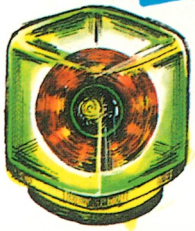


Bomba

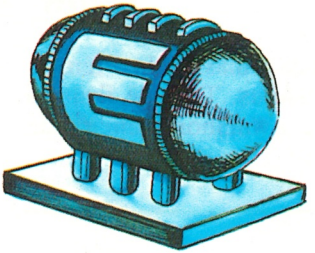
Enquanto estiver pequeno e redondo, Samus pode usar este objecto. Pressiona o botão B para atacar um inimigo com ela. Aproveita as explosões para derrubares obstáculos. Vais precisar de bombas para escapar ao Metroid.



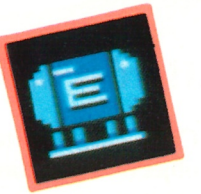




Tanque de Energia



Estes tanques armazenam energia. Normalmente, a energia armazenada não pode ultrapassar 99, mas cada tanque dá-lhe uma reserva de 100. Podes escolher até 6 tanques. Mantém-te atento a eles e poupa a maior quantidade de energia que puderes.



Foguetão de Mísseis

Este foguetão contém mísseis. Se recolheres um, ficas com mais cinco mísseis. Recolhe mísseis dos inimigos derrotados. Pressiona a tecla Select para activar o míssil e o botão B para disparar.





Hordas de Inimigos no Planeta Fortaleza de Zebes

Cada inimigo tem a sua personalidade específica, mas todos têm o objectivo comum de tentar dificultar a missão de Samus. Tens de fixar os lugares em que cada inimigo costuma aparecer e a melhor maneira de lhes levares a melhor.

Primeiro, os Inimigos de Brinstar

Há sete tipos de inimigos em Brinstar. Destrói-os assim que eles aparecerem e prossegue o teu caminho!



Mellow Estas criaturas atravessam paredes. Gostam de te perseguir em grupos.

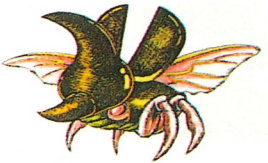




Zeb

Estes saem ocasionalmente de buracos de ar. Lembra-te! Basta um disparo de raio normal para abater os amarelos e dois para destruires os encarnados.









Zoomer

Estas pequenas criaturas lançam dos pés um fluido pegajoso que lhes permite subir e descer paredes. Há-os de dois tipos: encarnados e amarelos, sendo estes últimos os mais poderosos.









Skree

Quando Samus aparece, lançam-se do tecto em movimento giratório para o atacar.

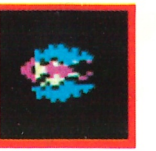




Ripper

Estas estranhas criaturas não têm cérebro. Movem-se lentamente em linha recta.





Waver

Estes inimigos poderosos flutuam em movimentos irregulares. Dispara contra eles, ou eles atacar-te-ão.





Rio

Estes são também bastante fortes. Lançam-se das paredes mais altas num ataque veloz a Samus. Os encarnados são mais fortes que os amarelos.

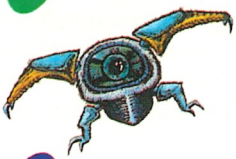




Inimigos do Esconderijo do Chefinho I

O esconderijo do Chefinho 1 é algures em Brinstar e há sete tipos de inimigos lá dentro.

Memu



Estes atravessam paredes e pedras. Tem cuidado quando eles atacarem em grupo. Constituem o inimigo mais fraco do esconderijo, por isso tu é que sabes se os queres destruir ou não.



Geega



Saem de buracos de ar e voam de lado. Há-os de dois tipos: os castanhos têm o dobro da força dos outros.





Skree

Descem do tecto e utilizam as asas como brocas para atacar Samus. Tem cuidado com as lascas de pedra quando eles cavarem no chão.





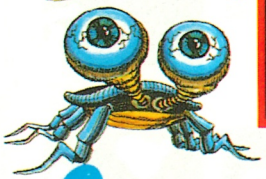


Zeela





Estes animais invertebrados rastejam quer em superfícies verticais, quer horizontais. Vivem, normalmente, no subsolo. Os mais fortes são os azuis.



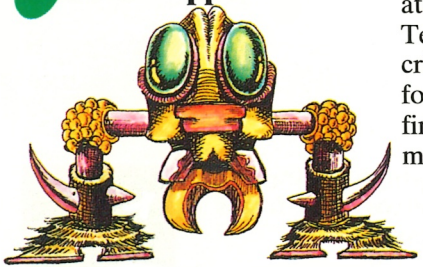
Ripper

Estas lentas criaturas não atacam, mas voam sem sentido, em linha recta. É mais sensato fugir delas do que lutar contra elas.





Side Hopper



Estes poderosos inimigos atacam Samus aos saltos. Tem cuidado pois estas criaturas são pouco menos fortes que o próprio Chefinho. Destrói-as com um míssil.



Kraid



Esta é a cabeça que encontras à entrada do esconderijo do Chefinho. Tem chifres no estômago e nas costas. Tem cuidado com os seus ataques. Se Samus for atingido, perde muita energia.



A Seguir, os Inimigos de Norfair

Há nove tipos de inimigos em Norfair. Fica a saber as suas respectivas características.

Mella



Estes movem-se em grupo e atravessam paredes e pedras. São os mais fracos e um só raio normal destrói-os.



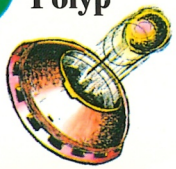
Squeept





Estes emergem da lava e afundam-se nela novamente. É preciso mais do que um raio normal para os destruir.

Polyp



São bolas venenosas de lava que são lançadas pelos buracos de ar. São fracos e não têm vida.



Nova





Têm os corpos todos cobertos de espinhos e são à prova de fogo. Um míssil destrói-os. Se usares o raio normal, são precisos dois disparos para matar os azuis e quatro para os amarelos.

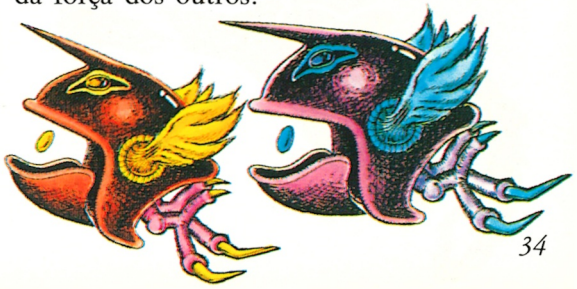


Gamet





Têm os corpos revestidos por uma carapaça super-dura. Saem dos buracos de ar para atacar Samus. Os encarnados têm o dobro da força dos outros.



Ripper II



Estes Rippers são mais avançados que os Rippers que apareceram na zona rochosa. Lançam fogo e voam a alta velocidade. São iguais aos outros Rippers, mas são muito mais velozes.



Dragon

Estes Dragons antigos, vivem na lava e põem a cabeça de fora, lançando fogo a Samus. Atenção! Se Samus for atingido pelo seu fogo, perde muita energia.





Multiviola



Estes organismos têm uma estrutura muito simples; fazem ricochete nas paredes e saltam livremente. São bastante poderosos mas são difíceis de atacar com o raio normal, pois estão em constante movimento. Usa o objecto de energia primeiro, para aumentar o teu poder. Depois, um míssil bastará para os destruir.



Geruta



A pele destes difíceis inimigos pode gerar fogo e irradiar a energia do interior dos seus corpos. Tem especial cuidado com os encarnados (que são mais fortes). Estas são as criaturas mais perigosas que aparecem aqui.





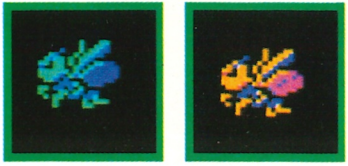
Inimigos do Esconderijo do Chefinho II

O esconderijo do Chefinho II fica algures em Brinstar e há seis tipos de inimigos lá dentro.

Zebbo



Saem dos buracos de ar. Basta um disparo para abater os azuis, mas são necessários dois para destruir os amarelos. Estes são os seres mais fracos deste esconderijo.



Holtz



Estas criaturas descem do tecto, atacam Samus, e voltam lá para cima. Tal como os Geruta, possuem uma carapaça e têm, além disso dois chifres. São necessários vários disparos de raio normal ou um só míssil para os abater.



Viola



São larvas de Multiviola e rastejam pelo chão. Para destruir os azuis, são necessários dois disparos de raio normal e, para abater os amarelos, são necessários quatro disparos, ou um míssil.







Multiviola



Também estes aparecem na zona do fogo. Tens de ter muita atenção pois, aqui, eles movem-se muito mais depressa. São produto da força de vida que o Cérebro-Mãe exala para a rocha fundida. Têm o mesmo poder de ataque que os Holtz e os Dessgeega.



Dessgeega



Saltam em direcção a Samus para o atacar e são as duas criaturas mais fortes deste esconderijo, depois do Chefinho. Para os destruir, são precisos vários raios normais ou um míssil.



Ridley



É a cabeça deste esconderijo n.º 2. Salta no ar e exala fogo. É a forma original de vida no planeta Zebes e é controlada pelo Cérebro-Mãe. Se a destruíres, obterás 75 mísseis.



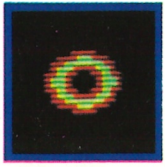
Os Inimigos de Tourian

Conquista o organismo desconhecido, Metroid, e destrói o omnipotente Cérebro-Mãe!

Rinka



Estas criaturas em forma de bola de fogo, aparecem subitamente na cena final. Aparecem montes delas, mas não são muito fortes.



Metroid



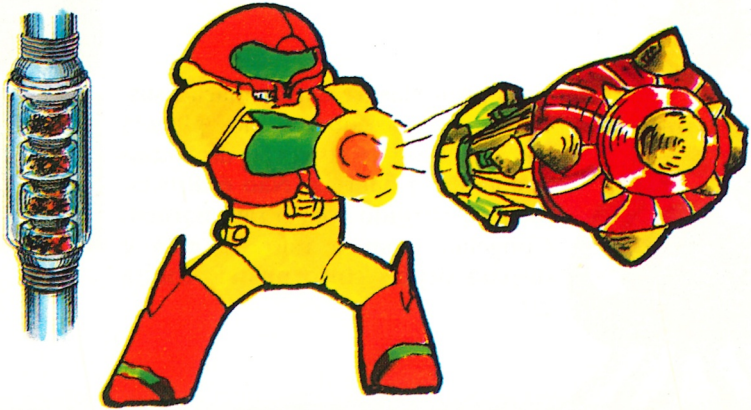
Este protoplasma em animação suspensa foi descoberto no planeta SR 386. Pega-se ao corpo de Samus e suga-lhe a energia. Não é directamente destruído com o raio normal. Congela-o com o raio de gelo e dispara depois cinco mísseis contra ele.



Zeebetite



Esta fonte de energia é vital para manter o Cérebro-Mãe vivo. Não passa de um sistema vital não podendo, portanto, atacar, mas tem de ser destruído e só o podes fazer com a ajuda de mísseis. Um míssil não é suficiente, e outras armas não o atingem. Tens de disparar mísseis continuamente, senão ele revive novamente.



Cérebro-Mãe



O Cérebro-Mãe encontra-se na base central do planeta fortaleza de Zebes, o lar dos piratas espaciais. O seu objectivo é cultivar o Metroid, multiplicá-lo e conquistar o espaço. Zeebetite é a sua fonte de energia. Tens de descobrir o ponto fraco do Cérebro-Mãe antes de lançar um ataque de mísseis. Quando for atingido, o Cérebro-Mãe produz um ruído ensurdecedor.

Se destruíres o Cérebro-Mãe...

Se conseguires destruir o último inimigo — o Cérebro-Mãe — espera que uma mensagem apareça no écran um segundo depois. Está-te reservada uma coisa muito especial! Não podemos revelar o que é. O máximo que te podemos dizer, é que o jogo ainda não acabou!

Nota: O tempo total que levares a completar a tua missão, determina o teu resultado final.

FOLHA DE CONTROLO

DATA	ÚLTIMA CENA	PASSWORD

DATA	ÚLTIMA CENA	PASSWORD







AVISO

NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO

Não ligues a tua consola Nes a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito da consola ou dos jogos NES, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

SERVIÇO DO CONSUMIDOR

Nintendo®

☎ 0500 11 11

(LINHA VERDE)



CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.