



NINTENDO DS™

NTR-AMHP-ITA

# METROID™ PRIME HUNTERS



MANUALE DI ISTRUZIONI

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



Grazie per aver scelto la scheda di gioco METROID PRIME™ HUNTERS per la console Nintendo DS™.

**IMPORTANTE:** prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console Nintendo DS.



#### MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



#### MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.



#### RUMBLE PAK PER NINTENDO DS

QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON IL RUMBLE PAK PER NINTENDO DS.



#### NINTENDO WI-FI CONNECTION

QUESTO GIOCO È PROGETTATO PER ESSERE UTILIZZATO CON LA NINTENDO WI-FI CONNECTION.

## Indice

La storia . . . . .	5
I comandi . . . . .	7
Per iniziare . . . . .	10
La modalità Avventura . . . . .	13
• Procedere nel gioco . . . . .	13
• Lo schermo di gioco . . . . .	19
• Le azioni base . . . . .	21
• L'uso delle armi . . . . .	25
• Le azioni Morfosfera . . . . .	29
La modalità Più giocatori . . . . .	31
• Wireless con una scheda . . . . .	31
• Wireless con più schede . . . . .	33
• La Nintendo Wi-Fi Connection . . . . .	34
• Giocare in modalità Più giocatori . . . . .	45
I cacciatori . . . . .	51
Comunicazione wireless DS (con una scheda) . . . . .	54
Comunicazione wireless DS (con più schede) . . . . .	55
Il Rumble Pak per Nintendo DS . . . . .	57
Riconoscimenti . . . . .	58

## La storia

La Galassia Tetrica, un tempo dimora del popolo degli Alimbi, si trova in un angolo remoto dell'universo, al di fuori del territorio controllato dalla Federazione Galattica. Gli Alimbi, una civiltà avanzatissima, pacifica e prospera, mantenevano l'armonia nel loro enorme territorio, il Sistema Planetario Alimbico, usando la forza, ma anche la giustizia.

Un giorno, forse mille, forse diecimila anni fa, gli Alimbi scomparvero nel nulla, lasciando nel Sistema Planetario Alimbico una serie di artefatti difesi dalle loro armi più potenti.

Oggi, per la prima volta dopo secoli, il Sistema Planetario Alimbico ha ricominciato a dare segni di vita. Un messaggio telepatico è stato inviato da quel sistema planetario ad alcuni degli esseri più eccezionali della galassia. Il messaggio è stato ricevuto e tradotto in mille lingue su mille pianeti diversi, ma il suo significato è sempre lo stesso: "Il segreto del potere supremo risiede nel Sistema Planetario Alimbico".

Il messaggio ha suscitato l'interesse dei più abili cacciatori di taglie della galassia, spingendoli a intraprendere il lungo viaggio alla volta del Sistema Planetario Alimbico. Ognuno di questi formidabili guerrieri ha una motivazione particolare per imbarcarsi in questa impresa: alcuni vogliono il potere (per sé stessi, per il loro pianeta o per il loro popolo), mentre altri sono spinti soltanto dall'istinto di cacciare e uccidere e dal desiderio di dimostrare di essere i cacciatori di taglie migliori della galassia. Ora sono tutti impegnati in una corsa contro il tempo: tutti vogliono trionfare e scoprire per primi il segreto che si cela dietro il "potere supremo".

Anche la Federazione Galattica ha ricevuto questo strano messaggio e ha chiesto l'intervento di Samus Aran: la sua missione è scoprire il significato del misterioso messaggio telepatico e impossessarsi del potere supremo o, se ciò non fosse possibile, assicurarsi che esso rimanga segreto oppure distruggerlo.

## Samus Aran

Samus è tra i migliori cacciatori di taglie della galassia: la sua TUTA ENERGIA le permette di trasformarsi in MORFOSFERA.



## Morfosfera

## I comandi



## L'uso del Nintendo DS

È possibile selezionare due modalità di comando per giocare a METROID PRIME™ HUNTERS. In questo manuale, i comandi nella **modalità Stilo** vengono spiegati nella configurazione per giocatori destrorsi.

### Schermo superiore

### Pulsante POWER

### Pulsante L

Attaccare (tieni premuto per il COLPO RICARICA) / BOMBE

### Pulsantiera di comando +

Muovere Samus

### Touch Screen

- Selezionare / Confermare nei menu
- Controllare Samus (per ulteriori informazioni vedi pagg. 21 - 23)

### SELECT

### START

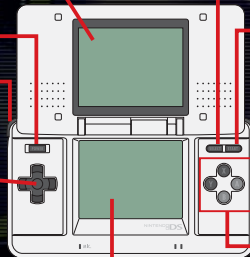
Menu di pausa  
(in modalità Avventura)

### Pulsante R

TURBO

### Pulsanti X, A, B e Y

Saltare



Se, mentre giochi, richiudi il Nintendo DS™ senza spegnerlo, la console entrerà in **modalità riposo** per risparmiare l'energia della batteria. Riapri il Nintendo DS per riprendere a giocare. NOTA: durante la comunicazione wireless la console non entrerà in **modalità riposo**.

## Modalità di comando

Puoi scegliere tra **modalità Stilo** o **modalità Doppia Presa**. In entrambe le modalità i comandi cambiano a seconda che il giocatore sia mancino o destrorso. Puoi cambiare la modalità di comando selezionando la voce **COMANDI** nel menu **OPZIONI** (vedi pag. 12). Per ulteriori informazioni sui comandi vedi pagg. 21–33.



Modalità Stilo



Modalità Doppia Presa

### ►► Modalità Stilo

I pulsanti vengono usati per muoversi e attaccare, mentre per eseguire tutte le altre azioni viene usato lo stilo per Nintendo DS.

#### Modalità Stilo, giocatori mancini

<b>Pulsanti A, B, X e Y</b>	Muoversi
<b>Pulsantiera di comando +</b>	Saltare
<b>Pulsante L</b>	TURBO
<b>Pulsante R</b>	Attaccare / BOMBE
<b>Touch screen</b>	Controllare Samus (vedi pagg. 21–33)

### ►► Modalità Doppia Presa

I pulsanti vengono usati per muoversi e attaccare oltre che per eseguire azioni quali spostare lo sguardo (in su o in giù), cambiare la direzione e saltare.

#### Comandi Doppia Presa

	<b>Giocatori destrorsi</b>	<b>Giocatori mancini</b>
<b>Pulsantiera di comando +</b>	Muoversi	Spostare lo sguardo (ruotare)
<b>Pulsanti A, B, X e Y</b>	Spostare lo sguardo (ruotare)	Muoversi
<b>Pulsante R</b>	Saltare / TURBO	Attaccare / BOMBE
<b>Pulsante L</b>	Attaccare / BOMBE	Saltare / TURBO

## L'uso del touch screen

Durante il gioco è possibile eseguire varie azioni spostando lo stilo sul touch screen. Quando ti trovi nello **schermo del menu** o nella **NAVETTA** (vedi pag. 17), esegui una selezione nel seguente modo:

### ►► Selezionare una modalità di gioco

Per selezionare la modalità di gioco scegli l'icona desiderata sul touch screen. Se usi la pulsantiera di comando **+** l'icona inizierà a lampeggiare e la relativa spiegazione verrà visualizzata sullo schermo superiore. Tocca l'icona per confermare la selezione.



### ►► Selezionare icone di menu e pannelli

Tocca l'icona o il pannello per eseguire la selezione.



### ►► Fare scorrere il testo / Cambiare selezione

Tocca le icone sulla destra per far scorrere un testo e cambiare una selezione.



In questo manuale, quando le immagini prese dal gioco hanno un bordo **giallo** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con il bordo **verde** appaiono sullo schermo inferiore (touch screen).



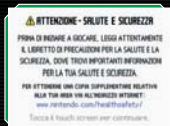
## Per iniziare

### Iniziare a giocare

Prima di tutto assicurati che il Nintendo DS sia spento, dopodiché inserisci la scheda di gioco METROID PRIME HUNTERS nel tuo Nintendo DS e premi il pulsante POWER. Se vuoi usare il Nintendo DS™ Rumble Pak (Rumble Pak per Nintendo DS), inseriscilo nell'alloggiamento cassetta di gioco per Game Boy Advance™ prima di accendere la console.

Una volta accesa la console, comparirà lo **schermo salute e sicurezza**: leggilo attentamente, poi tocca il touch screen o premi un pulsante per proseguire. Nel **menu di sistema del Nintendo DS** tocca il pannello METROID PRIME HUNTERS. Se il Nintendo DS è impostato sulla **modalità A** (automatica) non sarà necessario eseguire quest'ultima operazione. Per ulteriori informazioni consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS. Quando appare lo **schermo del titolo** segui le istruzioni descritte a pagina 11.

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



## Il menu principale

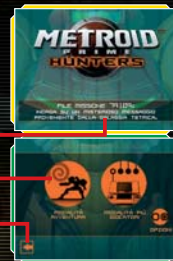
Per accedere al **menu principale** dallo **schermo del titolo** tocca una volta il touch screen.

Finestra del menu

Icona modalità di gioco

Icona indietro

Tocca questa icona per tornare allo schermo precedente.



### ►► Modalità Avventura (vedi pagg. 13 – 30)

Guida Samus Aran in un'avventura per un solo giocatore.

### ►► Modalità Più giocatori (vedi pagg. 31 – 50)

Fino a quattro giocatori possono sfidarsi nelle modalità wireless con una scheda, wireless con più schede e Nintendo Wi-Fi Connection: tocca l'icona RADAR RIVALI per inviare automaticamente la tua LICENZA DI CACCIA ad altri giocatori che si trovano nelle vicinanze e hanno il radar rivali attivo e viceversa (vedi pag. 43).

## ► Opzioni

Qui puoi cambiare le opzioni di gioco. Quando hai finito, tocca l'icona di conferma nell'angolo in basso a destra del touch screen.

### AUDIO

Puoi scegliere tra le opzioni STEREO, SURROUND e CUFFIE. Puoi anche regolare il volume degli effetti audio e della musica di sottofondo e la sensibilità del microfono.

### COMANDI

Qui puoi scegliere la modalità dei comandi di gioco (vedi pag. 7) e la SENSIBILITÀ dello stilo. Puoi anche invertire i comandi relativi all'asse verticale selezionando l'opzione INVERSIONE ASSE Y.


### STAFF

Qui puoi leggere i nomi dei creatori di METROID PRIME HUNTERS e dei loro collaboratori.

### RUMBLE PAK

Se nel Nintendo DS è inserito il Rumble Pak per Nintendo DS, qui puoi scegliere di attivare o disattivare la funzione rumble.

### CANCELLA TUTTI I DATI

Dopo aver selezionato questa opzione tocca l'icona  nello **schermo di conferma** per cancellare tutti i dati salvati (per informazioni sui salvataggi vedi pag. 18).

Fai attenzione, però: è impossibile recuperare i dati dopo averli cancellati.

## La modalità Avventura

### Procedere nel gioco

### Cos'è la modalità Avventura?

Se scegli la **modalità Avventura** vestirai i panni dell'eroina Samus Aran: sarai al centro dell'azione e dovrai combattere contro i nemici e risolvere complicati enigmi per procedere. Dovrai esplorare tutti i pianeti e le stazioni spaziali del Sistema Planetario Alimbico e raccogliere gli OTTOLITI per conquistare il potere supremo.

### Selezionare la prossima meta

Lo **schermo della scansione del Sistema Planetario Alimbico** (vedi pag. 15) ti permette di scegliere un pianeta o una stazione spaziale.

### Esplorare

Dopo aver selezionato la tua prossima meta, dovrai sfruttare a fondo tutte le tue abilità (vedi pagg. 21–30) per trovare l'OTTOLITO che vi è nascosto.

### Conquistare l'Ottolito

Dopo aver ottenuto l'OTTOLITO, torna alla NAVETTA di Samus per proseguire verso la tua prossima meta.

### ► Game Over

Se la tua ENERGIA si esaurisce, il gioco finisce. Seleziona **Sì** per continuare dall'ultimo punto di controllo.

## ►► Gli Ottoliti

Oltre a Samus, ci sono altri sei cacciatori di taglie alla ricerca degli OTTOLITI che si trovano nella Galassia Tetrica. Se uno di loro ti sconfigge mentre porti con te un OTTOLITO, lo perderai. In questo caso, dovrai combattere di nuovo contro quel cacciatore per recuperare l'OTTOLITO.



## Iniziare una partita in modalità Avventura

Per iniziare seleziona MODALITÀ AVVENTURA dal **menu principale**.

## ►► Selezionare un file

La prima volta che giochi, scegli uno dei tre file disponibili (A, B o C): verrà creato un salvataggio nel file selezionato.

Dopo aver scelto un file, potrai cancellarlo o copiare i dati in un altro file. Fai attenzione: è impossibile recuperare i dati dopo averli cancellati (per informazioni su come salvare vedi pag. 18).



Tocca per visualizzare i filmati sbloccati

## ►► Selezionare una meta

Seleziona un pianeta o una stazione spaziale da esplorare sullo **schermo della scansione del Sistema Planetario Alimbico** (vedi pag. 16).

## Lo schermo della scansione del Sistema Planetario Alimbico

Sullo schermo superiore puoi vedere il Sistema Planetario Alimbico come appare dall'interno della tua NAVETTA. Sul touch screen viene invece visualizzata una mappa del Sistema Planetario Alimbico: qui puoi selezionare la tua prossima meta.



### 1 Spostare l'asse delle ascisse

Muovi lo stilo in su e in giù lungo l'asse delle ordinate o usa la pulsantiera di comando **+** per spostare la linea orizzontale.

### 2 Spostare l'asse delle ordinate

Muovi lo stilo a destra e a sinistra lungo l'asse delle ascisse o usa la pulsantiera di comando **+** per spostare la linea verticale.

### 3 Nome della prossima meta

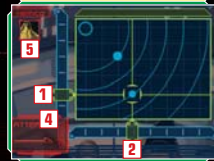
Dopo che avrai selezionato una destinazione, il suo nome verrà visualizzato sullo schermo superiore.

### 4 Atterrare

Tocca il pannello **ATTERRA** per atterrare sul pianeta o stazione spaziale selezionata.

### 5 Cacciatori presenti

Qui viene segnalato anche se uno dei cacciatori è in possesso di un OTTOLITO.



## ►► Selezionare la prossima meta

Usando lo stilo, sposta i due assi e seleziona un pianeta o una stazione spaziale. Quando appare il pannello **ATTERRA**, toccalo per raggiungere la meta selezionata.





## Il Sistema Planetario Alimbico

Il Sistema Planetario Alimbico, un settore della Galassia Tetrica, comprende due pianeti e due stazioni spaziali.

### Archivi Stellari

Questa stazione spaziale è stata fortemente danneggiata da un oggetto non identificato e, al momento, è molto instabile.



### Alinos (Le rovine vulcaniche)

L'intenso calore generato da questo pianeta un tempo era la fonte di energia di un'intera città fondata dagli Alimbi. Tra le rovine si trovano ancora i segni della loro civiltà.



### Avamposto Vesper

Una volta questo piccolo satellite fungeva da stazione di rifornimento, ma è abbandonato da lunghissimo tempo. Le sue pareti esterne sono ricoperte di carburante ghiacciato.



### Arcoterra (L'antro di ghiaccio)

Questo pianeta si trova al confine della Galassia Tetrica. Si tratta di un mondo freddo e inospitale caratterizzato da una serie di gallerie e catacombe.



## Dentro la navetta

Quando torni su un pianeta che hai già esplorato oppure quando rientri nella navetta di Samus, comparirà questo schermo. Quando rientri nella NAVETTA, recuperi automaticamente tutta la tua ENERGIA e le MUNIZIONI.

### Status attuale

Su questo schermo vengono visualizzati il numero di SERBATOI ENERGIA raccolti (vedi pag. 20), le armi secondarie attualmente disponibili (vedi pagg. 26–27), e la tua UBICAZIONE.



### Schermo menu navetta

- SCELTA ARMI** Qui puoi vedere tutte le armi secondarie a tua disposizione.
- OPZIONI** Qui puoi cambiare le opzioni relative ai comandi (vedi pag. 12).
- SALVA** Qui puoi salvare la partita.
- REGISTRO** Qui puoi vedere tutte le voci del registro.
- LASCIA NAVETTA** Lascia la NAVETTA e continua l'esplorazione.
- DECOLLA** Interrompi l'esplorazione e torna allo **schermo della scansione del Sistema Planetario Alimbico**.

## Usare i portali per tornare alla navetta

Se, durante l'esplorazione, riesci ad attivare un PORTALE, lo potrai usare per raggiungere un punto nelle vicinanze della NAVETTA: ciò ti darà l'opportunità di salvare la partita.

## ► Il registro

Tutte le informazioni che ottieni quando esegui una scansione con il VISORE SCAN (vedi pag. 23) e quelle relative all'equipaggiamento di Samus vengono raccolte nel REGISTRO. Tocca l'icona di una delle categorie, dopodiché seleziona la voce che vuoi consultare.



### 1 Categorie e percentuale delle scansioni eseguite

### 2 Lista voci

### 3 Icone di scorrimento

Fai scorrere la lista delle voci disponibili toccando una delle frecce.

### 4 Icone delle categorie

La cifra che appare sotto le icone indica la media delle percentuali delle scansioni eseguite.

## Il significato delle icone



### SAPERE ALIMBICO

Qui puoi rileggere i messaggi lasciati dagli Alimbi.



### FORME BIOLOGICHE

Qui puoi analizzare i dati relativi ai nemici dei quali hai eseguito la scansione.



### OGGETTI

Qui vengono raccolte informazioni su vari oggetti e meccanismi.



### EQUIPAGGIAMENTO

Qui puoi trovare informazioni sull'equipaggiamento di Samus.

## Salvare una partita

Per salvare una partita in **modalità Avventura** seleziona SALVA dallo **schermo della navetta**. Insieme alla partita verranno salvate anche le impostazioni modificate nel menu OPZIONI.

## La modalità Avventura

### Lo schermo di gioco



## Lo schermo principale

Nello **schermo principale** puoi osservare l'ambiente in cui ti trovi così come lo vede Samus. Per ulteriori informazioni su questo schermo quando Samus è in modalità MORFOSFERA, vedi pag. 29.



### 1 Visuale

Prendi la mira aiutandoti con il mirino.

### 2 Munizioni rimaste

Qui puoi controllare quante munizioni per l'arma attualmente in uso ti sono rimaste.

### 3 Icona visore

Toccala per passare dal VISORE COMBAT al VISORE SCAN e viceversa (vedi pag. 23).

### 4 Icona raggio

Toccala per passare al RAGGIO ENERGIA (vedi pag. 26).



### 5 Icona Missili

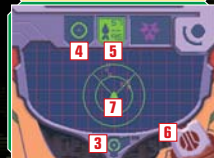
Toccala per passare al LANCIAMISSILI. La cifra superiore indica il numero di MISSILI attualmente a tua disposizione, quella inferiore la loro quantità massima.

### 6 Icona Morfosfera

Toccala per trasformarti in MORFOSFERA (vedi pagg. 29–30).

### 7 Radar

Il RADAR indica la posizione di Samus. I nemici che si trovano nelle vicinanze sono indicati sul radar con i simboli  o .





#### 8 Icona arma secondaria

Qui puoi controllare l'arma secondaria attualmente equipaggiata (vedi pagg. 26–27). Tocca l'icona per passare all'arma secondaria equipaggiata.

#### 9 Icona cambio arma secondaria

Tocca e tieni premuta questa icona con lo stilo per esaminare tutte le armi secondarie disponibili ed equipaggiarne una (vedi pagg. 26–27).

#### 10 Energia

Indica il livello dell'ENERGIA di Samus. Se l'indicatore ENERGIA scende a zero, la partita finisce.

#### 11 Indicatore energia

Quando Samus subisce un danno, il livello della sua energia cala.

#### 12 Serbatoi energia

Trova quanti più SERBATOI ENERGIA possibile: ti serviranno nelle battaglie che ti aspettano.

## La modalità Avventura

### Le azioni base



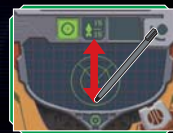
### Muovere Samus

### Pulsantiera di comando +

Muovi Samus nella direzione desiderata con la pulsantiera di comando +. Se giochi in **modalità Stilo per giocatori mancini** (vedi pag. 8), usa il pulsante X per camminare in avanti, il pulsante B per camminare all'indietro, il pulsante Y per spostarti lateralmente verso sinistra e il pulsante A per spostarti lateralmente verso destra.

### Spostare lo sguardo / Cambiare direzione

Per spostare lo sguardo fai scorrere lo stilo nella direzione in cui vuoi guardare.



Se giochi in **modalità Doppia Presa per giocatori destrorsi** (vedi pag. 8), usa i pulsanti X e B per spostare lo sguardo rispettivamente verso l'alto e verso il basso e i pulsanti Y e A per ruotare il corpo rispettivamente verso destra e verso sinistra. Se invece giochi in **modalità Doppia Presa per giocatori mancini**, premi su o giù sulla pulsantiera di comando + per spostare lo sguardo in alto o in basso e premi destra o sinistra sulla pulsantiera di comando + per ruotare il corpo verso destra o verso sinistra.

## Saltare

Esegui un rapido doppio tocco sul touch screen per saltare. Esegui questa operazione e premi la pulsantiera di comando **+** per saltare in varie direzioni.

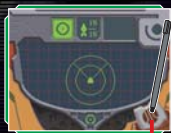
Per saltare in **modalità Doppia Presa per giocatori destrorsi**, premi il pulsante R. Se, invece, giochi in **modalità Doppia Presa per giocatori mancini**, premi il pulsante L.



## Trasformarsi in Morfosfera

Tocca l'icona forma alternativa per trasformare Samus in MORFOSFERA (vedi pagg. 29 – 30). Tocca l'icona di nuovo per far tornare Samus alla forma normale.

### Icona forma alternativa



### Icona forma alternativa



Forma normale



MORFOSFERA

## Cambiare visore

Se tocchi e tieni lo stilo sull'icona visore, lo schermo superiore passerà alla visuale relativa al VISORE SCAN. Tocca di nuovo l'icona per tornare al VISORE COMBAT.

Quando il VISORE SCAN è attivo non puoi usare armi.

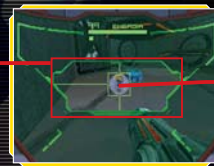


### ► Usare il visore scan

Per eseguire la scansione di un oggetto tieni premuto il pulsante L quando il cursore di scansione viene visualizzato a schermo. Una volta completata la scansione, le informazioni sull'oggetto verranno visualizzate sul touch screen. Tocca OK quando hai finito di leggere. Se si tratta di informazioni importanti verranno salvate nel REGISTRO (pag. 18). Nel gioco vi sono alcuni meccanismi che possono essere attivati eseguendone la scansione.

### Finestra di scansione

Puoi eseguire solo la scansione di oggetti e organismi che si trovano in questa finestra.



### Cursore

Questo cursore indica che è possibile eseguire la scansione di un determinato oggetto.

Se hai scelto una modalità di comando per giocatori mancini premi il pulsante R per eseguire una scansione (page 8).



## Leggere la mappa

Premi **START** per visualizzare la tua attuale posizione sulla **mappa 3D**. Usa lo stilo per ruotare la **mappa 3D**.

### Posizione di Samus

La posizione di Samus è indicata in rosso.

### Porta / Entrata / Uscita

### Simboli sulla mappa

Possono avere vari significati come, ad esempio, il tipo di porte, le armi che possono essere utilizzate per aprirle ecc.

### START

Premi **START** per tornare allo **schermo principale**.

### Icona ESCI

Toccala per abbandonare la partita in corso e tornare allo **schermo del titolo**. La partita non verrà salvata.



## Aprire le porte

È possibile aprire le porte colpendole con la giusta arma. Per sapere quale arma usare è sufficiente eseguire la scansione della porta con il **VISORE SCAN**.



## La modalità Avventura

### L'uso delle armi

## Il colpo ricarica

Premi il pulsante **L** per sparare con un'arma. Alcuni raggi possono essere caricati in modo da sferrare attacchi più potenti. Tieni premuto il pulsante **L** per caricare il raggio e rilascialo per sparare un devastante **COLPO RICARICA**. Ad eccezione di quello del **RAGGIO ENERGIA**, il **COLPO RICARICA** consuma più munizioni di un colpo normale.

### ► Cambiare l'arma in uso

Tocca la relativa icona per passare al **RAGGIO ENERGIA**, ai **MISSILI** o all'arma secondaria.

### Icona Raggio Energia

### Icona Missili

### Icona arma secondaria

### Icona di cambio arma secondaria



### Pulsante L





## ►► Cambiare l'arma secondaria

Oltre al RAGGIO ENERGIA e ai MISSILI, Samus può avere a disposizione fino a sei armi secondarie. Tocca e tieni premuta l'icona di cambio arma secondaria per vedere le armi secondarie disponibili, dopodiché fai scorrere lo stilo su quella desiderata. Solleva lo stilo dallo schermo per sostituire l'arma secondaria attualmente in uso con quella appena scelta.



## Le armi secondarie

Nel corso dell'avventura potrai ottenere fino a sei armi secondarie diverse.

### ►► Raggio Energia

Il RAGGIO ENERGIA non è molto potente, ma è in grado di sparare raffiche rapidissime oltre al COLPO RICARICA.

### ►► Missili

I MISSILI sono più potenti del Raggio Energia. È possibile utilizzarli con la tecnica del COLPO RICARICA: in questo modo verrà attivato il loro sistema di puntamento automatico.

### ►► Raggio da Guerra



Il RAGGIO DA GUERRA è un'arma pesante a bassa rapidità di fuoco. Quest'arma non permette di sparare COLPI RICARICA, tuttavia la possibilità di aumentarne la rapidità di fuoco rappresenta un'alternativa più che valida.

**Arma secondaria**

### ►► Raggio del Giudizio



Il RAGGIO DEL GIUDIZIO spara plasma ipercriogenizzato di temperatura vicina allo zero assoluto. Il raggio emesso rimbalza quando tocca una superficie solida. Il colpo normale spara un raggio singolo, il COLPO RICARICA emette invece tre raggi contemporaneamente.

**Arma secondaria**

### ►► Raggio Voltaico



Il RAGGIO VOLTAICO emette velocissime scariche ad alta precisione. Il suo COLPO RICARICA è costituito da una bomba levitante che si muove lentamente ma infligge pesanti danni.

**Arma secondaria**

### ►► Raggio Magmatico



Il RAGGIO MAGMATICO spara magma iperincandescente. Quando viene caricata, quest'arma spara proiettili più grandi che esplodono al contatto.

**Arma secondaria**

### ►► Raggio Shock



Il RAGGIO-SHOCK emette potenti flussi ad alta densità di neutrini e invia una serie di onde esplosive contro il nemico. Quest'arma non permette di sparare COLPI RICARICA, tuttavia è possibile usarla continuamente tenendo premuto il pulsante L.

**Arma secondaria**

### ►► Raggio Imperium



Il RAGGIO IMPERIUM è l'arma ideale per i cecchini. Emette un raggio laser di piccole dimensioni ma potentissimo e in grado di coprire lunghe distanze. Per aumentare le possibilità di colpire il nemico attiva la **funzione mirino** premendo il pulsante R. Se hai scelto la **modalità di comando Stilo per giocatori mancini** (pag. 8), premi il pulsante L. Puoi anche attivare la **funzione mirino** eseguendo un doppio tocco sull'icona arma secondaria (pag. 20) oppure, se giochi in modalità di comando **Doppia Presa**, premendo SELECT.

**Arma secondaria**

## Gli strumenti

Alcuni strumenti sono nascosti in vari punti del gioco, altri possono essere ottenuti sconfiggendo i nemici. Puoi attirare a te l'ENERGIA, i MISSILI e le CARTUCCE MU caricando l'arma in uso (vedi pag. 25).



### Energia

**(Micro: rossa, Extra: blu, Maxi: gialla)**

Restituisce a Samus parte dell'energia persa. (Micro: 30, Extra: 60, Maxi: 100)



### MU / Munizioni Universali (Micro, Maxi)

Restituisce a Samus parte delle munizioni per le armi secondarie. (Micro: 10, Maxi: 25)



### Espansione Missili

Aumenta di 10 unità la quantità massima di MISSILI che puoi trasportare.



### Arma secondaria

Samus ottiene una nuova arma secondaria.



### Cartuccia Missili (Micro, Maxi)

Restituisce a Samus parte dei MISSILI UTILIZZATI. (Micro: 5, Macro: 10)



### Serbatoio Energia

Samus ottiene un nuovo SERBATOIO ENERGIA.



### Espansione MU

Aumenta di 30 unità la quantità massima di munizioni per le armi secondarie.



### Ottolito

Un oggetto misterioso: potrebbe essere la chiave per ottenere il potere supremo.

## La modalità Avventura

### Le azioni Morfosfera



## Lo schermo Morfosfera

Toccando l'icona forma alternativa trasformerai Samus in MORFOSFERA e la visuale passerà dalla prima alla terza persona. Per far tornare Samus alla sua forma normale è sufficiente toccare di nuovo l'icona forma alternativa.

### BOMBE

Puoi piazzare fino a tre BOMBE contemporaneamente.



### Icona TURBO

Quando attivi il TURBO, questa icona lampeggia.



### Icona forma alternativa

## Muoversi

Premi la pulsantiera di comando **+** o fai scorrere lo stilo sul touch screen per far muovere la MORFOSFERA nella direzione desiderata.

## Attivare il Turbo

Per attivare il TURBO fai scorrere velocemente lo stilo sul touch screen nella direzione desiderata. La MORFOSFERA si muoverà a una velocità superiore al normale per un breve periodo di tempo. È anche possibile attivare il TURBO tenendo premuto e rilasciando il pulsante R (o il pulsante L se giochi in **modalità di comando per giocatori mancini**).



## Piazzare le Bombe

Premi il pulsante L per piazzare una BOMBA (o il pulsante R se hai scelto una **modalità di comando per giocatori mancini**). Se si viene a trovare sopra la BOMBA quando questa esplose, la MORFOSFERA eseguirà un salto.



## La modalità Più giocatori

Wireless con una scheda



## Il giocatore principale

Se vuoi essere il giocatore principale in una partita in wireless con una scheda per un massimo di quattro giocatori seleziona WIRELESS CON UNA SCHEDA nella **modalità Più giocatori**. In questa modalità il giocatore che ha una copia del gioco è il giocatore principale e stabilisce le regole per la partita, tutti gli altri sono i giocatori secondari.

Prima di iniziare a giocare, leggi attentamente la sezione Comunicazione wireless DS (con una scheda) a pagina 54.

### ►► Opzioni

Qui potrai selezionare l'arena e le altre opzioni per la partita (vedi pagg. 47–48). In modalità wireless con una scheda è possibile giocare solo a **Battaglia Totale**. Dopo aver impostato tutte le opzioni, tocca l'icona ✓ nell'angolo in basso a destra del touch screen.



### ►► La selezione del cacciatore

Tocca due volte il cacciatore che vuoi controllare durante la partita, poi attendi che gli altri giocatori siano pronti.



### ►► Iniziare a combattere

Una volta che tutti i giocatori sono pronti, la partita può iniziare. Nel caso si giochi a squadre, occorre dividere i giocatori in squadre toccando la barra colorata. Tocca INIZIA PARTITA per iniziare a giocare.



### ►► Se giochi con una console secondaria

Se sei un giocatore secondario l'unico personaggio che puoi controllare è SAMUS. Una volta completato il download, attendi che il giocatore principale dia inizio al gioco.

I dati scaricati verranno cancellati una volta spenta la console.

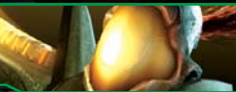
### ►► Se hai una copia del gioco

Se sei un giocatore secondario, ma hai una copia di METROID PRIME HUNTERS, puoi entrare in una partita in modalità wireless con più schede eseguendo le operazioni descritte alle pagine 33–34: potrai selezionare tutti i cacciatori disponibili e i risultati che otterrai verranno salvati nella tua LICENZA DI CACCIA (vedi pag. 41).

## La modalità Più giocatori

### Wireless con più schede

Per giocare in modalità wireless con più schede ognuno dei giocatori deve avere un Nintendo DS e una scheda di gioco METROID PRIME HUNTERS.



## Creare/Entrare in una partita

Il giocatore che seleziona CREA PARTITA sarà il giocatore principale e imposterà le opzioni per la partita. Gli altri giocatori dovranno invece toccare il nome del giocatore principale all'interno del pannello ENTRA IN UNA PARTITA per partecipare alla partita creata dal giocatore principale stesso.



### ►► MODALITÀ

**Solo il giocatore principale**

Il giocatore principale sceglie una delle sette modalità di gioco disponibili (vedi pagg. 47–48).

### ►► OPZIONI

**Solo il giocatore principale**

Il giocatore principale seleziona l'arena e le altre opzioni per la partita (vedi pagg. 47–48). Una volta terminata questa operazione, per proseguire, basterà toccare l'icona nell'angolo in basso a destra del touch screen.



## ► La selezione dei cacciatori

### Tutti i giocatori

Tocca due volte il cacciatore che vuoi controllare durante la partita. Se non ci sono abbastanza giocatori per iniziare la partita, il giocatore principale può aggiungere uno o più BOT (ovvero cacciatori controllati dal computer) contro i quali lottare. È sufficiente toccare l'icona **+** e selezionare i cacciatori che si vogliono far partecipare alla partita.

In questa modalità è anche possibile organizzare una partita e sfidare esclusivamente BOT per allenarsi.



BOT

### Cambiare l'abilità dei BOT

Tocca l'icona **★** per cambiare l'abilità dei BOT.

- Una ★ = bassa
- Due ★ = normale
- Tre ★ = alta

## ► Dare inizio alla partita

### Solo il giocatore principale

Quando tutti i partecipanti (inclusi i BOT) sono pronti, il giocatore principale può dare inizio alla partita. Nel caso si giochi a squadre, prima sarà necessario suddividere i giocatori in due squadre toccando la barra colorata che si trova sopra o sotto l'immagine del cacciatore. Tocca il pannello **INIZIA PARTITA** per dare inizio alla partita.

## La modalità Più giocatori

### La Nintendo Wi-Fi Connection

La Nintendo Wi-Fi Connection permette ai giocatori di METROID PRIME HUNTERS di giocare insieme via Internet, anche se si trovano distantissimi fra loro.

- Per poter usare via Internet i giochi per Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare il Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo WFC hai bisogno di un PC su cui sia installato un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) e che disponga di un collegamento a Internet a banda larga attivo.
- Se sul tuo PC non è installato nessun dispositivo di rete wireless, ti serve un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, allegato.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria del tuo Nintendo DS si consuma più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.

Ogni volta che vengono effettuate delle modifiche alle impostazioni per il collegamento alla Nintendo Wi-Fi Connection, il Nintendo DS si spegnerà e dovrà essere riacceso.

Seleziona **CONFIGURA Wi-Fi** nello **schermo Nintendo Wi-Fi Connection** per configurare il Nintendo DS e la scheda di gioco per il collegamento alla Nintendo Wi-Fi Connection.



## Il menu Wi-Fi

Dopo aver selezionato MODALITÀ PIÙ GIOCATORI dal **menu principale**, tocca l'icona NINTENDO WI-FI CONNECTION per accedere allo **schermo Nintendo Wi-Fi Connection**.

Per un'esperienza di gioco ottimale usa sempre la tua scheda di gioco METROID PRIME HUNTERS con lo stesso Nintendo DS. Per ulteriori informazioni consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.

**TROVA PARTITA**  
(vedi pagg. 37–38)

Collegati alla Nintendo WFC e combatti contro altri utenti che si trovano in ogni parte del mondo.

**AMICI E RIVALI**  
(vedi pagg. 39–40)

Collegati alla Nintendo WFC e combatti contro i tuoi AMICI e RIVALI.

**CONFIGURA Wi-Fi**

Configura il tuo Nintendo DS e la tua scheda di gioco per collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection.

**MODIFICA AMICI E RIVALI**  
(vedi pagg. 41–44)

Controlla la tua lista RIVALI e la tua lista AMICI: potrai anche inserirvi nuovi AMICI.

### Problemi di collegamento?

Se non riesci a collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection dopo aver selezionato TROVA PARTITA o AMICI E RIVALI, appariranno a schermo un messaggio e un codice di errore.

Per ulteriori dettagli consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.



## TROVA PARTITA

Scegli l'opzione TROVA PARTITA per collegarti alla Nintendo Wi-Fi Connection e sfidare giocatori che si trovano in ogni parte del mondo (vedi pagg. 45–48).

Se selezioni TROVA PARTITA potrai giocare solamente a **Battaglia totale** e non potrai cambiare le opzioni PUNTI PER VINCERE, LIMITE DI TEMPO e GIOCO DI SQUADRA.

### ► Impostare i criteri di ricerca

Qui puoi scegliere la regione e il livello degli avversari che affronterai. Dopo aver impostato il filtro di ricerca, seleziona RICERCA PARTITA. Una volta trovati giocatori che soddisfino i criteri di ricerca da te impostati verrà visualizzato lo **schermo di selezione dei cacciatori**.



**I criteri di ricerca**  
**REGIONE**

Seleziona TUTTO IL MONDO per cercare avversari in tutto il mondo. Se invece vuoi limitare la ricerca alla sola Europa, seleziona CONTINENTE.

**LIVELLO AVVERSARI**

Seleziona AL MIO LIVELLO per trovare avversari di livello simile al tuo.

## ►► La selezione del cacciatore

Tocca il cacciatore con il quale vuoi partecipare alla partita. Toccalo di nuovo per confermare la scelta.

## ►► La scelta dell'arena

La scelta dell'arena viene effettuata da tutti i giocatori. Vota l'ARENA desiderata, poi tocca l'icona ✓ per confermare. Dopo che tutti i giocatori hanno votato verrà selezionata l'ARENA che ha ricevuto il maggior numero di voti. In caso di parità verrà selezionata un'arena a caso tra quelle che hanno ricevuto il maggior numero di voti.

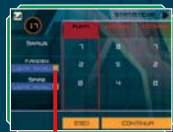


Una volta terminata la selezione dell'ARENA, la battaglia inizierà automaticamente.

## Inserire gli avversari nella LISTA RIVALI

Tutti i giocatori contro i quali ti scontri dopo aver selezionato TROVA PARTITA possono essere inseriti nella tua LISTA RIVALI dallo **schermo dei risultati**. Tocca prima il pannello LISTA RIVALI, poi ESCI o CONTINUA: se anche il tuo avversario tocca il pannello LISTA RIVALI sul suo Nintendo DS, il suo nome verrà aggiunto alla tua LISTA RIVALI e viceversa.

Se, invece, il tuo avversario non tocca LISTA RIVALI, il suo nome non verrà aggiunto alla tua LISTA RIVALI.



LISTA RIVALI

## Amici e rivali

In questa modalità puoi giocare solo con AMICI e RIVALI che fanno parte delle rispettive liste. Se tocchi il pannello CREA PARTITA potrai organizzare una partita in qualità di giocatore principale. Non puoi scegliere AMICI o RIVALI se non vi sono nomi nelle rispettive liste.

### PARTITE

In questo pannello vengono visualizzati i nomi dei giocatori principali. Tocca un nome per entrare nella partita organizzata da questo giocatore.



### Presenza ONLINE

Il numero di AMICI e RIVALI attualmente collegati.

### VEDI

Tocca qui per passare allo **schermo Amici e Rivali** e visualizzare gli AMICI e i RIVALI attualmente collegati.

### CREA PARTITA

## ►► Partecipazione alla partita

**Solo il giocatore principale**

Il giocatore principale ha la facoltà di impedire a una categoria di giocatori di partecipare alla partita. Se non vuoi rendere disponibile la partita ai tuoi rivali seleziona NO alla voce RIVALI. Se vuoi impedire che i tuoi amici prendano parte alla partita seleziona NO alla voce AMICI.

## ►► La modalità di gioco e le opzioni

**Solo il giocatore principale**

Seleziona una delle sette modalità di gioco disponibili (vedi pagg. 47–48). Dopodiché scegli l'ARENA e le altre OPZIONI per la partita (vedi pagg. 47–48).

## ►► La selezione dei cacciatori

Tutti i giocatori

Tocca il cacciatore che vuoi controllare durante la partita. Toccalo di nuovo per confermare la scelta, dopodiché attendi che anche gli altri giocatori facciano lo stesso.

## ►► Dare inizio alla partita

Solo il giocatore principale

Se vi sono almeno due giocatori disponibili, il giocatore principale può dare inizio alla partita. Nel caso che si giochi a squadre, prima sarà necessario suddividere i giocatori in due squadre. Tocca INIZIA PARTITA per iniziare a giocare.



## Inviare messaggi agli amici/Chat vocale



### Inviare messaggi

Se alla partita partecipano membri della tua lista AMICI, dopo che tutti i giocatori hanno selezionato il cacciatore sullo schermo comparirà l'icona a sinistra. Se tocchi questa icona comparirà la tastiera (vedi pag. 44): potrai usarla per scambiare messaggi di testo con i tuoi AMICI prima dell'inizio della partita.

Questi messaggi di testo verranno inviati a tutti gli AMICI.



### Chat vocale

Se premi il pulsante X quando l'icona qui a sinistra è visualizzata a schermo, potrai inviare un messaggio tramite Chat vocale ai giocatori che fanno parte della tua lista AMICI. Come nel caso dei messaggi di testo, potrai chattare solo con giocatori che fanno parte della tua lista AMICI.

Per proteggere la tua privacy, durante la comunicazione con altri utenti non fornire informazioni personali come il tuo cognome, numero di telefono, data di nascita, età, indirizzo e-mail o di casa.

## Modifica amici e rivali

Sullo **schermo Amici e Rivali** potrai visualizzare informazioni relative agli altri utenti e aggiungere nomi o apportare modifiche alle liste AMICI e RIVALI. Le liste AMICI e RIVALI vengono visualizzate sul touch screen.



### 1 Nome e livello del giocatore

Il livello del giocatore dipende dai risultati ottenuti nelle battaglie combattute fino ad ora. Esso indica l'abilità del giocatore (il livello più alto è indicato da cinque stelle). Il colore della cornice che circonda il nome del giocatore indica la sua regione di provenienza (verde per l'Europa, blu per l'America del Nord e rosso per il Giappone).

### 2 I punti e le informazioni sulle battaglie

Se scegli la tua LICENZA DI CACCIA, verranno visualizzate le informazioni relative ai tuoi PUNTI, se invece scegli quella di un altro giocatore, vedrai le informazioni relative alle battaglie combattute contro quel giocatore.

### 3 Informazioni giocatore

Per far scorrere le pagine premi il pulsante L o il pulsante R.

### 4 Il tuo nome

### 5 Lista AMICI

### 6 Lista RIVALI

### 7 AGGIUNGI AMICO (vedi pag. 43)

### 8 CANCELLA GIOCATORE (vedi pag. 44)

## La licenza di caccia

La LICENZA DI CACCIA rappresenta il tuo profilo utente personale. Vi sono riportate varie informazioni, tra le quali la tua arma e la tua modalità di gioco preferita, il numero di vittorie e il tempo di gioco totale.

## ► Proteggere i nomi

Le tue liste AMICI e RIVALI possono contenere fino ad un massimo di 60 nomi. Se inserisci più di 60 nomi, i dati dei giocatori più vecchi verranno cancellati. Per fare in modo che un giocatore non possa essere cancellato, tocca l'icona alla sinistra del nome di quel giocatore per proteggerlo. Puoi proteggere fino ad un massimo di 57 nomi.



Nome protetto



Nome non protetto

## AMICI e RIVALI



### AMICI

Gli AMICI possono sfidarsi in battaglie per AMICI E RIVALI (vedi. pagg. 39 – 40) e scambiarsi messaggi tra loro (pag. 40).

#### È possibile registrare un AMICO:

1. giocando una partita in WIRELESS CON PIÙ SCHEDE (vedi pagg. 33 – 34).
2. inserendo un CODICE AMICO (vedi pag. 43).



### RIVALI

I RIVALI si possono sfidare in modalità AMICI E RIVALI.

#### È possibile registrare un RIVALE:

1. registrandolo dopo una battaglia in modalità TROVA PARTITA (vedi pag. 37).
2. dopo una battaglia AMICI E RIVALI.
3. scambiandosi i dati tramite RADAR RIVALI (vedi pag. 43).

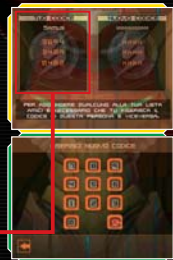
## ► Registrare un AMICO

- 1 Per registrare un amico seleziona AGGIUNGI AMICO. Inserisci il CODICE AMICO del giocatore nello schermo a destra, poi tocca l'icona ✓ per confermare. Dopo aver eseguito queste operazioni, inserisci un nome temporaneo per l'amico.

Il CODICE AMICO è un codice di 12 cifre che viene assegnato automaticamente la prima volte che un utente si collega alla Nintendo Wi-Fi Connection.

### Il tuo CODICE AMICO

Comunica il tuo CODICE AMICO all'amico che vuoi inserire nella tua lista AMICI.



- 2 Accordati su quando vuoi incontrarti online con l'amico che vuoi registrare, poi collegatevi alla Nintendo Wi-Fi Connection. La registrazione avverrà automaticamente. Se invece tu e il tuo amico vi collegate in momenti diversi, solo chi dei due si collega alla Nintendo Wi-Fi Connection più tardi verrà registrato. Chi ha effettuato il collegamento per primo dovrà invece collegarsi di nuovo per essere registrato.

## Usare il RADAR RIVALI per aggiungere RIVALI

Seleziona RADAR RIVALI dal **menu modalità Più giocatori**, poi tocca l'icona ✓ per attivare la comunicazione. Se ti vieni a trovare nelle vicinanze di qualcuno il cui RADAR RIVALI è attivo potrai inviare a questa persona la tua LICENZE DI CACCIA (vedi pag. 41) e inserire il suo nome nella tua lista RIVALI e viceversa. Queste operazioni possono essere eseguite da un massimo di tre utenti contemporaneamente.





## ► Cancellare un nome dalle tue liste

Seleziona il nome che vuoi cancellare da una delle liste, poi tocca il pannello CANCELLA GIOCATORE per cancellare il giocatore da quella lista. A questo punto tocca l'icona ✓ sullo **schermo di conferma**.



## Usare la tastiera

Lo **schermo della tastiera** viene visualizzato quando invii un messaggio di testo (vedi pag. 40) o quando inserisci il nome di un amico nella lista AMICI. Tocca la tastiera sul touch screen per scrivere il testo.



### Pannelli speciali

- INDIETRO** Tocca l'icona ✕ per tornare alla schermata precedente.
- SHIFT/CAPS** Cambiare il tipo di font.
- SPACE** Inserire uno spazio all'interno del testo.
- INVIA/CONFERMA** Tocca l'icona ✓ per inviare il messaggio ai tuoi amici.
- CANCELLA** Tocca l'icona ← per cancellare un carattere.

## La modalità Più giocatori

Giocare in modalità Più giocatori



### Schermo modalità Più giocatori

Lo **schermo della modalità Più giocatori** varia a seconda del cacciatore scelto, ma i comandi base sono gli stessi della **modalità Avventura** (vedi pagg. 13–30). Tieni premuto START per visualizzare il punteggio parziale.

Quando visualizzi il punteggio parziale il gioco non si ferma.

Quello sottostante è lo **schermo della modalità Più giocatori** come appare quando il cacciatore scelto è Samus.

#### Indicatore obiettivo



#### Indicatore ENERGIA

Quando il tuo personaggio subisce un danno, la sua ENERGIA cala. Se l'energia scende a zero, il tuo personaggio muore. La quantità di ENERGIA massima è di 199 unità.

#### POSIZIONE

Indica la tua posizione attuale in classifica.



#### TEMPO rimanente



## Regole base modalità Più giocatori

Combatti contro gli altri giocatori per raggiungere un determinato obiettivo. Fai attenzione al livello dell'ENERGIA: se scende a zero, muori. Premi il pulsante L (o, nel caso di giocatori mancini, il pulsante R) per tornare in gioco in un altro punto dell'arena.

### ►► Le azioni

I comandi base sono gli stessi della **modalità Avventura**: non è possibile cambiare VISORE e guardare la mappa, ma tutti gli altri comandi sono gli stessi (vedi pagg. 21–28). Tutti i personaggi possono trasformarsi nella loro forma alternativa con un semplice tocco dell'icona forma alternativa e ognuno si muove e attacca in maniera diversa: provali tutti!



### ►► Lo schermo dei risultati

La partita finisce quando scade il tempo oppure quando viene raggiunto l'obiettivo del gioco. A questo punto viene visualizzata la classifica sullo **schermo dei risultati**. Seleziona CONTINUA per giocare un'altra partita o ESCI per abbandonare la **modalità Più giocatori**.



#### Icona scorrimento

Toccala, oppure premi il pulsante L o il pulsante R per scorrere tra le STATISTICHE relative alla partita.

## Le opzioni di gioco

Ci sono sette modalità di gioco diverse, ognuna con un diverso obiettivo da raggiungere. Le **OPZIONI** relative alla partita possono essere modificate nello **schermo opzioni**. Per maggiori informazioni a riguardo vedi pagg. 31–34.



#### Opzioni AVANZATE

### ►► Modalità di gioco



#### BATTAGLIA TOTALE

Combatti e uccidi più avversari che puoi. Puoi stabilire i **PUNTI PER VINCERE** la partita e il **LIMITE DI TEMPO** e attivare l'opzione **GIOCO DI SQUADRA** (in questo caso i giocatori dovranno essere divisi in due squadre).



#### SCONTRO FINALE

Sfida gli altri giocatori: il cacciatore che elimina tutti gli altri vince. Puoi stabilire il numero di **VITE EXTRA** (ovvero il numero di volte che potrai rientrare in gioco), il **LIMITE DI TEMPO** e attivare l'opzione **GIOCO DI SQUADRA**.



#### CACCIA ALLA TAGLIA

Trova l'**OTTOLITO** e portalo in un punto specifico dell'arena per segnare un punto. Il giocatore che riporta il numero di **OTTOLITI** stabilito vince la partita. Puoi stabilire il numero di **OTTOLITI PER VINCERE** e il **LIMITE DI TEMPO** e attivare le opzioni **GIOCO DI SQUADRA** e **RESET AUTOMATICO** (attivando quest'ultima opzione l'**OTTOLITO** viene riportato automaticamente alla base se il cacciatore viene ucciso).



#### ASSEDIO

Prendi il controllo dell'area designata: guadagni punti se sei l'unico cacciatore al suo interno.



## CACCIATORE SUPREMO

Il primo cacciatore che uccide un avversario diventa Cacciatore Supremo. A quel punto, se uno degli altri cacciatori lo uccide, questi diventa a sua volta Cacciatore Supremo. La sfida continua fino al raggiungimento del limite di TEMPO PER VINCERE o quando scade il LIMITE DI TEMPO per la partita. In questo caso, vince il giocatore che è stato Cacciatore Supremo più a lungo.



## RAID

Infiltrati nel territorio dei nemici, ruba il loro OTTOLITO e portalo nel tuo territorio. La squadra che raggiunge il numero di punti specificato vince la partita. Puoi stabilire il numero di OTTOLITI PER VINCERE, il LIMITE DI TEMPO e attivare l'opzione RESET AUTOMATICO (attivando quest'ultima opzione l'OTTOLITO torna automaticamente alla base se il cacciatore viene ucciso).



## ANELLI

Lotta per il controllo degli ANELLI che si trovano in vari punti dell'ARENA. Per conquistare un anello devi essere l'unico cacciatore al suo interno per 10 secondi consecutivi. Quando hai il controllo di un anello guadagni punti.

### ►► Opzioni avanzate

Tocca il pannello AVANZATE nello **schermo opzioni** per modificare alcune regole e opzioni avanzate.

### MOSTRA CACCIATORI SUL RADAR

Se disattivi questa opzione i nemici non appariranno sul radar.

### LIVELLO DANNI

Regola il livello dei danni che infliggi e ricevi dai nemici.

### FUOCO AMICO

Se attivi questa opzione, quando un tuo compagno di squadra ti colpisce perdi energia (solo in **modalità Gioco di squadra**).

### ARMI UTILIZZABILI

Scegli tra ARMI RACCOLTE e ARMI DI DEFAULT.

## I cacciatori e le armi di default

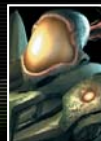
Samus e ognuno degli altri cacciatori hanno caratteristiche uniche e diverse abilità e forme alternative. Più usi l'ARMA DI DEFAULT di un cacciatore, più aumentano la sua potenza e la sua efficacia.



### Samus Aran

#### Arma: Missili

I MISSILI di Samus hanno capacità di puntamento automatico. Il COLPO RICARICA attiva questa funzionalità.



### Weavel

#### Arma: Raggio da Guerra

Quando un colpo sparato dal RAGGIO DA GUERRA colpisce il bersaglio, esplose causando pesantissimi danni.



### Noxus

#### Arma: Raggio del Giudizio

Il COLPO RICARICA del RAGGIO DEL GIUDIZIO di Noxus è in grado di congelare il nemico.



### Kanden

#### Arma: Raggio Voltaico

Il COLPO RICARICA del RAGGIO VOLTAICO ha la capacità di provocare un temporaneo malfunzionamento al visore del nemico.



### Spire

#### Arma: Raggio Magmatico

Il COLPO RICARICA del RAGGIO MAGMATICO ha un raggio d'azione maggiore e può ustionare il nemico.



### Sylux

#### Arma: Raggio Shock

Il RAGGIO SHOCK risucchia energia al nemico.



### Trace

#### Arma: Raggio Imperium

Fin tanto che Trace resta immobile mentre usa quest'arma, il suo corpo è invisibile.

## Oggetti

Questi oggetti sono dislocati in vari punti dell'arena: trovali e usali a tuo vantaggio! Gli oggetti che puoi trovare differiscono a seconda della modalità di gioco scelta.



### Energia (Micro: blu, Maxi: gialla)

Restituisce parte dell'ENERGIA.  
(Micro: 60, Maxi: 100)



### MU / Munizioni Universali (Micro, Maxi)

Restituisce munizioni per l'arma secondaria. La quantità di munizioni recuperate dipende dall'arma.



### Danno doppio

Raddoppia temporaneamente l'entità dei danni inflitti.



### Forma alternativa letale

Trasforma il personaggio nella forma alternativa: a quel punto basterà un semplice tocco per uccidere gli avversari.



### Missili (Micro, Maxi)

Restituisce una quantità prestabilita di MISSILI. (Micro: 5, Maxi: 10)



### Arma di default

L'ARMA DI DEFAULT del cacciatore in uso.



### Invisibilità

Rende il cacciatore invisibile per un breve periodo di tempo.



### Ottolito

Portalo alla base per guadagnare un punto.

## I cacciatori

### SYLUX

Sylux è infallibile con le armi di precisione, ma ha anche una grande abilità nell'arte della caccia. Nutre un odio profondo per la Federazione Galattica e per Samus Aran che, in passato, ha più volte prestato servizio per quell'organizzazione.

**Forma alternativa:** Occlibola



### WEAVEL

Questo guerriero cibernetico fa parte di un'unità speciale dei Pirati Spaziali. Dopo aver subito pesanti danni durante uno scontro con Samus, il corpo di Weavel è stato ricostruito e fuso ad una Tuta Energia: il risultato è un guerriero potentissimo e feroce.

**Forma alternativa:** Meccanotorretta



## TRACE

Trace è un Kriken, uno dei popoli più temuti e odiati della galassia. Arde dal desiderio di conquistare il potere supremo: desidera con tutto se stesso conquistare la gloria rendendo i Kriken i dominatori dell'universo.



**Forma alternativa:** Triskelion



## KANDEN

Frutto di un esperimento di laboratorio fallito, nelle intenzioni dei suoi creatori sarebbe dovuto essere il soldato perfetto, immortale e senza scrupoli. È un cacciatore di taglie letale, feroce e pericolosamente imprevedibile. Vuole conquistare il potere supremo per dimostrare di essere il migliore tra i cacciatori di taglie.

**Forma alternativa:** Spinolarva



## NOXUS

Noxus è membro dei Vhozon, un popolo fiero e solitario. È determinato ad impossessarsi del potere supremo onde evitare che cada nelle mani di criminali o di esseri che non ne sono degni.

**Forma alternativa:** Voscite



## SPIRE

Spire è l'ultimo dei Diamont, un'antica stirpe di esseri composti di roccia organica. Spera che impossessarsi del potere supremo degli Alimbi gli permetterà di risolvere il mistero della loro scomparsa e di fare luce sulla sorte toccata al suo popolo.

**Forma alternativa:** Massosfera





## Comunicazione wireless DS (con una scheda)



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

### Materiale necessario

Nintendo DS .....	Uno per giocatore
Schede di gioco METROID PRIME HUNTERS .....	Una

### Istruzioni per il collegamento

#### Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello METROID PRIME HUNTERS.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 31.

#### Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.  
NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello METROID PRIME HUNTERS.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca SÌ per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 31.

## Comunicazione wireless DS (con più schede)



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

### Materiale necessario


Nintendo DS .....	Uno per giocatore
Schede di gioco METROID PRIME HUNTERS .....	Una per giocatore

### Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello METROID PRIME HUNTERS.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 33.

### Indicazioni generali per la comunicazione wireless


Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso al Nintendo DS.





L'icona  che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

#### Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

## Il Rumble Pak per Nintendo DS



**QUESTO GIOCO È COMPATIBILE CON IL NINTENDO DS™ RUMBLE PAK (RUMBLE PAK PER NINTENDO DS) (Model No.: NTR-008).**

Il Rumble Pak per Nintendo DS è un dispositivo che vibra mentre giochi, aumentando così la sensazione di realismo. Il Rumble Pak per Nintendo DS è venduto separatamente. Contatta il Centro Assistenza Nintendo per informazioni su come acquistarlo.

Leggi attentamente le seguenti istruzioni prima di iniziare a giocare con il Rumble Pak per Nintendo DS attivato.

1. Assicurati che la console Nintendo DS (NTR-001) sia spenta.
2. Inserisci il Rumble Pak per Nintendo DS (con l'etichetta rivolta verso il basso) nell'alloggiamento cassetta di gioco (SLOT-2) sulla parte frontale della console, come se fosse una normale cassetta di gioco per Game Boy Advance.
3. Assicurati di spegnere la console prima di rimuovere il Rumble Pak per Nintendo DS.

Il Rumble Pak per Nintendo DS è una cassetta opzionale esclusiva per la console Nintendo DS. Non funziona con nessun'altra console.

### Risoluzione dei problemi

#### Il Rumble Pak per Nintendo DS emette un suono

- Quando la funzione rumble è attivata, è normale che il Rumble Pak per Nintendo DS emetta dei suoni durante il gioco.

#### Il Rumble Pak per Nintendo DS non vibra

- Assicurati che la funzione rumble sia attivata nel gioco. Per informazioni su come attivare o disattivare la funzione rumble vedi pag. 12.
- Assicurati che i connettori del Rumble Pak per Nintendo DS e dell'alloggiamento cassetta di gioco della console Nintendo DS (SLOT-2) non siano sporchi.

#### Il Rumble Pak per Nintendo DS non smette di vibrare

- Assicurati che i connettori del Rumble Pak per Nintendo DS e dell'alloggiamento cassetta di gioco della console Nintendo DS (SLOT-2) non siano sporchi.

Se dopo aver provato le soluzioni suggerite il Rumble Pak per Nintendo DS non dovesse ancora funzionare correttamente, contatta il Centro Assistenza Nintendo.

Consulta anche il manuale di istruzioni accluso al Rumble Pak per Nintendo DS.

## Riconoscimenti

### 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 Phillipson

#### Producers

Shigeki 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

**Bilingual Product Tester**

Mika Kurosawa

**Text Editing**Nate Bihldorff  
Teresa Lillygren**Product Testers**Michael Chipman  
Robert Jahn  
Joel D. Simon  
Pat Wells**Senior Project Coordinator**

Robert Johnson

**Project Coordinator**

Jim Holdeman

**Communications Coordinator**

Tomoko Mikami

**Special Thanks**Mike Fukuda  
Tom Prata  
Jeff Miller  
Brett Gow  
Nate Bihldorff  
Darren Smith  
NOA Wi-Fi Team  
NOE Wi-Fi Team**Nintendo Of Europe****Coordination**Andy Fey  
Noriko Netley**Testing Coordinator**

Alessio Danieli

**Translation**Nick Ziegler (English)  
Jan Peitzmeier (German)  
Thomas Fougeray (French)  
Palma Sánchez de Moya Rodríguez (Spanish)  
Daniele Braglia (Italian)**Manual Localisation and Layout**Silke Sczyrba  
Adrian Michalski  
Jens Peppel  
Monika Humpe  
Nadine Straub  
Sascha Nickel  
Zoran Tasevski**Sistema di classificazione per età PEGI**Categorie di  
classificazione  
per età**NOTA:** Vi sono  
differenze locali.Descrizione  
del contenuto**LINGUAGGIO  
VOLGARE****DISCRIMINA-  
ZIONE****DROGA****PAURA****CONTENUTO  
SESSUALMENTE  
ESPPLICITO****VIOLENZA**



**Nintendo®**