

1. Log Book: todo debe ser escaneado para que pueda estar aquí.

*Pirate Data

- 1) Metroid Prime: Phazon Mines - Elite Control
- 2) Mining Status: Phendrana Drifts - Research Lab Hydra
- 3) Artifact Site: Tallon Overworld - Temple Security Station
- 4) Special Forces: Phazon Mines - Metroid Quarantine B
- 5) Metroid Forces: Phendrana drifts - Research Lab Aether
- 6) Chozo Studies: Phazon Mines - Elite Control
- 7) Fall of Zebes: Space Pirate Frigate - Biohazard Containment
- 8) Prime Mutations: Phazon Mines - Elite Control
- 9) 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

*Chozo Lore.

- 1) Infestation: Chozo Ruins - Crossway
- 2) Binding: Tallon Overworld - Artifact Temple
- 3) Cradle: Chozo Ruins - Furnace
- 4) Beginnings: Chozo Ruins - Vault
- 5) Cipher: Phendrana Drifts - Ice Ruins West
- 6) Worm: Chozo Ruins - Crossway
- 7) Fountain: Chozo Ruins - Ruins Entrance
- 8) Exodus: Chozo Ruins - Ruined Nursery
- 9) 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

* Research

- 1) Save Station: encontrada en varios lugares, escanéala.
- 2) Missile Door Lock: se encuentran mucho en Chozo Ruins, pero escanéala en Main Plaza.
- 3) Map Station: Sigue a los parásitos en SPACE PIRATE FRIGATE STATION y escanea la estación.
- 4) Spinner: Se usa para activar ciertas cosas, encontrada en Monitor Sation o Ruined Courtyard de Phendrana Drifts
- 5) Missile Ammo: Munición del Missile Launcher
- 6) Large Energy: Energía de color rojo que recupera 20 unidades.
- 7) Small Energy: Energía de color morado que recupera 10 unidades.
- 8) Stalactite: Escanéala en el techo, antes de derribarla del techo con un

misil, usada mucho en Phendrana Drifts.

9) Missile Station: Sólo hay 3 en el juego: Hall of the Elders, Phazon Mines e Impact Crater.

10) Spider Ball Track: cuando tengas Spider Ball, escanea la barra de color amarillo.

11) Power Bomb Ammo: Cuando tengas Power Bomb, escanea su munición.

12) Grapple Point: cuando tengas el GRAPPLE BEAM, escanea el punto de apoyo.

13) Zebes: en el observatorio de Phendrana Drifts, escanea los planetas.

14) Ultra Energy: energía de color amarillo que recupera 1 tanque, generalmente aparece al eliminar a enemigos difíciles o jefes.

15) Morph Ball Slot: Es donde tienes que poner una bomba para activar algo.

16) Tallon IV: lo mismo para Zebes.

17) Locked Door: Puerta que tiene un asterisco gigante y azul bloqueando ataques, usada generalmente cuando hay jefes.

18) Gunship: es la nave de nuestra heroína.

* Creatures.

1) **Parasite Queen: Space Station

2) **Parasite: Space Station, Subventilation Shaft Section A

3) Beetle: Tallon Overworld, Canyon Cavern

4) Auto Turrets: Space Station

5) Sap Sac: Tallon Overworld, Tallon Canyon

6) Zoomer: Tallon Overworld, Tallon Canyon

7) Geemer: Tallon Overworld, Tallon Canyon

8) Bloodflower: Tallon Overworld, Root Tunnel

9) Hive: Chozo Ruins, Main Plaza

10) Scarabs: Chozo Ruins, Nursery Access

11) Eyon: Chozo Ruins, Eyon Tunnel

12) War Wasp: Chozo Ruins, Ruined Nursery

13) Blastcap: Chozo Ruins, Ruined Gallery

14) Tangle Weed: Chozo Ruins, Ruined Gallery

15) Plazmite: Chozo Ruins, Totem Access

16) **Hive Mecha: Chozo Ruins, Hive Totem

17) **Ram War Wasp: Chozo Ruins, Hive Totem

18) Plated Beetle: Chozo Ruins, Ruined Shrine

19) Shriekbats: Chozo Ruins, Arebortum Access

20) **Incinerator Drone: Chozo Ruins, Burn Dome

21) **Barbed War Wasp: Chozo Ruins, Burn Dome

22) **Flaahgra: Chozo Ruins, Sunchamber

23) **Flaahgra Tentacle: Chozo Ruins, Sunchamber

24) Oculus: Chozo Ruins, Sun Tower

25) Grizby: Magmoor Caverns, Burning Trail

26) Burrower: Magmoor Caverns, Lake Tunnel

27) Magmoor: Magmoor Caverns, Lava Lake

28) Puffer: Magmoor Caverns, Lava Lake

29) Triclops: Magmoor Caverns, Pit Tunnel

30) Flickerbat: Phendrana Drifts, Phendrana Shorelines

31) Crystallite: Phendrana Drifts, Phendrana Shorelines

32) Scatter Bombu: Phendrana Drifts, Ice Ruins Access

33) Baby Sheegoth: Phendrana Drifts, Ice Ruins East

34) Ice Burrower: Phendrana Drifts, Plaza Walkway

35) Pulse Bombu: Phendrana Drifts, Ruins Entryway

36) Seedling: Tallon Overworld, Temple Hall

37) Ice Parasite: Phendrana Drifts, Chozo Ice Temple

38) Sheegoth: Phendrana Drifts, Chapel of Elders (boss) or Ice Ruins West

39) **Ice Shirekbats: Phendrana Drifts, Ice Ruins West

40) Shadow Pirate: Phendrana Drifts, Research Entrance/Core

41) Space Pirate: Phendrana Drifts, Research Entrance

42) Flying Pirate: Phendrana Drifts, Control Tower

- 43) Metroid: Phendrana Drifts, Research Lab Aether
- 44) Ice Beetle: Phendrana Drifts, Frost Cave Access
- 45) Sentry Drone: Phendrana Drifts, Research Core Access
- 46) **Thardus: Phendrana Drifts, Quarantine Cave
- 47) Puddle Spore: Magmoor Caverns, South Core Tunnel
- 48) Plated Parasite: Chozo Ruins, Furnace
- 49) Chozo Ghost: Chozo Ruins, Hall of the Elders
- 50) Hunter Metroid: Phendrana Drifts, Hunter Cave
- 51) Glider: Phendrana Drifts, Frost Cave
- 52) Jelzap: Phendrana Drifts, Phendrana's Edge
- 53) Aqua Reaper: Phendrana Drifts, Gravity Chamber
- 54) Tallon Crab: Tallon Overworld, Main Ventilation Shaft Section A
- 55) Aqua Pirate: Tallon Overworld, Reactor Core
- 56) Aqua Drone: Tallon Overworld, Biohazard Containment
- 57) Aqua Sac: Tallon Overworld, Connection Elevator to Deck Beta
- 58) Mega Turret: Phazon Mines, Security Access A
- 59) Wave Trooper: Phazon Mines, Mine Security Station
- 60) Power Trooper: Phazon Mines, Elite Research
- 61) Elite Pirate: Phazon Mines, Elite Control
- 62) Ice Trooper: Phazon Mines, Elite Control
- 63) Plated Puffer: Chozo Ruins, Tower of Light
- 64) Plasma Trooper: Phazon Mines, Phazon Processing Center
- 65) **Phazon Elite: Phazon Mines, Elite Research
- 66) **Meta Ridley: Tallon Overworld, Artifact Site
- 67) Lumigek: Impact Crater, Crater Tunnel A
- 68) Fission Metroid: Impact Crater, Phazon Core
- 69) **Metroid Prime (Shell): Impact Crater
- 70) **Metroid Prime (Core): Impact Crater
- 71) **Omega Pirate: Phazon Mines, Elite Quarters
- 72) Reaper Vine: Chozo Ruins, Watery Hall
- 73) Stone Toad: Chozo Ruins, Reflecting Pool
- 74) Venom Weed: Tallon Overworld, Overgrown Cavern

Las criaturas marcadas con ** significan que si no las escaneas cuando las ves, no las podrás conseguir después.

2. Chozo Artifacts

- ARTIFACT OF TRUTH: (Tallon Overworld- Artifact Chamber) debes tener al menos un Misil. Pasa por la puerta cercana a la cascada de Landing Site hasta llegar al Artifact Chamber, donde encontrarás el artefacto.

- ARTIFACT OF STRENGTH: (Magmoor Caverns- Warrior Shrine) debes tener las Space Boots. En Monitor Station, salta a la cima y usa el Boost Ball en el mecanismo para extender el puente. Salta hacia la puerta más alta.

- ARTIFACT OF NATURE: (Magmoor Caverns- Lava Lake) Necesitas al menos un súper misil. Rompe el pilar en el centro de la habitación con el impacto de un súper misil.

- ARTIFACT OF WILD: (Chozo Ruins- Sunchamber) Debes tener la Spider Ball. Regresa a Sun Tower y encuentra las cuatro RUNES, dos de ellas se encuentran en los 2 pilares y las faltantes detrás de las paredes de CORDITE que pueden destruirse con súper misiles. Sube por el camino con la Spider Ball y salta con las bombas para llegar a la cima. Derrota a los Chozo Ghosts y reclama el premio.

- ARTIFACT OF LIFEGIVER: (Chozo Ruins- Tower Chamber) Primero obtén el Gravity Suit. De Ruined Shrine, llega a Tower of Light. Sumérgete en el agua y camina hacia Tower Chamber.

- ARTIFACT OF CHOZO: (Tallon Overworld- Life Grove) Inútil intentarlo sin Power Bombs. En el agua, usa una bomba en el drenaje para que salga un pilar y

gira hacia el hoyo de abajo. Usa el mecanismo para girar la plataforma, el cual levantará lo que buscas.

· ARTIFACT OF WARRIOR: (Phazon Mines- Elite Research) Antes necesitas las Power Bombs. Detona una de éstas junto al contenedor y elimina al Phazon Elite. Al vencerlo, saldrá el artefacto.

· ARTIFACT OF SUN: (Phendrana Drifts- Chozo Ice Temple) Debes tener el Plasma Beam. En lo más alto del cuarto, dispara a las manos de la estatua del Chozo para abrir un pasaje. El artefacto estará adentro.

· ARTIFACT OF ELDER: (Phendrana Drifts- Control Tower) Llega con el Plasma Beam. En esta área, puedes entrar a los cuartos que están arriba de las puertas. En uno de ellos hay una ventana congelada que debes derretirla con el Plasma Beam y con un súper misil destruye los tanques de fondo para dejar caer el edificio que abrirá una grieta en el piso, donde está el tesoro.

· ARTIFACT OF SPIRIT: (Phendrana Drifts- Storage Cave) Nuevamente necesitas el Plasma Beam Phendrana's Edge, comienza a escalar usando el Grapple Beam. Al pasar las plataformas flotantes, llegarás hasta un área con hielo en el piso, coloca una Power Bomb para volar la pared y abre la puerta.

· ARTIFACT OF WORLD: (Chozo Ruins- Elder Chamber) Otra vez usarás el Plasma Beam. Dentro de Hall of the Elders, dispara al círculo rojo y entra como bola para detonar una bomba. La estatua del Chozo se deslizará para abrirte paso al Elder Chamber.

· ARTIFACT OF NEWBORN: (Phazon Mines- Phazon Mining Tunnel) Necesitas el Phazon Suit. Gira a la sección del túnel cubierto por Phazon y bombardea los obstáculos en tu camino hasta llegar al artefacto.

3. Missile/ Energy Tanks/ Power Bombs Locations

Todos los ítems están en orden de cómo los debes de coger.

* ENERGY TANKS

- Chozo Ruins

1) TRANSPORT ACCESS NORTH: después de coleccionar los primeros misiles, o sea, después de matar a HIVE MECHA, destruye el seguro de la puerta enfrente de ti. El tanque está en esa habitación.

2) FURNACE: Ábrete camino por el Energy Core, activando todas las plataformas para continuar.

3) MAIN PLAZA: Después de matar a FLAAGHRA, terminarás en un elevador, toma la puerta de la izquierda para pasar the Vault. Seguirás por una puerta conduciendo a MAIN PLAZA, donde se encuentra el tanque.

4) HALL OF THE ELDERS: Cuando tengas el ICE BEAM, dispara al círculo blanco y usa una bomba en el switch. La estatua de Chozo te enviará directamente al tanque.

5) TRAINING CHAMBER: En Ruined Fountain, toma la salida a Magma Pool y usa el GRAPPLE BEAM. En el siguiente cuarto habrá Chozo Ghosts que necesitas matar, después usa Boost Ball para entrar en los switches y activar la plataforma, usa Spider Ball y llega al contenedor.

- Phendrana Drifts

1) RUINED COURTYARD: Hay un túnel para Morph Ball en la parte superior derecha cuando entras en la habitación. Después de haber llenado el cuarto con agua podrás conseguirlo, o si no, usa Space Jump.

2) RESEARCH LAB AETHER: Hay una cápsula con un contenedor adentro, usa un misil.

3) TRANSPORT ACCESS: Derrite el hielo con el PLASMA BEAM y luego entra.

- Tallon Overworld

1) CARGO FREIGHT LIFT TO DECK GAMMA: Cuando tengas el Gravity Suit, puedes entrar al CRASHED FRIGATE, aquí usa un misil en la puerta rota del elevador para obtener el tanque.

2) HYDRO ACCESS TUNNEL: Otro curso para Morph Ball. Usa BOMB JUMPS, pero hacerlo es difícil, entonces usa una bomba, aproximadamente cuando vaya a explotar coloca otra bomba y cuando estés casi hasta el fin del salto, usa otra bomba para que cuando caigas la bomba estalle y puedas levantarte otra vez, haz esto hasta llegar al tanque.

- Magmoor Caverns

1) TRANSPORT TUNNEL A: usa la misma estrategia que en HYDRO ACCESS TUNNEL, pero ahora antes de que estalle la bomba del suelo, usa otra y pon otra casi al llegar al fin del salto, para que cuando caigas la otra explote y la del aire te impulse más arriba, necesitas paciencia si quieres obtenerlo rápidamente.

2) MAGMOOR WORKSTATION: llega aquí por medio del elevador de Phendrana Drifts sur. Habrá 3 compartimentos con conductos eléctricos por detrás. Ponte el visor térmico y localiza los puntos para activarlos con el WAVE BEAM y encenderlos. Entonces la lave se enfriará y tendrás que pasar por la hoyo y llegar por debajo al compartimiento abierto, activa la otra puerta y sigue así hasta llegar a donde se encuentra el tanque.

- Phazon Mines

1) VENTILATION SHAFT: Deja una Power Bomb cerca de la grieta en el final del ventilador. Métete en forma de bola y luego escanea la consola para activar el ventilador y hacer que los PUFFERS choquen con el otro extremo y se abra para obtener el contenedor.

2) PROCESSING CENTER ACCESS: después de matar al OMEGA PIRATE, entra en el cuarto siguiente.

* Power Bombs

- CHOZO RUINS - MAGMA POOL: usa el GRAPPLE BEAM para cruzar la alberca de lava, entonces, en el final, usa una Power Bomb y encontrarás la expansión junto con un Chozo Lore.

- PHENDRANA DRIFTS - ICE RUINS WEST: salta hasta la parte alta del cuarto, ahí encontrarás un hoyo en el techo (pero desde arriba lo tomaremos como suelo) de la estructura cubierta con hielo, usa el PLASMA BEAM.

- PHEDRANA DRIFTS - SECURITY CAVE: En Phendrana's Edge, ábrete camino hasta la cima, entonces deslízate hasta Security Cave.

- MAGMOOR CAVERNS - WARRIOR SHRINE: usa una Power Bomb en el piso cerca de la estatua de Chozo, escanea para encontrar en punto.

* Missiles

- Chozo Ruins

- 1) HIVE TOTEM: es la primera expansión, la recibes al destruir a HIVE MECHA.
- 2) RUINED GALLERY: escanea un punto débil a tu izquierda justo después de haber entrado al cuarto, ábrela usando misiles.
- 3) WATERY HALL ACCESS: Usa Morph Ball para llegar hasta esta área, luego usa un misil para abrir la brecha en la pared cerca del agua.
- 4) BURN DOME: después de vencer a INCINERATOR DRONE, usa bombas de Morph Ball en la pared del caminito.
- 5) RUINED NURSERY: usa Morph Ball para ir por el laberinto en la pared, usa una bomba en las cajas y recibe tu premio.
- 6) RUINED GALLERY: usa saltos de Morph Ball en uno de los agujeros en la pared y rueda adentro.
- 7) RUINED SHRINE: hay una barrera circular en el fondo de una de las paredes. Usa una bomba de Morph Ball para abrirla.
- 8) DYNAMO: desde Watery Hall, usa una bomba en la barrera cerca del Charge Beam y rompe la puerta de metal en el siguiente cuarto con el misil.
- 9) VAULT: Hay 3 switches en la caja. Primero usa Morph Ball en las grietas enfrente de los switches. Después tendrás que saltar con Morph Ball a los switches para activarlas con bombas.
- 10) RUINED SHRINE: usa Boost Ball para llegar a la cima de la pipa del lado derecho y entra en el cuarto.
- 11) MAIN PLAZA: usa Boost Ball en la pipa para encontrar otro atorado en la pared.
- 12) GATHERING HALL: necesitas las Space Jump Boots. Hay una orilla directamente arriba de la entrada al Energy Core. Destruye la grieta y obtén tu premio.
- 13) MAIN PLAZA: Usa el combo de súper misil para destruir el hexágono gris en el árbol. Brinca a ella y reclama tu premio.
- 14) RUINED FOUNTAIN: necesitas la Spider Ball. Entra al modo Morph Ball en la fuente para ser disparado a la vía de Spider Ball. Sigue esta rampa.
- 15) DYNAMO: brinca hasta la orilla y usa Spider Ball en las vías amarillas.
- 16) CROSSWAY: Hay un objeto que cubre la pared, escanéalo y vuélalo con un súper misil. Escanea el objeto para activar las vías de Spider Ball. Usa Boost Ball en la pipa para llegar a ellas y luego al agujero de Morph Ball, actívalo y haz lo mismo con la que aparecerá. Entonces déjate caer para subir en el elevador y reclamar el misil.
- 17) WATERY HALL: después de conseguir el Gravity Suit, hay un pequeño túnel en el agua, entra y brinca para llegar al otro lado.
- 18) FURNACE: Después de tener las Power Bombs, escanea el piso cerca de la pared de la derecha, entonces usa una Power Bomb y sigue toda la vía de Spider Ball hasta llegar al misil.

19) TRAINING CHAMBER ACCESS: usa el Grapple Beam para cruzar la piscina de magma y entra los siguientes cuartos. Rueda por las hojas en el final para encontrar un túnel secreto.

20) MAIN PLAZA: Cruza la alberca de magma y llega hasta donde sales a Main Plaza, usa el Grapple Beam para cruzar al otro lado.

- Phendrana Drifts

1) RESEARCH LAB AETHER: hasta arriba hay un camino pequeño localizado donde un TURRET está. Brinca y rueda hasta el otro lado.

2) RESERAHC LAB HYDRA: usa un súper misil para destruir el pilar de CORDITE en el tope del cuarto.

3) ICE RUINS EAST: escala las ruinas y ve alrededor del área. Encontrarás una vía de Spider Ball más allá.

4) PHENDRANA SHORELINES: afuera del Ice Temple hay un bloque cubriendo la pared. Destruyelo con un súper misil y luego escanéalo. Una vía de Spider Ball aparecerá llevándote al misil.

5) FROST CAVE: usa el Grapple Beam para columpiarte al otro lado. Ábrete camino donde hay 2 cajas. Dispara a la estalactita que destrozará el hielo en piso, nada para obtener la expansión.

6) QUARANTINE MONITOR: desde la QUARANTINE CAVE, usa Spider Ball para llegar hasta el punto más alto, luego usa el Grapple Beam para llegar al otro lado y llegar con Morph Ball.

7) PHENDRANA SHORELINES: Usa el Plasma Beam al reverso de un pilar de hielo en el suelo cerca de la Save Room.

8) ICE RUINS EAST: usa el Plasma Beam en la pared lejos del suelo abajo de la puerta de arriba.

9) GRAVITY CHAMBER: usa el Plasma Beam para abrir hielos en el techo. Luego usa el Grapple Beam en el panel que acabas de descubrir para llegar al misil.

- Tallon Overworld

1) TRANSPORT TUNNEL B: Mira debajo del puente.

2) LANDING SITE: usa Morph Ball para entrar en el túnel detrás de tu nave.

3) OVERGROWN CAVERN: ve al REFLECTING POOL en Chozo Ruins, encuentra la Save Station y luego ve al hoyo para llegar al elevador que te llevará a Chozo Ruins este. Sigue las puertas y encontrarás el misil.

4) BIOHAZARD CONTAINMENT: adentro de CRASHED FRIGATE. Abajo del agua, la puerta en medio puede ser abierta con un súper misil. Escanéalo si quieres.

5) GREAT TREE CHAMBER: usa el visor de rayos X para encontrar las plataformas. Úsala para saltar hasta la puerta.

6) ROOT CAVE: Ve a la cima del cuarto usando el visor de rayos X para ver las plataformas. También verás un hoyo que estaba cubierto. ¡Voilà!, ahí está.

7) FRIGATE CRASH SITE: Ya que tengas el Gravity Suit, podrás encontrar un

sitio bajo el agua. Usa el Space Jump para llegar a él.

8) LIFE GROOVE TUNNEL: Hay un túnel de Morph Ball. Aquí hay una pipa en la que puedes usar Boost Ball para llegar hasta arriba. Coloca una Power Bomb para caer y conseguir el misil.

9) ARBOR CHAMBER: después de tener el Plasma Beam, escala hasta la parte más alta del cuarto, usando el visor de rayos X cuando lo necesites. La puerta de plasma lleva al cuarto sagrado.

- Magmoor Caverns

1) STORAGE CAVERN: en TRICICLOPS PIT puedes rodar por abajo. Para llegar allí hay un túnel que lleva a un agujero.

2) FIERY SHORES: Rueda en el túnel y destruye las cajas con bombas para llegar arriba. Sigue hasta el final.

3) TRICICLOPS PIT: usa el visor de rayos X para ver que uno de los pilares es falso. Usa un súper misil en el pilar para revelar la expansión.

- Phazon Mines

1) MAIN QUARRY: hay un panel arriba de las plataformas. Usa el visor térmico para localizarlo. Actívalo para prender la grúa, que puede ser movida para destruir una pared que enseñará el misil. Usa Spider Ball en la grúa para alcanzarla.

2) ELITE RESEARCH: en la cima de este cuarto usa el SPINNER para mover el cañón de plasma a la izquierda del cuarto. Actívalo y coge el misil.

3) ELITE CONTROL ACCESS: Hay un pequeño ventilador con humo verde cerca del techo. Dispara a la caja cerca para volarla.

4) SECURITY ACCESS A: Usa una Power Bomb para abrir la puerta en la pared.

5) PHAZON PROCESSING CENTER: usando el visor de rayos X puedes ver una plataforma invisible conduciendo a una orilla. Pon una Power Bomb para revelar la expansión

6) METROID QUARANTINE A: usa el visor de rayos X para brincar por las plataformas. Cuando estés aun lado de las vías de Spider Ball pon una Power Bomb en la pared, luego haz lo mismo en la que sigue. Usa Spider Ball en la vía y brinca en la plataforma invisible para alcanzar tu meta.

7) FUNGAL HALL ACCESS: Abajo del hongo gigante en el piso del cuarto.

8) FUNGAL HALL B: Usa una Power Bomb en el pequeño círculo de hongos que están debajo de la salida a QUARANTINE ACCESS B.

9) METROID QUARANTINE B: detrás del campo de fuerza hay una cápsula. Usa un súper misil para volarla.

4. Bosses

· PARASITE QUEEN: es un parásito gigantesco, como los que viste anteriormente muertos. Este es muy fácil de vencer, pero lo malo es que tiene una protección azul que se mueve para mayor protección. Cuando se detenga dispárale y ten

cuidado cuando saque rayos por la boca, pero si te mueves a un lado en específico, el daño será de 0 a 1 unidad. Recuerda que si no lo escaneas y quieres el 100% de Log Book, perderás tu oportunidad.

· HIVE MECHA: si estás jugando en Hard Mode, este enemigo será un poco molesto. Cuando empiece la batalla unas abejas rojas saldrán, escanéalas. Cuando termines de matar a todas cuando se hayan detenido de girar, escanea al punto rojo de la máquina grande. Repite el procedimiento pero en vez de revisar el punto rojo, dispara hacia él para que el mecanismo gire y repitas el procedimiento de nuevo. Cuando se destruya la máquina aparecerá el primer MISSILE EXPANSION.

· INCINERATOR DRONE: es un enemigo muy fácil de vencer, claro, si tienes muy buenos movimientos. Este enemigo también tiene a sus ayudantes voladores, pero no son tan molestos como los de HIVE MECHA. La estrategia que usarás será que esquives el fuego que sale de los tubos que mueve y cuando se levante de arriba un objeto rojo, a ese le debes pegar hasta vencerlo. Cuando lo venzas obtendrás las bombas para Morph Ball.

· FLAAHGRA: este jefe si que es grande, pero no tan rudo, pero si juegas en Hard Mode ten cuidado con cada movimiento. Para vencerlo se necesita una buena movilidad para esquivar todo lo que lanza. Primero verás como unas antenas parabólicas que tienes que desviar su colocación (se identifican porque atrás tienen un botón rojo parpadeante) para que FLAAHGRA deje de consumir nutrientes. Cuando la antena esté arriba el tentáculo que cubre un túnel se bajará y está será la oportunidad de entrar con Morph Ball y dejarle una bomba para que sufra. Repite este procedimiento las veces que sean necesarias para matar a la planta gigante. Al vencerla reclama el VARIA SUIT con el que podrás a zonas con temperaturas extremas.

· SHEEGOTH: este es el padre de los BABY SHEEGOTHS que has visto durante tu estancia en Phendrana Drifts. Este es un enemigo algo complicado, por lo que te debo aconsejar que lleves todos los tanques que se hayan podido conseguir al igual que los misiles. Para matar a este jefe no podrás utilizar el Power Beam, por eso te pedí los misiles. Cuando tengas la oportunidad acércate al jefe y este tratará de congelarte con una brisa, pero como tiene poco stamina se cansará y podrás lanzarle misiles al mentón. Recuerda que si fuiste distraído y usaste Power Beam, las bolas que disparará serán más potentes de las que lanzan los bebés. Repite todo el procedimiento hasta vencerlo y reclamar el Wave Beam.

· THARDUS: este es uno de los enemigos más complicados para ciertas personas. Thardus es un montón de piedras reunidas e inficionadas con Phazon puro. Lo que hace difícil a este enemigo es su habilidad para fintarte. Lo que debes hacer primero es ponerte el visor térmico para localizar el punto débil de la piedra, luego puedes usar súper misiles o el Wave Beam o el Power Beam, pero mi recomendación es los súper misiles. Después de conectarle unos buenos golpes, el visor se sobre calentará y tendrás que hacer todo otra vez, pero ahora con el visor de combate. Si el jefe se hace bola, tú también hazlo y para esquivarlo usa Boost Ball. Repite el procedimiento y cuando sea vencido, reclama Spider Ball.

* carlosdark propone esta estrategia:

1. Escanea a Thardus.
2. Destruye las rocas que te lance, etc.
3. En lugar de poner el Thermal Visor y dispararle a su punto débil mejor espérate a que se vuelva bola, tú haz lo mismo y carga tu Boost Ball.
4. Cuando esté llegando a ti pon una Morph Ball Bomb y quítate del camino con ayuda del Boost Ball.
5. Espera a que se detenga y sal del modo Morph Ball y rápidamente carga tu

Power Beam.

6. Cuando Thardus se reintegre verás que su punto débil ya se encuentra expuesto y sólo debes presionar "Y" para lanzarle un Súper Misil.

7. Continúa hasta que caiga derrotado.

· ELITE PIRATE: más bien que un jefe, es como un Subjefe. Es un pirata con Phazon en su interior y además de todo es muy débil. Si él usa una onda expansiva sólo haz un doble salto para esquivarla. Este enemigo es muy rápido de matar, porque con 2 súper misiles, lo habrás matado.

· PHAZON ELITE: sinceramente este es un jefe muy fácil, pero si te cuesta trabajo derrotar al Elite Pirate, entonces este enemigo te causará bastante daño. Si eres buen observador, tiene la misma técnica que usan los Elite Pirates, sólo que este está lleno de Phazon y te baja más energía con una onda de choque. Cuando este enemigo se acerca mucho, aguas, porque se pone rudo y te puede poner en grave peligro, por eso espera a que haga una de esas ondas expansivas para hacer un doble salto y usar tu Ice Beam para golpearle o con súper misiles.

· OMEGA PIRATE: es el líder de la raza de los piratas espaciales, pues es quien mejores habilidades y fuerza tiene. Para matar a este enemigo te recomiendo que uses el Ice Beam y tengas el ICE SPREADER. Primero debes esperar a que use una onda expansiva y le puedas dar con tu Beam a cualquier parte del cuerpo que esté seleccionada. Cuando hayas destruido todas las partes, saldrán TROOPERS al azar. Si son de hielo mátalos cargando tu arma y luego suéltala para concluir con un misil normal; pero si son de cualquier otro, sólo esquiva sus tiros. Haciendo esto habrás notado que el pirata no está, ponte el visor de rayos X y localízalo para que cuando lo veas uses el ICE SPREADER. Haz esto las veces que sea necesario hasta vencerlo, para que puedas conseguir el Phazon Suit que te servirá para que puedas pasar por las áreas de Phazon. Otra forma de deshacerte de los malvados TROOPERS son las llamadas POWER BOMBS, que te alejarán, dañarán y a veces matarán de una vez a esos pillos, pero la desventaja de esto es que no tendrás tiempo de usar tu Ice Beam, recargarlo y usar tu Ice Spreader justo donde estará el pirata.

· META RIDLEY: es uno de los jefes más difíciles de todo el juego. Este es un enemigo súper latoso, molón y miedoso. Lo primero que debes tomar en cuenta es que debes tener todo de todo. Lo primero que debes hacer es usar súper misiles cuando esté volando enfrente de ti. Ten cuidado con el rayo de fuego y las bombas que lanza cuando se cubre con sus alas. Después de unos golpes se irá volando alrededor del templo, pero cuando llegue al templo lanzará bombas y a veces un rayo de fuego, por lo que recomiendo que te hagas bola y ruedes para esquivar todo. Después de que RIDLEY tenga 1/4 de su energía se quedará en el suelo pues sus alas se quemarán. Este es el momento difícil, pero aquí hay 2 formas de derrotarlo: la trabada consiste en que uses el Plasma Beam mientras abre su boca, no importa que se esté preparando para atacarte, pero cuando abra la boca, dale un disparo recargado de plasma para que descubra su pecho y le puedas dar disparos de Plasma normales. La otra forma es mucho más complicada, consiste en que mientras se esté preparando para atacar, tú estés en Morph Ball y esquives su ataque con Boost Ball, pero el problema aquí es que no sabes cuando abrirá su boca, entonces cuando no la haya abierto, cuenta 3 ataques y luego párate y dale un disparo recargado en la boca para que puedas darle disparos normales de plasma. Repite cualquier método hasta que lo venzas, pero si ya no le queda mucha energía, entrará a un método de medidas extremas, que consiste en que todo es más rápido y letal, pero creo que con el método trabado será igual.

· METROID PRIME (SHELL): este es el enemigo más difícil del juego. Es como uno de esos TROOPERS que encuentras en las minas de Phazon, porque el color que esté en él significa el Beam que debes usar para pasar a la siguiente fase.

Primero debes saber que lo necesitas pasar 2 fases para que llegues a la que explicaré más a fondo. En la fase donde están 3 canales, (de la 2 para delante) debes usar el beam que sea (si es amarillo es Power, morado es Wave, blanco es Ice y rojo es Plasma) y cuando le quites el color, hazte Morph Ball y ponte en uno de los 2 canales que no sea el del centro, y cuando Metroid Prime vaya pasando tú usa Boost Ball para que no te brinques a otro canal. Repite todo este proceso pero luego sacará unos misiles (en POWER y WAVE) o misiles de Phazon (ICE y PLASMA), que se pueden esquivar moviéndose adelante o atrás, dependiendo de dónde estabas cuando los lanzó. También habrá unas bolas que sacará que te seguirán a donde sea y también se matan como Metroid Prime o con Power Bombs, pero no es muy recomendable hacerlo si no, no alcanzarás a terminar al núcleo. Lo que yo te recomiendo que hagas, es que cuando veas que esté en modo Power Beam o Ice Beam, usa súper misil o Ice SPREADER según sea el caso para matarlo más fácil, los demás tendrás que ser a valor mexicano.

· METROID PRIME (CORE): este es mucho más fácil que el otro y este el origen de Phazon, es decir, quien lo produce. En este momento será tu única oportunidad de usar el Phazon Beam, así que disfruta usarlo porque se acabará. Esta fase tiene una ventaja, que cuando usa su primer ataque, todos los pilares se destruyen liberando municiones y energía para que te puedas recuperar. Lo que debes hacer aquí es esperar alejado esquivando los ataques que hace con un doble salto hasta que haga una fuente de Phazon, en ese momento, cambia a visor de rayos X y pisa la fuente para entrar en el HYPER MODE, donde tienes que localizar al Metroid Prime y darle con el Phazon Beam (por eso se llama HYPER MODE). Ahora esquivo otra vez sus ataques y cuando haga la fuente cambia al visor térmico y entra en la fuente para conectarle sus trancazos. Cuando cree la fuente en este visor pasará al de combate y repite lo mismo. Pero cuando llegues a la mitad de energía del Metroid Prime, empezarán a aparecer Metroid's junto con la fuente, pero para matarlos usa una Power Bomb. Repite todo el procedimiento tomando todo lo que he dicho en cuenta y también todo lo que has aprendido y lo vencerás poco a poco.

5. Walkthrough

* No se te olvide que si quieres el 100% de todo, también necesitas leer los apartados de arriba, ya que en ésta sección no tomaré todo, pero tú procura hacerlo.

· SPACE PIRATE FRIGATE

Empezarás el juego cuando llegas a la estación de los piratas espaciales justo en la órbita de Tallon IV. Justo cuando hayas bajado de la nave, dispara a los botones rojos que mantienen el campo de fuerza activado, (usa el botón L para seleccionar tu objetivo, y si no puedes alcanzarlo, usa R) entonces continúa pero luego verás que los siguientes botones no tienen energía, así que entra en el visor de escaneo y busca un panel con un símbolo girando, presiona L para activarlo y ahora dispara los 6 botones rojos para desactivar el siguiente campo de fuerza. Entonces llega a la explanada, continúa por el camino y llegarás a una puerta que puedes abrir con un simple disparo. Entra a la estación, sigue y en el siguiente cuarto tendrás que activar un panel para que la puerta pueda activarse y tú puedas pasar; en el siguiente cuarto verás el cuerpo de un parásito gigante muerto, también habrá parásitos pequeños y piratas espaciales, que por fortuna no se encuentran al 100% porque al menos todos están sufriendo por cierta causa. Trata de llegar al siguiente cuarto y como el camino estará bloqueado, tendrás que recargar el Power Beam y usarlo en los obstáculos que te permitirán llegar a la puerta siguiente, si entras, notarás que unos parásitos entraron en un orificio muy pequeño al cual tú no puedes entrar a pie; entonces presiona X para entrar al modo Morph Ball y

entra al agujero, donde llegarás a un MAP STATION. Sal de ahí y dirígete al cuarto siguiente, donde tendrás que activar un panel para habilitar el elevador y bajar por él. Sigue tu camino y habrá un lugar donde con un misil tendrás que localizar y destruir al enemigo que te dispara cuando te ve, pero no es muy peligroso, sigue a la habitación siguiente y verás otro similar al que mataste en el fondo, aquí también habrá datos piratas, que los recoges escaneando los paneles o computadoras que hay allí. En ese mismo cuarto, activa un panel y habilita otro elevador, para que llegues al 2° piso, donde necesitas matar a los piratas espaciales para llegar a la puerta. Continúa tu camino hasta llegar hasta un elevador grande protegido por un mecanismo que dispara y se destruye con misiles, allí activa un panel y entra al elevador para que en lo que resta de este cuarto, mates al pirata espacial que aparecerá y activar un panel que activará una silueta, que si te metes a modo Morph Ball se activará. En el cuarto que se abrió necesitarás matar a los mecanismos tiradores, entonces entra en la puerta de la izquierda donde estará un SAVE ROOM, recuerda que este lugar siempre te regenerará la energía al 100%. Entonces sal del cuarto y otra vez entra a Morph Ball para abrir una puerta, entra y verás un video y... OH si, OH dios, OH OH te enfrentarás a tu primer jefe que no estará nada contento por haber invadido su territorio.

· PARASITE QUEEN: es un parásito gigantesco, como los que viste anteriormente muertos. Este es muy fácil de vencer, pero lo malo es que tiene una protección azul que se mueve para mayor protección. Cuando se detenga dispárale y ten cuidado cuando saque rayos por la boca, pero si te mueves a un lado en específico, el daño será de 0 a 1 unidad. Recuerda que si no lo escaneas y quieres el 100% de Log Book, perderás tu oportunidad.

Ahora tendrás que salir de la estación en menos de 7 minutos ya que la muerte del jefe provocó que el mecanismo de auto- destrucción se activara. Entonces sal por la puerta y continúa tu camino hasta llegar a un compartimiento muy grande. Entonces verás a alguien que no se rinde nunca y siempre te hará la vida imposible, RIDLEY estará en ese cuarto donde verás que estaba en recuperación después de que lo venciste en ZEBES por 1° vez. Después de que él haya escapado, usa L para activar un láser que te servirá para balancearte hasta el otro lado de la habitación y continuar tu camino. En un punto donde tendrás que activar un panel para habilitar el elevador, una terrible cosa sucederá, una explosión te estrellará en la pared y perderás todas tus habilidades excepto la de disparar, saltar y escanear. Luego sigue todo tu camino hasta la salida, donde automáticamente Samus se subirá en su nave y empezará a perseguir al dinosaurio metálico volador en TALLON IV.

· TALLON OVERWORLD

Este será el lugar donde tu nave se quedará. Aquí tus aventuras comenzarán. Sal de tu nave y dirígete a la puerta de la derecha y entra, en este lugar te saldrán unos bichos que se matan fácilmente, pero te conviene mejor esquivarlos para llegar a la otra puerta, donde entrarás a un lugar grande. Aquí dirígete al fondo, pasando el medio tubo llegarás otra puerta. Continúa tu camino y llegarás a un callejón sin salida, pero habrá una estatua con un panel, actívalo y el elevador para CHOZO RUINS estará habilitado, entonces baja.

· CHOZO RUINS

Aquí sigue hasta encontrar a dos insectos, mátalos y no te olvides del Chozo Lore localizado justo arriba de la puerta que te lleva a la plaza principal, entonces entra allí. En ese lugar, después de subir las escaleras entra en la puerta de la izquierda, luego sigue el túnel y entra en la puerta del final, donde llegarás a un corredor lleno de ojos que disparan rayos, pero los puedes mantener ocupados dándoles un disparo normal. Al final del corredor

llegarás a una puerta que te llevará a un lugar donde hay un Chozo Lore, sube y te emboscarán unas abejas, mátalas y entra en la puerta que se ve a tu derecha donde es un Save Room, sal de allí y entra en la puerta que no has entrado, sigue tu camino hasta llegar por la otra puerta, ábrela, mata a las abejas y cruza el pozo de ácido para llegar a la otra puerta. Entra en ella y cruza el corredor ignorando a las luciérnagas, entra en la puerta y llegarás a un cuarto verde, cruza el charco de ácido y llega a la plataforma, donde a tu izquierda verás una expansión para tu lanzador de misiles, que por ahora, está inactivo, pero alguien te impedirá que lo consigas tan fácilmente.

· HIVE MECHA: si estás jugando en Hard Mode, este enemigo será un poco molesto. Cuando empieza la batalla unas abejas rojas saldrán, escanéalas. Cuando termines de matar a todas cuando se hayan detenido de girar, escanea abajo de la máquina grande. Repite el procedimiento pero en vez de revisar, dispara hacia el punto rojo para que el mecanismo gire y repitas el procedimiento de nuevo. Cuando se destruya la máquina aparecerá el primer MISSILE EXPANSION.

Ya que hayas tomado los misiles, revisa la puerta y tírale un misil para abrirla y en el siguiente cuarto, toma el Energy Tank. Ahora regresa todo tu camino hasta RUINED GALLERY (puedes ver el nombre de los cuartos que hayas visitado en el mapa) y abre la puerta de abajo con un misil, donde encontrarás una estación de mapa (esta estación te revelará el mapa, pero no te dirá los nombres a menos que ya hayas visitado las habitaciones). Sal de la estación y párate en un pilar, dispara a los hongos que se ven y brinca en el piso en el que se encontraban, luego dispara un misil a la pared cuarteada y revelarás un misil, así que no dudes en tomarlo. Luego regresa a la plaza principal, toma tu derecha y abre la puerta con un misil, cruza el túnel y llega al siguiente cuarto, donde debes subir por unos pilares y luego bajar, pero te emboscarán los bichos que ves en la plaza. Mátalos a todos y te saldrá uno de ellos pero más grande, rudo y complicado. Lo que debes hacer con él es que a la hora de que tome impulso y lo use, tu le dispires a su cola roja para que después de unos cuantos golpes, desaparezca y puedas tomar Morph Ball otra vez. Es hora de ir por las bombas y para eso necesitas estrenar tu habilidad para salir de ese cuarto y dirigirte a la plaza principal, donde necesitas llegar al 2º piso, matar a las abejas que te molesten y entrar a la puerta. En el túnel no olvides usar Morph Ball para entrar en los pequeños espacios para llegar a una fuente en un lugar muy oscuro, aquí no olvides revisar el Chozo Lore y luego toma la puerta de la izquierda, allí sigue todo el corredor y derriba la puerta del final con un misil para llegar al salón del gran árbol, aquí debes cruzar tu camino para llegar a la puerta del otro lado que debe ser abierta con un misil. Luego en el cuarto siguiente usa Morph Ball para llegar a la siguiente puerta que te conducirá a un cuarto donde si tomas la derecha encuentras una Save Room. Sal de allí y sigue todo derecho hasta la puerta, donde en el siguiente cuarto si usas un misil en la pared a la izquierda de la plataforma de en medio revelarás un misil, así que tómalo. Entonces ve al final del pasillo y estarás en un cuarto en el que necesitarás activar 4 símbolos, 1 está a la izquierda de la puerta, así que mata a los hongos y párate en esa plataforma para activarlo con el visor de escaneo, hay otro 3 plataformas después de la que estás parado, pero está protegida por hongos, así que mátalos, otro se encuentra al final de las plataformas y el último se encuentra enfrente de la última plataforma de arriba. Haciendo esto otro símbolo se revelará en la puerta donde te marcan los signos que ya has activado, entonces revisalo y la puerta se abrirá, dándote paso para conseguir el Charge Beam junto con un Chozo Lore. Ahora los ojos despertaron, pero usando un disparo con carga completa los borras del mapa. Ahora regresa todo el camino hasta el cuarto a un lado del Save Room (si quieres graba). Entonces llegó la hora de escalar, primero sube por unas piedras y mata a los hongos para que puedas pasa por ahí, luego mata a los hongos de abajo y a los murciélagos, para poder seguir subiendo hasta llegar a un túnel tojo al que

debes entrar en Morph Ball (cuando entres no vayas tan apresuradamente o te caerás al final de la cueva), sigue hasta salir del túnel y mata a los murciélagos para pasar al cuarto siguiente. Sigue tu camino hasta llegar al pasillo de los ojos, mátalos y llega a ENERGY CORE. Para deshabilitar el paso de ácido necesitarás hacer un par de cosas rápidas para que lo hagas correctamente, pero desafortunadamente no tenemos el ingrediente principal, las bombas, así que toma tu izquierda, sigue todo el camino hasta llegar al túnel, tómallo y al final abre la puerta para llegar al domo de fuego, donde alguien te espera.

· INCINERATOR DRONE: es un enemigo muy fácil de vencer, claro, si tienes muy buenos movimientos. Este enemigo también tiene a sus ayudantes voladores, pero no son tan molestos como los de HIVE MECHA. La estrategia que usarás será que esquives el fuego que sale de los tubos que mueve y cuando se levante de arriba un objeto rojo, a ese le debes pegar hasta vencerlo. Cuando lo venzas obtendrás las bombas para Morph Ball.

Ya tienes todo lo necesario para poder llegar con "el contaminante" por así decirlo, porque es quien hace que el agua sea ácido. Ahora sal del domo y usa tus bombas para alcanzar el túnel y salir de él y cuando lo hagas toma la izquierda, donde verás un enemigo grandote que te bloquea el paso para bajar el agua, entonces activa Morph Ball enfrente de él para que te absorba e inmediatamente uses una bomba para matarlo, luego sigue y con una bomba llega al agujero, donde debes usar otra para activar el mecanismo, entonces sal de allí por el agujero, sal de Morph Ball y entra en el compartimiento donde debes activar otro mecanismo, entonces se activaran unas plataformas que te ayudarán a llegar al mecanismo final. Luego toma otras plataformas para llegar a la puerta, sigue el túnel, abre la otra puerta, toma el otro túnel, llega al final y toma el tanque de energía. Luego regresa al cuarto del gran árbol, y activa los 4 signos cuidándote de todos los enemigos que rondan por allí. El 1° signo se encuentra debajo de unas plantas rojas venenosas, dispárale y revisa el signo, otro está un poco más arriba, justo en el árbol, el 3° se encuentra justamente en un túnel y el último se encuentra hasta arriba, casi cerca de la puerta que debes abrir activando los signos y revisarla después. Entonces usa una bomba en el muro para poder continuar, sigue tu camino hasta llegar a un cuarto grande y circular donde enfrentarás al "contaminante".

· FLAAHGRA: este jefe si que es grande, pero no tan rudo, pero si juegas en Hard Mode ten cuidado con cada movimiento. Para vencerlo se necesita una buena movilidad para esquivar todo lo que lanza. Primero verás como unas antenas parabólicas que tienes que desviar su colocación (se identifican porque atrás tienen un botón rojo parpadeante) para que FLAAHGRA deje de consumir nutrientes. Cuando la antena esté arriba el tentáculo que cubre un túnel se bajará y está será la oportunidad de entrar con Morph Ball y dejarle una bomba para que sufra. Repite este procedimiento las veces que sean necesarias para matar a la planta gigante. Al vencerla reclama el VARIA SUIT con el que podrás a zonas con temperaturas extremas.

Cuado hayas tomado el traje, entra en la puerta de enfrente y como el agua ya no es tóxica, te puedes caer mientras intentas llegar a la zona donde se encuentran las plantas blancas, pero para llegar más rápido sube en las plataformas de los lados y trata de llegar a una pequeña plataforma que te dará el paso a el camino restante. Cuando estés con las plantas blancas, toma la derecha y sigue el camino hasta la puerta, luego déjate caer y en el piso ve a la puerta que te conducirá a un elevador, pero no lo actives; en ese caso ve a la izquierda, luego al final de ese corredor hay un pilar movable, entonces usa Morph Ball para subir en él y pasar por los túneles que te llevarán a THE VAULT. Si ves, aquí hay un misil atrapado en una caja y a un lado está un Chozo Lore, para quitar la caja debes ir a la parte trasera donde hay unos agujeros, a los primeros 2, contando de izquierda a derecha,

necesitas ponerles una bomba para quitarles una tapa, luego debes activarlas poniendo una bomba en su interior y la 3° la alcanzas sólo con un triple salto (usa la misma estrategia para conseguir el Energy Tank en HYDRO ACCESS TUNNEL en la sección de localización), entonces toma el misil, toma la puerta atrás de ti, continúa el camino y abre la puerta donde verás un Energy Tank, tómalolo pero no te dejes caer, en vez regresa al elevador para ir a un lugar muy caliente, pero con el Varia Suit, eso no importa.

· Magmoor Caverns

Cuando salgas del cuarto del elevador, llegarás a un cuarto donde debes tirarte, luego continúa tu camino eliminando a todo enemigo que se te ponga enfrente y luego, cuando veas una puerta de la izquierda y quieras grabar, entra. Luego sal de allí y continúa al final del cuarto, en el siguiente cruza las plataformas y antes de la puerta verás que algo se mueve por el suelo, es un bicho que sale y te escupe, pero lo puedes ignorar o matar. Continúa por la siguiente puerta para llegar a una zona de lava, aquí lo primero que debes hacer es matar a las cosas voladoras de por allí, porque tienen un material poderoso en su interior; tampoco te olvides de los dragones que salen de la lava, ellos son los máximos representantes de ese lugar y se llaman Magmoor, no los olvides porque son muy molestos. Luego sube por las plataformas y llega a un lugar con cajas, donde debes usar bombas en el muro para que puedas llegar a la otra parte, luego cruza las plataformas y llega a la puerta que al ser abierta lleva a un cuarto con unos bichos que si te ven en Morph Ball, te absorben y luego te dañan, pero no son muy duros, lo que debes hacer para matarlos es dejar una bomba en su alrededor para que la coman y se mueran, entonces llega a la otra parte y toma la puerta. En el cuarto siguiente, continúa hasta que veas el panorama completo, entonces ve al piso y busca un agujero, luego busca otro pero más pequeño y continúa matando a los bichos hasta llegar a otro agujero, donde verás una puerta, entra y sigue el camino para llegar a un misil. Entonces regresa todo tu camino hasta llegar a donde viste el panorama, para que empieces a subir por las plataformas de tu izquierda y llegar a una puerta, que conduce a un lugar repleto de objetos voladores y unas plataformas movibles, mata a los objetos y llega a la puerta del otro lado. Entonces al entrar verás 2 luces verdes, a esas enfócalas y dispáralas 2 misiles a cada una, luego verás a otra en perfil y hazle lo mismo, luego párate en el centro y al final, viendo a unas plataformas, busca otro para que no te moleste más. Entonces sube todo y llega a la puerta, donde estarás en un curso de Morph Ball, aquí puedes pararte en un bloque negro y hacer un triple salto de bombas para llegar a otra plataforma, repite esto y podrás llegar a un Energy Tank. Luego continúa el curso hasta llegar a una puerta que te llevará a un elevador. Tómalolo para ir a Phendrana Drifts.

· Phendrana Drifts

Aquí toma la puerta y destruye el hielo con disparos de carga, luego llega a la puerta y ve al otro lado para encontrar un Save Room. Sal de allí y a la mitad del camino verás una barrera, destrúyela con un misil y llega al otro lado ayudante con Morph Ball, luego revisa la ventana y abrirás la puerta que está arriba de ti, sube para llegar a ella, entonces cruza el túnel cuidándote de los enemigos eléctricos para llegar a la puerta del final. En este cuarto deberás tener sumo cuidado, ya que cuando conozcas a unas criaturas llamadas BABY SHEEGOTH, tu vida se complicará, porque ellos son muy desastrosos y dañinos, así que cuando los encuentres, revísalos y huye subiendo por las plataformas hasta llegar a la puerta. Entrarás a una cueva donde encontrarás demasiados bichos subterráneos, pero ignóralos hasta llegar a la puerta, donde llegarás otra vez al cuarto donde conociste el lugar, pero en vez de tirarte voltea a la izquierda y sigue el camino para encontrar una nueva puerta. Aquí ten cuidado con las criaturas electrificadas y llega a la puerta que conduce a otro lugar de ruinas con bebés SHEEGOTH, aquí debes pasar por su lugar y

voltear a la derecha para ver una puerta que se abre con misil, entra, cruza el túnel, abre la puerta y llegarás a "el cañón Phendrana". Aquí cae al puente y voltea atrás y verás un Chozo Lore (quien sabe que habrían hecho los Chozo en Phendrana Drifts), luego continúa hasta ver un cuadro que si lo revisas activará unas plataformas que te servirán para llegar hasta la parte alta del cañón y encontrar BOOST BALL, entonces salta y en la media pipa aprieta B para darte impulso y llegar a el camino de la izquierda, que si lo sigues te llevará de nuevo a la entrada. Ahora que tienes un nuevo programa, regresa todo el camino hacia el elevador que conduce a las cavernas de Magmoor.

· Magmoor Caverns

Ya que sabes al camino, atraviesa el curso de Morph Ball y abre la puerta, ahora, al igual que la otra vez, trata de destruir a todos los enemigos del cuarto para ir a nuevo, que se encuentra paralelamente de donde acabas de entrar, sólo que abajo. Al abrir la puerta entrarás por un túnel que no debes olvidar, ya que cuando tengas las Power Bombs podrás conseguir una buena arma, por lo pronto sigue tu camino hasta llegar aun cuarto, donde debes esperar a que los lanzallamas terminen su acción y puedas subir a la plataforma que te ayudará a llegar al otro lado, donde deberás brincar a la plataforma con bicho, matarlo y subir al túnel que te conduce al otro lado, ahora continúa todo el camino hacia la izquierda y abrir un nuevo cuarto, aquí mata al Magmoor y en Morph Ball, condúctete por el camino que te dejará en la entrada de la puerta que conduce al elevador de Tallon Overworld, y no olvides y subir.

· Tallon Overworld.

Sal del cuarto del elevador y llegarás a una cueva con criaturas que espinan, mátalas y busca debajo del puente un misil. Luego sal de la cueva y llegarás a un cuarto donde te emboscarán unos bichos, ignóralos y empieza a subir hasta llegar a la puerta que te llevará a una cueva con una plata, que si te escupe un líquido verde destrózalo para que regrese con ella y la mate, entonces sal del lugar y llegarás a un lugar ya conocido, ahora toma el camino como si fueras a Chozo Ruins, pero cuando te salgan bichos en la media pipa, mátalos y usa BOOST BALL para llegar a la parte de arriba, sigue el camino destruyendo lo que te bloquee y continúa hasta llegar donde está tu nave; sigue tu camino hasta encontrar una puerta, donde encontrarás las SPACE JUMP BOOTS, las cuales te permitirán saltar 2 veces en el aire. Luego ve a tu nave y detrás de ella busca un agujero que te conducirá a un misil. Ahora ve a la parte izquierda y empieza a escalar para llegar a una puerta que conduce a un cuarto con 3 criaturas azules y plantas, continúa hasta la puerta donde te mostrarán lo que es el Impact Crater, revisa el signo para unos datos piratas, luego sigue todo tu camino hasta llegar al templo de los artefactos, sigue todo a tu izquierda, luego ve al patio y toma el artefacto. Luego regresa todo el camino hasta el elevador hacia Magmoor.

· Magmoor Caverns.

Vuelve al sitio donde te atacan mecanismos de disparo, mátalos y antes de tomar la puerta que te lleva al curso de Morph Ball, voltea a la izquierda y salta sobre la plataforma, que te ayudará a subir a otro piso, donde debes usar Boost Ball en el mecanismo para activar el puente, luego salta y continúa todo el camino hasta topar con una puerta que tiene un artefacto adentro. Entonces ve al elevador que lleva a Phendrana Drifts.

· Phendrana Drifts.

Ve a la Save Sation porque estoy seguro de que lo necesitarás. Luego ve a las plataformas como si fueras al camino de hace rato, pero ahora, en la 2ª

plataforma con bicho, ve hacia la plataforma flotante, entonces llega hacia ella con un doble salto, luego más adelante verás otra más abajo y también debes usar un doble salto para llegar a ella para que puedas llegar a la fachada de un templo y busca la puerta. Entra en ella y destroza la barrera con un misil (ni se te ocurra usar el CHARGE BEAM, porque atraerá a los enemigos), luego continúa hasta topar con la puerta, que te conducirá a un lugar con varias plataformas y un bebé SHEEGOTH en el centro (ahora ya no cuestan tanto trabajo matarlos, sólo debes usar el doble salto para ponerte detrás de ellos y disparar), mátalos y empieza a escalar hasta llegar a la cima. Ahora verás cabezas de Chozo, usa un misil en la 2ª de la derecha para que abras un mecanismo, el cual debes activar con una bomba de Morph Ball para que el camino a la puerta te quede libre, entonces entra y en el siguiente cuarto resuelve el camino de Morph Ball para que llegues a la puerta que te conducirá a un cuarto donde verás el WAVE BEAM, pero que al acercarte unos SHEEGOTH te emboscarán, sólo mátalos a todos para ver a otro más grande y fuertote.

· SHEEGOTH: este es el padre de los BABY SHEEGOTHS que has visto durante tu estancia en Phendrana Drifts. Este es un enemigo algo complicado, por lo que te debo aconsejar que lleves todos los tanques que se hayan podido conseguir al igual que los misiles. Para matar a este jefe no podrás utilizar el Power Beam, por eso te pedí los misiles. Cuando tengas la oportunidad acércate al jefe y este tratará de congelarte con una brisa, pero como tiene poca stamina se cansará y podrás lanzarle misiles al mentón. Recuerda que si fuiste distraído y usaste Power Beam, las bolas que disparará serán más potentes de las que lanzan los bebés. Repite todo el procedimiento hasta vencerlo y reclamar el Wave Beam.

Ya que tengas el Wave Beam, regresa a la sala principal (o sea, el cuarto que te conduce a la Save Room, no te olvides que los cuerpos eléctricos son vulnerables al Wave Beam). Luego sube por las plataformas y sube a la plataforma flotante como si fueras al templo, pero ahora dirígete en dirección contraria a la plataforma que se salta para el templo y llegarás a una plataforma con una puerta, entra y mata a los enemigos para entrar en la siguiente puerta. En este lugar empieza a subir por el lado derecho, pero cuando veas una estalactita, dispárale un misil para que caiga y te dé la oportunidad de continuar para que llegues a una puerta morada, luego cruza el túnel y llegarás a un lugar que controla agua. Lo que necesitas hacer es encontrar los mecanismos que se activan con Boost Ball, lo que hará que se active un mecanismo que funciona con bombas de Morph Ball, eso hará que el cuarto se llene de agua. Ahora, siquieres un tanque extra, sólo sigue las plataformas que se levantaron hasta llegar a un agujero, síguelo y recibirás el tanque, entonces sal y vuelve a repetir el procedimiento, sólo que ahora debes dirigirte hacia arriba, después ve a la derecha para entrar a un Save Room y grabar, porque yo sinceramente lo haría.

* NOTA: esta es una de las partes más difíciles del juego, por lo que si aún desconfías de tus habilidades, es mejor que grabes el juego y estés preparado para unas situaciones apretadas.

Sal de la Save Room y dirígete a la puerta de la derecha y verás un mecanismo de disparo, destruirlo con tus misiles y al hacerlo un pirata espacial negro te atacará, mátalos y prosigue (ten cuidado porque en lugares próximos, esos piratas te podrían causar daño porque están entrenados para operaciones de camuflaje), donde llegarás a un lugar donde te emboscarán los mismos piratas. Aquí trata de usar las tácticas de esconderte detrás de la pared, ya que son muy efectivas al parar el ataque de tus enemigos, luego, al derrotarlos, ve al fondo y después a la derecha para conseguir el mapa del laboratorio. Luego salte y sube para entrar en otra puerta, cruza el túnel y abre la siguiente,

donde debes desactivar un campo de fuerza; al hacerlo, los piratas espaciales te atacarán, mátalos a todos de abajo hacia arriba y llegarás a una puerta, ábrela y destruye los mecanismos. Abre la siguiente puerta y mata a los piratas que caen desde arriba, luego activa el panel que te indicaron y empieza a subir para activar 2 mecanismos con bombas de Morph Ball. Luego tendrás que usar Boost Ball en los mecanismos de abajo para revelar lo que es el observatorio. Ya que esté activado sube hasta el tope para conseguir el Súper Misil. La puerta que se abre con misil conduce a una Save Room, graba y sal para abrir la otra puerta que conduce a un túnel, pásalo y llegarás a un sitio de elevador interior, actívalo, sube y abre la puerta. En este lugar debes ser muy cuidadoso, porque conocerás a los piratas espaciales que vuelan y cuando los matas parecen aviones japoneses de la 2ª guerra mundial. Asegúrate de que tengas buena salud para vencerlos y salir victorioso, luego en el mapa busca la puerta a la que no has accesado y entra para activar y bajar por el elevador para abrir la puerta, cruza el túnel y abre la siguiente puerta para llegar a un laboratorio. Aquí es igual que donde desactivaste el campo de fuerza, pero ahora no habrá y tendrás que matar a los piratas, pero primero conocerás otra vez a tus compañeros, los Metroids, que se matan con disparos de carga completa, si te succionan activa Morph Ball y deja una bomba para que te suelte y te deje ir. Cuando hayas matado a todos los enemigos, abajo verás un tanque en una cápsula, destrúyela con un misil y toma el tanque. Luego encuentra la puerta en la planta baja, por así decirlo, abre la puerta y te atacará un bicho de hielo, mávalo y al otro de enfrente también. Entra en la puerta y te saldrán piratas espaciales, mátalos y luego busca en visor de escáner puntos rojos para desactivar un campo de fuerza que cubre el visor térmico. Cuando ya no haya bloqueo, tómalo, entonces las luces se irán y tú tendrás que hacer una maniobra muy grande, lo cual es regresar todo el camino, pero como no hay luz y los enemigos se confunden, usa el visor térmico para localizarlos. No olvides que en el laboratorio del campo de fuerza, hay una cápsula que se puede destruir con un súper misil para conseguir un misil. (No olvides que para abrir la puerta del cuarto donde consigues el visor, debes buscar un signo y activarlo con el Wave Beam, tampoco olvides a los Metroids que te atacarán durante tu ascenso). Recuerda que tienes que regresar a Phendrana Drifts, donde llenabas el cuarto con agua, justo antes de conocer a los piratas de camuflaje. Cuando estés ahí al otro lado de la Save Room verás que hay una puerta sin electricidad, así que con un súper misil destruye una especie de ojo para que te pongas el visor térmico y actives el signo. Continúa todo el camino hasta llegar a una cueva muy grande, donde cierto enemigo se las trae contigo.

· THARDUS: este es uno de los enemigos más complicados para ciertas personas. Thardus es un montón de piedras reunidas e inficionadas con Phazon puro. Lo que hace difícil a este enemigo es su habilidad para fintarte. Lo que debes hacer primero es ponerte el visor térmico para localizar el punto débil de la piedra, luego puedes usar súper misiles o el Wave Beam o el Power Beam, pero mi recomendación es los súper misiles. Después de conectarle unos buenos golpes, el visor se sobre calentará y tendrás que hacer todo otra vez, pero ahora con el visor de combate. Si el jefe se hace bola, tú también hazlo y para esquivarlo usa Boost Ball. Repite el procedimiento y cuando sea vencido, reclama Spider Ball.

* carlosdark propone esta estrategia:

1. Escanea a Thardus.
2. Destruye las rocas que te lance, etc.
3. En lugar de poner el Thermal Visor y dispararle a su punto débil mejor espérate a que se vuelva bola, tú haz lo mismo y carga tu Boost Ball.
4. Cuando esté llegando a ti pon una Morph Ball Bomb y quitate del camino con ayuda del Boost Ball.
5. Espera a que se detenga y sal del modo Morph Ball y rápidamente carga tu Power Beam.

6. Cuando Thardus se reintegre verás que su punto débil ya se encuentra expuesto y sólo debes presionar "Y" para lanzarle un Súper Misil.
7. Continúa hasta que caiga derrotado.

Luego ve a esos rieles color amarillo, activa Morph Ball y presiona R para quedar unido, luego sigue todo el camino hasta llegar a una plataforma, entra en la puerta, sigue el camino y entra en la puerta del elevador que debes activar para bajar a Magmoor.

· Magmoor Caverns.

Antes de seguir por la puerta, atrás de ti hay una Save Room protegida por una barrera de misil. Sal de la Save Room y pasa el túnel de lanzallamas para llegar a un lugar donde estarán esperándote unos piratas espaciales, mátalos y luego ponte el visor térmico, entonces localiza y activa los botones que dará energía para que un mecanismo endurezca la lava y tú puedas llegar allí en Morph Ball gracias a una abertura que hay por ahí, luego en el compartimento revisa un panel, actívalo y continúa haciendo lo mismo antes de que el tiempo se agote, para que cuando actives la puerta morada, encuentres un Energy Tank. Ahora sal de allí y localiza la puerta que te llevará a un cuarto de lava con una esponja, por así decirlo, que le debes disparar para que se voltee y tu puedas cruzar la piscina, en el otro lado mata a los bichos, entra la puerta y haz la misma dinámica para llegar al otro lado. En la puerta siguiente, verás una estalactita, dispárale para que puedas llegar al otro lado, abrir la puerta, donde deberás hacer lo mismo para que llegues a la puerta del final del cuarto, ábrela y en el cuarto no verás estalactitas, en ese lugar encuentra un hueco donde debes usar Spider Ball para cruzar el pozo y llegar a la puerta que conduce al elevador. NO TE VAYAS, vamos a recoger algo importante. ¿Recuerdas el 1º lago de lava que encontraste en Magmoor? Allí iremos y si quieres saber que cuarto se llama LAVA LAKE. Allí, debes ir a la 2ª parte, donde si disparas un súper misil, encuentras un artefacto. Luego ve al elevador para Chozo Ruins.

· Chozo Ruins.

De ese cuarto, ve directamente a la plaza principal, allí usa Boost Ball en la media pipa para encontrar un escondite con un misil, después párate arriba de la puerta que conduce a donde conseguiste Morph Ball y dispárale al hexágono gris con un súper misil por otro misil, luego ve a la puerta de la derecha, cruza el túnel y ve a la media pipa, ve a tu lado derecho y entra al agujero para otro misil, entonces ve al lado contrario y sigue el camino hasta llegar a una puerta morada (no olvides el camino de Spider Ball), sigue el túnel y llega a la torre de la luz. En este lugar hay algo preciado en la parte de arriba. Empieza a escalar, pero en poco tiempo, ya no podrás subir más, si eres listo y revisas la pared, te dirá que está dañada y con 3 misiles puede hacer que esa parte se colapse. Tu objetivo es que colapses todos los muros para que los pisos bajen y puedas subir, pero si no lo haces rápido, unas minas voladoras te atacarán. Ten cuidado con esos ojos que te pueden estorbar en tus tiros y no olvides que debes tener al menos 36 misiles para lograrlo. Hasta arriba te estará esperando el WAVEBUSTER. Regresa a la plaza principal y entra la puerta que tiene cerca los panales, sigue hasta el cuarto de la fuente, donde si entras en ella en modo Morph Ball te impulsará para alcanzar las vías de Spider Ball, síguelas y conseguirás otro misil. Sigue tu camino hasta el cuarto de los hongos, donde si subes, antes de entrar en la puerta, si brincas en las luces rojas y subes a la plataforma de arriba, usa una bomba de Morph Ball y entra por otro misil. Ahora ve por la puerta de abajo y continúa hasta llegar a FURNACE, donde debes usar Spider Ball y terminar el curso de Morph Ball para llegar al otro lado, no olvides que a tu izquierda hay un Chozo Lore, también habrá un agujero al que debes entrar y seguir para que al otro lado uses Morph Ball en el pequeño espacio y abras la puerta. En

este cuarto debes usar Boost Ball para llegar al lado izquierdo, donde hay 3 Chozo Lore. Luego usa un súper misil en el símbolo y revisalo para activar unos rieles que sólo se alcanzan con Boost Ball en la media pipa, llega hasta ellos y salta para activar un mecanismo con una bomba, repite esto otra vez y una plataforma bajará, sube y te llevará a un misil. Ahora sigue el camino después del símbolo para abrir una puerta de misil, cruza el túnel y llegarás a un cuarto gigante, donde a tu izquierda hay un Missile Station, luego sal y ve a la estatua de Chozo y conocerás a los molestos fantasmas Chozo, mátalos con súper misiles o con disparos de carga de POWER BEAM, no olvides que también se mueven y desaparecen mucho. Luego ve a las manos del Chozo y usa Morph Ball para que te aviente y puedas alcanzar unos rieles de Spider Ball que te conducirán a un mecanismo al cual debes poner una bomba para activar los paneles de temperatura. Lo primero que debes hacer es subir como si fueras a salir, pero en la plataforma puedes ver un sostén, salta y alcanzarás otra plataforma, donde si ves puedes llegar a los paneles, activa uno con el Wave Beam y pon una bomba en el mecanismo para que se abra un nuevo camino, al que puedes acceder subiendo a las manos del Chozo. Entonces llegarás a un camino más alto, síguelo y terminarás atrás de un campo de fuerza, desactívalo y sigue por la puerta y cruza el túnel que conduce a la siguiente puerta. En ese cuarto, lo que debes hacer es entrar al agua en Morph Ball, encuentra una especie de símbolo ponle una bomba y se convertirá en coladera, entonces ya puedes usar Boost Ball para llegar a las partes altas, donde si llegas a la de la izquierda conseguirás el Ice Beam. Ahora regresa al salón de la estatua Chozo, mata a los fantasmas, pero ahora en vez de usar el Wave Beam para activar una plataforma, usa el Ice para que se abra otro camino que conduce a un Energy Tank. Ahora regresa al cuarto de piscina pero ahora ve al lado contrario de la habitación del Ice Beam y llegarás a una Save Room, graba y NO salgas, en ese caso usa Morph Ball para llegar al túnel y poder llegar al elevador que conduce a Tallon Overworld.

· Tallon Overworld.

Sigue todo el camino hasta llegar a la puerta que conduce al sitio donde cayó la estación espacial, mata a los enemigos y sumérgete para tratar de llegar al lado opuesto de la estación y abrir la puerta. De este punto usa Morph Ball para pasar y abre la puerta. Desde aquí dirígete al elevador que conduce a las cavernas de Magmoor.

· Magmoor Caverns.

De allí dirígete al 2º elevador de Phendrana Drifts.

· Phendrana Drifts.

Ahora en vez de salir por la puerta, detrás de ti usa Spider Ball y abre la puerta, luego sigue el camino hasta la siguiente puerta, baja y abre la 2ª puerta morada (es la de en medio), sigue el camino y mata a los bichos que te estorben para llegar a la siguiente cueva y conocerás a los Hunter Metroid que son Metroids adolescentes, pero como tienes el Ice Beam, todo lo que tienes que hacer es congelarlo y dispararle un misil (lo mismo haz con los piratas voladores). Luego localiza las estalactitas y dispárale un misil para que te ayuden a llegar a donde quieres. Entra a la puerta que te conduce a un curso de Morph Ball, terminalo y abre la puerta, donde deberás matar a los piratas voladores, después sumérgete y localiza la puerta, sigue y saldrás del agua para que el túnel lo termine y abras la puerta, para que en el siguiente cuarto le pegues a unas estalactitas y te ayuden a cruzar el agua y llegar a la puerta. Ábrela y entra la puerta bajo el agua. Esta parte es un poco difícil porque hay que tener buena precisión en los saltos, pero costará trabajo por los enemigos y por que estás bajo el agua (no olvides que el visor térmico es bueno para encontrar enemigos bajo el agua). Trata de llegar al

final del cuarto y obtendrás el Gravity Suit, con él podrás ver y moverte mejor bajo el agua. Entonces regresa todo el camino hasta el transporte de Magmoor y no olvides grabar ya que estés en Magmoor.

· Magmoor Caverns.

Ve todo el camino hasta el transporte de Tallon Overworld.

· Tallon Overworld.

Ve todo el camino hasta el sitio donde se encuentra la estación espacial, no olvides que en el agua hay un misil, luego ve a la superficie y abre la puerta, luego cuando veas hierbas blancas, voltea a la izquierda y sigue hasta la puerta; entonces baja y entra al camino del fondo, sal del agua y usa Morph Ball para pasar ese pequeño agujero. Ahora abre la puerta y ten cuidado con los mecanismos de disparo, después de matarlos ponte el visor térmico y con el Wave Beam activa el símbolo para que puedas abrir la puerta, continúa tu camino hasta la puerta siguiente, entra y sigue hasta encontrara a TALLON CRAB (la mayoría de la gente siempre piensa que es uno de esos parásitos que salen y te bloquean el camino y por eso nunca alcanzan el 100%), ignóralos y llega a la siguiente puerta. En el cuarto siguiente prepárate para enfrentar a los piratas voladores pero bajo el agua, (no olvides que son una especie diferente de piratas, así que no olvides escanear) ya que los mates empieza a buscar los 4 símbolos con el visor térmico y activarás la súper puerta. Entra en ella y a tu derecha hay una Save Room por si gustas grabar. Ahora sal y busca los símbolos en el cuarto semi oscuro, después sigue y dispara un misil a la barrera para tomar un Energy Tank. Entonces empieza a subir sin olvidar activar los símbolos y cuidándote de las plantas movibles. Entra en la puerta que activaste y sigue el camino hasta la siguiente puerta, donde tienes que matar a los mecanismos de disparo que te obstruyen el camino, ahora tendrás que escanear a los centinelas que están bajo el agua, luego mátalos con disparos de carga completa del Wave Beam (no olvides que son 2, 1 de cada lado) y empieza a activar los 3 símbolos para darle energía a la puerta. Enseguida baja al agua y revisa una puerta que se puede destruir con un súper misil para encontrar un misil. Entonces entra la puerta, sigue tu camino disparando a las plantas y llega a la puerta, entra y mata a los piratas, luego encuentra los 3 símbolos para que puedas abrir la puerta, donde debes ir a la puerta disparando a las molestas y estorbosas plantas. En el cuarto siguiente espera y explotará el suelo, dándote la oportunidad de tirarte y encontrar la puerta (esos cuerpos azules son criaturas), ábrela, entra y usa Morph Ball para entrar en el curso, no olvides que aquí hay un Energy Tank. Termina el curso y entra la puerta, donde te encontrarás afuera de la estación espacial, mata a los enemigos y sube y entra la puerta blanca, cruza el puente de Phazon y entra a la puerta que conduce al elevador de Phazon Mines.

· Phazon Mines.

*NOTA: esta es la 1ª parte de la sección más difícil del juego, así que tienes que utilizar tus habilidades lo mejor que puedas y usar tácticas avanzadas de guerra. Recuerda que si eres principiante, debes tener 10 tanques para poder sobrevivir.

Entra la puerta, sigue hasta la siguiente puerta y en la habitación siguiente te presentarán Phazon Mines. Luego destruye los mecanismos de disparo y sube un poco para que te embosquen piratas espaciales (te advierto que conocerás más fuertes, así que trata de que no te lastimen mucho), ya que mataste a todos, busca un símbolo de energía en lo más alto para que puedas activar el panel de la demoledora; cuando lo hayas hecho, busca los rieles de Spider Ball y úsalos para llegar a donde se encuentra el misil. Ahora baja al suelo y desactiva el campo de fuerza y ahora ve a grabar con ayuda de los rieles de

abajo. Entra en la puerta blanca que estaba detrás del campo de fuerza, destruye a los mecanismos de disparo que si te das cuenta están mejor reforzados y cuestan más trabajo destruir (son nuevos, no viejos, así que no dudes en examinarlos) y entra la puerta, no te asustes si ves fantasmas, son piratas espaciales como los de Phendrana, que pueden usar camuflaje, pero con el Ice Beam con carga los puedes congelar y con un misil los destruyes, más adelante prepárate para una gran batalla donde debes enfrentar a los piratas espaciales que se adaptaron a un mecanismo pirata (piratearon tu Wave Beam y lo quieren usar), pero como el tuyo es original y esos más fuertes, usa tu Wave Beam para matarlos. Luego llega al final del cuarto, entra la puerta y cada vez que destruyas una barrera para pasar, te saldrá un pirata de camuflaje, la única vez que no saldrá será al último, luego entra en el cuarto de arriba donde debes matar a los piratas normales, luego busca en los paneles para que consigas un dato pirata y actives las plataformas, entonces cuando llegues al 2° piso toma la derecha y mata a los Wave Troopers, para que actives las plataformas otra vez y arriba te estará esperando el Power Trooper, que es débil con el Power Beam, pero es preferible matarlo con un súper misil. Ahora colócate en el mecanismo giratorio y úsalo para colocar la pistola en los lugares, de tal modo que actives un panel que le dice que dispare, haz esto para revelar la puerta y un misil. Entra en la puerta y baja, entra la otra puerta y mata a los Power Troopers, después entra a ese mecanismo para que pongas 1 bomba y el camino gire, ahora sube por el riel azul y llega al 2° piso, donde debes hacer lo mismo pero ahora son 2 bombas, baja y usa 3 para subir por el riel rojo que te lleva al 3° piso, mata al Wave Trooper que aparecerá y entra la puerta. Ahora baja otra vez y entra la puerta de fondo, que será el elevador que te llevará al nivel 2 de Phazon Mines, tómalo y entra la puerta. En ese cuarto para que no pierdas tiempo, dispara a la caja que se ve en la plataforma para matar a los piratas y revelar un misil. Entra la puerta y cuando veas un contenedor gigante, alguien te querrá pegar.

· ELITE PIRATE: más bien que un jefe, es como un Subjefe. Es un pirata con Phazon en su interior y además de todo es muy débil. Si él usa una onda expansiva sólo haz un doble salto para esquivarla. Este enemigo es muy rápido de matar, porque con 2 súper misiles, lo habrás matado.

Ya que lo mataste, las barreras se habrán desactivado, pero te atacarán los Ice Troopers mientras vas subiendo, mátalos y empieza a revisar el cuarto para obtener todos los datos piratas. Entra en la puerta de arriba y baja por la media pipa, donde verás a unos objetos voladores, sigue tu camino hasta la otra parte del cuarto y abre la puerta, donde no te debes acercar mucho a la orilla, para que veas a un Wave Trooper que te ataca por la derecha, mávalo y avanza para que te ataque un Wave Trooper por el frente, después verás a los Power Troopers abajo, pero desde la plataforma los matas mejor localizándolos y lanzándoles un súper misil., entonces baja y accedas a la puerta de abajo, sigue todo el camino hasta la puerta, entra y estarás en el cuarto deseado. Aquí baja y te atacará un centinela de camuflaje, pero si tomaste el WAVEBUSTER, úsalo e inmediatamente lo localizará y no tardará mucho para que muera, después entra en el agujero que se abrió y sigue el laberinto hasta conseguir las Power Bombs. (No olvides que si encuentras charcos, pon una bomba y se abrirá más camino) En la puerta que no está bloqueada de piedras, entra y encontrarás una Save Room para que grabes y recuperes tu salud. Ahora regresa a los cuartos anteriores y te atacará un Elite Pirate, en ese mismo cuarto, en la parte de arriba, pon una Power Bomb cerca de las piedras para acceder a la Map Station. Luego ve al cuarto de humo verde, donde debes poner una Power Bomb cerca de la entrada para revelar un camino, entra en Morph Ball y sal del otro lado para activar un panel que hará que los objetos voladores se estrellen y revelen un Energy Tank. Después, en el cuarto de los pilares giratorios, a tu derecha salta y pon una Power Bomb, luego al mecanismo colócale 2 bombas normales, ve al de abajo y colócale 3 y al del piso colócale

1, para que subas por el riel amarillo, entra la puerta y toma el Grapple Beam. Entonces regresa todo tu camino hasta el cuarto donde está la pistola gigante, baja poco a poco cuidándote de los Troopers y de los mecanismos de disparo, para que cuando llegues abajo, uses una Power Bomb y le des vida a un monstruo infeliz.

· PHAZON ELITE: sinceramente este es un jefe muy fácil, pero si te cuesta trabajo derrotar al Elite Pirate, entonces este enemigo te causará bastante daño. Si eres buen observador, tiene la misma técnica que usan los Elite Pirates, sólo que este está lleno de Phazon y te baja más energía con una onda de choque. Cuando este enemigo se acerca mucho, aguas, porque se pone rudo y te puede poner en grave peligro, por eso espera a que haga una de esas ondas expansivas para hacer un doble salto y usar tu Ice Beam para golpearle o con súper misiles.

Ya que lo mates, reclama el artefacto, entonces ve un cuarto antes de la habitación con la demoledora y pon una Power Bomb antes de la puerta, luego sigue el camino y toma el misil, ahora ve a la Save Room y graba, luego toma el elevador hacia Tallon Overworld.

· Tallon Overworld.

Sal por la puerta, cruza el puente y entra la siguiente puerta, ahora empieza a subir la plataforma eliminando a los enemigos que hay en ellas para que cuando llegues arriba, puedas usar Boost Ball en el mecanismo y abrir la barrera, entonces mata a los enemigos y sube por los rieles de Spider Ball, luego entra la puerta y allí pon una Power Bomb, luego en el curso de Morph Ball, en la media pipa impúlsate para llegar arriba de la plataforma, entonces usa una Power Bomb y déjate caer por un orificio para conseguir un misil. Al final del curso llegarás a una cueva, toma el visor de rayos X y pon una Power Bomb para ver que todos los muros se pueden destruir. Ahora métete al agua, pon una bomba normal en la tapa para revelar una columna, entra en esa columna y dale vueltas para que aparezca el artefacto. Luego sube y te enfrentarás a los fantasmas de Chozo, pero con el visor de rayos X puedes ver su trayectoria perfectamente, así sabrás donde aparecerán. Luego ve a la abertura que se descubrió y por ella vuelve al cuarto del gran árbol, donde si usas el visor de rayos X verás una plataforma, sube en ella y ve a la puerta para que la abras y tomes un misil. Ahora toma la puerta blanca que te dirigirá al elevador de Chozo Ruins, tómalo.

· Chozo Ruins.

Ve al cuarto que te conduce al elevador de Tallon Overworld.

· Tallon Overworld.

Ve al cuarto que te conduce al elevador de Magmoor.

· Magmoor Caverns.

Ve a tu derecha hasta el cuarto de un puente, donde si pones una Power Bomb, se destruirá una parte y tu podrás bajar y tomar el ICE SPREADER. Luego ve al cuarto donde conseguiste el artefacto, pero pon una Power Bomb para que sigas el túnel y consigas un Power Bomb Tank, que incrementa tu capacidad en 1. Ahora regresa todo el camino hasta el cuarto grande de fuego donde se encontraban 2 criaturas que les debías pegar con 1 misil para que se voltearan y te dejaran pasar. Allí ya no tienes a esos, pero llega al otro lado, pero en vez de abrir la puerta, sube las plataformas de la derecha, usa el Grapple Beam y estarás en una plataforma, donde debes usar Boost Ball para elevar otra plataforma, sube a la plataforma de enfrente y haz lo mismo, luego sube a la

anterior que elevaste para llegar a la última que tienes que elevar. Ya hecho usa Spider Ball en los rieles de ese pilar para subir a la plataforma que acabas de elevar, sube a la última plataforma para que uses una bomba que removerá el techo. Ahora tienes que seguir los rieles de Spider Ball para llegar a la puerta que te llevará al cuarto donde se encuentra el Plasma Beam. Ya que tienes el láser más poderoso tal vez puedes ir a recoger los misiles y artefactos que te falten y no pertenezcan a la sección Phazon Mines.

* NOTA: sigue lo que te dije con ayuda de los apartados de arriba. Yo te recomendaría que antes de hacer lo siguiente, vayas a donde conociste a los Wave Troopers y pongas una Power Bomb en el final, actives el panel que desactivará el campo de fuerza, entonces abre la puerta de plasma y toma el FLAMETHROWER que es necesario para el 100% de ítems. Recuerda que el Plasma Beam es más fuerte que el Ice y te servirá para matar enemigos más fácilmente.

Ya que hayas conseguido todo y sólo te falte Phazon Mines, en el último cuarto de Magmoor entra la puerta que te falta y pon una Power Bomb en las piedras para que puedas llegar al elevador de Phazon Mines.

· Phazon Mines

De aquí abre la puerta y cruza el pozo de Phazon con ayuda de tu Grapple Beam, entonces abre la puerta del otro lado y te atacarán mecanismos de disparo, destrúyelos y cuídate en tu descenso ya que hay Troopers de todos los que existen y conocerás al Plasma Trooper que es más fácil de vencer. Ahora que has vencido a todos, busca una plataforma con el visor de rayos X que te llevará a otra plataforma, donde si pones una Power Bomb revelará un misil. Ahora ve a la plataforma donde hay una puerta blanca, entra y en el túnel pon una Power Bomb para que puedas pasar al otro lado. Entonces habrás pasado 2 secciones peligrosas y estarás justo donde conociste al Elite Pirate. En ese cuarto mata a los piratas de camuflaje para poder seguir a la siguiente puerta. Desde allí dirígete al cuarto donde conseguiste las Power Bombs, cuidándote de los Elite Pirates que te aparecerán en el camino. Mata a los enemigos de ese cuarto y si gustas puedes grabar. Entonces del otro lado a la puerta pon una Power Bomb para revelar una, entra y en el siguiente cuarto destruye a los mecanismos de disparo, sigue por la puerta siguiente donde deberás desactivar un campo de fuerza para que unos Metroids hagan tu trabajo de exterminar a los piratas espaciales, pero tú tendrás que eliminar a los Metroids. Ya exterminados súbete al hongo que se ve y usa tu visor de rayos X para ver la plataforma que te ayudará a cruzar del otro lado. Ya del otro lado, súbete a un hongo y después a la plataforma, usa tu visor de rayos X para ver una plataforma que te lleva al otro lado, ahora cuando estés cerca de los rieles de Spider Ball pon una Power Bomb para revelar un camino bloqueado, pon una Power Bomb para seguir el camino, luego usa Spider Ball en los rieles y busca una plataforma con el visor de rayos X que te llevará a un misil. Luego vuelve a donde pusiste la 1ª Power Bomb, pero esta vez sube por esos rieles de Spider Ball para llegar a la puerta. Entra y mata a los bichos subterráneos y luego cruza ese charco de Phazon para abrir la puerta de plasma. Ahora baja el elevador y abre la puerta, mata al pirata espacial y si quieres baja para que abajo del hongo gigante, tomes un misil (saldrá un poco dañado porque es un área de Phazon). Luego cruza la puerta y mata a todos los Metroids que haya. Entonces sube a los hongos para que al final uses el Grapple Beam en el bicho para llegar a la puerta. El siguiente túnel está cubierto en el fondo por Phazon, así que no se te ocurra caer y ten mucho cuidado con las plataformas, donde debes usar Boost Ball continuamente. En el próximo cuarto no te olvides de exterminar a los Metroids. Ahora notarás que debajo de la puerta al siguiente cuarto hay un grupo de hongos diminutos, pon una Power Bomb para tomar un misil. Ahora sube a los hongos y trata de llegar a la puerta roja, (si estás bajo en misiles toma la de la izquierda para un Missile Station) entra y con el visor de rayos X mata a los enemigos

eléctricos, entra en la otra puerta, mata a los Troopers y sube por los rieles de Spider Ball, luego usa el Grapple Beam y puedes desactivar el campo de fuerza. Entonces con un súper misil destruye un contenedor para el último misil, luego ve a la puerta de fondo para grabar (prefiero que antes mates a los Troopers o Metroids que aparecerán). Luego toma la puerta de arriba, mata al Trooper y descongela el hielo para tender acceso a la puerta. Ábrela y prepárate para una gran batalla, pero antes, escanea, pero como estás muy lejos, acércate y tendrás la información de un ser mortífero.

· OMEGA PIRATE: es el líder de la raza de los piratas espaciales, pues es quien mejores habilidades y fuerza tiene. Para matar a este enemigo te recomiendo que uses el Ice Beam y tengas el ICE SPREADER. Primero debes esperar a que use una onda expansiva y le puedas dar con tu Beam a cualquier parte del cuerpo que esté seleccionada. Cuando hayas destruido todas las partes, saldrán TROOPERS al azar. Si son de hielo mátalos cargando tu arma y luego suéltala para concluir con un misil normal; pero si son de cualquier otro, sólo esquiva sus tiros. Haciendo esto habrás notado que el pirata no está, ponte el visor de rayos X y localízalo para que cuando lo veas uses el ICE SPREADER. Haz esto las veces que sea necesario hasta vencerlo, para que puedas conseguir el Phazon Suit que te servirá para que puedas pasar por las áreas de Phazon. Otra forma de deshacerte de los malvados TROOPERS son las llamadas POWER BOMBS, que te alejarán, dañarán y a veces matarán de una vez a esos pillos, pero la desventaja de esto es que no tendrás tiempo de usar tu Ice Beam, recargarlo y usar tu Ice Spreader justo donde estará el pirata.

Ya que lo hayas matado, activa el elevador y sube al piso de arriba para que sigas por la puerta y tomes el último Energy Tank. Ahora regresa al túnel de Phazon, y usa una bomba para que destruyas el bloque y puedas seguir hasta conseguir el último artefacto. Ya hecho todo esto sal de Phazon Mines a través del cuarto donde conseguiste el Energy Tank, para que salgas al cuarto donde conociste al Plasma Trooper y puedas ir al elevador de Magmoor Caverns.

· Magmoor Caverns.

Ve todo el camino hasta el elevador de Tallon Overworld.

· Tallon Overworld.

Ve al templo de los artefactos y te llevarás una gran sorpresa. Es META RIDLEY, no se como ese tipo le hace para renacer cada vez que lo matas, pero esta vez es más letal, pero siempre te jo**rá cada vez que tengas que llegar con el jefe supremo.

· META RIDLEY: es uno de los jefes más difíciles de todo el juego. Este es un enemigo súper latoso, molón y miedoso. Lo primero que debes tomar en cuenta es que debes tener todo de todo. Lo primero que debes hacer es usar súper misiles cuando esté volando enfrente de ti. Ten cuidado con el rayo de fuego y las bombas que lanza cuando se cubre con sus alas. Después de unos golpes se irá volando alrededor del templo, pero cuando llegue al templo lanzará bombas y a veces un rayo de fuego, por lo que recomiendo que te hagas bola y ruedes para esquivar todo. Después de que RIDLEY tenga 1/4 de su energía se quedará en el suelo pues sus alas se quemarán. Este es el momento difícil, pero aquí hay 2 formas de derrotarlo: la trabada consiste en que uses el Plasma Beam mientras abre su boca, no importa que se esté preparando para atacarte, pero cuando abra la boca, dale un disparo recargado de plasma para que descubra su pecho y le puedas dar disparos de Plasma normales. La otra forma es mucho más complicada, consiste en que mientras se esté preparando para atacar, tú estés en Morph Ball y esquives su ataque con Boost Ball, pero el problema aquí es que no sabes cuando abrirá su boca, entonces cuando no la haya abierto, cuenta 3 ataques y luego párate y dale un disparo recargado en la boca para que

puedas darle disparos normales de plasma. Repite cualquier método hasta que lo venzas, pero si ya no le queda mucha energía, entrará a un método de medidas extremas, que consiste en que todo es más rápido y letal, pero creo que con el método trabado será igual.

Luego que lo mates, el camino hacia el cráter de impacto quedará abierto.

· Impact Crater.

Graba en el aparato cerca de allí, luego examina a la lagartija de por allí, sigue al cuarto próximo y encontrarás al FISSION METROID, un Metroid que cuando lo matas se convierte en 2 y el color que tengas significa el arma que debes usar para destruirlos, más arriba habrá un Missile Station por si gastaste muchos misiles con el jefe anterior, sigue las plataformas hasta la puerta, cruza el pozo con ayuda de los rieles, abre la puerta y verás al jefe supremo todopoderoso.

· METROID PRIME (SHELL): este es el enemigo más difícil del juego. Es como uno de esos TROOPERS que encuentras en las minas de Phazon, porque el color que esté en él significa el Beam que debes usar para pasar a la siguiente fase. Primero debes saber que lo necesitas pasar 2 fases para que llegues a la que explicaré más a fondo. En la fase donde están 3 canales, (de la 2 para delante) debes usar el beam que sea (si es amarillo es Power, morado es Wave, blanco es Ice y rojo es Plasma) y cuando le quites el color, hazte Morph Ball y ponte en uno de los 2 canales que no sea el del centro, y cuando Metroid Prime vaya pasando tú usa Boost Ball para que no te brinques a otro canal. Repite todo este proceso pero luego sacará unos misiles (en POWER y WAVE) o misiles de Phazon (ICE y PLASMA), que se pueden esquivar moviéndose adelante o atrás, dependiendo de dónde estabas cuando los lanzó. También habrá unas bolas que sacará que te seguirán a donde sea y también se matan como Metroid Prime o con Power Bombs, pero no es muy recomendable hacerlo si no, no alcanzarás a terminar al núcleo. Lo que yo te recomiendo que hagas, es que cuando veas que esté en modo Power Beam o Ice Beam, usa súper misil o Ice SPREADER según sea el caso para matarlo más fácil, los demás tendrás que ser a valor mexicano.

Cuando hayas matado a la coraza, síguelo por el precipicio.

· METROID PRIME (CORE): este es mucho más fácil que el otro y este el origen de Phazon, es decir, quien lo produce. En este momento será tu única oportunidad de usar el Phazon Beam, así que disfruta usarlo porque se acabará. Esta fase tiene una ventaja, que cuando usa su primer ataque, todos los pilares se destruyen liberando municiones y energía para que te puedas recuperar. Lo que debes hacer aquí es esperar alejado esquivando los ataques que hace con un doble salto hasta que haga una fuente de Phazon, en ese momento, cambia a visor de rayos X y pisa la fuente para entrar en el HYPER MODE, donde tienes que localizar al Metroid Prime y darle con el Phazon Beam (por eso se llama HYPER MODE). Ahora esquiva otra vez sus ataques y cuando haga la fuente cambia al visor térmico y entra en la fuente para conectarle sus trancazos. Cuando cree la fuente en este visor pasará al de combate y repite lo mismo. Pero cuando llegues a la mitad de energía del Metroid Prime, empezarán a aparecer Metroid's junto con la fuente, pero para matarlos usa una Power Bomb. Repite todo el procedimiento tomando todo lo que he dicho en cuenta y también todo lo que has aprendido y lo vencerás poco a poco.

Este es el fin de Metroid Prime, recuerda que si tuviste 100% en ítems, habrá un video sorpresa que nos dice que habrá un Metroid Prime 2 pronto, no te diré de qué se trata, eso corre por tu cuenta.

6. Agradecimientos

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- * carlosdark por una estrategia alterna contra Thardus.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man X6.
- * Pikmin.
- * Resident Evil 2.
- * Resident Evil 3: Nemesis.
- * Super Metroid.

¡Recuerda! No seas menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver menso. Por eso di NO a la piratería.

7. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

8. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====
| Esenciales |
=====

- * Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- * Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- * Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si

llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====

| Correos |

=====

- * Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- * Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- * Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- * Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)