

Metroid Prime FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by igordebraga

Updated on Jan 5, 2009

```
.oo.ooo%@@@@@%OoO".o##
o,.O#@%#O%#@O' .##"%#O
,,,#@.####%O; .##%O""@#.
., "#@O,@@@. ,###OO%####o
;o" .% ,'* ,'O, .;"#Oo;..%
#####@##.'* '.###O, # .###.'"
o"o" ; %.*"# *.. # , #, # ,o,;,..
,,. #####o%'* , *#o;..### . #'#"
% . "%% o,-*o "#. , %
###OoOo###O@%o%"O# .O%O#####O%###
.###";";#####@ , o;OO#'""##
;## , #####o #;'#### .#,
#####O @#####OO#####'
###"Oo ;@#####@%#%@"'ooO;
oo"O###Oo""o"";'""'@@O.
%#####@#####
```

METROID PRIME

por igordebraga (igordebraga@bol.com.br)

=====ÍNDICE=====

- 1-Introdução
- 2-História
- 3-Controles
- 4-Básicos
- 5-Detonado
- 6-Chefes
- 7-Itens
- 8-Artefatos
- 9-Scans
- 10-Extras
- 11-Informações legais

=====

1-INTRODUÇÃO

=====

Meu nome é Igor, e como muitos, meu primeiro Metroid foi Super Metroid, num emulador de SNES. Após jogá-lo, resolvi tentar os outros da série: Metroid Zero Mission, o primeiro, Metroid 2, e Metroid Fusion. Faltavam poucos. Então, resolvi pedir um GameCube, e um dos primeiros jogos que eu comprei para ele foi Metroid Prime. Que talvez seja o melhor videogame que eu já joguei...

Como Metroid Prime não tinha nenhum guia em português (em oposição a um incompleto e um completo - MEU! - do SM, e um incompleto do Metroid Fusion), achei melhor eu zerar de novo, com 100% para guiar pessoas por esse excelente jogo.

Não se importem se aparecer (e muito) no texto:

- 1) (parênteses) e reticências...
- 2) Piadinhas
- 3) Partes confusas.
- 4) Um número imenso de maiúsculas (txt ã pode ter negrito nem itálico, então...)

E que a Força esteja com vocês.

=====

2-HISTÓRIA

=====

-----METROID-----

Tudo era pacífico na Federação Galáctica, até a descoberta do ser Metroid, no planeta SR-388. Esta criatura vivia por meio da absorção da energia vital de qualquer forma de vida.

Os Space Pirates (Piratas espaciais) pegaram um exemplar de Metroid e o levou para seu planeta natal, Zebes, para criar Metroids e usá-los para a dominação da galáxia!

Para impedi-los, a Federação contratou Samus Aran, o caçador de recompensas mais temido do cosmos, uma espécie de cyborg com alta agilidade. Samus invadiu Zebes, matou os monstruosos Ridley e Kraid, os Metroids do planeta, e a líder dos Space Pirates, Mother Brain.

Ao fim de tudo, Samus removeu seu capacete... e revelou-se uma bela mulher...

-----METROID PRIME-----

Algum tempo após Zebes, Samus capta um sinal vindo de uma nave dos Space Pirates, na órbita do planeta Tallon IV. Lá dentro, viu alguns experimentos biológicos, mas a nave ativou sua autodestruição e a caçadora teve de fugir e pousar no planeta. À medida que explorava, descobriu que os Space Pirates estavam utilizando uma substância mutagênica chamada Phazon para criar um super exército e realizar seus planos de dominação...

OBS.: Caso queiram saber, a cronologia é:

- 1- Metroid -NES (Zero Mission - GBA)
- 2- M. Prime - GameCube (M. Prime Pinball - DS)
- 3- M. Prime: Hunters - DS
- 4- M. Prime 2: Echoes - GC
- 5- M. Prime 3: Corruption - Wii
- 6- M. II: Return of Samus - GB
- 7- Super Metroid - SNES
- 8- M. Fusion - GBA

=====

4-CONTROLES

=====

Alavanca cinza-Anda

Setas-Muda visor (^ Combat, < Scan, > X-Ray, \ / Thermal)

Alavanca amarela-Muda o tiro (^ Power, < Plasma, > Ice, \ / Wave)

A-Atira\Carrega tiro\Passa texto (Morph Ball) solta bomba

B-Pula (Morph Ball) acelera

X-Ativa Morph Ball

Y-Míssil (Morph Ball) Power Bomb

L-Trava a mira\Grapple Beam (Scan Visor) Escaneia (Morph Ball) muda câmera

R-Mira manual (Morph Ball) subir trilhos magnéticos

Z-Mapa

(no mapa)

L - Zoom in

R- Zoom out

Alavanca cinza - rotação

Setas- mexe na posição

Alavanca amarela - muda o lugar

A - muda entre mapa 3D e 2D

=====

5-BÁSICOS

=====

Portas

Ao longo do jogo aparecem portas. Para abri-las:

Azul\Amarela - Tiro normal (Power Beam)/bomba
Roxa - Wave Beam
Branca - Ice Beam
Vermelha - Plasma Beam
Cinza - Míssil
Qualquer cor, com uma "trava" - mate todo mundo na sala, ou faça algo

"Lock-On"

Já jogou Zelda: Ocarina of Time ou Majora's Mask? Se não, tenho de introduzi-los ao "Lock-on", que consiste em apertar um botão para travar a mira num alvo. Para fazê-lo, aperte L. No Combat Visor, a mira é um círculo, no Thermal é um triângulo, e no X-Ray, um círculo mais "espalhado".

Movimentos em Lock-On

Sidestep: Travado em algo, mexa a alavanca para esquerda/direita para dar pulos. Bom para evitar projéteis.
Strafe: Andar para os lados ou para trás, com os olhos fixos no alvo.

Composição

Escanear pode dar a composição do objeto. Nesse caso, para explodir:
*Brinstone\Radion: Míssil
*Sandstone: Bomba
*Cordite: Super Míssil
*Bendezium: Power Bomb

Ou também:

*"Concussive blast": Míssil
*"Extreme heat": Plasma Beam

Sistema de Dicas

No menu "Options" dá para ligar ou desligar "Hint System". Isso consiste naquelas mensagens: "Scan Data Incoming. (...)" ou "Save Station Detected" e mostrando no mapa para onde se vai.
Os que gostam de desafios podem desligar...mas cuidado p/ não se perder.

6-DETONADO

Antes de começar,

1-Os nomes das salas aparecem no mapa (botão Z).
2-Os pontos cardeais, em caso de ter matado muitas aulas de geografia:

```
NO N NE
  \ | /
O--+---L
  / | \
SO S SE
```

PIRATE FRIGATE

EXTERIOR DOCKING HANGAR: Samus aterrissa aqui. Na sua frente, há um portão com 4 botões vermelhas. Atire nos 4 (facilita utilizar o botão L para travar no alvo).

Depois, aperte a seta p/esquerda e vá andando. Vê um quadrado vermelho em cima dum negócio com uma figura azul que gira? Aperte L. Você escaneia o ativador da outra barreira que aparece mais na frente (e que por um acaso, você recomeça na frente dela!). Atire nos 6 botões (usando trava e ajuste manual do canhão).

e prossiga até uma porta, atire nela e entre. Siga pelo túnel até outra porta. AIR LOCK:A pressurização do ar está instável.Bem,escaneie o quadrado com aquela figura azul,e a pressão fica normal,permitindo seguir até a porta.A próxima sala (Deck Alpha Access Hall) é só um corredor, então atravesse-o.

Emergency Evacuation Area: Uma sala com um bicho morto imenso. Dê a volta nele usando a escada lá na frente, e tente usar o Scan Visor no bichinho que anda.

CREATURE LOG: PARASITE

Se quiser, mate-o.Se o Space Pirate moribundo te ferir,atire nele.É possível aparecer uma esfera roxa... escaneie-a.

RESEARCH LOG: SMALL ENERGY

E pegue a esfera,pois ela cura.Se não apareceu nada, tente outra hora.Siga até a porta.

DECK ALPHA UMBILICAL HALL:Tem um entulho te obstruindo.Segure o botão A,para carregar o tiro. Solte, e com o tiro de Charge Beam, o corredor está livre. Porta.

MAP FACILITY: Depois do vídeo com o parasita, percebeu o que é pra fazer?"Mas é pequeno demais!". Aperte X... você encolhe em bola... use a Morph Ball para rolar pelo túnel, e levante-se ao atravessá-lo. Escaneie a estrutura na sua frente.

RESEARCH LOG: MAP STATION

E entre nela para baixar o mapa completo. Volte ao corredor,e siga pela porta. CONNECTION ELEVATOR TO DECK BETA:Escaneie o quadrado azul,e surge um holograma.Pise nele, e o elevador desce. Siga pela nova porta.

DECK BETA CONDUIT HALL: Vê esses raios? Só se pode fugir deles por baixo. Vire bola, e role até o fim do corredor. Levante-se e abra a porta.

BIOTECH RESEARCH AREA 1: Siga para a esquerda. Cuidado com os Space Pirates,dê uns 4\5 tiros para matá-los, e vá andando até uma porta.

DECK BETA SECURITY HALL: Quando você vir o que parece ser uma metralhadora com uma luz vermelha na parede, escaneie-a.

CREATURE LOG: AUTO DEFENSE TURRET

E META-LHE UM MÍSSIL!(Botão Y).Se aparecer um míssilzinho amarelo,escaneie...

RESEARCH LOG: MISSILE AMMUNITION

Pegue-o (use o Charge Beam se preciso) e abra a porta.

BIOHAZARD CONTAINMENT:Mude para o Scan Visor.Um dos computadores emana uma luz vermelha, escaneie.

PIRATE DATA: Fall of Zebes

Volte pro Combat Visor.Quando você vir outro Turret,destroce-o!E quando tiver outro quadrado azul,escaneie-o para ativar um elevador de plataforma.Suba.

Atravesse esse corredor, matando os Space Pirates,até uma porta.Atravesse esse

CARGO FREIGHT LIFT TO DECK GAMMA: Atire no Turret, escaneie o quadrado e siga pelo elevador. Na próxima sala, mate o Space Pirate que cai, e escaneie o quadrado. "Insira esfera metálica?" Morph Ball,entre no holograma,e a porta abre.

Reactor Core Entrance: primeiro, siga pela porta a esquerda, e escaneie essa estrutura.

RESEARCH LOG: SAVE STATION

E entre nela para salvar e recarregar as energias. Volte á sala anterior,

detone os Turrets, escaneie o quadrado, insira Morph Ball e siga pela porta.
REACTOR CORE: Assim que você entra, cai um monstro do teto, nosso primeiro chefe. Escaneie-o...

CREATURE LOG: PARASITE QUEEN

E olhe na seção "Chefes" a estratégia de batalha. Quando a matar... oh-oh! A auto-destruição foi ativada! 7 minutos para zarpar desse lugar! Siga pela porta que surge, e comecemos a corrida!

DECK GAMMA MONITOR HALL: Vá pulando essas escadas até a porta.

CONNECTION ELEVATOR TO DECK BETA: Escaneie o quadrado e suba o elevador. Assim que entrar no corredor, escaneie o quadrado para não ativar o Turret. Porta... BIOTECH RESEARCH AREA 1: Espere uma explosão ocorrer, que mata os Space Pirates. Quando você vir uns destroços em forma de escada, suba neles! Siga pelo corredor matando Space Pirates, até um tubo que se abre matando um Pirate. Pule para entrar nele.

SUBVENTILATION SHAFT SECTION A: Descer como Morph Ball é mais rápido... As próximas salas são bem lineares, basta rolar pelos caminhos abertos, evitando os Parasites (se não escaneou-os mais cedo, faça-o agora), abrindo portas (ou espreitando elas explodirem e abrirem). A próxima sala que precisa de ajuda é...

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION B: Detone os dois Turrets para abrir a porta.

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION C: Role pelo túnel até abrir a porta (cuidado com os bichos), e depois de rolar pelo MVS Section D, abra a porta.

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION E: Um pistão vai se movendo, vindo da esquerda. Depois que ele "atacar", siga para onde ele vem, e pode-se perceber um caminho do lado direito. Vá por ele (rápido, antes de ser empurrado!). Abra a porta, atravesse o MVS Section F, e chegamos a...

BIOTECH RESEARCH AREA 2: Após um pequeno vídeo mostrando que Ridley, o dragão espacial, continua vivo, vá andando, e pule para a frente! Quando a chave de fenda piscar, aperte L... e o Grapple Beam agarra no negócio no teto. Repita o processo com outro trem, e siga pela porta.

CONNECTION ELEVATOR TO DECK ALPHA: Escaneie o quadrado azul para inutilizar um Turret. Ande até outro quadrado, que ativa o elevador. Porém, ao mesmo tempo em que se escaneia, uma explosão ocorre, e Samus perde Varia Suit, Charge Beam, Morph Ball, mísseis e o Grapple Beam. Sem pânico, sem pânico. Apenas entre no

holograma do elevador.

DECK ALPHA MECH SHAFT: Vá andando, até chegar numa sala familiar...

AIR LOCK: Considerando-se as chamas no lado direito, siga à esquerda. Espere a despressurização, e abra a porta.

EXTERIOR DOCKING HANGAR: Assim que você abrir a próxima porta, Samus corre até a sua nave, fugindo desse lugar condenado e aterrissando em Tallon IV.

TALLON OVERWORLD

LANDING SITE: Após chegar no planeta e salvar, primeiro escaneie sua nave.

RESEARCH LOG: GUNSHIP

Siga a oeste até umas pedras rente a parede, formando uma "escada". Vá subindo por elas até uma porta.

(obs.: Se você já jogou Metroid 1, Zero Mission ou um dos Super Smash Bros., essa música é levemente familiar)

TEMPLE HALL: escaneie as "anêmonas" no chão...

CREATURE LOG: TANGLE WEED

... e o bicho no teto.

CREATURE LOG: SEEDLING

E atravesse esse corredor.

TEMPLE SECURITY STATION: Após um vídeo, vá andando e escaneie o ícone laranja.

PIRATE LOG: ARTIFACT SITE

Depois, escaneie a porta cinza.

RESEARCH LOG: MISSILE DOOR LOCK

Ou seja, faltam mísseis para abrir essa porta. Volte pra sua nave, salve se quiser, e siga para leste da nave até uma porta.

Canyon Cavern: Escaneie o animal que surge do chão

CREATURE LOG: BEETLE

e detone-o! Vá andando até uma porta.

TALLON CANYON: após escanear a bolha á sua esquerda...

CREATURE LOG: SAP SAC

... escaneie o cogumelo n'água...

CREATURE LOG: BLASTCAP

...pule nas plataformas para escanear 2 bichos espinhentos, o azul...

CREATURE LOG: ZOOMER

...e o vermelho.

CREATURE LOG: GEEMER

Daí, caia para o chão e vá até uma porta, passando por uma cachoeira.

Atravesse Transport Tunnel A, e abra a próxima sala.

TRANSPORT TO CHOZO RUINS WEST: Escaneie o ícone, e entre no elevador...

CHOZO RUINS

Abra a porta.

RUINS ENTRANCE: Se o sistema de dicas está ligado, te informa sobre atividade sísmica anormal. Daqui a pouco veremos ao vivo. Siga até a porta, mas antes de abrir, escaneie aquilo acima da porta que brilha, parecendo uma poça d'água na parede...

CHOZO LORE: FOUNTAIN

MAIN PLAZA: Vá andando a norte até ver uma porta a oeste.

NURSERY ACCESS: Olhe só, outra dessas pragas que vem em bandos... escaneie.

CREATURE LOG: SCARAB

Exploda uns se precisa de energia, e atravesse o túnel até a porta.

EYON TUNNEL:Escaneia esse olho-laser.

CREATURE LOG: EYON

E atira nele para fazê-lo parar,e nos outros também(se bem q atravessar a sala bem rápido também funciona). Porta.

RUINED NURSERY: Primeiro, escaneie outro Chozo Lore.

CHOZO LORE: EXODUS

Depois, escaneie as vespas que circulam.

CREATURE LOG: WAR WASP

Suba as plataformas, mas não vá para a porta a norte. Em vez disso, a sudoeste desta porta há outra, que leva a uma Save Station(o sistema de dicas te informa dela, por sinal). Daí, prossiga para a próxima sala.

NORTH ATRIUM: Atravesse essa sala. Cuidado com os Scarabs.

Ruined Gallery: Mate as vespas, e escaneie a colméia.

CREATURE LOG: WAR WASP HIVE

Vá até a porta no outro lado.

TOTEM ACCESS: Escaneie o inseto que voa.

CREATURE LOG: PLAZMITE

E continue andando, até chegar numa parte com outro desses insetos, uma caixa e Tangle Weeds. Atire na caixa. Se aparecer uma energia vermelha, Scan Visor!

RESEARCH LOG: LARGE ENERGY

Prossiga até a porta, á leste dessa caixa.

HIVE TOTEM: NÃO PISA NA ÁGUA, QUE É TÓXICO! Dito isso,vá para aquela estrutura redonda no centro da sala. Vê um negócio piscando, do outro lado de uma ponte? Vai lá. Ou melhor, tenta, porque assim que se aproxima, o nível da água sobe,e uma estrutura biomecânica se ativa... liga o Scan Visor para escanear a parte submersa dessa estrutura...

CREATURE LOG: HIVE MECHA

...e essas vespas vermelhas que surgem.

CREATURE LOG: RAM WAR WASP

E consulte a seção Chefes para mandar essa desgrama pro inferno.Tendo feito, atravesse a ponte, e pegue o MISSILE LAUNCHER!<M=5> Atire nessa porta cinza, e a trava para míssil se quebra.

TRANSPORT ACCESS NORTH: Pegue um Energy Tank <ET=1>, especialmente se estiver ferido.Volte para a sala das vespas.

RUINED GALLERY: Caia para a parte baixa, e primeiro detone a porta cinza para entrar no local da estação de mapa (se você perdeu a da nave,escaneie).Depois, volte pra sala, e mande um míssil naquela parede rachada. Ela desaba,revelando um pente de mísseis <M=10>. Salve naquela estação, e volte para Main Plaza.

MAIN PLAZA: Vá para uma porta cinza a leste daquela que leva á Ruins Entrance, e meta míssil.

RUINED SHRINE ACCESS: Atravesse, tomando cuidado com os Scarabs.

RUINED SHRINE: Suba os degraus, e caia para o centro dessa "arena".Uns Beetles surgem. Após matá-los, surge a "Mãe de todos os Beetles"... escaneie-o.

CREATURE LOG: PLATED BEETLE

E veja como derrotar na seção Chefes.Após vencê-lo, pegue a MORPH BALL na parte mais alta! YAHOO! Volte para Main Plaza

MAIN PLAZA:Suba a "escada".Vê que há um caminho em cima de um tronco de árvore? Prossiga para lá, atravesse, e entre pela porta mais próxima.

RUINED FOUNTAIN ACCESS:Atravesse essa sala.

RUINED FOUNTAIN:Escaneie o Chozo Lore...

CHOZO LORE: NEWBORN

...e evitando a água tóxica e os Plazmites, siga pela porta no lado oeste da sala.

Arboretum Access: Ligue o Scan Visor, e escaneia esse bicho kamikaze que vai tentar se jogar em você.

CREATURE LOG: SHRIEKBAT

E atira neles antes que eles se joguem. Siga até a próxima sala.
ARBORETUM: Primeiro, escaneia esse tentáculo que sai da parede.

CREATURE LOG: REAPER VINE

E agora vá subindo plataformas, passando por uma ponte na árvore, até alcançar uma porta do outro lado da sala, com duas Reaper Vines antes dela (no caminho do Save Station que o sistema de dicas informa). Atravesse o Gathering Hall Acess.

GATHERING HALL:Primeiro,vá para a Save Station.Depois,vá escalando plataformas até chegar num pequeno túnel onde se rola(para evitar grandes danos,meta tiro nos cogumelos tóxicos e nos Shriekbats antes de ir para suas plataformas). Após rolar tudo, pule para a plataforma no outro lado, e siga pela porta.

EAST ATRIUM: Meta tiro nos Shriekbats, e atravesse essa sala.

ENERGY CORE ACCESS: Atire nos Eyons para pará-los, e atravesse essa sala.

ENERGY CORE: Atire nos Shriekbats. E vê aquela porta lá longe,com um trem estranho na frente? Escaneia.

RESEARCH LOG: LOCKED DOOR

Agora siga á esquerda, evitando a água tóxica e os Shriekbats. Quando estiver entre um túnel de Morph Ball e um bicho estranho na parede, primeiro, Scan Visor.

CREATURE LOG:STONE TOAD

e siga pelo túnel. Vá rolando até achar uma porta.

BURN DOME: Mal você pisa na sala, o incinerador acorda... escaneie-o...

CREATURE LOG: INCINERATOR DRONE

Confira na seção Chefes a estratégia de batalha. Por sinal, escaneie a vespa que também aparece.

CREATURE LOG: BARBED WAR WASP

Ao vencer ID, você consegue as BOMBAS DE MORPH BALL! Explosões á vontade.

Procure uma rachadura na parede e a exploda para abrir um túnel.Role por ele E pegue o pente de mísseis <M=15>. Agora, volte para o Energy Core (as partes muito altas para a Morph Ball, basta soltar uma bomba que você pula).

ENERGY CORE:Primeiro, siga á direita para o Stone Toad. Deixe ele engolí-lo, e solte uma bomba.BOOM!Na próxima sala, procure uma estrutura metálica em que cabe a Morph Ball, entre nela e solte uma bomba para ativar. A água desce. Por um túnel de Morph Ball, caia lá embaixo e procure outro desses "ativadores por Morph Ball". Ative-o, e sobem umas plataformas.Vá para a parte mais alta da sala para alcançar uma delas, e por consequência, uma outra sala. Dentro dela, outro buraco. Ative-o(a outra máquina tem que ainda estar fazendo barulho)para subir as últimas plataformas, que levam á porta antes trancada.

FURNACE ACCESS:Uma hora nós vamos voltar praqui, mas isso não importa agora. Siga pelo túnel.

FURNACE:Pegue o Energy Tank <ET=2>, e volte para Gathering Hall.

GATHERING HALL: Salve se quiser. São 4 portas: uma é onde se salva, outra leva ao Energy Core, outra te levou aqui primeiro. Siga pela 4a.

Watery Hall Access: Mate os Shriekbats.Quando descer as primeiras escadas, lembre-se de meter míssil na parede rachada á esquerda para um pente <M=20>. Porta...

WATERY HALL: Tem de se escanear 4 ícones para abrir um portão, lá no alto após

todas as plataformas. Um está á direita da porta que você chegou, outro uma ilhinha coberta de cogumelos, outro numa plataforma n'água no lado oposto ao que você chegou, e outro á direita do portão. Após escanear os 4, escaneie o portão para abrí-lo. Pegue o Chozo Lore...

CHOZO LORE: METEOR STRIKE

...e depois, o CHARGE BEAM! Agora, encolha-se e procure uma rachadura, que ao ser explodida revela um túnel.

DYNAMO ACCESS: Abra a porta com um míssil.

DYNAMO: Vê uma estrutura de metal? Meta míssil nela. O prêmio é um pente <M=25>. Agora volte para Gathering Hall (os Eyons podem ser detonados com tiros de Charge Beam).

GATHERING HALL: Salve, e volte para o Arboretum.

ARBORETUM: Procure 4 ícones ao longo da sala para escanear e abrir um portão. Para o primeiro, vá até uma ilhinha cheia de ervas vermelhas. Atire nelas e escaneie o ícone. Agora, vá para as plataformas na árvore e comece a escalar. Quando se chegar na primeira ponte na árvore, há um ícone próximo dela. Continue andando. Em certo ponto, aparece um túnel com uns blocos dentro (que por sinal, são destrutíveis com bombas). Após esse túnel, há um ícone na parede, ative-o. No próximo túnel, há mais ervas vermelhas. Escaneie-as.

CREATURE LOG: VENOM WEED

E meta tiro nelas, porque são tóxicas! Role, e vá subindo até chegar na frente do portão. Dê um giro de 180° (se não entendeu: olhe para trás) e escaneie o último ícone. O portão abre. Exploda a parede, e role. Do outro lado, abra a porta com um míssil.

SUNCHAMBER ACCESS \ SUNCHAMBER LOBBY: As duas salas são praticamente iguais, é só atirar nos Reaper Vines e nas ervas venenosas para não se ferir.

SUNCHAMBER: Assim que você entra, uma planta mutante desperta! Escaneie ela, e um de seus tentáculos.

CREATURE LOG: FLAAHGRA

CREATURE LOG: FLAAHGRA TENTACLE

Além desse buraco "protegido" pelo tentáculo.

RESEARCH LOG: MORPH BALL SLOT

E veja na seção Chefes como derrotá-la. Após matá-lo, a água de Chozo Ruins desintoxica e surge o VARIA SUIT! Sem problemas de calor agora. Prossiga pela próxima porta.

SUN TOWER ACCESS: Vá andando, e exploda uma pilha de caixas. Aquilo não é uma energia amarela?

RESEARCH LOG: ULTRA ENERGY

Vamos andando. E o que é aquela bolha azul, meu Deus?

CREATURE LOG: PULSE BOMBU

É só ir andando até a porta.

SUN TOWER: Caia pelo grande poço... calma, você não se machuca lá embaixo.

Pegue o Chozo Lore...

CHOZO LORE: CONTAIN

...e vá para a porta.

TRANSPORT TO MAGMOOR CAVERNS NORTH: Elevador... bem, ative-o e desça por ele.

MAGMOOR CAVERNS

Abra a porta.

BURNING TRAIL: Caia pelo poço, e siga até um lugar com uma porta á esquerda, que por acaso é uma Save Station. Salve. Primeiro, siga em frente pelo caminho em que desviamos... até achar um "caracolção" numa pedra.

CREATURE LOG:GRIZBY

Agora... eu te dou 2 opções, voltar e pegar uns itens ou seguir em frente.Os que querem uma vida fácil, continuem lendo. Os que querem é prosseguir, pulem a parte a seguir, e depois façam-a.

Volte para o elevador lá em Chozo Ruins (aquele poço que você caiu... eu sei que as plataformas são chatas, mas não é tão difícil).

CHOZO RUINS

TRANSPORT TO MAGMOOR CAVERNS NORTH: Siga pela porta á norte do elevador.

VAULT ACCESS:Suba no pistão como bola,e role pelo túnel que ele alcança.

VAULT: Primeiro escaneie o Chozo Lore na parede direita.

CHOZO LORE: BEGINNINGS

Nessa sala, há uma grade que se abre ativando 3 Morph Ball Slots. O primeiro, está ao nível do chão. O segundo se alcança com Bomb Jump. O terceiro, bem, precisa de um Bomb Jump complexo,utilizando 2\3 bombas. Após abrir as grades, pegue o pente de mísseis <M=30>.

PLAZA ACCESS:Nada a não ser os malditos Beetles.

MAIN PLAZA: Pegue o Energy Tank <ET=3>. Agora, vá andando até sua nave.

TALLON OVERWORLD

LANDING SITE: Após salvar na nave, pegue num pequeno túnel cheio de Tangle Weeds um pente de mísseis<M=35>e prossiga até aquela porta á norte, tendo de passar pela cachoeira para alcançar. Atravesse Temple Hall.

TEMPLE SECURITY SITE: Agora pode abrir a porta cinza com um míssil. Atravesse Temple Lobby, e...

ARTIFACT TEMPLE: Primeiro,ande até a "vidraça",e escaneie os dois Chozo Lores, um de cada lado.

CHOZO LORE: STATUARY

CHOZO LORE: BINDING

E siga pelo caminho da esquerda. Pegue o objeto no centro desse altar.

ARTEFATO 1: TRUTH

7 pilares se acendem.Escaneie-os para pegar dicas sobre os artefatos Strength, Elder, Wild,Lifegiver, Chozo, World e Spirit.Após dar uma salvada na sua nave, volte para Chozo Ruins.

CHOZO RUINS

MAIN PLAZA: Agora,siga pelo caminho que te conduziria ao Hive Mecha, com uma interrupção naquela sala com uma Save Station.

RUINED NURSERY: Após salvar, observe aqueles túneis com blocos em uma parede. Com a Morph Ball e bombas, vá percorrendo-os e chegue em um pente de mísseis <M=40>. Agora atravesse até aquela sala cheia de vespas.

RUINED GALLERY: Vê um túnel de Morph Ball na parede? Entre nele com Bomb Jump. Rolando pelo túnel se acha um pente de mísseis <M=45>.Agora,termine o caminho.

HIVE TOTEM: Abra a porta que te levou a um Energy Tank.

TRANSPORT ACCESS NORTH: Exploda aquela parte rachada da parede, e role pelo túnel. Abra a porta.

TRANSPORT TO MAGMOOR CAVERNS NORTH: Bom, desça e salve de novo naquele lugar. Siga pela porta depois do Grizby.

MAGMOOR CAVERNS

(nas próximas salas, é recomendável detonar todas as caixas p/ recuperar dano)
LAKE TUNNEL: Vá atirando com mísseis nos Grizbys até chegar no outro lado. Impressão minha ou tem algo sob a terra?

CREATURE LOG: BURROWER

Vá matando-os quando eles pularem e vá para a porta.

LAVA LAKE: Essa música é ótima... bem, aproxime-se da lava para fazer surgir uma cobra-vulcânica.

CREATURE LOG: MAGMOOR

Que apesar da cara assustadora, basta atirar na cabeça até explodí-la para matar. Escaneie também essa bolha verde que flutua.

CREATURE LOG: PUFFER

Lembre-se de esperar um pouco após matá-lo, pois ele solta gás tóxico. Vá andando até encontrar uns caixotes. Exploda-os para recursos, e procure uma parede rachada perto dessas caixas. Bomba, rolar, bomba, levantar, e ir pulando até a porta.

PIT TUNNEL: Escaneie esse bicho cascudo lá embaixo.

CREATURE LOG: TRICLOPS

Encolha em Morph Ball, para descer numa rampa próxima. Os Triclops vão tentar te pegar - para evitar, basta soltar uma bomba, porque eles a pegam e se destróem.

TRICLOPS PIT: Vá andando até cair. Dê um giro de 180°, e terá uma caverna. Entre nela, encolha em bola e procure um túnel. Agora vá rolando até achar outro túnel, evitando\explodindo Triclops. Quando emergir do túnel, pode explodir as caixas para conseguir refazer-se, e siga pela porta.

STORAGE CAVERN: Pegue um pente de mísseis nessa sala <M=50>. Volte para a sala anterior...

TRICLOPS PIT: Volte para a parte alta perto da porta em que você veio. Vê umas plataformas? Escale-as. Ao final de tudo, porta.

MONITOR TUNNEL: Vá pulando pelos pistões e atirando em Puffers até a porta.

MONITOR STATION: Primeiro, trave a mira beeem longe naquelas luzes verdes. Que caso não tenha reconhecido, são Turrets filhos-da-mãe iguais os da nave. Há 3 para explodir (por ora). Vá andando pelo lado esquerdo. Quando você achar uma porta, não siga. Comece a subir numas pedras, e dê um giro de 180° para arregaçar o último Turret lá no alto. Daí, vá escalando até conseguir alcançar a ponte guardada pelo Turret, e dela se alcança uma porta.

TRANSPORT TUNNEL A: Entre no túnel. Assim que você "pisar" no primeiro bloco, com um Bomb Jump duplo, se alcança uma plataforma alta. Depois, alcança-se mais uma plataforma. Dessa aí, é rolar e dar outro BJ duplo para um Energy Tank <ET=4>. Precisa duma sincronia desgraçada, e se cai muito na lava (pra sair, é só dar um Bomb Jump) ou para a parte mais baixa, tendo de começar tudo de novo até conseguir. Tendo feito, atravesse a sala até o outro lado.

TRANSPORT TO PHENDRANA DRIFTS NORTH: Ative o elevador e suba.

PHENDRANA DRIFTS

SHORELINE ENTRANCE: Com Charge Beam ou Mísseis vá destruindo o gelo no seu

caminho até a porta.

PHENDRANA SHORELINES: Escaneie esse pássaro a voar.

CREATURE LOG: FLICKERBAT

E vá andando até o outro lado. Num caminho "guardado" por um bichinho que tem gelo como casca...

CREATURE LOG: CRYSTALLITE

...há uma Save Station. Salve, e ande até uma grade nesse "rio". Meta míssil nela, e role pela abertura na neve. Escaneie o "cartaz" amarelo, e uma porta se destrava. Por meio de plataformas rochosas numa parede, vá subindo até alcançar uma parte mais alta com essa porta recém-liberada.

ICE RUINS ACCESS: Escaneie essa bolha elétrica.

CREATURE LOG: SCATTER BOMBU

Encolha em bola, e role sob o Bomбу (cuidado com os raios), e vá percorrendo essa sala até uma porta.

ICE RUINS EAST: Escaneie esse bicho adormecido.

CREATURE LOG: BABY SHEEGOTH

E agora, é evitar essa espécie (caso necessite brigar com eles, basta dar uma volta em torno dele e atirar nesse dorso de gelo. 2 mísseis, o escudo some. Mais um míssil, MORRE!)

Suba numas pedras até alcançar um telhado. Daí é ir pulando e matando Crystallites até chegar numa porta.

PLAZA WALKWAY: Assim que você vir algo sob a terra, ESCANEIE!

CREATURE LOG: ICE BURROWER

Porque esse bicho some após um tempo... siga até a porta.

PHENDRANA SHORELINES: Siga até a próxima porta.

RUINS ENTRYWAY: Não use o Charge Beam nessa sala, ou os Pulse Bombus são atraídos até você. Porta.

ICE RUINS WEST: Evite/mate os Baby Sheegoths, e siga até uma estrutura no lado direito, com um Crystallite. Escaneie o Chozo Lore.

CHOZO LORE: CIPHER

E siga até uma porta cinza.

PHENDRANA CANYON: Há uma ponte na sua frente; sob ela, há um Chozo Lore.

CHOZO LORE: THE TURNED

Agora vá escalando plataformas até alcançar uma "cúpula" bem longe e alto, contendo a BOOST BALL. Que permite dar uma acelerada com a Morph Ball, e assim subir aquelas rampas em half-pipe (roa-se de inveja, Tony Hawk). Use isso na rampa lá em baixo para alcançar uma plataforma com um Crystallite que te leva de volta para a porta.

Salve em Phendrana Shorelines, e volte para Magmoor.

MAGMOOR CAVERNS

MONITOR STATION: Lembra daquela porta que eu pedi para ignorar? Segue por ela.

SHORE TUNNEL: Atravesse o túnel.

FIERY SHORES: Após atravessar a parte em que as chamas caem do teto, mate o Magmoor e pule na primeira "ilha" que se vê na lava. Entre no túnel (matar o

Triclops pode ser necessário).Após rolar,cai-se perto dumas caixas.Detone-as para pegar recursos, e suba nos "trilhos".Cautelosamente, siga todo o caminho (exige uns Bomb Jumps e guinadas precisas com a MB) até um pente de mísseis <M=55>. Volte para o lugar das caixas.

TRANSPORT TUNNEL B: Mate o Magmoor, e siga pelo "trilho" até o outro lado da sala.

TRANSPORT TO TALLON OVERWORLD WEST: Ative o elevador e suba.

TALLON OVERWORLD

Siga pela porta.

TRANSPORT TUNNEL B: Após atirar nos Zoomers, vire bola e role sob a "ponte" que se atravessa para um pente <M=60>. Porta.

ROOT CAVE:Vá escalando essa sala com uma grande árvore até uma porta.

ROOT TUNNEL:Escaneie a flor.

CREATURE LOG: BLOODFLOWER

E atravesse a sala.

TALLON CANYON: Tá certo que o que nós procuramos está aqui, mas é preferível passar na nave antes para salvar (está pertinho). Depois volte,e caia no half-pipe que está antes de Transport Tunnel A. Mate os Beetles, encolha em Morph Ball e comece a acelerar até alcançar uma plataforma beeeem alta. Ande pelo caminho dessa plataforma, e no final, uma parede. Solte uma bomba.Abre-se um caminho,cheio de partes para explodir com a bomba. Ao final de tudo,uma porta.

GULLY: Evitando os Zoomers, vá até a porta.

LANDING SITE: Vá seguindo pra esquerda até achar uma porta.

ALCOVE: Pegue a SPACE JUMP BOOTS! Agora você pode dar dois pulos, e nada fica muito alto. Volte para sua nave e salve. Vá para Magmoor.

MAGMOOR CAVERNS

MONITOR STATION: Antes da entrada para Transport Tunnel A,procure uma pontezi-nha que pode ser alcançada com pulo duplo. Agora vá para o "telhado" desse prédio dos Turrets.Escaneie aquela estrutura perto dos computadores.

RESEARCH LOG: SPINNER

Encolha em bola, entre no Spinner e use-se de "arrancadas" com a Boost Ball para ativar o Spinner, baixando uma ponte. Após atravessar a ponte e dar um pulo duplo para alcançar a plataforma distante, siga até a próxima sala.

WARRIOR'S SHRINE: Pegue o Artefato na estátua.

ARTEFATO 2: STRENGTH

E siga para Phendrana.

PHENDRANA DRIFTS

PHENDRANA SHORELINES: Com o Space Jump, pule naquelas plataformas "flutuantes" (que tem um jato anexo!)e assim vá até a única porta que você não abriu ainda (é só ver no mapa)

TEMPLE ENTRYWAY:Evitando o Bombu, meta um míssil no gelo(Charge Beam funciona, mas atrai o maldito). Porta.

CHOZO ICE TEMPLE: Mate o Baby Sheegoth, e escaneie esse escorpião no gelo.

CREATURE LOG: ICE PARASITE

Certifique-se de escanear, pois ele some. Agora vá pulando pelas plataformas, evitando os bichos ou metendo mísseis para aniquilá-los.Quando terminar,estará numa grande plataforma com uma estátua com gelo nas mãos no fundo. Escaneie as cabeças Chozo até encontrar o "Shaman", e meta míssil. Revela-se um Morph Ball

Slot...bomba! Um caminho abre-se.

CHAPEL TUNNEL : Vire bola e entre no túnel. Detone os blocos para cair para a parte baixa e conseguir assim "reduzir" o pilar. Ao fim de tudo, porta.

CHAPEL OF THE ELDERS: Ande até o Wave Beam...e o desgraçado some!E surgem os Baby Sheegoths! Mate todos! Então surge a mamãe... Scan Visor!

CREATURE LOG: SHEEGOTH

Ver seção Chefes. Após tudo, pode-se conseguir o WAVE BEAM! Tiro elétrico, que é mais forte, imobiliza, abre portas roxas e permite matar os malditos Bombus. Vá para Ice Ruins West (a sala antes do canyon que te dá a Boost Ball).

ICE RUINS WEST: Vá praquele predinho em que pegamos um Chozo Lore, e use o Space Jump para alcançar as plataformas altas. Ao fim de tudo, veja uma pedra no teto lá na frente, com umas rachaduras. Scan Visor!

RESEARCH LOG: STALACTITE

Meta um míssil para derrubá-la, e monte nela. Siga á esquerda até uma caverninha com Crystallites, e vá dando pulos, escaneando aqueles bichos que em certo ponto tentam um ataque kamikaze...

CREATURE LOG: ICE SHRIEKBAT

... até chegar numa porta roxa. Abra-a.

COURTYARD ENTRYWAY: Destroce o Bombu, e vá percorrendo o túnel, matando uns Scarabs também.

RUINED COURTYARD: Ative os dois Spinners nesse lugar. Daí alcance o Morph Ball Slot, e bomba! A água sobe. Vá para um buraco cercado de luzes amarelas para um Energy Tank <ET=5>. Agora ative o Slot de novo, e rápido, vá para aquela grande plataforma lá no alto (cuidado com a revoada de Flickerbats). Lá em cima, há 3 portas. Siga até a porta cinza para salvar, e depois pela do "meio".

SPECIMEN STORAGE: Primeiro arrebente o Turret. Daí, das sombras surge um dos... Space Pirates!

CREATURE LOG: SHADOW PIRATE

Mate o bastardo (a melhor tática é imobilizar com Wave Beam carregado, e mandar míssil) e atravesse essa sala.

RESEARCH ENTRANCE: Antes mesmo de você entrar, atire á distância naquele Turret. Agora entre...e 4 Space Pirates caem para caçar briga.

CREATURE LOG: SPACE PIRATE

Mate todos. Siga para uma porta próxima para pegar um mapa, e depois vá escalando essa sala até uma porta.

(Aviso: nas próximas salas, quando chegar perto de qualquer computador, ligue o Scan Visor e escaneie todos com ícone vermelho. Ora dão Pirate Data, e ora ajudam nalguma coisa.)

HYDRA LAB ENTRANCE: Exploda os Bombus e siga pela porta.

RESEARCH LAB HYDRA: Primeiro escaneie o ícone para desligar o campo de força. Daí, vá matando os Pirates e escalando os corredores azuis. Ha 5 Pirate Datas nessa sala, 3 na parte mais baixa...

PIRATE DATA: Phazon Analysis

PIRATE DATA: Mining Status

PIRATE DATA: Security Breaches

...e três na parte mais alta.

PIRATE DATA: Parasite Larva

PIRATE DATA: Glacial Wastes

Após tudo, siga por uma porta no teto (!)

OBSERVATORY ACCESS: Exploda os três Turrets (e talvez as caixas para recarregar energia e mísseis) e siga pela porta.

OBSERVATORY: Após exterminar os Pirates, pegue dois Pirate Data...

PIRATE DATA: Phazon Program

PIRATE DATA: Contact

... e escaneie o ícone azul para ativar o Morph Ball Slot. Ative-o para acender outro Slot, e ative-o também. Agora 4 Spinners naquele projetor holográfico se acendem. Ative-os para ligar a holografia, mostrando uma estrela e planetas. Dois dos quais são escaneáveis, um por ser parte essencial de Metroid, e outro por ser onde você tá pisando.

RESEARCH LOG:ZEBES

RESEARCH LOG:TALLON IV

Agora vá escalando a sala até o topo, e pegue o SUPER MÍSSIL! Power Beam carregado+5 mísseis, ou seja, uma explosão fenomenal. Abra a porta cinza para salvar e a porta roxa para continuarmos a jornada.

WEST TOWER ENTRANCE: Vá matando os Bombus e Crystallites no caminho da porta.

WEST TOWER: Escaneie o ícone azul, e entre no elevador. Porta.

CONTROL TOWER: Mate os Space Pirates, e surge o "esquadrão aéreo"...

CREATURE LOG: FLYING PIRATE

O jeito mais fácil de matar é Super Míssil, mas tiros carregados de Wave Beam e mísseis também dão conta. Exploda as caixas para recarregar, e siga pela porta.

AETHER LAB ENTRYWAY: Mate os Bombus e siga pela porta.

RESEARCH LAB AETHER: Pouco depois de você entrar, o tanque lá na frente se rompe... liberando um velho conhecido.

CREATURE LOG: METROID

P/o caso de novatos na série, caso ele grude em você, encolha em bola e meta uma bomba para fazê-lo largar. Para matar, o mais fácil é o Super Míssil, ou uns tiros carregados e mísseis. Após matar o Metroid, ataque o Pirate que chega, e pegue dois Pirate Data.

PIRATE DATA: Meta Ridley

PIRATE DATA: Metroid Studies

Vá pela janela destruída. Nessa área maior, há três Pirate Data.

PIRATE DATA: Phazon Infusion

PIRATE DATA: Metroid Forces

PIRATE DATA: Metroid Morphology

Novamente, extermine os Pirates. Agora, vê uma ponte estreita e suspensa? Suba nela, encolha em bola, e role cautelosamente até um pente de mísseis<M=65>.

E na parte baixa, procure um tanque contendo um Energy Tank, e meta míssil para liberá-lo<ET=6>. Siga por uma porta no chão.

RESEARCH CORE ACCESS: Escaneie o animal que surge do chão.

CREATURE LOG: ICE BEETLE

E siga até a próxima porta.

RESEARCH CORE: Primeiro, chacina de Flying\Space Pirates. Vê que há um objeto cercado por uma barreira tripla? Escaneie três computadores com ícone vermelho para desativá-la, então vá lá e pegue o THERMAL VISOR! Que faz se sentir o próprio Predador, enxergando calor. Por sinal, ligue ele no momento em que a luz

termina, e vá subindo a sala e matando gente de volta à porta. Que está sem força. Vê um objeto que parece um volante, que por sinal é invisível com o visor normal? Atire nele com o Wave Beam. O Power Conduit dá energia à porta, permitindo abri-la.

RESEARCH CORE ACCESS: Escaneie esse robô.

CREATURE LOG: SENTRY DRONE

Agora destrua os dois para destravar as portas. Daí, é só ir voltando até a Save Station em Observatory. Após salvar, faça todo o caminho de volta para Ruined Courtyard (lembre-se de manter o Thermal Visor ligado para não ser surpreendido no escuro), com uma pausa...

RESEARCH LAB HYDRA: Atire num pilar de Cordite para um pente de mísseis<M=115>.

RUINED COURTYARD: Salve, e depois vá para a porta no outro lado. Primeiro, destrua essa estrutura sobre a porta com um super míssil. Ligue o Thermal - Power Conduit. Atire nele, e siga pela porta recém-eletrificada.

QUARANTINE ACCESS: Atravesse esse túnel, matando os Bombus.

NORTH QUARANTINE TUNNEL: Vá rolando pelo túnel, evitando as "bombas elétricas" dos Bombus.

QUARANTINE CAVE: Caia. Então, umas rochas... TOMAM VIDA? Escaneia, pelo amor de Deus!

CREATURE LOG: THARDUS

E consulte a seção Chefes. Após matá-lo, ganha-se a SPIDER BALL! Que permite subir esses trilhos magnéticos amarelos. Por sinal, escaneie um.

RESEARCH LOG: SPIDER BALL TRACK

Agora encolha em bola, e suba num deles apertando R e rolando para alcançar uma porta.

SOUTH QUARANTINE TUNNEL: Role pelo túnel até uma porta roxa.

TRANSPORT TO MAGMOOR CAVERNS SOUTH: Ative o elevador, e desça.

MAGMOOR CAVERNS

TRANSPORT TO PHENDRANA DRIFTS SOUTH: Após salvar na porta cinza, siga pela porta roxa.

TRANSPORT TUNNEL C: Evitando as chamas do teto, atravesse essa sala.

MAGMOOR WORKSTATION: Mate os Flying Pirates, e caia para a parte mais baixa. Ligue o Thermal Visor, e procure três Power Conduits para ligar. Uma máquina começa a operar, resfriando um dos caminhos de lava. Entre num buraco no chão, mate os Triclops, e siga por esse caminho. Escaneie o monitor para esfriar outro caminho. Vá até aquele caminho, e escaneie outro monitor. O último duto de lava resfriado conduz a um Energy Tank<ET=7>. Agora siga por uma porta roxa.

SOUTH CORE TUNNEL: Escaneie esse monstro na lava.

CREATURE LOG: PUDDLE SPORE

E quando ele abrir a boca, atire para nocauteá-lo e poder usá-lo como plataforma... mate os Burrowers do outro lado, e siga pela porta.

GEOHERMAL CORE: Vá usando os Puddle Spores para chegar no outro lado.

NORTH CORE TUNNEL: Atire na estalactite sobre o Magmoor para conseguir uma ponte e matá-lo por tabela XD. Porta.

TWIN FIRES: Vá atirando em estalactites, Magmoors e Puffers para chegar do outro lado da sala.

TWIN FIRES TUNNEL: Encolha em bola, e use o trilho de Spider Ball para chegar do outro lado.

TRANSPORT TO TALLON OVERWORLD WEST: Suba o elevador.

Salve e recarregue-se na sua nave, e vá para Chozo Ruins.

CHOZO RUINS

MAIN PLAZA: Utilize-se do half-pipe para alcançar um pente de mísseis<M=70>, e meta um super míssil na parte cinza da árvore perto da porta inicial para outro <M=75>.Siga pelo caminho no qual você pegou a Morph Ball inicialmente.

RUINED SHRINE: Primeiro, use o half-pipe antes da "arena" em que Plated Beetle surge,e siga á oeste da direção da porta. Siga pelo buraco e pegue o pente de mísseis<M=80>.Agora caia na arena,procure um local"explodível"e abra um túnel conduzindo a outro pente <M=85>. Agora siga pelo outro lado do half-pipe, role pelo túnel, e use o trilho de Spider Ball para alcançar uma porta roxa.

Atravesse Tower of Light Access, e mais uma porta.

TOWER OF LIGHT: Vá subindo as plataformas, até chegar numa suspensa por 4 cabos. Atire super mísseis nos pilares para desmoroná-los e "descer" umas plataformas. Suba elas, e escaneie esse bicho de um olho só.

CREATURE LOG: OCULUS

Agora, mais 4 Super Mísseis em pilares (vê se não acerta um deles no Oculus, ou são 5 mísseis jogados fora...). Após um desmoronamento, surgem uns "super Puffers".

CREATURE LOG: PLATED PUFFER

Que infelizmente só morrem ou batendo ou com míssil. Mais 4 pilares. Agora, é

só subir as últimas plataformas para o WAVEBUSTER! Um combo com o Wave Beam, poderoso mas não lá muito útil(especialmente porque queima muito míssil). Agora vá para Ruined Fountain.

RUINED FOUNTAIN: Entre na fonte como bola, solte uma bomba, e quando o jato te mandar no teto, aperte R para grudar-se no trilho. Role até o pente de mísseis <M=90>. Rume para Gathering Hall.

GATHERING HALL: Antes de tudo, salve. Pule para uma plataforma sobre a porta para Energy Core, e exploda a grade para um pente de mísseis<M=95>.Daí,siga até Dynamo.

DYNAMO: Use esse trilho de Spider Ball para alcançar outro pente <M=100>. Vá para Sun Tower.

SUN TOWER: Escaneie quatro ícones para fazer o trilho de Spider Ball surgir (dois estão cobertos por Cordite, que é destrutível com super míssil).

Suba-o(lembre-se que esses blocos são destrutíveis e com erro tem de esperá-los ressurgir...)e siga pela porta. Atravesse Sun Tower Acess, e porta.

SUNCHAMBER: Três fantasmas surgem do "cadáver" de Flaahgra. Escaneie-os.

CREATURE LOG: CHOZO GHOST

Confira na seção Chefes como matá-los (é criatura normal, mas muito difícil). Quando terminar, surge o terceiro Artefato.

ARTEFATO 4: WILD

Siga para Furnace.

FURNACE: Suba pelo trilho de Spider Ball. Após uma seção com blocos que somem, você chega numa sala com um bicho novo arrastando pelas paredes...

CREATURE LOG: PLATED PARASITE

...e um túnel no qual devemos seguir, não sem antes escanear a Chozo Lore sobre ele.

CHOZO LORE: CRADLE

CROSSWAY ACCESS WEST: Basta rolar.

CROSSWAY: Escaneie os três Chozo Lores...

CHOZO LORE: INFESTATION

CHOZO LORE: WORM

CHOZO LORE: HATCHLING'S SHELL

...e exploda um objeto de Cordite lá longe. Escaneie-o para revelar um trilho de Spider Ball, e role pelo half-pipe para alcançá-lo. Dele, ative um Morph Ball Slot que ativa outro trilho. Vá para este, e ative outro Slot. Um pistão desce. Vá até ele, suba nele como bola, e ele sobe. Role para a esquerda e alcance um pente de mísseis <M=105>. Agora siga pela porta.

ELDER HALL ACCESS: Matando os Scarabs, siga até a porta.

HALL OF THE ELDERS: Primeiro role por um túnel nessa plataforma. Este conduz a algo parecendo uma Save Station. Escaneie.

RESEARCH LOG: MISSILE STATION

Se precisa, recarregue seu arsenal. Agora volte para a sala, mate os Chozo Ghosts, e pegue um Chozo Lore.

CHOZO LORE: HOPE

Suba como bola nas mãos da estátua, e ela te atira para uma plataforma alta. Dela, vá até um Morph Ball Slot. 3 Morph Ball Slots de cores diferentes acendem-se. Atire no roxo e ative-o. Um túnel sobe. Suba nas mãos da estátua novamente, e role pelo túnel alcançado até uma porta. Atravesse Reflecting Pool Access, e abra a porta.

REFLECTING POOL: Exploda o "tampão" no fundo da água para drenar o half-pipe. Agora vá rolando (explodindo uns Stone Toads pelo caminho) até alcançar a parte alta esquerda. Siga pela porta...

ANTECHAMBER: Pegue o ICE BEAM! Muito gelo. Volte.

REFLECTING POOL: Pule para a plataforma no outro lado, e siga pela porta.

SAVE STATION 3: Salve, e suba no túnel.

TRANSPORT TO TALLON OVERWORLD EAST: Ative o elevador e desça.

TALLON OVERWORLD

Siga pela porta.

TRANSPORT TUNNEL C: Após atravessar esse túnel cheio de Geemers, com uma seção de Morph Ball, porta.

OVERGROWN CAVERN: Atire/meta bomba nas Venom Weeds, e pegue o pente de mísseis <M=110>. Porta.

FRIGATE CRASH SITE: Vá seguindo a parede esquerda. Os Flying Pirates agora são mais fáceis: um tiro carregado de Ice Beam congela, e outro ou um míssil o destrói em pedacinhos... Vá para uma porta do outro lado da sala.

WATERFALL CAVE: É só atravessar.

LANDING SITE: Salve e recarregue na sua nave, e tome o caminho para Magmoor.

MAGMOOR CAVERNS

TRANSPORT TO TALLON OVERWORLD WEST: Pegue o último transporte para Phendrana que descobrimos (Phendrana Drifts South), salvando antes de tomar o elevador.

PHENDRANA DRIFTS

TRANSPORT TO MAGMOOR CAVERNS SOUTH: Suba o trilho de Spider Ball e abra a porta branca.

TRANSPORT ACCESS: Mate o Bombu, e siga pela porta.

FROZEN PIKE: Primeiro, caia até o fundo aquoso, e escaneie esse crustáceo.

CREATURE LOG: JELZAP

Saia d'água, e entre na segunda porta de cima pra baixo.

FROST CAVE ACCESS: Atravesse essa sala de Scarabs e Beetles até a porta.

FROST CAVE: Escaneie essa arraia a flutuar.

CREATURE LOG: GLIDER

E espere um pouco até surgir um bicho vermelho flutuando...

CREATURE LOG: HUNTER METROID

Metroids mutantes. Vai ficando cada vez pior! Mate-os com super mísseis ou gelo+mísseis. Agora derrube duas estalactites lá no alto. Uma porta é uma Save Station. A outra, leva a um túnel (Upper Edge Tunnel), role por ele.

PHENDRANA'S EDGE: Mate os Flying Pirates, caia n'água e siga até a porta roxa.

LOWER EDGE TUNNEL: Destrua os Bombus, e role como bola até a porta.

HUNTER CAVE: Derrube as estalactites, e use-as para alcançar a plataformas daquela que caiu em terra. Suba nela, e siga pela porta.

LAKE TUNNEL: Mate o Bombu e prossiga.

GRAVITY CHAMBER: Mergulhe. Escaneie esses tentáculos...

CREATURE LOG: AQUA REAPER

E procure um item pela água (tem aquele ícone de S, representado no começo desse arquivo). É o GRAVITY SUIT! Como pode-se ver, agora andar n'água é igual andar fora dela. Siga pela outra porta da sala.

CHAMBER ACCESS: Destroce o Sentry Drone, e porta.

HUNTER CAVE: Siga pela única porta em que você não foi, antes que os Flying Pirates ataquem...

FROZEN PIKE: Siga pela única porta em que você não foi.

PIKE ACCESS: A música mudou. Bem, abra a próxima porta...

RESEARCH CORE: Estamos de volta ao local de trabalho dos Pirates. Faça o caminho de volta para Phendrana Shorelines, dando uma salvada em Observatory.

PHENDRANA SHORELINES: Salve, e vá para o "portão" antes de Temple Entryway, e atire na estrutura que diz "Cordite" quando escaneada com um super míssil. Agora escaneie o que ela encobria, e um tubo se abre. Suba o Spider Ball Track nele para um pente de mísseis <M=120>. Siga para Ice Ruins East.

ICE RUINS EAST: Procure um trilho de Spider Ball para conseguir um pente de mísseis <M=125>.

Siga para Magmoor.

MAGMOOR CAVERNS

TRANSPORT TO PHENDRANA DRIFTS NORTH: Rumemos para o transporte para Chozo Ruins, com uma pausa:

LAVA LAKE: A sala dos primeiros Magmoors e Puffers. O pilar perto da porta que leva (3 salas depois) ao transporte, meta um super míssil nele. Revela-se um artefato.

ARTEFATO 8: NATURE

CHOZO RUINS

Primeiro, rumemos para Tower of Light (a sala do Wavebuster).

TOWER OF LIGHT: Entre n'água, e ande por um túnel. Este leva á uma porta no teto,

abra-a.

TOWER CHAMBER: Pegue o artefato.

ARTEFATO 5: LIFEGIVER

Vamos agora para Watery Hall.

WATERY HALL: Procure um túnel sob a água, e atravesse-o. O prêmio é outro pente de mísseis <M=130>. Rume para Hall of the Elders agora.

HALL OF THE ELDERS: Após matar os Chozo Ghosts, atire no Slot branco com o Ice Beam, e ative-o. Um novo caminho se abre. Encolha nas mãos da estátua, e se rola para uma câmara com um Energy Tank <ET=8>. Agora atire no Slot roxo, e rume para aquele elevador que tomamos (salvando antes).

TALLON OVERWORLD

Rume para o local da nave acidentada.

FRIGATE CRASH SITE: Primeiro, mergulhe até o fundo d'água e procure numa parede um pente de mísseis <M=135>. Vá até a nave, e siga pela porta branca.

FRIGATE ACCESS TUNNEL: Procure um lugar em que se rola com a Morph Ball, e porta.

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION C: Vá andando\mergulhando, e lembre-se que uma hora só se pode ir rolando.

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION B: Destrua os Turrets (é mais fácil congelando), procure um Power Conduit e energize a porta.

MAIN VENTILATION SHAFT SECTION A: Escaneie esses caranguejos.

CREATURE LOG: TALLON CRAB

E siga até a porta.

REACTOR CORE: Pule n'água e escaneie o Pirate.

CREATURE LOG: AQUA PIRATE

Mate-os, procure os 4 Power Conduits que abrem uma porta, e siga por ela.

REACTOR ACCESS: Vá pela porta á direita para salvar. Depois, procure os Power Conduits e siga pela porta.

CARGO FREIGHT LIFT TO DECK GAMMA: Atire no vidro com um míssil para conseguir um Energy Tank <ET=9>. Agora vá escalando os detritos e ativando Power Conduits até a porta. Atravesse Deck Beta Transit Hall, e porta.

BIOHAZARD CONTAINMENT: Destrua os Turrets e ative dois Conduits antes de pular n'água. Quando o fizer, escaneie os robôs de segurança...

CREATURE LOG: AQUA DRONE

Detone-os. Vê esse monte de "portas abertas"? Há duas fechadas, escaneie procurando a de Cordite...e Super Míssil para revelar um pente <M=140>. Busque o último Conduit para abrir a porta.

BIOTECH RESEARCH AREA 1: Mate os três Aqua Pirates e ative 3 Conduits.

DECK BETA CONDUIT HALL: Atire nos Aqua Reapers para tirá-los do caminho, e porta.

CONNECTION ELEVATOR TO DECK BETA: Escaneie na parede.

CREATURE LOG: AQUA SAC

E agora caia e siga pela porta.

HYDRO ACCESS TUNNEL: Entre no túnel. Agora, um mini-labirinto. Como pode-se perceber, as bombas te impulsionam bem n'água. Tem um "grande poço", que com umas explosões precisas, te impulsiona até um Energy Tank <ET=10>. Siga até a porta.

GREAT TREE HALL: Saia d'água, e siga por uma porta branca.

TRANSPORT TUNNEL E: Matando os Seedlings e não caindo na substância radioativa que te fere, siga até a porta.

TRANSPORT TO PHAZON MINES EAST: Ative o elevador, e desça.

PHAZON MINES

Porta. Atravesse Quarry Access, e aí chegamos no que interessa.

MAIN QUARRY: Essa música é perturbadora. Primeiro, procure um trilho de Spider

Ball que conduz a uma porta roxa - Save Station. Depois, escaneie esses Turrets.

CREATURE LOG: MEGA TURRET

Sim, esse é mais forte. Fazer o quê? Depois de destruí-los, vá até umas pontes e passarelas, que por sinal revelam uns Space Pirates assim que você chega perto... quando tiver no fim dessa estrutura, use as plataformas na parede para subir no "telhado". Mude para o Thermal Visor, e ative um Power Conduit. Um computador liga. Vá até ele e escaneie. O guindaste se move, e subindo no trilho de Spider Ball dele, chega-se a um pente de mísseis <M=145>. Agora caia para a parte mais baixa, e escaneie um ícone azul na frente do portão guardado pelos Turrets. O campo de força some. Siga pela porta.

SECURITY ACCESS A: Após mais dois Mega Turrets, siga pela porta.

MINE SECURITY STATION: Mate os Shadow Pirates. Vá andando pelas rampas, ignorando aquele campo de força. Em certo ponto, surgem uns Pirates roxos.

CREATURE LOG: WAVE TROOPER

Que só se ferem com Wave Beam, demora um pouco pra matar (se tem muito míssil, pode usar Wavebuster para facilitar). Siga por uma porta no teto.

SECURITY ACCESS B: Mate/ignore os Shadow Pirates, e porta.

ELITE RESEARCH: Após matar os Pirates, escaneie um computador para Pirate Data...

PIRATE DATA: Elite Pirates

E outro para ativar as plataformas. Vá subindo-as. Mate os Wave Pirates, e ative mais plataformas. No "2o andar", tem uns Pirates novos...

CREATURE LOG: POWER TROOPER

Como o Power Beam é mais "efetivo" do que o Wave, são mais fáceis de matar (principalmente com um super míssil). Após tudo, você tem de "conduzir" um canhão lá na frente e ativá-lo no computador que fica vermelho no Scan Visor. São 5 "Câmaras" que podem ser explodidas com o canhão. A do centro abre o caminho para a próxima sala; e a mais à esquerda revela um pente de mísseis <M=150>.

RESEARCH ACCESS: Tá certo que tem um Spider Ball Track, mas como Samus não se machuca com quedas titânicas, é só pular até cair lá embaixo... porta.

ORE PROCESSING: Mate os Power Troopers. Agora siga para um "slot" perto de um holograma que representa esse pilar. Entre nele e solte bomba até ver que o trilho azul se "encaixou". Suba por ele, e siga para mais um desses "rotacionadores". Agora faça o vermelho se encaixar. Faça os últimos ajustes no rotacionador lá de baixo, e suba pelo trilho vermelho. Abra a porta branca.

ELEVATOR ACCESS A: Encolha em bola e A) caia até o fundo ou B) role pelo trilho, evitando os raios dos Scatter Bombus. Porta.

ELEVATOR A: Ative o elevador, desça e siga pela porta.

ELITE CONTROL ACCESS: Vê uma caixa explosiva na parede lá na frente? Atire nela. A explosão mata um Pirate que esperava de tocaia e revela um pente de mísseis <M=155>. Agora siga até a porta roxa.

ELITE CONTROL: Primeiro, escaneie dois computadores para Pirate Data.

PIRATE DATA: The Hunter

PIRATE DATA: Metroid Prime

Depois, tente escanear esse Pirate num tubo antes que ele desperte... senão, faça-o quando ele despertar.

CREATURE LOG: ELITE PIRATE

Confira como matar na seção Chefes. Após derrotá-lo, o campo de força se desce. Um computador se disponibiliza, tire um Pirate Data dele (que por sinal, é bem engraçado).

PIRATE DATA: Hunter Weapons

Agora vá subindo as rampas. Certifique-se de escanear o Pirate branco...

CREATURE LOG: ICE TROOPER

... e MUITOS Pirate Data.

PIRATE DATA: Chozo Artifacts

PIRATE DATA: Chozo Ghosts

PIRATE DATA: Chozo Studies

PIRATE DATA: Prime Breach

PIRATE DATA: Prime Mutations

E siga pela porta.

VENTILATION SHAFT: Mal você entra, um gás tóxico e Puffers surgem. Basta seguir até a porta.

OMEGA RESEARCH: Mate os Wave e Power Troopers, e escaneie um Pirate Data.

PIRATE DATA: Omega Pirate

Daí, siga pela porta. Atravesse Dynamo Access, e chegamos aonde queremos.

CENTRAL DYNAMO: Primeiro ligue o Thermal Visor. Um inimigo invisível te ataca. Use o Wavebuster nele, e ele explode abrindo um buraco para um labirinto. Caia por ele. Agora é ir rolando, evitando as paredes elétricas e soltando bombas em "manchas" para abrir caminho. No centro de tudo se acham as POWER BOMBS<PB=4>. Agora duas portas brancas se abrem. Primeiro vá pra direita pruma Save Station, e depois, suba as plataformas azuis para a porta em que você entrou.

VENTILATION SHAFT: Primeiro exploda uma grade com uma Power Bomb, e role até o outro lado. Escaneie o ícone - e os Puffers chocam-se contra uma parede, revelando um Energy Tank <ET=11>. Use o half-pipe para subir de volta para a porta. Vá voltando até Ore Processing (a sala do pilar).

ORE PROCESSING:Vire-se para a direita.Há um rotacionador oculto por detritos. Vá até lá, e solte uma Power Bomb para eliminar o entulho. Rode o pilar até encaixar o trilho vermelho, e suba-o. Entre na porta branca.

STORAGE DEPOT B :Pegue o GRAPPLE BEAM! Pronto, tudo que aquela explosão inutilizou voltou...volte uma sala.

ORE PROCESSING: Escaneie aquele "gancho" no teto.

RESEARCH LOG: GRAPPLE POINT

Agora pule na direção dele, e quando a chave de fenda piscar aperte L.O Grapple Beam agarra-se. Agora é pular para a outra plataforma e seguir pela porta.

WASTE DISPOSAL: Entre nesse tanque, e vá dando bomb jumps e rolando até a saída. Porta.

MAIN QUARRY: Após salvar naquela Save Station, rume para a sala depois dos Turrets.

SECURITY ACCESS A:Mate os Shadow Pirates, e veja se um dá em vez de energia ou mísseis, uma esfera amarela que solta fumaça.

RESEARCH LOG: POWER BOMB AMMO

(por sinal, o último RL)Pegue-o.Agora solte uma Power Bomb perto de uma grade (se você escanear, diz que a composição é Bendeziun).Revela-se um caminho para um pente de mísseis<M=160>. Agora, de volta para o elevador.

GREAT TREE HALL:Primeiro vá subindo até encontrar um Spinner, e ative-o para abrir um portão. Suba pelo caminho liberado,e vá subindo as plataformas(matando Bloodflowers e Seedlings necessários) até chegar num pilar com um trilho de Spider Ball em torno dele. Suba até o alto dele, e siga pela porta branca.

LIFE GROVE TUNNEL: Solte uma Power Bomb para abrir um caminho, e vá rolando. Em certo ponto, se encontra a maior rampa em U possível.O que isso lembra? Sim, half-pipes!Vá usando a Boost Ball,primeiro para alcançar a parte alta da pedra. Solte uma bomba para revelar um caminho para um pente de mísseis<M=165>.Depois, vá rolando até a plataforma próxima da saída.

LIFE GROVE: Primeiro caia e pegue o X-RAY VISOR!E ligue-o só para conferir:tem algo atrás dessa parede... Morph Ball,Power Bomb,e as paredes desmoronam.Procure uma poça d'água com uma "tampa". Solte uma bomba nela, e surge um pilar, com algo na base parecendo um...Spinner?Entre nele, gire e revela-se um artefato.

ARTEFATO 7: CHOZO

Agora vá pulando plataformas até chegar numa perto de um"labirinto"de Morph Ball na parede.Entre nele e vá subindo.Quando você chegar na plataforma ao fim, 4 Chozo Ghosts aparecem para te aporrinhar... mas basta ligar o X-Ray Visor e travar a mira que não se perde mais o rastro desses filhos-da-mãe. Após os 4 irem-se, abre-se um buraco no alto de uma plataforma. Vá até ele...e chega-se no lugar antes da queda para o X-Ray. Vá rolando de volta para Great Tree Hall.

GREAT TREE HALL: Primeiro ligue o X-Ray Visor para encontrar uma plataforma invisível. Dela vá para uma porta levemente distante.

GREAT TREE CHAMBER: Pente de mísseis <M=170>.

GREAT TREE HALL: Vê uma porta branca lá embaixo, que você não foi inda?Let's go!

TRANSPORT TUNNEL D: Atravesse essa sala cheia de Seedlings.

TRANSPORT TO CHOZO RUINS SOUTH: Ative o elevador e suba.

CHOZO RUINS

Caso você não saiba onde está, atire na porta branca... e estamos em Reflecting Pool, aquela sala com um half-pipe e um monte de sapos. Salve na Save Station ali perto, e siga para Furnace.

FURNACE: Procure um lugar bem rachado e solte uma Power Bomb.Revela-se um half-pipe.Boost Ball até alcançar um trilho de Spider Ball bem alto. Agora vá atravessando esse caminho íngreme até um pente de mísseis <M=175>. Próxima parada: Ruined Fountain.

RUINED FOUNTAIN: Siga pela única porta que você não abriu. Atravesse Meditation Fountain, e...

MAGMA POOL: Use o Grapple Beam para atravessar sobre a lava. Do outro lado, uma expansão de Power Bomb <PB=5>, e o último Chozo Lore.

CHOZO LORE: NEWBORN

Siga pela porta roxa.

TRAINING CHAMBER ACCESS: Perto do fim dessa sala, tem umas folhas vermelhas na parede. Encolha em bola e role através delas...e encontra-se uma passagem, que conduz a um pente de mísseis <M=180>. Agora rume pela porta.

TRAINING CHAMBER: Após exterminar os Chozo Ghosts,caia no half-pipe e se acelere até um Morph Ball Slot.Ative-o, e rume para o elevador que se liga. Dele, pegue um Spider Ball Track que conduz até um Energy Tank<ET=12>. Ufa. Agora siga por um túnel, e vá rolando evitando todos esses malditos pistões até a porta.

MAIN PLAZA: Vê um Grapple Point nesse GRANDE vão entre você e o pente lá do outro lado? Dê um pulo e agarre nele, e lance-se pra cima do pente<M=185>(precisão, ou você vai ter que fazer o caminho todo de novo). Agora, tome o elevador para Magmoor.

Siga até Triclops Pit.

TRICLOPS PIT: Quando chegar em algumas caixas, ligue o X-Ray Visor. Uma plataforma invisível é revelada. Vá pulando para ela e às próximas, até chegar em frente a um pilar. Super míssil, revela-se um pente de mísseis <M=190>. Agora, siga até o lugar em que se pegou o Artifact of Strength.

WARRIOR SHRINE: Chegue perto da estátua e solte uma Power Bomb. A estátua destrói-se revelando outra expansão de PB <PB=6>. Siga pela única saída possível (um túnel)

SHORE TUNNEL: Solte uma Power Bomb para quebrar as vidraças rachadas. Agora saia da "passarela" e pegue debaixo dela o ICE SPREADER! Destruição congeladora, ou seu dinheiro de volta. Rumemos para Geothermal Core.

GEO THERMAL CORE: Utilizando os Grapple Points, suba pra uma dessas plataformas circulares altas. Vê esse buraco? Entre nele e gire para subir um disco. Agora rume para outra plataforma. Repita o processo. Agora mais uma, que libera um trilho de Spider Ball. Suba-o, e pule para o outro disco, onde há um Morph Ball Slot. Ative-o... e a sala cresce pra cima! Agora comece a rolar num trilho de Spider Ball até um labirinto de SB na parede... após atravessá-lo, abra a porta branca.

PLASMA PROCESSING: Pegue o PLASMA BEAM! Um raio de calor infernal! Rumemos para o 2o transporte de Phendrana.

TRANSPORT TO PHENDRANA DRIFTS SOUTH: Elevador...

PHENDRANA DRIFTS

Primeiro, volte uma sala.

QUARANTINE CAVE: Use-se dos Grapple Points até uma plataforma com um túnel. Rolando...

QUARANTINE MONITOR: Pegue o pente de mísseis <M=195>. Agora vamos tomar o caminho para Phendrana's Edge, com 2 interrupções...

TRANSPORT ACCESS: Atire no gelo com o Plasma Beam, e abre-se o caminho para um Energy Tank <ET=13>.

FROST CAVE: Enganche-se no Glider para alcançar as partes mais altas. De lá atire na estalactite, e ela quebra o gelo lá embaixo. Nade para um pente de mísseis <M=200>.

PHENDRANA'S EDGE: Vá escalando a sala, usando o Grapple Beam e pulos precisos. Em certo ponto, ligue o X-Ray Visor em frente a um monte de neve, e verá uma porta. Solte uma Power Bomb, e siga por essa porta.

STORAGE CAVE: Mais um artefato!

ARTEFATO 11: SPIRIT

De volta á outra sala.

PHENDRANA'S EDGE: Escale a sala até o topo, e siga pela porta.

SECURITY CAVE: Mais uma Power Bomb <PB=7>. Agora rume para as instalações dos Pirates, com uma interrupção naquele lugar entre Observatory e East Tower.

Control Tower: Após fritar os Flying Pirates com o Plasma Beam, suba na torre em cima da porta para East Tower. Vê um gelo? Plasma Beam. Agora, meta um míssil naqueles tanques lá longe. Uma torre cai, revelando um buraco em que a Morph Ball passa... vá por ele para mais um artefato.

ARTEFATO 3: ELDER

Siga até onde pegamos o Gravity Suit.

GRAVITY CHAMBER: Atire no gelo do teto para revelar um Grapple Point, e use-o para balançar até aquela porta alta. Daí, use outro GP para alcançar um pente <M=205>. Agora, rumemos para Phendrana Shorelines.

PHENDRANA SHORELINES: Saindo da Save Station, siga rente á parede direita até ver uma pilar congelado com um pente de mísseis. Plasma Beam... <M=210>, e daí

rume para Chozo Ice Temple.

CHOZO ICE TEMPLE: Lembra da estátua congelada? Atire nela com o Plasma.As mãos brilham. Suba nelas como bola,e um túnel abre-se.Role por ele para outro artefato.

ARTEFATO 9: SUN

Agora, as duas Ice Ruins.

ICE RUINS EAST: Estando sob a plataforma com a porta para Plaza Walkway, olhe pra direita.Gelo. Plasma Beam,e siga pelo caminho revelado para um pente de mísseis<M=215>.

ICE RUINS WEST: Tem um lugar no canto sudoeste dessa sala com um gelo...meta Plasma Beam nele para revelar a última Power Bomb <PB=8>.Agora volte á Magmoor, pelo transporte em que você veio.

MAGMOOR CAVERNS

TRANSPORT TO PHENDRANA DRIFTS SOUTH: Salve e siga para fora.

MAGMOOR WORKSTATION: Tem uma porta aqui que não pegamos ainda, vá por ela.

Workstation Tunnel:Esse entulho se destrói com Power Bomb. Daí, atravesse o túnel.

TRANSPORT TO PHAZON MINES WEST: Ative o elevador e desça.

PHAZON MINES

Siga pela porta.

TRANSPORT ACCESS: Use os Grapple Points para não cair no Phazon e se ferir.

PHAZON PROCESSING CENTER: Depois de arregaçar o Turret,caia até uma plataforma com uma porta. Se houver um Pirate vermelho, escaneie-o.

CREATURE LOG: PLASMA TROOPER

Daí, abra a porta.

MANINTENANCE TUNNEL: Role pelo túnel,em certo ponto soltando uma Power Bomb pra destruir o entulho. Daí, porta.

ELITE CONTROL: Vá seguindo até Elite Research (a sala daquele canhão)

ELITE RESEARCH: Primeiro, caia pro térreo. Vê esse Pirate num tanque?Solte uma Power Bomb...e o monstro desperta! Escaneia.

CREATURE LOG: PHAZON ELITE

E veja na seção Chefes. Após matá-lo, outro artefato!

ARTEFATO 6: WARRIOR

Só teremos mais uma pausa nessa jornada de ficar voltando:

MINE SECURITY STATION: Tem uma parede que revela composição de benzedium.Logo, destrua com Power Bomb. Revela-se um computador, escaneie-o. O campo de força que ignoramos desligou-se. Siga até a porta revelada(enfrentando uns pirates no caminho).

STORAGE DEPOT A: O último combo, FLAMETHROWER! Tá certo que um tiro carregado de Plasma tem tanta força quanto ele, mas é até divertido ver os inimigos chuscando...Voltemos para o Central Dynamo.

CENTRAL DYNAMO: Após salvar, siga pela porta encoberta por benzedium.

QUARANTINE ACCESS A: Há duas opções para essa sala com 4 turrets:

A)rolar pelos túneis subterrâneos ou B)meter um super míssil que destrói os 4 de uma vez. Você decide. Porta. (se você estiver vindo pelo outro lado,pode escanear uma placa que desliga os 4)

METROID QUARANTINE A: Primeiro escaneie o computador com um ícone vermelho,que desliga um campo de força, libertando Metroids e começando o caos (a melhor es-

estratégia se está querendo matá-los é esperar ficarem todos perto de você. Daí, encolha e solte uma Power Bomb... todos explodem-se) Siga até um lugar com uns cogumelos. Ligue o X-Ray Visor, e umas plataformas invisíveis se revelam. Use-as para atravessar o "cânion" de Phazon. Daí vá pulando por plataformas, algumas invisíveis, até chegar numa com um trilho de Spider Ball. Mas antes de começar a rolar, solte uma Power Bomb. Uma parede desmorona. Role, e detone mais uma PB. Aparece um trilho de Spider Ball, escale-o. Lá em cima, ligue o X-Ray, e pule na plataforma invisível que sobe. Logo se alcança um pente de mísseis <M=220>. Após esse desvio, siga pelo primeiro trilho que vimos antes de começarmos as explosões, e dele vá rolando até uma porta branca.

ELEVATOR ACCESS B: Nada nessa sala, além de Phazon e Burrowers. Porta vermelha.

ELEVATOR B: Ative-o, desça nele, e siga pela porta.

FUNGAL HALL ACCESS: Após matar o Pirate, siga até ele. Daí, olhe para um cogumelo à direita. Sob ele há um pente de mísseis. Se você está com muita energia, role até ele <M=225>, e depois siga pela próxima porta.

FUNGAL HALL A: Atravesse essa sala pulando de cogumelo em cogumelo, usando o Grapple Beam no Glider em certo ponto. Cuidado com os Hunter Metroids.

PHAZON MINING TUNNEL: Após destruir as pedras com uma Power Bomb, vá rolando pelo túnel. Em certo ponto, há umas pedras que somem, precisando de uma arrancada com a Boost Ball para atravessá-las. Agora, siga até a porta.

FUNGAL HALL B: Se necessário, mude para o Thermal porque está escuro. Primeiro, siga até o fundo da sala, e solte uma Power Bomb num círculo de cogumelos pequenos para revelar um pente de mísseis <M=230>. Agora vá pulando entre cogumelos, e em certo ponto agarre-se no Glider. Se precisa de mísseis, balance-se e jogue-se para a esquerda para uma porta que esconde uma estação. Se não, basta pular em frente, e seguir pela porta vermelha.

QUARANTINE ACCESS B: Para enxergar os Bombus invisíveis, ligue o X-Ray. Após destruí-los, siga pela porta.

METROID QUARANTINE B: Vá matando os Plasma Troopers, até um trilho de Spider Ball que se deve subir. Ao fim dele, uma plataforma, e outra logo depois. Nessa, tem de se pegar um Grapple Point beeeeeem alto. Para isso, quando o GP tiver em vista, pule e aperte L. Com toda certeza você se agarra e pode aterrissar do outro lado. Escaneie o computador para abrir o campo de força.

Mate os últimos Pirates, e atire no único tanque que está inteiro com um super míssil para um pente <M=235>. Escaneie um computador para o último Pirate Data.

PIRATE DATA: Special Forces

Daí salve na porta vermelha da parte baixa, e depois siga na porta vermelha da parte alta.

ELITE QUARTERS ACCESS: Após matar o Plasma Trooper que aparece, atire com o Plasma no gelo sobre o portão para abri-lo e revelar a porta.

ELITE QUARTERS: Mude para o Scan Visor, e escaneie o Pirate monstruoso no tanque de longe.

CREATURE LOG: OMEGA PIRATE

Agora aproxime-se dele... e desperte-o, começando uma briga feia. Consultar seção Chefes. Ao derrotar Omega Pirate, ele cai sobre Samus, impregnando a Power Suit e gerando a PHAZON SUIT! Não mais machucar-se por causa de radiação!

Salve de novo em Metroid Quarantine B, e volte para Phazon Mining Tunnel.

PHAZON MINING TUNNEL: Em certo ponto, tem uma pedra escondendo um túnel com puro Phazon. Exploda-a, e role por esse túnel, estourando pedras (que infelizmente não quebram com PB, tem de ser bomba normal mesmo) até o artefato.

ARTEFATO 12: NEWBORN

Agora, volte para Elite Quarters.

ELITE QUARTERS: Ative o elevador próximo, e estando na parte alta siga pela porta.

PROCESSING CENTER ACCESS: Pegue o Energy Tank final<ET=14>, e escaneie o ícone para abrir o portão. Siga até a porta.

PHAZON PROCESSING CENTER: Já estivemos aqui. Procure uma plataforma invisível, e pule dela para outra em cima, e daí para uma plataforma na parede. Power Bomb, e pegue o pente de mísseis<M=240>. Daí, faça todo caminho de volta para Chozo Ruins, pois temos de pegar o último artefato.

CHOZO RUINS

HALL OF THE ELDERS: Atire no slot vermelho com o Plasma Beam, e ative-o. Abre-se um caminho sobre a estátua.

ELDER CHAMBER: Pegue o artefato final.

ARTEFATO 10: WORLD

Agora vamos para aquela sala com uma árvore imensa em Tallon Overworld.

TALLON OVERWORLD

ROOT CAVE: Após atravessar um vão com o Grapple Beam, comece a escalar. Em certo ponto, chega-se a uma plataforma invisível (dá para ver porque a chuva pára no nada...). Ligue o X-Ray, e pule nela. Daí vá pulando até chegar na porta vermelha. Primeiro, olhe para esquerda, e pule nas folhas para um pente<M=245>. Abra a porta agora.

ARBOR CHAMBER: O pente final<M=250>! 100%! Agora salve\re carregue na sua nave, e siga para Artifact Site.

ARTIFACT SITE: Após devolver todos os artefatos... Ridley aparece e destrói o pilar central! Escaneie o dragão.

CREATURE LOG: META-RIDLEY

E veja na seção Chefes como combatê-lo. Após vencê-lo, o antigo pilar central vira uma luz azul. Entre nela para ser transportado.

IMPACT CRATER

CRATER ENTRY POINT: Salve, e siga pela porta vermelha.

CRATER TUNNEL A: Escaneie esse animal que vem em bando.

CREATURE LOG: LUMIGEK

E vá pulando até a porta.

PHAZON CORE: Outra variedade de Metroid?

CREATURE LOG: FISSION METROID

E essa é chata: depois que você atira bastante, o FM se divide em 2 Metroids, com duas fraquezas diferentes, e assim tem que destruir os dois... e não bastasse tudo, eles vêm de "geração espontânea" (ou seja, surgem do nada). É melhor esquivar-se - e se for preciso, combata-os apenas quando forem muitos, e com uma Power Bomb. Vá escalando essa sala, pulando de plataforma em plataforma (MUITO frustrante!), e siga pela segunda porta vermelha que você vir (a primeira é uma estação de mísseis).

CRATER TUNNEL B: Atravesse essa sala por meio dos trilhos de Spider Ball.

PHAZON INFUSION CHAMBER: Que coisa estranha... e o pior: assim que você aproxima ela desperta e começa a escavar. Ligue o Scan Visor e siga-a.

SUBCHAMBER ONE: Agora você pode escanear a besta-mor (e besta-título) do jogo.

CREATURE LOG: METROID PRIME

E consulte a seção Chefes. A batalha transcorre por 4 Subchambers... até mudar a localização.

METROID PRIME LAIR: Ocorre uma mutação que merece ser escaneada...

CREATURE LOG: METROID PRIME (CORE)

Novamente, seção Chefes. Após vencê-lo...Parabéns! Zeramos Metroid Prime! Comemore assistindo um dos três finais possíveis.

=====
6-CHEFES
=====

Space Pirate Frigate, Reactor Core: PARASITE QUEEN

Trave a mira nela, e vá andando\pulando de lado. Quando esse campo de força azul não cobrir a boca de Parasite Queen, meta um míssil ou Charge Beam nela. Pule para evitar esse raio verde que ela cospe.

Chozo Ruins, Totem Hive: HIVE MECHA

Lembre-se de duas coisas durante a luta: não caia n'água, e esquive-se. Enfim, vá atirando nos Ram War Wasps, (pule para evitar quando ele avançar), dando voltas se necessário. Quando matar todos, volte-se para a estrutura mecânica, que pisca vermelho, e meta tiro! Repita o processo mais duas vezes.

Chozo Ruins, Ruined Shrine: PLATED BEETLE

Trave a mira nele, e quando ele avançar, dê uma volta nele (apertando o botão B enquanto anda para os lados). Meta míssil no traseiro vermelho do besourão, com dois ele já era.

Só uma última nota: á medida que você explora Tallon IV, ao voltar para Main Plaza em CR, alguns desses besouros assassinos aparecem no lugar de Beetles normais.

Chozo Ruins, Burn Dome: INCINERATOR DRONE

Para evitar as chamas, pule para os lados enquanto travado, abaixe em Morph Ball ou pule por cima. Atire nas vespas que o incinerador solta (especialmente para recuperar energia) pra não atrapalhar. Quando a parte vermelha emergir, meta bala ou míssil nela. Lembre-se que são 3 coisas ao mesmo tempo, então não vacile...

Chozo Ruins, Sunchamber: FLAAHGRA

Essa vai ser frustrante. Primeiro, atire na partes baixa do espelho que está caído enquanto esquiva dos ataques. Flaahgra desmaia. Role pelo túnel desocupado e solte uma bomba. Ela se fere. Mas aí dois espelhos descem, revivendo-a. Vá repetindo o processo de atirar nos espelhos, atirando em Flaahgra para imobilizá-la e evitar que ela desça os espelhos de novo (e te ataque também). Daí, de novo role para soltar uma bomba. Daí tem de se repetir com 3 espelhos e 4 espelhos.

Phendrana Drifts, Chapel of the Elders: SHEEGOTH

Há dois métodos: virar Morph Ball, entrar debaixo do bicho e meter bomba, e soltar mísseis na boca do animal. Só não use raios porque ele absorve. Nota: Igual ao Plated Beetle, á medida que você explora o planeta, geralmente quando você volta para PD, aparecem uns Sheegoths em lugares onde você encontraria Baby Sheegoths.

Phendrana Drifts, Quarantine Cave: THARDUS

Primeiro, com o Thermal Visor, procure a rocha que brilha, e atire nela até conseguir ver o Phazon no visor normal (mísseis\SM são o melhor jeito). Daí, atire nesse "núcleo" até arrasar essa pedra. No meio-tempo, evite quando Thardus sai rolando pra cima de você, esquive-se do tiro de gelo (se te atingir, aperte B rapidamente para quebrar) e esquive-se\dispare nas pedras que ele levanta e atira (dão mísseis ou energia). Após destruir a pedra, outra passa a brilhar. Repita o processo até matá-lo.

Chozo Ruins (muitos lugares): CHOZO GHOST

Para não perder o rastro desses filhos-da-mãe, usar o X-Ray Visor (Thermal funciona também, embora menos eficaz) e travar a mira neles é muito efetivo. Vá metendo tiro (de preferência carregado) de Power Beam e Super Míssil no bicho, seguindo-o bicho quando se mover, e esquivando-se do ataque elétrico que te inutiliza temporariamente.

Phazon Mines (três lugares): ELITE PIRATE

Quando ele não estiver absorvendo energia (luz amarela nas mãos), atire super mísseis, 2 já matam. Pule para evitar a descarga elétrica que ele solta.

Phazon Mines, Elite Research: PHAZON ELITE

Após libertá-lo com uma Power Bomb, mate ele como vc faria com um Elite Pirate (tirando que são 3 Super Mísseis em vez de 2).

Phazon Mines, Omega Headquarters: OMEGA PIRATE

A batalha mais difícil, ou a segunda, considerando que a 2ª próxima tbm é feia. Trave a mira num dos quatro escudos de Phazon (nos joelhos e cotovelos), e meta A) Super mísseis ou B) tiros carregados de Charge\Plasma Beam (não faça quando ele usar o "absorvedor de energia" amarelo). Encolher aos pés dele e meter Power Bomb também funciona em algumas versões do jogo (mas não na minha, embora seja eficaz pra paralisá-lo e fugir...). Ao mesmo tempo, evite os ataques do animal e pisar no Phazon. Quando os 4 escudos forem-se, ele agacha-se, fica invisível e chama 2 ou 3 Pirates do tipo "Raio". Mate-os com os combos para acelerar (tá certo que o Wave Pirate demora, mas é um detalhe), e ligue o X-Ray Visor. Procure em qual poça de Phazon localiza-se Omega Pirate, e meta super míssil! Então, ele se reconstrói e volta. Vá repetindo até matar.

Tallon Overworld, Artifact Site: META-RIDLEY

Trava a mira nele. Quando Meta-Ridley voar mais próximo, super míssil, ou wave\plasma carregado. Mas não tente atirar nele quando estiver voando em círculos e soltando bombas, nenhuma arma o alcança. Também tente atacá-lo quando Ridley aterrissa e tenta um ataque físico (porém dê um pulo duplo na hora que ele se aproxima do chão, senão na hora que ele pousa você se fere). Em certo ponto, Ridley se fere demais, perde as asas e passa a atuar em terra. Primeiro, esquive-se quando ele investir, e pule quando der uma chicotada com o rabo. Quando Ridley levantar para cuspir fogo, atire na boca dele e solte um super míssil no peito, ou simplesmente atire com o Wavebuster na boca (mata mais rápido/fácil, mas exige uma reserva grande de mísseis; no Hard, os 250 podem se esgotar).

Impact Crater, Phazon Infusion Chamber: METROID PRIME

O básico da luta é: 1) Só a cabeça é vulnerável e 2) Use o raio da cor pedida (de preferência carregado e/ou combos, exceto Flamethrower - se bem que quando MP se mexe, é meio difícil de atingir com o combo). De resto, é esquivar dos diversos

ataques á distância, atirar numa bola que Metroid Prime solta (para conseguir energia e mísseis extras), e encolher-se em bola e ir rolando quando ele avançar (cuidado com a cauda e as pernas dele enquanto faz isso).

Caso queira saber, a luta dura 3 escavações dele pra mais fundo. Na 4a... bem, o bicho sai da casca!

Impact Crater, Metroid Prime Lair: METROID PRIME (NÚCLEO)

Até que parece um Metroid mesmo... bem, vá pulando pra evitar a onda de energia. Quando ele ficar invisível, solta uma poça de Phazon. Suba nela e Samus entra em Hyper Mode, podendo soltar o Phazon Beam, única coisa que fere Metroid Prime. Para conseguir enxergá-lo e assim atirar, precisa-se trocar o visor. Às vezes ele se deixa ver com o X-Ray, às vezes no Thermal, e às vezes no normal mesmo. Quando puder vê-lo, trave a mira e meta tiro (o Phazon Beam não carrega, então é disparo-pós-disparo mesmo). Após um tempo, a poça de Phazon some, e tem de se esperar outra ser solta... se por um acaso MP chamar uns Metroids\Hunter Metroids\Fission Metroids, Power Bomb e/ou combo de mísseis para facilitar tua vida. Vá atirando até matá-lo.

=====

7-ITENS

=====

Raios

*Power Beam: Padrão (amarelo).

*Charge Beam: Carrega o tiro para deixá-lo mais forte, e atrai itens. Conseguído em Chozo Ruins.

*Wave Beam: Tiro elétrico (roxo). Conseguído em Phendrana Drifts.

*Ice Beam: Tiro de gelo (branco), geralmente 1 tiro congela, e atirar um míssil depois destroça. Conseguído em Chozo Ruins.

*Plasma Beam: Tiro de fogo (vermelho). Conseguído em Magmoor.

*Phazon Beam: Raio de Phazon, só usado na 2a parte do combate c/ Metroid Prime. Conseguído na batalha com Omega Pirate (Phazon Mines).

Armas

*Bomba: Usada em Morph Ball, limite de 3. Conseguída em Chozo Ruins.

*Mísseis: Explosivos básicos. Os primeiros estão em Chozo Ruins. Há 50 pentes com 5 (total=250). Podem combinados com raios (ver mais abaixo)

*Power Bomb: Destrói tudo em certo raio. As primeiras estão em Phendrana Drifts. Há 4 pentes de 1 (total=8).

Combos de mísseis

*Super Mísseis: Mísseis+Power Beam, gasta 5. Conseguído em Phendrana Drifts.

*Wavebuster: Mísseis+Wave Beam, gasta 10 e continua gastando até soltar o Y. Geralmente imobiliza o inimigo. Conseguído em Chozo Ruins.

*Ice Spreader: Mísseis+Ice Beam, gasta 10. Quase sempre congela. Conseguído em Magmoor.

*Flamethrower: Mísseis+Plasma Beam, gasta 10 e continua a gastar até soltar Y. Conseguído em Phazon Mines.

Armaduras

*Power Suit: Amarela, padrão.

*Varia Suit: Laranja, resiste a calor. Conseguída em Chozo Ruins.

*Gravity Suit: Roxa, resiste a lava e permite movimentação livre em água.
Conseguída em Phendrana Drifts.

*Phazon Suit: Resiste a Phazon. Conseguída na batalha com Omega Pirate (Phazon Mines).

Visores

*Combat Visor: Padrão.

*Scan Visor: Escaneia itens. Vem "de fábrica".

*Thermal Visor: Enxerga calor(geralmente até através de paredes).Conseguído em Phendrana Drifts.

*X-Ray Visor: Enxerga invisibilidade e segredos.Conseguído em Tallon Overworld.

Morph Ball & CIA.

*Morph Ball: Permite encolher em bola. Conseguída em Chozo Ruins.

*Boost Ball: Morph Ball acelera,permite subir aquelas rampas"half-pipe"e ativar spinners. Conseguída em Phendrana Drifts.

*Spider Ball: Permite rolar em trilhos magnéticos.Conseguído em Phendrana Drifts.

Outros

*Energy Tank: Aumenta sua saúde em 100. Há 12.

*Space Jump: Libera um pulo duplo. Conseguída em Norfair.

*Grapple Beam:Agarra em ganchos,e pega itens.Conseguído em Phazon Mines.

===== 8-ARTEFATOS

=====
Para entrar na cratera em que o meteoro Phazon caiu,Samus precisa de 12 artefatos Chozo. O altar dos artefatos dá pistas quando você escaneia (uma palavra aparece "negritada").

1-Artifact of Truth

*Tallon Overworld, Artifact Temple

Assim que você chegar no Artifat Temple,esse artefato está lá no meio de todas as estátuas.Para chegar nele,precisa-se do Missile Launcher(por causa da porta antes do AT).

2.Artifact of Strength

*Magmoor Caverns, Warrior Shrine (Monitor Station)

Vindo do elevador de Phendrana,vá escalando o prédio até achar um Spinner. Encolha-se e vá girando,e uma ponte desce.Suba nela,e lá pelo final,pulo-duplo para alcançar a plataforma. Esta leva a uma sala com uma estátua Chozo, brandindo o artefato.

3.Artifact of Elder

*Phendrana Drifts, Control Tower

Vá para aquele lugar com os primeiros Flying Pirates,mate-os, e vá para a torre mais longe do Observatory.Exploda as caixas,e veja pela janela partes congeladas em uma cerca. Plasma Beam nelas... e uma torre cai, revelando um buraco de Morph Ball. Vá até ele, e vá rolando para alcançar o artefato.

4.Artifact of Wild

* Chozo Ruins, Sunchamber

Volte para onde se matou Flaahgra(por um caminho alternativo),ver no guia. Mate os 3 Chozo Ghosts, e o artefato surge no lugar onde estaria o "defunto".

5.Artifact of Lifegiver

*Chozo Ruins, Tower Chamber

Após conseguir a Gravity Suit, vá para a torre onde se consegue o Wavebuster, entre na água, e atravesse o túnel submerso. Do outro lado,atire na porta do teto e pegue o artefato.

6.Artifact of Warrior

*Phazon Mines, Elite Research

COM uma Power Bomb, liberte Phazon Elite, e mate-o para conseguir o artefato.

7.Artifact of Chozo

*Tallon Overworld, Life Grove

No lugar onde se consegue o X-Ray Visor,procure uma pequena tampa metálica n'água. Exploda-o, e sobe uma plataforma com um Spinner. Entre nele, e gire-o para revelar o artefato.

8.Artifact of Nature

*Magmoor Caverns, Lava Lake

No caminho mais perto do elevador para Chozo Ruins,meta um super-míssil num grande pilar para revelar o artefato. O X-Ray Visor pode ajudar.

9.Artifact of Sun

*Phendrana Drifts, Chozo Ice Temple

Atire com o Plasma Beam na estátua com as mãos congeladas, e suba nas mesmas estando em bola. Abre-se uma passagem, sob a estátua, role por ela para pegar o artefato.

10.Artifact of World

*Chozo Ruins, Elder Chamber

Após atirar no Slot vermelho com o Plasma Beam(Hall of the Elders),solte uma bomba nele e abre-se um caminho para o artefato na estátua lá embaixo.

11.Artifact of Spirit

*Phendrana Drifts, Storage Cave

Escale mais ou menos 2\3 de Phendrana's Edge, de preferência com o X-Ray Visor ligado para perceber a porta escondida. Para abrir o caminho para ela, Power Bomb.O pior não é a altura que tem de se escalar e descobrir onde é... é essa música irritante.

12.Artifact of Newborn

*Phazon Mines, Phazon Mining Tunnel

É aquele túnel percorrido como Morph Ball, que é melhor visitar após vencer Omega Pirate. Quando você vir uma área coberta em Phazon bloqueada por uma parede, exploda-a! Role pelo novo túnel até achar o artefato.

=====

9-SCANS

=====

Para conseguir 100%, precisa-se de escanear tudo! Um total de "apenas" 135

(sem contar os artefatos, cobertos na seção acima), divididos em 4 categorias (Research, Creatures, Pirate Log e Chozo Lore). Os dois últimos são encontrados em lugares específicos, e 19 criaturas são únicas, ver mais abaixo.

Pirate Data

Excluindo o número 4, são achados em computadores dos Space Pirates.

- 01) Metroid Prime: Phazon Mines - Elite Control
- 02) Mining Status: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 03) Artifact Site: Tallon Overworld - Temple Security Station
- 04) Special Forces: Phazon Mines - Metroid Quarantine B
- 05) Metroid Forces: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 06) Chozo Studies: Phazon Mines - Elite Control
- 07) Fall of Zebes: Space Pirate Frigate-Biohazard Containment (se perder, foi-se!)
- 08) Prime Mutations: Phazon Mines - Elite Control
- 09) Security Breaches: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 10) Phazon Analysis: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 11) Omega Pirate: Phazon Mines - Omega Research
- 12) Contact: Phendrana Drifts - Observatory
- 13) Chozo Ghosts: Phazon Mines - Elite Control
- 14) Prime Breach: Phazon Mines - Elite Control
- 15) Parasite Larva: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 16) Meta Ridley: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 17) Phazon Program: Phendrana Drifts - Observatory
- 18) Metroid Morphology: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 19) Chozo Artifacts: Phazon Mines - Elite Control
- 20) Phazon Infusion: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 21) Metroid Studies: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 22) The Hunter: Phazon Mines - Elite Control
- 23) Elite Pirates: Phazon Mines - Elite Research
- 24) Glacial Wastes: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 25) Hunter Weapons: Phazon Mines - Elite Control (se você sabe inglês, lê esse que é engraçado)

Chozo Lore

Encontrados no que parecem ser poças d'água na parede, com hieróglifos escritos.

- 01) Infestation: Chozo Ruins - Crossway
- 02) Binding: Tallon Overworld - Artifact Temple
- 03) Cradle: Chozo Ruins - Furnace
- 04) Beginnings: Chozo Ruins - Vault
- 05) Cipher: Phendrana Drifts - Ice Ruins West
- 06) Worm: Chozo Ruins - Crossway
- 07) Fountain: Chozo Ruins - Ruins Entrance
- 08) Exodus: Chozo Ruins - Ruined Nursery
- 09) Hatchling's Shell: Chozo Ruins - Crossway
- 10) Hatchling: Chozo Ruins - Ruined Fountain
- 11) Meteor Strike: Chozo Ruins - Watery Hall
- 12) Contain: Chozo Ruins - Sun Tower
- 13) The Turned: Phendrana Drifts - Phendrana Canyon
- 14) Hope: Chozo Ruins - Hall of Elders
- 15) Statuary: Tallon Overworld - Artifact Temple
- 16) Newborn: Chozo Ruins - Magma Pool

Creatures

19 são únicos, ler abaixo.

01. Parasite*
02. Auto Turret

03. Zoomer
04. Geemer
05. Sap Sac
06. Bloodflower
07. Seedling
08. Scarab
09. Beetle
10. Plated Beetle
11. War Wasp
12. Ram War Wasp*
13. Barbed War Wasp*
14. Hive
15. Eyon
16. Plazmite
17. Shriekbat
18. Tangle Weed
19. Venom Weed
20. Blastcap
21. Reaper Vine
22. Stone Toad
23. Plated Parasite
24. Oculus
25. Plated Puffer
26. Hive Mecha*
27. Incinerator Drone*
28. Chozo Ghost
29. Grizby
30. Burrower
31. Puffer
32. Triclops
33. Magmoor
34. Puddle Spore
35. Crystallite
36. Ice Parasite*
37. Ice Shriekbat*
38. Pulse Bombu
39. Scatter Bombu
40. Ice Burrower*
41. Ice Beetle
42. Flickerbat
43. Jelzap
44. Baby Sheegoth
45. Sheegoth
46. Sentry Drone
47. Space Pirate
48. Shadow Pirate
49. Flying Pirate
50. Aqua Sac
51. Tallon Crab
52. Aqua Reaper
53. Aqua Drone*
54. Aqua Pirate
55. Mega Turret
56. Glider
57. Power Trooper
58. Wave Trooper
59. Ice Trooper
60. Plasma Trooper
61. Elite Pirate*
62. Phazon Elite*

63. Metroid
64. Hunter Metroid
65. Fission Metroid
66. Lumigek
67. Parasite Queen*
68. Flaahgra*
69. Flaahgra's Tentacle*
70. Thardus*
71. Omega Pirate*
72. Meta Ridley*
73. Metroid Prime*
74. Metroid Prime*

*- listados por ordem de aparição:

- 01) Parasite Queen: Todos os chefes só se dá para ver uma vez, então escaneie.
- 02) Parasite: Aquela praga nos túneis da nave do começo, ou seja, não aparecem outra vez.
- 03) Hive Mecha e Ram War Wasps: Não bastasse o desafio que essa luta é, os dois "participantes" são únicos. O Hive Mecha, por sinal, está sob a água (a parte vermelha em que você atira não serve).
- 04) Barbed War Wasp e Incinerator Drones: Assim como o caso acima, são únicos.
- 05) Flaagrah e Flaagrah Tentacles: Esse aí também é um caso de chefe "vacilou, PERDEU!", e ainda tem que escanear duas partes dessa planta mutante (os tentáculos são os que encobrem os túneis em que se rola).
- 06) Ice Burrower: No comecinho de Phendrana (uma caverna em Phendrana Shorelines), são similares aos Burrowers, mas escavam sob o gelo e cospem gosma em vez de pedra. Mais tarde são substituídos por Security Drones.
(No Hard, dá pra achar em mais lugares de Phendrana)
- 07) Ice Shriekbat: Depois da primeira estalactite (Ice Ruins West), tem uma caverna à esquerda. Se já tem o Space Jump, pule até ela com o Scan Visor ligado. Uns Ice Shriekbats, aquele morcego kamikaze, vão tentar se atirar em você se chegar perto, ou seja, escaneie RÁPIDO enquanto eles estão no teto! (também pode-se encontrar em outras salas no Hard)
- 08) Ice Parasite: Depois das Space Jump Boots, se entra no Chozo Ice Temple. Há duas espécies subindo pelas paredes, uma é comum (Crystallite), a outra não... ainda por cima, essa incomum some após pegar o Wave Beam.
(também mais fácil de achar no Hard)
- 09) Thardus: Chefe de Phendrana Drifts. Ou seja, uma única vez.
- 10) Aqua Drone: Depois de conseguir o Gravity Suit, vigie a nave pirata submersa por Aqua Security Drones, pois só aparecem na sua primeira viagem.
- 11) Elite Pirate: Há apenas 3, então é bom escanear ao menos um (de preferência quando eles estão parados).
- 12) Phazon Elite: Depois de conseguir as Power Bombs, libere esse animal no começo de Phazon Mines (ele dá um artefato ao se derrotar). Ele parece o Omega Pirate, mas é separado.
- 13) Omega Pirate: Por favor, escaneie esse antes dele despertar, porque essa é a pior (ou 2ª pior) batalha... e é chefe, portanto aparece só uma vez.

14) Meta Ridley: Chefe, portanto único.

15) Metroid Prime: Sabe, se o logbook tá incompleto, você pode deixar passar, senão, escaneia as duas formas.

16) Metroid Prime: Sendo redundante, não esquece de escanear a segunda forma.

Research

A maioria você encontra mundo afora... excluindo os com observação.

01. Small Energy

02. Large Energy

03. Ultra Energy

04. Small Missile Ammo

05. Medium Missile Ammo

06. Large Missile Ammo

07. Power Bomb Ammo

08. Save Station

09. Map Station (depois que vc pega o mapa, foi-se! Ou seja, escaneie antes)

10. Missile Station

11. Morph Ball Slot

12. Spinner

13. Spider Ball Track

14. Grapple Point

15. Gunship (a sua nave.Faz favor, escaneia assim que chegar em Tallon IV)

16. Missile Door Lock (travas em portas que precisam de mísseis; depois que você atirar, foi-se...)

17. Locked Door (a mais fácil é em Energy Core Room)

18. Stalactite (Aula de geologia... pedras pontudas que saem do teto. As que saem do chão são chamadas estalagmites. Encontradas em Phendrana e Magmoor, com um míssil elas quebram)

19. Zebes (holograma em Observatory, Phendrana Drifts)

20. Tallon IV (holograma em Observatory, Phendrana Drifts)

=====

10-EXTRAS

=====

É impressionante como eles fazem um jogo grande,detalhado e estável e ainda põem uns extras num disquinho de 1.5 giga...

FINAIS: Ao contrário dos Metroids anteriores, o final é determinado pela % de itens ao invés do tempo.

*>75%: Metroid Prime arranca a Phazon Suit de Samus enquanto morre. A caçadora chama sua nave enquanto o Artifact Site vai sendo explodido.Ela monta na nave na hora da destruição total,baixa o capacete...e corta!Rolam os créditos.

Samus zarpa e Tallon IV, e mostra-se a tela de congratulações e porcentagem.

*75-99%: Em adição acima, dá para ver o rosto de Samus.

*100%: Na tela de congratulações,Samus não tem capacete e após os créditos, aparece uma pequena cena com Metroid Prime e o Phazon Suit.

HARD MODE: Vença o jogo no normal.Muita sorte p/ tentar zerar...pois aumentam os tiros até as coisas morrerem, e os inimigos em algumas salas. É sofrido.

GALERIAS DE ARTE: Desenhos de produção. Para abrir:

Image Gallery 1: Consiga 50% do log book.

Image Gallery 2: Consiga 100% do log book.

Image Gallery 3: Vença no hard mode.

Image Gallery 4: Vença com 100% de itens.

CONEXÃO COM METROID FUSION: Se você tem um GBA,um cabo link e o jogo Metroid Fusion (que é altamente recomendável, por sinal), pode abrir dois extras:

*Zerando Prime, pode-se usar a Fusion Suit que Samus veste em Fusion em Prime.
*Zerando Fusion, pode-se jogar o Metroid original no GameCube, salvando no Memory Card (esse jogo até que presta... mas eu recomendo baixar um mapa se você resolver se aventurar por ele).

=====
11-INFORMAÇÕES LEGAIS
=====

Este documento foi criado por igordebraga (igordebraga@bol.com.br) e deve ser pedida permissão do mesmo para ser publicado fora do GameFAQs.
Fazer o link diretamente é permitido. Esse texto não deve ser comercializado.

Metroid & nomes são marcas registradas da Nintendo.

1a versão:05\01\2007

2a versão:01\01\2009
=====

"Ao meu parecer, capitão, essa missão é um desperdício de preciosos recursos militares. (...) O que eu quero dizer é, se você me botasse com esse rifle em qualquer lugar á 1 milha de Adolf Hitler, com a linha de mira limpa...empacotem as coisas rapazes! A guerra acabou."

Soldado Daniel Jackson, O Resgate do Soldado Ryan