



NINTENDO DS™

NTR-AMHP-FRA

METROID™ PRIME HUNTERS



MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu METROID PRIME™ HUNTERS pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.



JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.



JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.



CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS
CE JEU EST CONÇU POUR FONCTIONNER AVEC LA CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS.



CONNEXION WI-FI NINTENDO
CE JEU EST CONÇU POUR ETRE UTILISE AVEC LA CONNEXION WI-FI NINTENDO.

Sommaire

Histoire	5
Commandes	7
Commencer à jouer	10
Mode aventure	13
• Comment progresser dans le jeu	13
• Ecran par défaut	19
• Actions simples	21
• Utiliser les armes	25
• Utiliser la boule morphing	29
Mode multijoueur	31
• Jeu une carte	31
• Jeu multi-cartes	33
• Connexion Wi-Fi Nintendo	34
• Jouer à une partie multijoueur	45
Chasseurs	51
Communication sans fil DS (jeu une carte)	54
Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)	55
Cartouche vibration Nintendo DS	57
Crédits	58

Histoire

Au fin fond de l'espace, au-delà des territoires contrôlés par la Fédération galactique, se trouve la galaxie Tétra, jadis berceau d'une civilisation puissante nommée les Alimbics. Avancés, pacifiques, prospères et puissants, les Alimbics maintenaient la stabilité dans la région de manière ferme, mais juste. Ils régnaient sur une région vaste appelée le Cluster Alimbic.

Un jour, il y a de ça des milliers d'années, voire des dizaines de milliers, ils disparurent tout simplement, laissant des artefacts dispersés parmi le Cluster Alimbic, tous protégés par un arsenal d'armements Alimbics des plus avancés.

Aujourd'hui, pour la première fois depuis des siècles, des nouvelles étranges sont parvenues du Cluster Alimbic. Un communiqué télépathique, originaire du Cluster, a été téléchargé dans le cerveau de certains des êtres les plus exceptionnels de notre galaxie. Le message qui a été traduit dans des milliers de langues pour des milliers de mondes est toujours le même : « Le secret de la puissance suprême réside dans le Cluster Alimbic. »

Ce message a intrigué et attiré quelques-uns des chasseurs de primes les plus extraordinaires de la galaxie, les incitant à rejoindre le Cluster Alimbic. Chacun de ces formidables guerriers est motivé par des raisons différentes. Certains désirent garder tout le pouvoir pour eux-mêmes, pour leur peuple ou leur planète, tandis que d'autres assouvissent tout simplement leur désir acharné de chasser ou de tuer et de prouver qu'ils sont les meilleurs chasseurs de primes de la galaxie. Une course contre la montre a commencé pour déterminer lequel des chasseurs de primes triomphera et découvrira le secret derrière la promesse de la « puissance suprême ».

La Fédération galactique informée de cette communication étrange et suspecte a demandé l'aide de Samus Aran.

Sa mission, découvrir la vérité à propos du mystérieux message. Si la « puissance suprême » peut être protégée, garantir son contrôle par la Fédération. Si la puissance ne peut être sécurisée, s'assurer qu'elle reste secrète ou qu'elle soit détruite.

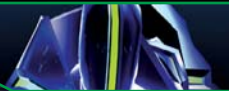
Samus Aran

Un des meilleurs chasseurs de primes de la galaxie. Sa COMBINAISON DE PUISSANCE lui permet de se transformer en BOULE MORPHING.



Boule Morphing

Commandes



Utiliser la Nintendo DS

METROID PRIME™ HUNTERS utilise deux modes de contrôle. Ce manuel détaille les commandes du **mode stylet** pour les joueurs droitiers.

Ecran supérieur

Bouton POWER

Bouton L

Tirer (maintenir pour un RAYON DE CHARGE) / Déposer une BOMBE

Manette +

Se déplacer

Ecran tactile

- Sélectionner / Confirmer dans le menu
- Contrôler Samus (voir pages 21 à 23 pour des informations supplémentaires)

SELECT

START

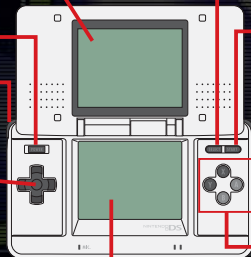
Menu de pause (pendant le **mode aventure**)

Bouton R

BOOST

Bouton X, bouton A, bouton B, bouton Y

Sauter



Votre Nintendo DS™ entrera automatiquement en **mode veille** si vous la fermez pendant une partie. Vous pouvez reprendre le jeu à tout moment simplement en ouvrant la console. NOTE : Le jeu n'entrera pas en **mode veille** pendant le mode communication sans fil.

Modes de contrôle

Vous pouvez sélectionner soit le **mode stylet**, soit le **mode classique** pour jouer à ce jeu. Ces deux modes offrent des configurations pour les joueurs droitiers et les joueurs gauchers. Vous pouvez changer le mode de contrôle en sélectionnant COMMANDES dans OPTIONS (page 12). Reportez-vous aux pages 21 à 23 pour des informations supplémentaires sur les commandes.



Mode stylet



Mode classique

►► Mode stylet

Les boutons contrôlent les commandes de tir et les déplacements. Le stylet Nintendo DS gère toutes les autres commandes.

Mode stylet gaucher

Boutons A, B, X ou Y	Se déplacer
Manette +	Sauter
Bouton L	BOOST
Bouton R	Tirer / Déposer une BOMBE
Ecran tactile	Contrôler Samus (voir pages 21 à 23)

►► Mode classique

Les boutons A, B, X et Y contrôlent le point de vue du personnage (regarder vers le haut / vers le bas), la direction et les commandes de saut.

Mode classique	Droitier	Gaucher
Manette +	Se déplacer	Point de vue (changer la direction)
Boutons A, B, X ou Y	Point de vue (changer la direction)	Se déplacer
Bouton R	Sauter / BOOST	Tirer / Déposer une BOMBE
Bouton L	Tirer / Déposer une BOMBE	Sauter / BOOST

Comment utiliser l'écran tactile

Exécutez des actions dans le jeu en déplaçant le stylet sur l'écran tactile. Sur l'**écran de menu** ou dans le vaisseau de combat (page 17), les commandes sont sélectionnées de la façon suivante :

►► Choisir un mode

Sélectionnez une icône sur l'écran tactile pour choisir un mode de jeu. Si vous sélectionnez une icône à l'aide de la manette +, elle sera mise en surbrillance et une explication sera affichée sur l'écran supérieur. Touchez l'icône pour confirmer votre sélection.



►► Choisir des icônes et des objets

Touchez l'icône ou le texte pour faire votre sélection.



►► Faire défiler / Changer la sélection

Faites défiler le texte et changez les sélections en touchant les icônes à droite.



Les captures d'écran de l'écran supérieur sont entourées de **jaune**, celles de l'écran tactile sont entourées de **vert**.

Commencer à jouer

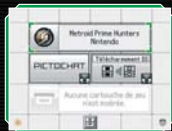
Commencer le jeu

Assurez-vous tout d'abord que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS METROID PRIME HUNTERS dans votre Nintendo DS et appuyez sur le bouton POWER. Si vous souhaitez utiliser la cartouche vibration Nintendo DS, insérez-la dans le port cartouche Game Boy Advance™ avant d'allumer votre console.

Lorsque vous allumez votre Nintendo DS, l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** apparaît. Après avoir lu le message, touchez l'écran tactile ou appuyez sur un bouton pour continuer. Touchez le panneau METROID PRIME HUNTERS sur le **menu principal Nintendo DS** pour commencer à jouer. Le jeu démarre automatiquement si vous avez réglé le démarrage de votre console sur MODE AUTOMATIQUE. Consultez le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus de détails. Suivez les instructions de la page 11 une fois que l'**écran titre** est affiché.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

ATTENTION - SANTÉ ET SÉCURITÉ
AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SÉCURITÉ.
POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLÉMENTAIRE CORRESPONDANT à VOTRE RÉGION, CONTACTEZ-NOUS à L'ENDRECE SUIVANTE : www.nintendo.com/healthandsafety/
Touchez l'écran tactile pour continuer.



Menu principal

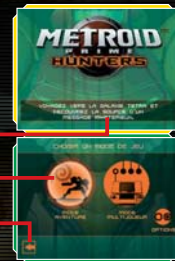
Touchez l'écran tactile à l'**écran titre** pour afficher le **menu principal**. Sélectionnez un mode de jeu ou modifiez les **OPTIONS** en touchant une icône.

Fenêtre du menu

Icône

Flèche retour

Touchez cette icône pour retourner à la page précédente.



►► Mode aventure (pages 13 à 30)

Contrôlez Samus Aran dans cette aventure en solo.

►► Mode multijoueur (pages 31 à 50)

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer une partie en multijoueur en utilisant les modes Jeu une carte, Jeu multi-cartes ou Connexion Wi-Fi Nintendo. En touchant l'icône **RADAR RIVAL**, vous pouvez échanger votre **LICENCE DE CHASSEUR** automatiquement avec des joueurs à proximité ayant également activé cette option (page 43).

► Options

Vous pouvez modifier les paramètres de jeu. Après avoir fait vos modifications, touchez l'icône SAUVEGARDER pour sauvegarder vos préférences.

AUDIO

Choisissez entre STEREO, SURROUND ou ECOUTEURS. Le volume des effets de son (SFX) la MUSIQUE et la sensibilité du MICRO peuvent être ajustés ici.

COMMANDES

Définissez les commandes de jeu (page 7) et la SENSIBILITE du stylet. Vous pouvez également INVERSER L'AXE Y en choisissant OUI ou NON.

CREDITS

Affiche les personnes ayant participé à la réalisation de METROID PRIME HUNTERS.

CARTOUCHE VIBRATION

Si vous avez inséré une cartouche vibration dans votre Nintendo DS, vous pouvez activer (OUI) ou désactiver (NON) cette fonction.

EFFACER LES DONNEES

Après avoir sélectionné cette option, touchez l'icône de confirmation sur l'**écran de confirmation** pour effacer toutes vos sauvegardes et vos records (voir page 18 pour sauvegarder).
ATTENTION : Les données effacées ne peuvent plus être récupérées !

Mode aventure

Comment progresser dans le jeu

En quoi consiste le mode aventure ?

Le **mode aventure** vous permet d'incarner Samus Aran, d'affronter des ennemis et de résoudre des énigmes. Explorez les planètes et les stations spatiales du Cluster Alimbic et réunissez les OCTOLITHS pour acquérir la puissance suprême.

Choisissez une destination

Sélectionnez une planète ou une station spatiale sur l'**écran d'analyse du Cluster Alimbic** (page 15).

Explorez

Après avoir sélectionné une planète ou une station spatiale, utilisez les capacités à votre disposition (pages 21 à 30) pour trouver un OCTOLITH.

Obtenez des Octoliths

Dès que vous avez obtenu un OCTOLITH, retournez au VAISSEAU DE COMBAT de Samus pour décoller vers votre prochaine destination.

► Partie terminée

La partie se termine si votre niveau d'ENERGIE descend à zéro. Sélectionnez OUI pour reprendre au dernier point de contrôle.

► Les Octoliths

En plus de Samus, six autres chasseurs explorent la galaxie Tétrà à la recherche des OCTOLITHS. Si un de ces chasseurs vous élimine lors d'un combat, vous perdrez l'OCTOLITH que vous transportez. Si cela se produit, vous devrez affronter ce chasseur à nouveau pour lui reprendre vos OCTOLITHS.



Commencer le mode aventure

Sélectionnez MODE AVENTURE dans le **menu principal** pour commencer.

► Sélectionner un fichier

Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez l'un des trois fichiers (A, B ou C) à votre disposition. Votre partie sera sauvegardée sur le fichier que vous avez sélectionné.

Après avoir sélectionné un fichier, vous pouvez effacer vos données de sauvegarde ou les copier vers un autre fichier. Faites attention, les données effacées ne peuvent être récupérées (voir page 18 pour des informations sur la sauvegarde).



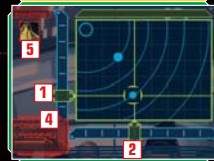
Visionnez les animations que vous avez débloquées

► Sélectionner une destination

Sélectionnez une planète ou une station spatiale à explorer à partir de l'**écran d'analyse du Cluster Alimbic** (page 16).

Écran d'analyse du Cluster Alimbic

Sur l'écran supérieur, vous avez une vue de la galaxie Tétrà de l'intérieur de votre VAISSEAU DE COMBAT. La carte de la galaxie Tétrà est affichée sur l'écran tactile. Touchez une destination pour vous y rendre.



1 Changer l'axe des abscisses

Faites glisser votre stylet de haut en bas sur l'axe des ordonnées ou utilisez la manette + pour changer la ligne horizontale.

2 Changer l'axe des ordonnées

Faites glisser le stylet de droite à gauche sur l'axe des abscisses ou utilisez la manette + pour changer la ligne verticale.

3 Nom de la destination

Le nom de la destination sélectionnée est affiché sur l'écran supérieur.

4 Poser le vaisseau

Touchez POSER LE VAISSEAU pour poser votre vaisseau sur la destination sélectionnée.

5 Chasseur adverse présent dans cette destination

Cette information est affichée si un adversaire présent possède un OCTOLITH.

► Sélectionnez une destination

Ajustez l'axe des abscisses et des ordonnées à l'aide du stylet pour sélectionner une planète ou une station spatiale. Dès que l'icône POSER LE VAISSEAU s'affiche, touchez-la pour vous rendre à cette destination.



Le Cluster Alimbic

Il y a deux planètes et deux stations spatiales à l'intérieur du Cluster Alimbic dans la galaxie Tétrà.

Archives célestes

Cette station spatiale a été sérieusement endommagée par un objet inconnu et est actuellement dans un état critique.



Alinos (la ruine volcanique)

Les températures extrêmement élevées de cette planète ont autrefois alimenté une cité Alimbic en énergie. Des vestiges de civilisation sont toujours visibles au milieu des ruines.



Poste de défense Vesper

Cette petite base servait autrefois de station de ravitaillement. Elle est abandonnée depuis longtemps. Des résidus de carburant toxique ont gelé au-dessus de la station.



Arcterra (la grotte glacée)

Cette planète est située aux confins de la galaxie Tétrà. Arcterra est un monde aride et glacé rempli de grottes et de catacombes.

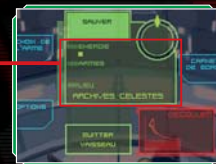


L'intérieur du vaisseau de combat

Cet écran s'affiche lorsque vous retournez sur une station spatiale ou sur une planète ou lorsque Samus retourne à l'intérieur de son vaisseau. Votre ENERGIE et vos MUNITIONS sont automatiquement rechargées à l'intérieur de votre VAISSEAU DE COMBAT.

Statut actuel

Cet écran affiche votre nombre actuel de RESERVES D'ENERGIE (page 20), l'arme secondaire sélectionnée (pages 26 à 27) ainsi que votre position actuelle.



Écran du vaisseau de combat

CHOIX DE L'ARME

Afficher toutes les armes secondaires actuellement disponibles.

OPTIONS

Modifier les commandes de jeu (page 12).

SAUVER

Sauver la partie en cours.

CARNET DE BORD

Afficher les entrées dans le carnet de bord.

QUITTER VAISSEAU

Quitter le VAISSEAU DE COMBAT et continuer l'exploration.

DECOLLER

Stopper l'exploration et retourner à l'écran d'analyse du Cluster Alimbic.

Portails et retour au vaisseau de combat

Si vous activez un PORTAIL lors de votre exploration, vous pouvez l'utiliser pour retourner à un endroit proche du VAISSEAU DE COMBAT. C'est très pratique lorsque vous désirez sauvegarder votre partie en cours.

► Carnet de bord

Le CARNET DE BORD vous permet de consulter les informations que vous avez analysées avec le VISEUR D'ANALYSE (page 23) et de voir l'état de l'équipement de Samus. Touchez une icône de catégorie et sélectionnez l'objet que vous souhaitez consulter.



1 Catégorie et pourcentage d'analyse

2 Liste des données

3 Icône de défilement

Faites défiler les données à l'aide des flèches haut et bas.

4 Icône de catégorie

Le nombre situé au-dessous des catégories indique le pourcentage moyen d'objets analysés.

Que signifient les icônes de catégorie ?



MITES

Consulter les messages laissés par les Alimbics.



BIOFORMES

Consulter les données sur les ennemis que vous avez analysés.



OBJETS

Consulter les informations sur les mécanismes et les objets.



EQUIPEMENT

Consulter les informations sur l'équipement de Samus.

Sauvegarder

Sélectionnez SAUVER sur l'**écran du vaisseau de combat** pour sauvegarder votre progression dans le **mode aventure**. Les paramètres d'OPTIONS seront sauvegardés en même temps.

Mode aventure

Écran par défaut



Écran principal

L'**écran principal** affiche une vue à la première personne de Samus. Reportez-vous à la page 29 pour des informations sur l'écran lorsque Samus se change en BOULE MORPHING.



1 Mire

Visez vos cibles à l'aide du réticule.

2 Munitions restantes

Vérifiez le nombre de munitions restantes pour l'arme actuellement utilisée.

3 Icône du viseur

Touchez cette icône pour passer du VISEUR DE COMBAT au VISEUR D'ANALYSE (page 23).



4 Icône du rayon de puissance

Touchez-la pour activer le RAYON DE PUISSANCE (page 26).



5 Icône du missile

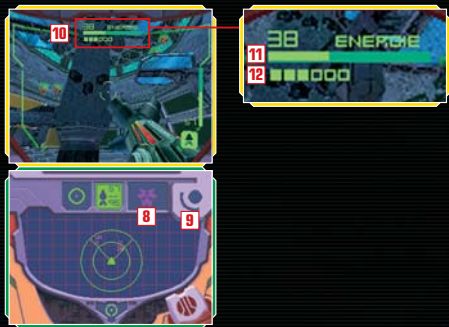
Touchez-la pour activer les MISSILES. Le chiffre du haut indique le nombre de munitions restantes, celui du bas indique le maximum de munitions autorisées.

6 Icône de la boule morphing

Touchez-la pour transformer Samus en BOULE MORPHING (pages 29 à 30).

7 Radar

Le RADAR indique la position de Samus. Les ennemis aux alentours sont indiqués avec les marques  ou  sur le radar.



8 Icône d'armement secondaire

Vérifiez l'arme secondaire dont Samus est actuellement équipée (pages 26 à 27). Touchez cette icône pour activer l'arme secondaire.

9 Icône de défilement d'arme secondaire

Touchez et maintenez cette icône pour afficher toutes les armes secondaires disponibles et les changer (pages 26 à 27).

10 Energie restante

Indique le niveau d'ENERGIE actuel de Samus. La partie est terminée si la jauge d'ENERGIE descend à zéro.

11 Jauge d'énergie

La jauge d'ENERGIE de chaque réserve diminue à chaque fois que Samus prend des dégâts.

12 Réserve d'énergie

Trouvez de nouvelles RESERVES D'ENERGIE afin d'augmenter votre ENERGIE pour les combats à venir.

Mode aventure

Actions simples

Déplacer le personnage

Manette +

Déplacez Samus dans la direction désirée au moyen de la manette +. Si vous utilisez le **mode stylet gauche** (page 8), utilisez le bouton X pour avancer, le bouton B pour reculer, le bouton Y pour vous déplacer vers la gauche et le bouton A pour vous déplacer vers la droite.

Changer le point de vue / Changer la direction

Changer votre point de vue en faisant glisser le stylet vers n'importe quelle direction.



Dans le **mode classique droitier** (page 8), les boutons X et B permettent de regarder vers le haut ou vers le bas, et les bouton Y et A permettent de vous déplacer vers la gauche ou vers la droite. Dans le **mode classique gaucher**, appuyez sur haut ou bas sur la manette + pour regarder vers le haut ou vers le bas et appuyez sur gauche ou droite sur la manette + pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite.

Sauter

Touchez l'écran tactile deux fois pour sauter. Combinez ce mouvement avec la manette **+** pour orienter votre saut.

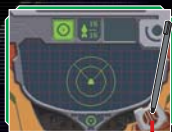
Dans le **mode classique droitier**, utilisez le bouton R pour sauter. Utilisez le bouton L dans le **mode classique gaucher**.



Se transformer en boule morphing

Touchez l'icône de forme alternative

Touchez l'icône de forme alternative pour transformer Samus en BOULE MORPHING (pages 29 à 30). Touchez à nouveau la même icône pour lui redonner sa forme normale.



Icône de forme alternative



Normale



BOULE MORPHING

Changer de type de viseur

Touchez et maintenez l'icône du viseur pour changer l'écran supérieur en VISEUR D'ANALYSE. Touchez à nouveau l'icône pour retourner au VISEUR DE COMBAT.

Vous ne pouvez pas utiliser d'arme lorsque le VISEUR D'ANALYSE est activé.



► Utiliser le viseur d'analyse

Lorsque le curseur d'analyse apparaît à l'écran, maintenez le bouton R pour analyser un objet. Dès que l'analyse est terminée, les informations sur l'objet s'affichent sur l'écran tactile. Touchez OK lorsque vous avez terminé de les lire. Les d'informations importantes sont archivées dans le CARNET DE BORD (page 18). Certains mécanismes disséminés dans le jeu peuvent être activés en les analysant.

Fenêtre de visée

Analysez les objets et les organismes qui apparaissent dans cette fenêtre.



Curseur d'analyse

Ce curseur indique un objet susceptible d'être analysé.

Lorsque vous utilisez les commandes pour gaucher (page 8), appuyez sur le bouton R pour analyser.

Afficher la carte

Appuyez sur START pour afficher votre emplacement sur la **carte en 3D** sur l'écran supérieur. Utilisez le stylet pour manipuler la **carte en 3D**.

Emplacement de Samus

L'emplacement de Samus est affiché en rouge.

Porte / Entrée / Sortie

Symboles sur la carte

Examinez différentes fonctionnalités, incluant les portes, l'armement compatible, etc.

START

Appuyez sur START pour retourner à l'**écran par défaut**.

Icône QUITTER

Touchez cette icône pour arrêter la partie et retourner à l'**écran titre**. Votre progression ne sera pas sauvegardée.



Ouvrir les portes fermées

Les portes fermées peuvent être ouvertes en tirant dessus avec une arme adéquate. Analysez la porte avec le VISEUR D'ANALYSE pour déterminer l'arme à utiliser.



Mode aventure

Utiliser les armes

Rayon de charge

Appuyez sur le bouton L pour tirer avec une arme. Certaines armes peuvent concentrer leur tir pour une attaque plus puissante. Pour concentrer le tir, maintenez le bouton L puis relâchez-le pour libérer un RAYON DE CHARGE dévastateur. A l'exception du RAYON DE PUISSANCE, le RAYON DE CHARGE consomme plus de munitions qu'un tir standard.



►► Changer d'arme

Touchez l'icône du rayon pour activer le RAYON DE PUISSANCE. Touchez l'icône du missile pour activer le LANCE-MISSILES et touchez l'icône d'arme secondaire pour activer l'arme secondaire.

Icône du rayon de puissance

Icône du lance-missiles

Icône d'arme secondaire

Icône de défilement de l'arme secondaire



►► Faire défiler les types d'armes secondaires

Samus peut utiliser jusqu'à six types d'armes secondaires en plus du RAYON DE PUISSANCE et du LANCE-MISSILES. Touchez et maintenez l'icône de défilement d'armes secondaires pour consulter la liste des armes secondaires et faites glisser le stylet sur l'arme choisie. Levez le stylet pour remplacer l'arme secondaire actuelle.



Types d'armes

Vous pouvez récupérer jusqu'à six armes secondaires au cours de votre progression.

►► Rayon de puissance

Le RAYON DE PUISSANCE a une capacité offensive limitée mais sa cadence de tir est excellente. Il peut effectuer des RAYONS DE CHARGE.

►► Lance-missiles

Le LANCE-MISSILES est une arme plus puissante que le RAYON DE PUISSANCE. Il peut effectuer des RAYONS DE CHARGE. Les MISSILES de Samus sont des missiles à tête chercheuse. Le RAYON DE CHARGE permet aussi d'attirer les objets vers soi.

►► Marteau



Le MARTEAU est une arme lourde de type mortier dotée d'une cadence de tir modérée. Le MARTEAU ne dispose pas de RAYONS DE CHARGE mais son attaque en tir rapide contrebalance cet inconvénient.

Arme secondaire

►► Justicier



Le JUSTICIER projette de l'énergie refroidie à une température frôlant le zéro absolu. Si le rayon d'énergie touche un sol dur, il rebondit sur d'autres surfaces environnantes. Un tir normal ne libère qu'un rayon alors qu'un RAYON DE CHARGE libère trois rayons d'un coup.

Arme secondaire

►► Voltar



Le VOLTAR projette des décharges d'énergie à haute vitesse en tir rapide avec une très grande précision. Le RAYON DE CHARGE lance une bombe aéro qui se déplace lentement mais inflige des dégâts énormes.

Arme secondaire

►► Magma



Le MAGMA lance des projectiles de magma surchauffé. Lorsque les tirs sont concentrés, ses projectiles sont plus gros et explosent à l'impact.

Arme secondaire

►► Hélicoïchoc



L'HELICOÏCHOC projette des décharges concentrées de neutrinos à haute densité, envoyant plusieurs vagues consécutives vers la cible. Cette arme ne possède pas de RAYON DE CHARGE. Maintenez le bouton B enfoncé pour faire feu en continu.

Arme secondaire

►► Impérialiste



L'IMPERIALISTE est idéale pour le tir de précision. Cette arme projette un laser fin et puissant sur de longues distances. Appuyez sur le bouton R pour activer le **Zoom**, ce qui augmente la probabilité de toucher et les dégâts.

Arme secondaire

Appuyez sur le bouton L si vous utilisez le **mode stylet gauche** (page 8). Vous pouvez également zoomer en touchant deux fois l'icône d'arme secondaire (page 20) ou en appuyant sur SELECT si vous utilisez les commandes du **mode classique**.

A propos des objets

Vous trouverez certains objets en éliminant des ennemis, d'autres sont cachés dans le monde que vous explorez. Attirez les CAPSULES D'ENERGIE, les MISSILES et les MUNITIONS UNIVERSELLES vers vous en chargeant votre tir (page 25).



Capsules d'énergie

(P : Rouge, M : Bleu, G : Jaune)

Augmente l'ENERGIE de Samus.
(P : 30, M : 60, G : 100)



M.U. / Munitions universelles (P, G)

Recharge les munitions d'une arme secondaire. (P : 10, G : 25)



Réserve de missiles

Le nombre maximum de MISSILES est augmenté de 10.



Arme secondaire

Samus obtient une nouvelle arme secondaire.



Missile (P, G)

Augmente les réserves de MISSILES.
(P : 5, G : 10)



Réserve d'énergie

Samus obtient une RESERVE D'ENERGIE supplémentaire.



Munitions universelles

Le nombre maximum de munitions pour l'arme secondaire est augmenté de 30.



Octolith

Un objet mystérieux contenant le secret du pouvoir suprême.

Mode aventure

Utiliser la boule morphing



Ecran de boule morphing

En touchant l'icône de forme alternative, Samus se transforme en BOULE MORPHING et le point de vue passe à la troisième personne. Si vous touchez à nouveau l'icône, Samus reprend son apparence d'origine.

BOMBES

Vous pouvez déployer jusqu'à trois BOMBES en même temps.



icône BOOST

L'icône BOOST clignote lorsque le boost est actif.



icône de forme alternative

Déplacement

Appuyez sur le manette **+** ou déplacez le stylet sur l'écran tactile pour déplacer la BOULE MORPHING.

Boost

Déplacez rapidement le stylet sur l'écran tactile pour activer le BOOST dans le sens indiqué par le stylet. Le boost permet à la BOULE MORPHING de se déplacer rapidement pendant un court instant. Vous pouvez également BOOSTER en maintenant le bouton R (bouton L en **mode stylet gaucher**).



Bombe

Appuyez sur le bouton L pour déposer une BOMBE (bouton R en **mode stylet gaucher**). Si vous placez la BOULE MORPHING au-dessus de la BOMBE avant qu'elle n'explose, l'impact de cette explosion enverra la BOULE MORPHING dans les airs.



Mode multijoueur

Jeu une carte




Héberger une partie

Pour héberger un jeu une carte opposant jusqu'à quatre joueurs, sélectionnez JEU UNE CARTE dans le **mode multijoueur**. Dans ce mode de jeu, le joueur disposant de la carte DS est l'hôte et doit définir les règles de la partie. Les autres joueurs sont les joueurs clients.

Avant de commencer à jouer, veuillez vous référer à la section intitulée « Communication sans fil DS (jeu une carte) », page 54.

► Sélectionner une arène

Sélectionnez l'ARENE et les paramètres de votre choix pour la partie (pages 47 à 48). Dans un jeu une carte, seul le **mode bataille** est disponible. Après avoir défini vos paramètres, touchez l'icône  située dans le coin inférieur droit.



► Sélectionner un chasseur

Touchez deux fois le chasseur que vous souhaitez utiliser pour la bataille. Attendez que les autres joueurs aient fait leur choix. En jeu une carte, SAMUS est le seul personnage pouvant être sélectionné.



►► Commencer la bataille

Lorsque tous les joueurs sont prêts, vous pouvez commencer la partie. Si vous jouez à un jeu en équipes, répartissez les joueurs en équipes en touchant la barre de couleur. Touchez LANCER PARTIE pour commencer.



►► Si vous êtes joueur client

SAMUS est le chasseur de primes disponible. Lorsque le téléchargement est terminé, attendez que l'hôte lance la partie.

Le jeu téléchargé est effacé lorsque vous éteignez votre console.

►► Si vous êtes invité à une partie multi-cartes

Vous pouvez rejoindre une partie multijoueur si vous êtes joueur client et si vous avez une carte DS. Référez-vous aux étapes décrites dans les pages 33 et 34. Vous pouvez choisir n'importe quel chasseur. Vos résultats seront enregistrés sur votre LICENCE DE CHASSEUR (page 41).

Mode multijoueur

Jeu multi-cartes

Pour jouer à un jeu multi-cartes, chaque joueur doit avoir une Nintendo DS et une carte DS METROID PRIME HUNTERS.

Créer / Rejoindre une partie

Le joueur qui sélectionne l'option NOUVELLE PARTIE et détermine les paramètres de jeu est l'hôte de la partie. Les autres joueurs doivent sélectionner le nom de l'hôte dans la fenêtre REJOINDRE PARTIE pour rejoindre la partie hébergée.



►► Sélectionner le mode de jeu

Hôte seulement

L'hôte sélectionne un des sept modes de jeu disponibles (pages 47 à 48).

►► Sélectionner l'arène

Hôte seulement

L'hôte sélectionne l'ARENE et les règles de jeu de la partie (pages 47 à 48). Après avoir défini ces paramètres, touchez l'icône située dans le coin inférieur droit de l'écran.

►► Sélectionner un chasseur

Hôte seulement


Touchez deux fois le chasseur de votre choix. Si vous n'avez pas suffisamment de joueurs pour lancer la partie, l'hôte peut ajouter un BOT (personnage contrôlé par la console). Touchez l'icône **+** et sélectionnez les personnages à ajouter à votre bataille.

Le joueur hôte peut également jouer à ce mode-uniquement avec des joueurs BOT pour un entraînement de chasse plus relevé.



Ajouter BOT

Changer la difficulté des BOT

Changez la difficulté des BOT en touchant l'icône .

Une ★ = facile
Deux ★ = normal
Trois ★ = difficile

►► Commencer la bataille

Hôte seulement

Lorsque tous les joueurs sont prêts (y compris les BOT), l'hôte peut démarrer la partie. Lorsque vous jouez en équipes, répartissez d'abord les joueurs en touchant la barre de couleur située au-dessus ou en dessous du chasseur. Touchez LANCER PARTIE pour lancer le jeu.

Mode multijoueur

Connexion Wi-Fi Nintendo

La connexion Wi-Fi Nintendo permet à de nombreux joueurs possédant METROID PRIME HUNTERS de s'affronter grâce à Internet, même s'ils sont séparés par de grandes distances.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Veuillez lire le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour savoir comment paramétrer votre Nintendo DS.
- Pour terminer l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un PC équipé d'un périphérique de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haut débit.
- Si votre PC n'est pas équipé d'un périphérique de réseau sans fil, vous aurez besoin d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément). Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo séparé pour plus d'informations.
- Jouer en ligne avec la connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le câble d'alimentation pour éviter que votre console ne s'éteigne en cours de partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles CWF Nintendo grâce à des bornes d'accès Internet sélectionnées sans aucune installation additionnelle.

Veillez noter que votre console Nintendo DS s'éteint et qu'elle doit être redémarrée à chaque fois que vous modifiez les paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Sélectionnez PARAM. Wi-Fi sur l'**écran de connexion Wi-Fi Nintendo** pour configurer votre console Nintendo DS et votre carte DS pour la connexion Wi-Fi Nintendo.

Menu Wi-Fi

Dans le **menu principal**, sélectionnez MODE MULTIJOUEUR puis touchez CONNEXION Wi-Fi NINTENDO pour afficher l'**écran de connexion Wi-Fi Nintendo**.

Lors de votre premier accès à la connexion Wi-Fi Nintendo, votre console Nintendo DS et votre carte DS sont traitées comme un ensemble. Veillez donc à toujours utiliser la même Nintendo DS et la même carte DS METROID PRIME HUNTERS. Référez-vous au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo fourni séparément pour plus de détails.

CHERCHER UNE PARTIE (pages 37 à 38)

Connectez-vous à la CWF Nintendo et affrontez des joueurs du monde entier.

AMIS ET RIVAUX (pages 39 à 40)

Connectez-vous à la CWF Nintendo et affrontez vos AMIS et RIVAUX.

PARAM. Wi-Fi

Configurez votre console Nintendo DS et votre carte DS pour la connexion Wi-Fi Nintendo.

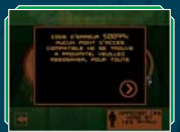
AFFICHER AMIS ET RIVAUX (pages 41 à 44)

Modifiez la liste d'AMIS et de RIVAUX et enregistrez de nouveaux AMIS.

Problèmes de connexion ?

Si vous ne pouvez pas accéder à la connexion Wi-Fi Nintendo après avoir sélectionné CHERCHER UNE PARTIE ou AMIS ET RIVAUX, un message d'erreur contenant un code d'erreur s'affiche.

Référez-vous au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo fourni séparément pour plus de détails.



Chercher une partie

Utilisez l'option CHERCHER UNE PARTIE pour vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo et affrontez des joueurs du monde entier (pages 45 à 48).

L'option CHERCHER UNE PARTIE ne permet pas de modifier l'OBJECTIF, la LIMITE DE TEMPS ou le JEU EN EQUIPES. Seul le **mode bataille** est disponible.

► Définir les critères

Sélectionnez une région et le niveau de l'adversaire avant de lancer la recherche. Après avoir défini les critères, sélectionnez RECHERCHER UNE PARTIE. Dès que des joueurs correspondant à vos critères sont trouvés, l'**écran de sélection de chasseur** s'affiche.



Critères REGION

Sélectionnez MONDIAL pour rechercher un adversaire n'importe où dans le monde. Si vous souhaitez restreindre la recherche à l'Europe, sélectionnez CONTINENTAL.

NIVEAU DE L'ADVERSAIRE

Utilisez IDENTIQUE pour rechercher des adversaires du même niveau que le vôtre.

► Sélectionner un chasseur

Touchez le chasseur de votre choix et touchez une deuxième fois pour confirmer votre sélection.

► Sélectionner l'arène

Chaque joueur participe au choix de l'ARENE de la partie. Faites votre choix et touchez l'icône ✓ pour confirmer. Quand tous les joueurs ont choisi, l'ARENE est déterminée par le nombre de votes obtenus. Si plusieurs arènes ont reçu le même nombre de votes, la sélection se fait aléatoirement.

Lorsque l'ARENE est choisie, la bataille commence automatiquement.



Enregistrer votre adversaire dans la liste de RIVAUX

Vous pouvez ajouter à votre liste de RIVAUX sur l'**écran de résultats** les joueurs que vous avez affrontés avec l'option CHERCHER UNE PARTIE. Touchez l'icône AJOUTER RIVAL du joueur et sélectionnez QUITTER ou REJOUER. Si ce joueur a également touché l'icône AJOUTER RIVAL, vous serez tous deux enregistrés sur votre liste de RIVAUX respective.

Si votre adversaire n'a pas touché votre icône AJOUTER RIVAL, il ne sera pas ajouté à votre liste de RIVAUX.



AJ. UN RIVAL

Amis et rivaux

Vous ne pouvez jouer qu'avec les joueurs que vous avez enregistrés comme AMIS ou RIVAUX. Lorsque vous touchez l'icône CREER PARTIE, vous pouvez créer une partie en tant qu'hôte. Vous devez enregistrer des joueurs avant de les choisir en tant qu'AMIS ou RIVAUX.

JEUX DISPONIBLES

Le nom de l'hôte est affiché. Touchez le nom de la partie à rejoindre.



EN LIGNE

Nombre de joueurs AMIS et RIVAUX actuellement en ligne.

NOUVELLE PARTIE

VUE

Touchez l'icône pour passer à l'**écran amis et rivaux**. Le nom des AMIS et des RIVAUX actuellement en ligne s'affiche.

► Définir le filtre de jeu

Hôte seulement

Le joueur hôte a la possibilité d'interdire à certains joueurs de rejoindre la partie. Si vous ne souhaitez pas que des rivaux rejoignent la partie, sélectionnez NON sur RIVAUX. Si vous ne souhaitez pas que vos amis vous rejoignent, sélectionnez NON sur AMIS.

► Choix du mode de jeu et de l'arène

Hôte seulement

Sélectionnez l'un des sept modes de jeu disponibles (pages 47 à 48). Ensuite, sélectionnez l'ARENE et les conditions de jeu que vous souhaitez utiliser (pages 47 à 48).

► Sélectionner le chasseur

Tous les joueurs

Touchez le chasseur de votre choix et touchez une deuxième fois pour confirmer votre sélection. Attendez que les autres joueurs aient choisi leur chasseur.

► Commencer le match

Hôte seulement

Lorsque deux joueurs au moins ont rejoint la partie, l'hôte peut fermer l'invitation et commencer le match. Si vous souhaitez faire un match par équipes, répartissez les joueurs par équipes. Touchez LANCER PARTIE pour commencer.



Envoyer un message à vos amis / Chat



Envoyer un message

Si les joueurs sont sur votre liste d'AMIS, l'icône ci-contre s'affiche lorsque les joueurs ont choisi leur chasseur. Si vous touchez cette icône, le clavier (page 44) s'affiche et les amis peuvent s'échanger des messages avant de commencer une partie.

Toutes les personnes présentes sur votre liste d'AMIS verront ces messages.



Chat vocal

Si l'icône ci-contre s'affiche à l'écran, appuyez sur le bouton X pour chatter avec d'autres amis avec le Chat vocal. Vous ne pouvez chatter qu'avec les personnes se trouvant sur votre liste d'AMIS.

Pour protéger votre vie privée, ne divulguez pas d'informations personnelles, comme votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre âge, votre adresse postale ou électronique, qui pourraient être lues par une personne inconnue.

Modifier Amis et Rivaux

A partir de l'écran amis et rivaux, vous pouvez consulter les informations d'autres joueurs, les ajouter ou les modifier sur les listes d'AMIS et de RIVAUX. Ces deux listes s'affichent sur l'écran tactile.



1 Nom et niveau du joueur

Le niveau du joueur est déterminé par les résultats des matches précédents. Ce niveau indique le niveau de compétences du joueur (cinq étoiles étant le niveau le plus élevé). La couleur du cadre entourant le nom du joueur indique la région du joueur (version européenne : vert, version nord-américaine : bleu, version japonaise : rouge).

2 Points et niveau supérieur

Affiche les POINTS actuels et le nombre de points nécessaires pour accéder au NIVEAU SUPERIEUR.

3 Informations des joueurs

Faire basculer l'affichage en appuyant sur les boutons L ou R.

4 Votre nom

5 Liste d'AMIS

6 Liste de RIVAUX

7 AJOUTER UN AMI (page 43)

8 EFFACER UN JOUEUR (page 44)

A propos de la licence de chasseur

La LICENCE DE CHASSEUR est votre profil personnel de jeu. Elle contient diverses informations, y compris votre arme préférée ou votre mode de jeu favori, le nombre de victoires et le total des heures de jeu.

► Verrouillage de données

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 60 joueurs sur votre liste d'AMIS et de RIVAUX. Si vous enregistrez plus de 60 joueurs, les données les plus anciennes seront effacées. Si vous souhaitez verrouiller les données d'un joueur, touchez l'icône située à gauche de son nom pour verrouiller ses données. Vous pouvez verrouiller les données de 57 joueurs.



Verrouillé



Non verrouillé

AMIS et RIVAUX



AMIS

Les joueurs peuvent faire des matches d'AMIS et de RIVAUX (pages 39 à 40) et échanger des messages (page 40) avec d'autres amis.

Comment enregistrer un AMI

1. Choisir un JEU MULTI-CARTES (pages 33 à 34).
2. Saisir un CODE AMI pour enregistrer ce joueur (page 43).



RIVAUX

Affrontez les rivaux en mode AMIS ET RIVAUX.

Enregistrer un RIVAL

1. Enregistrer le joueur après un match CHERCHER UNE PARTIE terminé (page 37).
2. Enregistrer le joueur après un match AMIS ET RIVAUX terminé.
3. Echanger les informations à l'aide du RADAR RIVAL (page 43).

► Enregistrer un AMI

- 1 Sélectionnez AJOUTER AMI afin d'enregistrer un ami. Saisissez le CODE AMI de votre ami sur l'écran de droite, puis touchez l'icône ✓ pour confirmer. Lorsque vous avez terminé, saisissez un nom temporaire pour votre ami.

Le CODE AMI est le code à 12 chiffres qui vous a été attribué automatiquement lorsque vous vous êtes connecté à la connexion Wi-Fi Nintendo pour la première fois.

Votre CODE AMI personnel

Donnez votre CODE AMI personnel à un ami lorsque vous souhaitez l'enregistrer sur votre liste d'AMIS.



- 2 Convenez d'un rendez-vous en ligne avec votre ami, puis connectez-vous à la connexion Wi-Fi Nintendo. L'enregistrement se fait automatiquement. Si vous vous connectez à la connexion Wi-Fi Nintendo à des heures différentes, seul le joueur connecté en dernier est enregistré. L'autre joueur doit recommencer la connexion pour s'enregistrer.

Utiliser le RADAR RIVAL pour ajouter des RIVAUX

Dans le **menu multijoueur**, sélectionnez RADAR RIVAL et touchez l'icône ✓ pour commencer la communication. Si vous approchez d'une personne dont la Nintendo DS a son RADAR RIVAL activé, vous pouvez échanger votre LICENCE DE CHASSEUR (page 41) avec un maximum de trois joueurs en même temps et enregistrer ces joueurs dans la liste de RIVAUX.



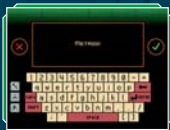
► Supprimer un nom de la liste

Sélectionnez le joueur que vous souhaitez supprimer de la liste, puis touchez SUPPRIMER JOUEUR pour supprimer ses données. Dans l'écran de confirmation, touchez l'icône ✓.



Utilisation du clavier

L'écran de clavier s'affiche lorsque vous envoyez un message (page 40) ou lorsque vous enregistrez un nom d'ami sur la liste d'AMIS. Utilisez le clavier sur l'écran tactile pour saisir le texte.



Touches spéciales

ANNULER	Toucher l'icône ✕ pour revenir à la page précédente.
MAJ / CAPS	Basculer entre les types de casse.
ESPACE	Insérer une espace entre le texte.
ENVOYER / CONFIRMER	Toucher l'icône ✓ pour envoyer un message à votre ami.
RETOUR	Toucher l'icône ← pour revenir en arrière.

Mode multijoueur

Jouer à une partie multijoueur



Ecran multijoueur

L'écran du mode multijoueur varie en fonction du chasseur que vous avez choisi. Toutefois, les éléments de base sont les mêmes que ceux du mode aventure (pages 13 à 30). Maintenez START enfoncé pour consulter le score actuel.

La partie n'est pas mise en pause lorsque vous consultez le score actuel.

La capture d'écran ci-dessous est l'écran du mode multijoueur de Samus.

Barre d'objectifs

Jauge d'ENERGIE

Quand votre personnage subit des dégâts, la barre diminue. Si la jauge d'ENERGIE descend à zéro, votre personnage est vaincu. Votre jauge d'ENERGIE peut contenir jusqu'à 199 unités d'ENERGIE.

RANG

Affiche votre niveau actuel.

TEMPS restant



Règles de base pour une partie multijoueur

Affrontez d'autres joueurs pour atteindre les objectifs sélectionnés. Faites attention à votre jauge d'ENERGIE : vous êtes vaincu lorsqu'elle descend à zéro. Appuyez sur le bouton L (appuyez sur le bouton R si vous êtes gaucher) pour faire réapparaître votre personnage à un autre endroit.

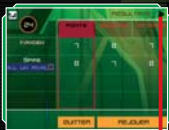
► Commandes d'action

Les commandes de base sont les mêmes que pour le **mode aventure**. Vous ne pouvez pas changer les VISEURS ou afficher la carte, mais toutes les autres commandes sont disponibles (pages 21 à 28). Tous les personnages peuvent aussi utiliser une forme alternative en touchant l'icône de forme alternative. Chaque personnage a une façon de se déplacer et des types d'attaques qui lui sont propres, alors essayez-les tous !



► Ecran de résultats

Lorsque le temps imparti est écoulé ou que les objectifs de jeu sont atteints, la bataille se termine. Le niveau de chaque joueur s'affiche sur l'**écran de résultats**. Sélectionnez REJOUER pour lancer la prochaine partie ou QUITTER pour sortir du **mode multijoueur**.



Icône de changement d'écran

Touchez cette icône ou utilisez les boutons L ou R pour afficher les résultats de votre bataille.

Paramétrages des critères de jeu

Il existe sept modes de jeu multijoueur. Chacun a des objectifs différents. Vous pouvez modifier les règles détaillées dans l'**écran des paramètres d'arène**. Référez-vous aux pages 31 à 34 pour obtenir de plus amples informations.



OPTIONS

► Types de partie



BATAILLE

Essayez de battre le plus de chasseurs possible. Vous pouvez déterminer les POINTS nécessaires pour remporter la partie, la LIMITE DE TEMPS et le JEU EN EQUIPES (si vous choisissez cette option, les joueurs seront répartis en deux équipes).



SURVIVANT

Affrontez d'autres joueurs, le dernier personnage vivant est le gagnant. Vous pouvez déterminer le nombre de VIES (nombre de fois où votre chasseur réapparaît), le JEU EN EQUIPES et la LIMITE DE TEMPS.



PRIME

Récupérez l'OCTOLITH et déposez-le à un endroit précis pour marquer des points. Le premier joueur qui apporte le nombre spécifié d'OCTOLITHS gagne. Vous pouvez déterminer le nombre d'OCTOLITHS nécessaire pour gagner, la LIMITE DE TEMPS, le JEU EN EQUIPES et le REDEMARRAGE AUTO, qui renvoie l'OCTOLITH à sa base lorsque le chasseur qui le porte est vaincu.



DEFI

Essayez de sécuriser la zone indiquée. Vous gagnez du temps lorsque vous êtes le seul chasseur à l'occuper.



CHASSEUR DE PRIMES

Le premier joueur à tuer un ennemi devient le redoutable CHASSEUR DE PRIMES. Les autres joueurs doivent ensuite essayer de le vaincre pour prendre le titre. Affrontez les autres joueurs jusqu'à ce que le TEMPS GAGNANT ou que la LIMITE DE TEMPS soient atteints. Si la LIMITE DE TEMPS est atteinte, le joueur qui a possédé le titre le plus longtemps est le gagnant.



CAPTURE

Attaquez le territoire ennemi et dérobez les OCTOLITHS, puis ramenez-les dans votre propre territoire. L'équipe qui reçoit le nombre de points spécifié gagne. Vous pouvez déterminer le nombre d'OCTOLITHS nécessaire pour gagner, la LIMITE DE TEMPS et le REDEMARRAGE AUTO, qui renvoie l'OCTOLITH à sa base lorsque le chasseur qui le porte est vaincu.



ANNEAUX

Combattez pour les ANNEAUX placés dans l'ARENE. Lorsque vous vous tenez sur un ANNEAU inoccupé pendant dix secondes, vous le capturez. Vous obtenez des points pour chaque ANNEAU contrôlé.

► Paramètres avancés

Dans l'écran des paramètres d'arène, touchez OPTIONS pour modifier les options de règles détaillées.

AFFICHER LES CHASSEURS SUR LE RADAR

Activez cette option pour afficher les chasseurs sur le radar.

NIVEAU DEGAT

Définissez le niveau de dégâts subis et infligés.

TIR AMI

Vous subissez les dégâts des tirs de vos équipiers (mode jeu en équipes).

ARMES DISPONIBLES

Choisissez entre ARMES PAR DEFAUT ou ARMES PREFEREES.

Chasseurs et armes préférées

Samus et les six autres chasseurs ont des capacités et une forme alternative qui leur sont propres. Utilisez l'ARME PREFEREE de chaque chasseur pour améliorer la puissance de l'arme et ses effets.



Samus Aran

Arme : Missile

Le MISSILE peut suivre les mouvements ennemis. Le RAYON DE CHARGE accroit l'efficacité du MISSILE.



Weavel

Arme : Marteau

Lorsque le MARTEAU explose en touchant sa cible, il inflige des dégâts supplémentaires.



Noxus

Arme : Justicier

Si Noxus utilise le RAYON DE CHARGE du JUSTICIER, son tir gèle la cible.



Kanden

Arme : Voltar

Lorsqu'un VOLTAR touche sa cible, sa vue est temporairement altérée.



Spire

Arme : Magma

Le RAYON DE CHARGE du MAGMA provoque une plus grande explosion qui brûle sa cible.



Sylux

Arme : Hélicoïchoc

L'HELICOICHOC absorbe l'énergie de la cible.



Trace

Arme : Impérialiste

En utilisant cette arme, le corps de Trace est invisible tant qu'il demeure immobile.

Objets

Cherchez ces objets sur chaque arène et utilisez-les à votre avantage. Les objets que vous trouvez peuvent différer en fonction du mode de jeu et des règles sélectionnées.



Capsules d'énergie (P : Bleu, G : Jaune)

Augmente le niveau d'ENERGIE.
(P : 60, G : 100)



Missile (P, G)

Augmente le nombre de MISSILES.
(P : 5, G : 10)



M.U. / Munitions universelles (P, G)

Augmente les munitions d'armes secondaires. La quantité dépend de l'arme.



Arme préférée

Donne l'ARME PREFEREE du chasseur.



Double dégâts

Double temporairement la puissance d'attaque.



Cape d'occultation

Rend votre personnage temporairement invisible.



Toucher mortel

Fait passer le personnage en forme alternative pour tuer rapidement ses ennemis en les touchant.



Octolith

A ramener sur l'objectif ou la base pour marquer des points.

Chasseurs

SYLUX

Sylux est un pisteur plein de ressources et un tireur d'élite impitoyable qui méprise la Fédération galactique et Samus Aran pour avoir aidé la Fédération par le passé.

Forme alternative : Lockjaw

WEAVEL

Ce combattant cybernétique appartient à une section spéciale des Pirates de l'espace. Gravement blessé au cours d'un combat contre Samus Aran, le corps de Weavel a été reconstruit puis greffé dans une Combinaison de puissance. Weavel est devenu un formidable et féroce combattant.

Forme alternative : Demitourelle



TRACE

Trace est un Kriken, une des races les plus redoutées et abhorrées de la galaxie. Sa quête de puissance suprême le dévore, et toutes ses pensées visent à imposer la suprématie des Krikens et à lui apporter l'honneur.



Forme alternative : Trisquelion



KANDEN

Produit d'une expérience de laboratoire qui a mal tourné, Kanden a été créé pour être le soldat parfait, invincible et implacable. C'est un chasseur féroce, cruel et dangereusement imprévisible. Il cherche maintenant à acquérir la puissance suprême pour se prouver qu'il est le meilleur chasseur de primes.

Forme alternative : Lardard



NOXUS

Noxus est un Vhozon, une race orgueilleuse et mystérieuse. Il est déterminé à acquérir la puissance suprême pour qu'elle ne tombe pas entre les mains de criminels ou d'autres personnes indignes.

Forme alternative : Vhoscythe



SPIRE

Spire est le dernier membre des Diamants, une ancienne forme de vie basée sur le silicium. Il espère que la découverte de la source de la puissance suprême des Alimbics et la résolution du mystère de son peuple disparu l'aideront à résoudre le mystère qui est le sien.

Forme alternative : Dialanche



Communication sans fil DS (jeu une carte)



Instructions sur le jeu une carte.

Equipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS METROID PRIME HUNTERS	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **METROID PRIME HUNTERS**.
4. Suivez les instructions de la page 31.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en **MODE MANUEL**.
Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
2. Touchez le panneau **TELECHARGEMENT DS**. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau **METROID PRIME HUNTERS**.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez **OUI** pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 31.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)



Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire


Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS METROID PRIME HUNTERS	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **METROID PRIME HUNTERS**.
4. Suivez les instructions de la page 33.

Précautions à suivre


Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Cartouche vibration Nintendo DS



**CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA NINTENDO DS™ RUMBLE PAK
(CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS) (Modèle n° : NTR-008).**

La cartouche vibration Nintendo DS apporte des sensations de retour de force pendant vos parties. La cartouche vibration Nintendo DS est fournie séparément. Contactez le service consommateurs Nintendo pour savoir comment vous procurer une cartouche vibration.

Veillez lire les indications suivantes avant d'utiliser un jeu avec la cartouche vibration Nintendo DS.

1. Assurez-vous que la console Nintendo DS (NTR-001) est éteinte.
2. Insérez la cartouche vibration Nintendo DS dans le port cartouche (SLOT-2) à l'avant de la console Nintendo DS (l'étiquette doit être orientée vers le bas), de la même façon qu'une cartouche de jeu Game Boy Advance.
3. Assurez-vous de bien éteindre la console avant d'enlever la cartouche vibration Nintendo DS.

La cartouche vibration Nintendo DS est une cartouche d'option exclusive à la console Nintendo DS. Elle ne fonctionnera pas avec d'autres consoles de jeu.

En cas de problème

La cartouche vibration Nintendo DS émet un son

- La cartouche vibration Nintendo DS émet des sons lorsque vous jouez si la fonction vibration est activée.

La cartouche vibration ne vibre pas

- Assurez-vous que la fonction vibration est activée dans le jeu. Référez-vous à la page 12 pour savoir comment activer ou désactiver la fonction vibration.
- Assurez-vous que les contacteurs de la cartouche vibration Nintendo DS et de la console Nintendo DS (SLOT-2) ne sont pas sales.

La cartouche vibre en permanence

- Assurez-vous que les contacteurs de la cartouche vibration Nintendo DS et de la console Nintendo DS (SLOT-2) ne sont pas sales.

Si la cartouche vibration Nintendo DS ne fonctionne toujours pas après avoir vérifié les points précédents, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo.

Veillez également lire le mode d'emploi fourni avec la cartouche vibration Nintendo DS.

Crédits

Nintendo Software Technology Corporation

Game Director

Masamichi Abe

Single-Player Game Design / Story

Richard Vorodi

Wi-Fi Game Design / Project Coordination

Wing S. Cho

Project Coordination

Hiroto Alexander

Technical Programming Lead

Colin Reed

Programming Lead / Multiplayer Game Design

Jonathan Johnson

AI Programming

David Devaty

Enemy Programming

Max Szlagor

Audio Programming

Rory Johnston

Network / Multiplayer Programming

Cory O'Regan

Jonathan Bryant

Additional Programming

Scott Bassett

Tools Department Lead

Satoru Hosogai

World Editor Tool

Alexander Van Berg

Menu Tool

Clark Morse

Corey Ross

Art Director / Multiplayer Game Design

Michael Harrington

Special Effects

Edward Barkley

Environment Lead

Alain Schneuwly

Environment Art / Multiplayer Game Design

Chris Donovan

Environment Art

Chris Miller

Katie Clark

Environment / Game Objects

Edward Sherman

Character Modelling / Animation Lead

David Lee Phemister

Character Modelling / Animation

Oscar Nebres

Mark Trono

UI Design / Art

Nicholas Trahan

Promotional Art / Package Design

Kunitake Aoki

In-Game Camera Sequences

Dwight Hwang

Sound Design / Music / Voice

Lawrence Schwedler

James Phillipsen

Producers

Shigeeki Yamashiro

Robert Champagne

Special Thanks

Andrew Jones

John Layman

Darren Lamb

Bryan Meagher

Mike Keough

Jared Carew

Nintendo Company, Ltd.

Executive Producer

Satoru Iwata

Producer

Kensuke Tanabe

Coordination

Akiya Sakamoto

Toshihiko Okamoto

Special Thanks

Retro Studios

Super Mario Club

PolyAssets United Inc.

Nintendo Of America

Senior Product Specialist

Jeff Gilbert

Vice President, Engineering

Yoshinobu Mantani

Director Product Testing

Shuji Hashimoto

Product Testing Sr. Manager

Rob Crombie

Product Testing Manager

Kyle Hudson

Product Testing Supervisors

Eric Bush

Sean Egan



Nintendo®