

# Metroid Prime 2: Echoes FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by igordebraga

Updated on Feb 8, 2009

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

METROID PRIME 2: ECHOES

por igordebraga (igordebraga@bol.com.br)

=====ÍNDICE=====

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

=====

1-INTRODUÇÃO

=====

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

Aí, durante os seis meses mais longos da minha vida (passar no vestibular pro 2o semestre dá nisso), descobri uma oferta decente do Prime 2: Echoes, e resolvi comprar o jogo. Pelo menos um mês jogando direto, tão bom quanto o primeiro, mas muito mais difícil.

Mesmo que meu guia do Metroid Prime normalmente seja o menos visto por dia dentre os q escrevi (talvez pq os outros 4 jogos são facilmente emuláveis...), acho que vale a pena escrever guia para a continuação. Afinal, o jogo é ótimo, e vai deixar gente perdida. E se eu consegui zerar Echoes uma vez e Prime no difícil, zerar outra pra escrever um guia não parece impossível...

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

- 1) (parênteses) e reticências...

- 2) Piadinhas
- 3) Partes confusas.
- 4) Um número imenso de maiúsculas (txt ã pode ter negrito nem itálico, então...)
- 5) Violações das novas regras ortográficas (acentos, hífen, etc.)

E que a Força esteja com vocês.

=====

## 2-HISTÓRIA

=====

### -----METROID-----

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

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

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

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

### -----METROID PRIME-----

Algum tempo após Zebes, Samus capta um sinal vindo de uma nave dos Space Pirates, na órbita do planeta Tallon IV. Lá dentro, viu alguns experimentos biológicos, mas a nave ativou sua autodestruição e a caçadora teve de fugir e pousar no planeta. À medida que explorava, descobriu que os Space Pirates estavam utilizando uma substância mutagênica chamada Phazon para criar um super exército e realizar seus planos de dominação. Após destruir a base dos Piratas, Samus adentrou a cratera do meteoro de Phazon, onde derrotou o monstro que se alimentava da substância, Metroid Prime.

### -----METROID PRIME 2: ECHOES-----

Algum tempo após os eventos de Tallon IV, os Space Pirates descobrem Phazon no planeta Aether. Um dia uma das naves Piratas é perseguida por uma nave de fuzileiros da Federação, que acaba por cair no planeta. A Federação chama Samus para investigar e descobrir que fim tiveram os soldados. No planeta, Samus descobre que um meteoro de Phazon criou uma dimensão paralela, Dark Aether, povoada pela raça maligna Ing, e também um estranho ser semelhante à caçadora, Dark Samus...

OBS.: Caso queiram saber, a cronologia é:

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

=====

## 4-CONTROLES

=====

Alavanca cinza-Anda

Setas-Muda visor (^ Combat, < Scan, > Dark, \ / Echo)

Alavanca amarela-Muda o tiro (^ Power, < Dark, > Light, \ / Annihilator)

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

B-Pula (Morph Ball) acelera (Spider Ball) "salta" do trilho (Gravity Boost) flutua

X-Ativa Morph Ball

Y-Míssil (Morph Ball) Power Bomb

L-Trava a mira\Grapple Beam (Scan Visor)Escaneia (Morph Ball)muda câmera  
R-Mira manual (Morph Ball)subir trilhos magnéticos  
Z-Mapa

(no mapa)

L - Zoom in

R- Zoom out

Alavanca cinza - rotação

Setas- mexe na posição

Alavanca amarela - muda o lugar

A - muda entre mapa 3D e 2D

Y - muda pra Aether ou Dark Aether

## 5-BÁSICOS

Portas

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

Azul - Tiro normal (Power Beam)/bomba

Preta (roxão escuro, na verdade) - Dark Beam

Branca - Light Beam

Cinza (tá mais pra preto, mas...) - Annihilator Beam

Vermelha - Missil

Verde - Super Missil

Amarela - Power Bomb

Roxa, com 5 travas em cima - Seeker Missile

Qualquer cor, com uma "trava" - mate todo mundo na sala, ou faça algo

"Lock-On"

Se você jogou algum Zelda 3D ou Metroid Prime, deve conhecer o "Lock-on", que consiste em apertar um botão para travar a mira num alvo. Para fazê-lo, botão L.

Movimentos em Lock-On

Sidestep: Travado em algo, mexa a alavanca para esquerda/direita para dar pulos. Bom para evitar projéteis.

Strafe: Andar para os lados ou para trás, com os olhos fixos no alvo.

Composição

Escanear pode dar a composição do objeto. Nesse caso, para explodir:

\*Brinstone: Missil

\*Talloric Alloy: Bomba

\*Bendezium: Power Bomb

Ou também:

\*"Concussive blast": Missil

\*"Not visible in current timespace": Dark Visor, procure as travas

\*"Sonic": Echo Visor, procure os sensores - se tem cadeado, Annihilator Beam

Scans

Agora a divisão de itens a escanear é mais específica...

Vermelho: Entra no logbook ou é importante (ex: exige ser escaneado p/funcionar)

Azul: Scan normal, às vezes entra no logbook (ex: toda criatura que se move)

Verde: Você já escaneou.

E há também hologramas Luminoth que exigem "pacotes de tradução" para serem

escaneados, rendendo itens no Logbook ou abrindo portões.

Roxo (Violet) - 1a visita a U-Mos em Great Temple.

Amarelo (Amber) - Ative o holograma de I-Sha em Agon Energy Controller.

Verde (Emerald) - Ative o holograma de A-Voq em Torvus Energy Controller.

Azul (Cobalt) - Ative o holograma de O-Lir em Sanctuary Energy Controller.

#### Sistema de Dicas

-----

No menu "Options" dá para ligar ou desligar "Hint System". Isso consiste naquelas mensagens: "Scan Data Incoming. (...)" ou "Save Station Detected" e mostrando no mapa para onde se vai.

Os que gostam de desafios podem desligar...mas cuidado p/ não se perder.

=====

#### 6-DETONADO

=====

Antes de começar,

1-Os nomes das salas aparecem no mapa (botão Z).

2-Os pontos cardeais, em caso de ter matado muitas aulas de geografia:

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

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

LANDING SITE: Samus aterrissa aqui. Primeiro, vire-se e escaneie sua nave.

#### RESEARCH LOG: SAMUS' GUNSHIP

(agora acompanhado de voz: "INCLUDED TO LOGBOOK!")

Volte a olhar pra frente. Vê aquele objeto redondo verde em cima de uma teia? Atire nele. A teia destrói-se. Continue atirando nos objetos, até revelar uma porta, e siga por ela.

HIVE CHAMBER A: Pra oeste tem um portão que por ora não abre. Direita, e caia em um imenso buraco. Lá embaixo, escaneie o portão...

#### RESEARCH LOG: GF GATE MK VI

E o quadrado (vermelho no scanner) do lado dele. Daí atire nas travas do portão para abrir o dito-cujo. Pegue o mapa no holograma. Quando você chegar na frente de um portão que não abre, procure outro quadrado para abrí-lo. Porta.

HIVE TUNNEL: Soldados mortos dependurados pelo teto. Isso não é um bom sinal. Escaneie esse inseto.

#### CREATURE LOG: WORKER SPLINTER

Atravesse o túnel, destruindo outra teia no caminho, até a porta.

COMMAND CHAMBER: Escaneie o soldado morto do lado do painel.

#### TROOPER LOG: GSGT C. Benet

E escanear o painel diz que o mesmo está descarregado. Vamos procurar a fonte.

Mas antes, escaneie outro soldado que aparece vermelho.

#### TROOPER LOG: SPC B. Reeves

Encolha para Morph Ball, role sob uma barra, do outro lado procure uma rachadura na parede, Morph Ball, solte uma bomba. Siga pelo túnel, metendo bomba em um portão, até sair numa sala com uma máquina. Escaneie o mecanismo vermelho.

RESEARCH LOG: BOMB SLOT

E exploda uma bomba nele para reenergizar o painel. E de alguma maneira, após isso, uma matéria escura causa o despertar dos mortos, com direito a música assustadora! Escaneie o soldado-zumbi!

CREATURE LOG: DARK TROOPER

E aí, tiros carregados ou mísseis para mandá-los de volta pro sono eterno. Role de volta pra sala anterior, escaneie o painel pra abrir o portão daí... mais mortos-vivos. Vença-os, e siga pra porta.

HIVE STORAGE: Atravesse o túnel, e caso esteja ferido, atire nas caixas para energia.

HIVE CHAMBER B: Primeiro, uma cena mostra um ser parecido com Samus entrando em um portal. Siga-a... bem-vindo a Dark Aether. Dark Samus ("o artista antes conhecido como Metroid Prime") está lá sugando Phazon, e ao perceber que Samus a observa, se vira e destrói o cristal atrás da caçadora. Isso leva o campo de força protetor a sumir, ferindo Samus e permitindo a monstros pularem em cima dela e roubarem diversos equipamentos. Vida difícil, essa. Prossiga pela sala, atire em mais um esporo verde, revelando um túnel, e role por ele.

HIVE CHAMBER C: Assim que você entra na sala... "RISE FROM YOUR GRAVE"... tiro nos Dark Troopers, e atire em uma das portas para uma Save Station. Salve. Daí, siga pela outra porta.

HIVE TRANSPORT AREA: Escaneie o controle, e suba no elevador. Lá em cima, porta.

INDUSTRIAL SITE: Escaneie o painel, atire nas travas e passe pelo portão.

Escaneie o painel do lado do contêiner para fazê-lo ser içado para fora do seu caminho. Atravesse, escaneie o bicho que rasteja...

CREATURE LOG: GREEN KRALEE

...tente escanear o casulo na parede do troço com o holograma roxo...

RESEARCH LOG: SPLINTER COCOON

...e se não conseguir, escaneie o bicho mesmo.

CREATURE LOG: SPLINTER

Siga pela rampa da esquerda, passando por um túnel, até ficar de frente ao que parece ser um portão, com um painel do lado. Escaneie o painel, e dispare nas travas para descer a ponte. Aí escaneie a ponte.

RESEARCH LOG: GF BRIDGE

Atravesse-a e prossiga até a porta.

COLLAPSED TUNNEL: Mais um pobre coitado pra escanear.

TROOPER LOG: PFC M. Veroni

Role pelo túnel para chegar do outro lado. Porta.

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Um vídeo mostra que realmente entramos em Temple Grounds, e começa a trilha sonora bacana. Procure um painel para ativar um guindaste.

Após fazê-lo, dá p/ver que o cabo está meio defeituoso. Tiro! O contêiner cai, permitindo-nos chegar na plataforma do outro lado. Porta.

DYNAMO CHAMBER: Escaneie o portão.

RESEARCH LOG:GF GATE MK VII

O scan diz que o troço só pode ser destruído com algo que ainda não temos. Vamos então escanear a estrutura enorme do lado esquerdo para abrir e sair.  
COMMUNICATION AREA:Vá andando até achar um soldado morto.

TROOPER LOG: PFC L. Brouda

E ative a antena no painel perto dele(levando a uma mensagem de que interferência impede sinal de sair). Vá seguindo em frente, com direito a mais um ataque de Dark Troopers antes de chegar na porta.

TROOPER SECURITY STATION: Escaneie a "arma de teto"...

CREATURE LOG: GROWLER CLASS TURRET

...antes de explodí-la. O portão tá fechado.Procure um túnel na parede e role até ficar do lado de um defunto...

TROOPER LOG: SPC M. Angseth

...e um painel que abre o portão - defeituoso. Só abre o suficiente p/ Morph Ball passar. Após atravessar, porta.

GFMC COMPOUND: Aproxime-se da nave. Corta pro vídeo,Fuzileiros atacando Space Pirates, indo atrás da nave mas vítimas de tempestade acabam tendo de pousar. Conforme algumas salas atrás demonstra, eletromagnetismo tornou comunicação impossível, resolveram dividir, metade montando uma base, metade na nave,tudo transcorria bem... aí, ocorreu uma chacina por Splinters possuídos. Quando acabar a sessão terror, escaneie a nave...

RESEARCH LOG:GFS TYR

e todos esses corpos.

TROOPER LOG: CAPT A. Exeter

TROOPER LOG: LCPL J. Brod

TROOPER LOG: PFC G. Haley

TROOPER LOG: PFC S. Milligan

TROOPER LOG: SPC F. Triplette

Daí, tem um contêiner com pintura amarela. Dê um tiro nele com Charge Beam. Revela-se o MISSILE LAUNCHER!<M=5>Bem em tempo,porque a praga assassina de tropas de elite resolve aparecer.

CREATURE LOG: DARK SPLINTER

Charge Beam ou míssil nos desgraçados! Daí entre na nave, escaneie uma porta para abrí-la e conseguir lá dentro pegar o mapa de Temple Grounds, e use um buracão na lataria para pular para uma plataforma. Escaneie um objeto redondo metálico no chão...

RESEARCH LOG:KINETIC ORB CANNON

...e o soldado próximo.

TROOPER LOG: PFC I. Crany

Escaneie o painel próximo.O canhão se ativa,vire bola e seja atirado por ele. Ao aterrissar, pule pro outro lado, e míssil p/ abrir a porta.

SACRED BRIDGE:Escaneie o último sujeito que Samus foi enviada pra resgatar...

TROOPER LOG: PFC E. Denys

Daí vire bola e role por um túnel até um buraco. Lá embaixo, escaneie a vespa.  
CREATURE LOG: WAR WASP

Daí escaneie um painel para ativar um Kinetic Orb Cannon, e seja atirado para alcançar a plataforma lá em cima. Porta.

SACRED PATH: Escaneie a colmeia das vespas.

RESEARCH LOG:WAR WASP HIVE

E aproveitando o Scan Visor, observe que uma parede fica colorida. Atire um míssil nela. Racha-se uma parte. Agora suba numa plataforma, ative o KOC e seja disparado contra a parede, que prontamente desaba. Daí role pelo trilho até uma porta.

TEMPLE TRANSPORT A: Ative o Elevador.

---

GREAT TEMPLE

---

Tão logo você chega, o sistema de dicas denuncia Save Station próxima.Vá pela porta, então.

TRANSPORT A ACCESS: Escaneie esse bicho que vêm em bando.

CREATURE LOG: SANDBAT

E role por um buraco na parede para a Save Station. Depois, porta.

TEMPLE SANCTUARY: Assim que você passa pelas "runas",uma barreira é levantada, Splinters caem do teto e são prontamente possuídos.Mate-os (se esquivando, o espaço é apertado),e um Splinter maior aparece.

CREATURE LOG: ALPHA SPLINTER

Você pode dar tiro nele mas... o bicho acaba sendo possuído também.

CREATURE LOG: DARK ALPHA SPLINTER

Agora é meter míssil nele até matar. Quando o fizer,sai do corpo além de energia e mísseis, uma estranha esfera energética. Pegue-a, segue vídeo e aviso de que alguma coisa se instalou na armadura. Bem, vá pela única porta possível fora a que viemos.

CONTROLLER TRANSPORT: Escaneie o painel para ativar o elevador, e suba.

MAIN ENERGY CONTROLLER: Aproxime-se da máquina. Aparece um alienígena, que se apresenta como U-Mos, guardião do último templo dos Luminoth, que segue explicando que um meteoro dividiu a energia planetária em duas dimensões paralelas, uma povoada por uma raça maligna, os Ing.Como Samus absorveu o Módulo de Transferência de Energia(aquela esfera)necessário para restaurar os templos ao redor de Aether, ela é a última esperança dos Luminoth. E para nos ajudar a fazer isso, U-Mos restaura nossa energia e atualiza nosso sistema para poder entender hologramas roxos. Quando terminar, escaneie U-Mos e a máquina.

RESEARCH LOG: U-MOS

RESEARCH LOG: ENERGY CONTROLLER

E dê um giro de 180º para escanear o holograma.

LUMINOTH LORE: ORIGINS

Daí, U-Mos nos ordena a ir para Agon Wastes. Voltemos para a sala no andar de baixo.

TEMPLE SANCTUARY: Escaneie o portão com holograma roxo, e siga para a porta que ele ocultava.

TRANSPORT B ACCESS: Escaneie esse bicho feito de luz(?!).

CREATURE LOG: LIGHTFLYER

E atravesse a sala, explodindo os Lightflyers se necessário, já que soltam choques.

TEMPLE TRANSPORT B: Ative o elevador, e desça-o.

---

TEMPLE GROUNDS

---

Assim que você chegar, siga pela porta e escaneie o portão-holograma.

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Já estivemos aqui antes...após um ataque de Splinters, que podem acabar possuídos, siga até a porta vermelha, míssil...

STORAGE CAVERN B:...e pegue o Energy Tank!<ET=1>Volte.

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Siga de volta para Industrial Site.

INDUSTRIAL SITE: Escaneie o portão-holograma (curiosidade: mesmo se você escaneie de cima, acabará na frente dele), e o Luminoth morto que se revela.

KEYBEARER LORE: J-Fme's Testament

Mais tarde descobriremos porque ele é importante. Apenas abra a porta.

AGON TRANSPORT ACCESS: Atravesse o túnel de vidro.

TRANSPORT TO AGON WASTES: Atire no esporo verde para destruir a teia e revelar um pente de mísseis<M=10>. Agora siga em frente, e antes de escanear o painel para o elevador, chegue perto do penhasco e escaneie o holograma.

LUMINOTH LORE: OUR HERITAGE

Daí, desça pelo elevador.

---

AGON WASTES

---

Escaneie o bicho espetado perto do elevador.

RESEARCH LOG: AGON BEARERPOD

E atire neles se estiver sem mísseis ou energia. Daí, porta.

PLAZA ACCESS: Escaneie o inseto que voa...

CREATURE LOG: LUMITE

...e a planta.

RESEARCH LOG: SANDGRASS

Daí, vamos até a porta.

MINING PLAZA: É informado que adentramos Agon Wastes. Um local desolado, que costumava ser campos férteis mas agora é um deserto sem vida, sem água (e sem trilha sonora, é só um TUM-TUM de vez em quando). E basta andar um pouco para saírem vermes gigantes da areia.

CREATURE LOG: SANDIGGER

Se ele estiver cuspidando em você, basta atirar na cabeça e na cauda do bicho com mísseis ou tiros carregados até matar. Daí vá até uma porta vermelha, e míssil pra abrir.

SAVE STATION A: Salve - e escaneie o Sandbat se não conseguiu antes. Volte.



MINING PLAZA: Vá pulando pelas plataformas até ver umas pedras meio rachadas, que o Scan Visor revela como sendo "Brinstone". Míssil, ele despenca e cria uma ponte. Ande, derrubando mais dois desses no percurso, até uma porta.

MINING STATION ACCESS: Apenas atravesse o túnel, a falta de bombas impede-nos de fazer algo mais.

MINING STATION A: A música de suspense e escanear caixas denunciam que tem Space Pirates na área... basta adentrar mais a sala para se revelarem.Scan...

CREATURE LOG: PIRATE TROOPER

Míssil neles! Ao final, exploda as caixas para se recarregar, e vá escalando a sala, escaneando o cascudo no percurso.

CREATURE LOG: BRIZGEE

Lá em cima, atire em mais um pilar para fazer uma ponte e chegar na porta.

TEMPLE ACCESS: Tente escanear esse animal kamikaze.

CREATURE LOG: SHRIEKBAT

Se não der, tente quando fizermos o caminho de volta. Atravesse a sala.

AGON TEMPLE: Entre na área central, os portões se fecham,e um grande Sandigger sai do chão.

CREATURE LOG: ALPHA SANDIGGER

Que assim como o outro Alpha que achamos, só tá aí pra ser possuído. E pior: por um dos Ing que "desinstalou" equipamento da armadura de Samus...

CREATURE LOG: BOMB GUARDIAN

Veja na seção Chefes como vencê-lo, nos permitindo restaurar BOMBAS DE MORPH BALL! Estreie no portão azul que impede-nos de ir pro outro lado. Porta.

CONTROLLER ACCESS: Solte bomba nesse Morph Ball Slot, e depois que a sala girar siga pela porta.

AGON ENERGY CONTROLLER: Escaneie algo que parece uma vareta dourada para ativar o holograma de I-Sha, antigo guardião do templo de Agon. Ele informa que devemos retirar a energia no equivalente dessa sala em Dark Aether,e o templo está trancado por 3 chaves. Também nos providencia tradução de hologramas amarelos. Aproveite disso para escanear um holograma (tá meio escondido,atrás duma parede).

LUMINOTH LORE: SAVING AETHER

De volta ao Templo.

AGON TEMPLE: Vá pelo lado direito, explodindo uns blocos no percurso para alcançar a porta de volta.

TEMPLE ACCESS: Escaneie os Shriekbats pendurados no teto se não conseguiu,se já, meta tiro enquanto estão imóveis! Porta.

MINING STATION A: Escaneie o portão com holograma amarelo, e daí porta.

SAND CACHE: Misseis <M=15>. Volte.

MINING STATION A: Vá descendo até uma porta azul que ignoramos.

PORTAL ACCESS A: Vire bola, entre no canhão, e seja atirado até o topo. Caia pelo túnel, e lá embaixo role pra perto de um canhão (próximo de um Luminoth morto) para conseguir mais mísseis <M=20>. Daí siga pela porta.

PORTAL TERMINAL: Bom, combata os piratas...até eles serem possuídos pelos Ing.

CREATURE LOG: DARK PIRATE TROOPER

Após mandá-los pra morte, exploda as caixas á direita na rampa para recarga,

e escaneie um holograma á esquerda da rampa.

LUMINOTH LORE: LIGHT OF AETHER

Daí chegue até o Bomb Slot á direita do gerador de portal inativo, e ative-o. Um "elevador" de Morph Ball é acionado na parede. Entre nele. Em certo ponto, exploda um obstáculo vermelho. Areia começa a cair, e um espelho desce. Assim que sair do túnel, levante-se, mate as War Wasps, e pule para o outro lado. Bola, elevador, bomba, saindo mate vespas... mas antes de ir pro outro lado, escaneie o "tatuzinho" no labirinto de Morph Ball lá em cima.

CREATURE LOG: PILLBUG

Daí chegue na parede, e vá subindo (dessa vez com Bomb Jump, sem elevador), atravesse o labirinto, e exploda a última. Espelhos posicionados, energia começa a fluir, aparelho em condição de funcionamento. Chegue nele, escaneie uma das bolas, e surge o portal. Samus entra nele...

---

DARK AGON

---

PORTAL SITE: ...e emerge em Dark Aether (agora que "bem-vindo" era mais adequado...), com direito a demonstração de "atmosfera que queima armadura". Ligue o Scan Visor, escaneie o que parece ser uma planta preta próxima...

CREATURE LOG:BLADEPOD

...e o cristal no campo de força.

RESEARCH LOG: LIGHT CRYSTAL

Atire no Bladepod se falta energia ou mísseis. Agora vá de campo em campo, recuperando energia em cada um, escaneie o objeto luminoso que flutua...

RESEARCH LOG: LIGHT BEACON

...e atire nele para criar um campo protetor temporário. Siga em frente até um Bomb Slot no lado esquerdo. Ative-o para levantar dois portões duma vez (Portal Site e Portal Terminal). Siga pelo caminho aberto até a porta.

CROSSROADS: Escaneie o glóbulo preto que circula pela parede...

CREATURE LOG:INGLET

...e meta tiro antes que ele te fira! Após isso, Bladepod e campo até você estar num estado decente, e siga em frente.

SAVE STATION 2: Após passar por uns Light Beacons e Inglets, chega-se na Save Station. Salve, e não esqueça de escanear outro enxame similar aos Sandbats.

CREATURE LOG:NIGHTBARB

Quando puder, atravesse a sala.

DUELLING RANGE: Escaneie o que parece ser um campo de força móvel...

CREATURE LOG: LIGHTBRINGER

E ande mais um bocadinho para aparecer o primeiro Ing de verdade.

CREATURE LOG:WARRIOR ING

Daí segue o duelo, no qual é recomendável não sair do cristal - o Ing se fere dentro dele, e assim privilegiará ataques a distância tentando tirá-lo dele.

Míssil e Charge até ele morrer. Quando estiver com boa energia, vá escalando as pedras, passando por Lightbringers e Light Beacons, até uma porta azul.  
JUNCTION SITE: Outro túnel a atravessar como bola. E outra vez falta o equipamento pra buscar algo mais, só siga até a porta.  
JUDGMENT PIT: Melhor não sabermos que tipo de julgamento se faz aqui. Apenas chegue até no centro, onde um Ing, também possuindo uma habilidade de Samus, resolve dar as caras.

CREATURE LOG: JUMP GUARDIAN

Seção Chefes, após a destruição recupere as SPACE JUMP BOOTS, e com elas pule para a plataforma do lado. Vá pela primeira porta que aparece.  
PORTAL ACCESS: Dê um pulo duplo para alcançar lá em cima. Atire no Lightflyer para gerar um campo permanente, e atravesse a sala até a porta.  
PORTAL SITE: Ative o portal - mas antes de atravessar, escaneie-o.

RESEARCH LOG: LIGHT PORTAL

---

AGON WASTES

---

PORTAL TERMINAL: De volta ao lugar sem ar tóxico. Ative um portal p/poupar tempo ao escaneá-lo...

RESEARCH LOG: DARK PORTAL

...e siga pelo portão aberto do lado de um Bomb Slot "transmutado", passando por alguns Pirate Troopers no percurso.

TRANSPORT CENTER: Ative o Bomb Slot para abrir o portão e conseguir um pente de mísseis <M=25>. Daí vá pra porta.

SAVE STATION A: Primeiro, escaneie a raiz.

RESEARCH LOG: BLUEROOT TREE

Daí vire Morph Ball, caia no rio de areia e siga o fluxo até lá embaixo, onde você levanta e pula do buraco para salvar. De volta a Mining Plaza.

MINING PLAZA: Escaneie o portão com holograma amarelo, e entre na porta.

AGON MAP STATION: Pegamos o mapa. Volte.

MINING PLAZA: Escaneie na plataforma após o primeiro pilar-tornado-ponte um holograma amarelo.

LUMINOTH LORE: PARADISE

Daí vamos pegar o caminho de Mining Station de novo.

MINING STATION ACCESS: Agora que temos bombas, podemos explodir aquele bloco em cima de um canhão de Morph Ball. Ele nos impulsiona para um túnel, role até um Energy Tank <ET=2>. Continue seu caminho.

MINING STATION A: Pule até o alto, onde tem uma estátua dentro de um rio de areia. Suba nela, e daí pulo duplo até uma plataforma. Vá seguindo até um "túnel mirante" onde se escaneia um holograma...

LUMINOTH LORE: CATACLYSM

...e um painel que abre o portão atrás da estátua. Siga pela porta.

CENTRAL STATION ACCESS: Tá vendo o barril entre os dois Space Pirates? Míssil nele, a explosão mata ambos :) Caminho livre pra porta.

CENTRAL MINING STATION: Após adentrar um pouco na sala, Pirates descem do céu. Rápido, escaneie o veículo!

RESEARCH LOG: PIRATE SKIFF

Daí mate todo mundo! Depois, Dark Pirates aparecem p/apanhar.Daí,dois Pirates tomam posse de canhões.

CREATURE LOG: VIGILANCE CLASS TURRET

Míssil neles! Quando terminar, destrua as caixas para recuperar-se e aí siga pela porta destravada.

COMMAND CENTER ACCESS: Exploda uma grade rachada no chão para cair, e role pro túnel. Continue...

COMMAND CENTER: ...e chegamos noutra sala. Nessa, evite as barreiras elétricas do túnel; primeiro siga á direita a toda para mísseis<M=30>, e daí esquerda total até o lugar onde podemos levantar,e após ver um portão fechando o acesso a uma porta, lutar com outros Pirates.Após tudo,escaneie hologramas...

RESEARCH LOG: AETHER

RESEARCH LOG: DARK AETHER

...e computadores.

PIRATE DATA:Log 50086

PIRATE DATA:Log 54421

PIRATE DATA:Log 44681

PIRATE DATA:Log 48853

PIRATE DATA:Log 62217

Após tudo, escaneie um painel para ativar o elevador, suba nele, e atravesse a passarela, matando um Pirate para destrancar a porta. Antes da dita-cuja, tem um Pirate covarde que atira de dentro de uma cúpula de vidro.Aproveite o buraco que ele abriu para matá-lo, e aí prosseguimos.

SECURITY STATION B: Dark Samus aparece, mas o portão exige tecnologia que não temos para ser aberto. Porém dá pra escanear um computador atrás das grades...

PIRATE DATA:Log 70136

...antes de seguir pela direita até uma porta vermelha.

COMMAND CENTER: Estamos na cúpula. Escaneie o computador que aparece vermelho para abrir aquele portão. A permeabilidade dos buracos da cúpula é questionável (passam mísseis e tiros, mas não a Morph Ball),então temos de voltar duas portas para entrar na parte principal de Command Center de novo. Daí siga pra porta revelada.

BIOSTORAGE ACCESS: Escaneie os canhões no teto...

CREATURE LOG: HUMILITY CLASS TURRET

...antes de destruí-los. Daí,outra praxe acadêmica de "instalações secretas", lasers protetores. Morph Ball sob eles, porta.

BIOSTORAGE STATION: Escaneie um computador para ligar elevador, e após subir, vá andando. Quando chegar do lado de uma "jaula" bem grande, Pirates atacam, após matá-los, escaneie o bicho flutuante...

CREATURE LOG: TALLON METROID

...que como os espécimes em tubos nessa sala delatam,não são os Metroids verdinhos regulares,mas vermelhos mutantes. Aproveite e escaneie um computador (Que tá do outro lado da sala! Scanner potente...)

PIRATE DATA:Log 63622

Daí dê uma volta na sala para a porta, que está perto desse computador.

SECURITY STATION A: Destrua o canhão, ative o Bomb Slot para girar a trava, e

siga pela porta recém-disponibilizada.

BIOENERGY PRODUCTION: Escaneie os Pirates com mochilas á jato.

CREATURE LOG: PIRATE AEROTROOPER

Daí mate-os, tomando cuidado com o fato de que eles se jogam em você quando são derrotados...primeiro, vá para o lado leste da sala,e escaneie o computador com um holograma. Plataformas sobem.Use de uns computadores do lado oeste da sala,escaneando o aparelho da direita de cada "cubículo",1 vez no mais á direita, 2 no do meio e 3 no da esquerda. As plataformas formam uma escada. Suba. Siga pra única porta azul.

VENTILATION AREA B: Role pra dentro do túnel. Como tem uma barreira-laser permanente no meio, temos de ir por cima, passando por um labirinto e destruindo os emissores de barreira - graças a Deus, porque passar por essas barreiras temporárias do labirinto é tortura! Role até o outro lado.

SAVE STATION C: Salve... e o melhor, os Pirates são gentis e nos deixaram uma leitura perto do descanso.

PIRATE DATA:Log 67135

Daí, porta.

SAND PROCESSING:Após cair pra parte cheia de areia e com um half-pipe,esquive-se dos tiros do canhão, e meta míssil na estrutura curvada lá na frente a esquerda (Scan Visor denuncia que é Brinstone).Siga pelo caminho revelado até a porta.

MAIN REACTOR: Após você cair pro nível inferior, vemos Dark Samus absorvendo Phazon... e resolvendo nos atacar! Scan Visor nela...

CREATURE LOG: DARK SAMUS 1

...e no Phazon nos tubos.

RESEARCH LOG:PHAZON

Daí, seção Chefes pra instruções de batalha. Após derrotar, Dark Samus vira uma nuvem de Phazon. Será que nos livramos dela? Enfim, antes de ir pro elevador que acabou de descer, procure um Scan vermelho bem alto, perto dele. É outro Luminoth morto.

KEYBEARER LORE: B-Stl's Testament

Perto dali tem um elevador. Após subir um andar, siga até uma porta.

STORAGE D: Escaneie o computador...

PIRATE DATA:Log 69898

...e pegue o DARK BEAM! Energia escura,congela os outros e abre portas pretas como a que se fechou atrás de você.

MAIN REACTOR: Siga pela porta preta.

SECURITY STATION B:Atire no cristal do portão para abrí-lo.Daí siga pra porta.

COMMAND CENTER: Olhe, Pirates novos.

CREATURE LOG: PIRATE GRENADIER

Você pode ignorá-los, mas o ataque deles é forte... enfim, chegue no portal lá na frente, Dark Beam nele, e se abre uma "porta pro inferno". Siga!

---

DARK AGON

---

DOOMED ENTRY: Façamos experimentos com o Dark Beam. Atire em um Light Beacon.

RESEARCH LOG: NULLIFIED BEACON

E em um Light Crystal.

RESEARCH LOG: NULLIFIED CRYSTAL

Para fazê-los funcionar de novo, tiro normal carregado destrói a "sujeira".  
Escaneie também o cristal em um dos pilares.

RESEARCH LOG: LIGHT LIFT CRYSTAL

E Dark Beam nele para fazer o pilar subir. Aproveite e escaneie novamente já que ele se alterou.

RESEARCH LOG: DARK LIFT CRYSTAL

Daí pule de pilar em pilar, com pausas para recuperar energia, até um objeto redondo vermelho, a Dark Temple Key - uma das três chaves que abrirão o Templo dessa região. Siga para uma porta preta no lado leste de onde você chegou (Norte no geral).

OASIS ACCESS: "All around the world, you gotta spread the word..." Desculpe. Mate o Warrior Ing e prossiga pela porta.

DARK OASIS: A única coisa a se fazer aqui é seguir pela porta preta, leste.

HALL OF STAIRS: Atire com o Dark Beam no cristal lá em cima, e use esse pilar pra chegar na porta.

SAVE STATION 3: Salve, depois vá pra próxima.

BITTER WELL: Entre no túnel. Assim que entrar na zona segura, bomba na pedra, daí Bomb Jump num lugar que dá pra subir. Daí, Bomb Jump pra passar por cima do vão... ou você cai no poço de Phazon lá embaixo, use Bomb Jumps pra sair dele. De qualquer maneira, vá pro outro lado do túnel, e daí pra porta.

PHAZON SITE: Após descer no elevador, tem que se escanear três painéis para destravar o escudo na porta. Um está bem visível, o outro tem umas caixas na frente, e o último é alcançado após pular pelas plataformas.

WATERING HOLE: Escaneie uma das três estruturas lá na frente.

CREATURE LOG: INGCLAW

"Relique" o Beacon coberto de energia escura, e vá de plataforma em plataforma, matando Lumites e evitando a névoa tóxica do Ingclaw, (cair não é bom, a água lá embaixo é nociva) até a porta.

FEEDING PIT: Após se posicionar entre os dois pilares, atire nos Nightharbs para facilitar sua vida, daí Dark Beam nos cristais dos pilares e use os pilares para alcançar a porta.

ING CACHE 1: Pegue o LIGHT BEAM! Complementando o outro, energia clara, nociva pra nativos de Dark Aether, queima todos os outros, e abre portas brancas como essa aí atrás.

FEEDING PIT: Experimentação. Light Beam no cristal...

RESEARCH LOG: ENERGIZED CRYSTAL

...e no Beacon.

RESEARCH LOG: ENERGIZED BEACON

"Ambos os dois" causam danos a seres das trevas que entrarem. Daí é seguir pra porta branca.

FEEDING PIT ACCESS: Escaneie a teia.

RESEARCH LOG: WEBLING

Ao contrário das de Aether, essa não tem um ponto vulnerável - Light Beam em qualquer ponto destroça. Atire noutras até chegar na porta.

DOOMED ENTRY: De volta ao princípio. Siga pela porta que não usamos.

DOUBLE PATH: Basta atravessar o túnel.

BATTLEGROUNDS: Uma chave lá embaixo! Caia pra cima dela, mas na hora que vamos pegá-la... os Ing a englobam e te atacam. Escaneie a teia sobre a porta.

RESEARCH LOG: ING WEBTRAP

Daí é matar todos os Ing (se a munição do Light Beam acabar, atire com o Dark nos BladePods), podemos pegar a chave e tomar o caminho de volta.

DOUBLE PATH: Escaneie os tentáculos que saem da parede.

CREATURE LOG: DARKLING TENTACLE

Daí vamos até Dark Oasis.

DARK OASIS: Vê o portal incompleto branco? Light Beam nele, e vamos entrar.

(se a porta branca á oeste te intriga, lá você recarrega munição)

---

AGON WASTES

---

MAIN REACTOR: Façamos todo o caminho de volta para Command Center, salvando no percurso.

COMMAND CENTER: Siga pelas plataformas altas até uma porta branca. Atravesse Command Center Access...

CENTRAL MINING STATION: Suba num dos hologramas em qualquer uma das pontas, e tomamos posse de um canhão. Atire em tudo que parece que pode ser explodido nesse lugar, inclusive uns Pirates que surgem após você destruir uma parede no lado leste. Quando terminar, suba no Skiff estacionado no lado oeste.

Daí Space Jump para pular até o lugar de onde os Pirates saíram. Lá, escaneie o último Pirate Data.

PIRATE DATA: Log 71599

Daí use a outra saída desse esconderijo, e ande até achar um buraco. Role nele para achar mais um Luminoth morto...

KEYBEARER LORE: J-Stl's Testament

...e um pente de munição extra! <A=100>Agora podemos fazer o caminho de volta para Portal Terminal.

PORTAL TERMINAL: Ative o portal, e de volta á zona morta.

---

DARK AGON

---

PORTAL SITE: De lá, siga pra Duelling Range, salvando na sala anterior.

DUELING RANGE: Siga por uma porta que agora é acessível com o Space Jump.

ING CACHE 4: Caia para o nível mais baixo, e daí role para sul (na direção da porta), para um pente de mísseis <M=35>. Depois, prossiga pra onde enfrentamos Jump Guardian.

JUDGMENT PIT: Primeiro, use a porta preta pra salvar em Save Station 1. E aí, vá para uma porta vermelha.

DARK AGON TEMPLE ACCESS: Atravesse o túnel.

DARK AGON TEMPLE: Primeiro siga para o lado esquerdo, e abra a porta.

TRIAL TUNNEL: A última chave! Podíamos ter pego assim que adquirimos o Space Jump, mas achei desnecessário apressar. Enfim, volte uma sala.

DARK AGON TEMPLE: Chegue até a barreira no centro da sala, veja as chaves entrarem na mesma e abrirem caminho lá pra baixo. Caia... e minhocas gigantes despertam! Assim que uma sair do chão, escaneie.

CREATURE LOG: AMORBIS 1

Veja na seção Chefes como combater. E lembre-se de escanear quando uma se grudar na esfera no centro da arena

CREATURE LOG: AMORBIS 2

Assim que o derrotar, a esfera explode revelando a DARK SUIT! Menos dano dessa atmosfera desgraçada! Assim que você tiver energia suficiente, siga pra próxima sala.

DARK CONTROLLER ACCESS: Igual no templo regular, ative o Bomb Slot.

DARK AGON ENERGY CONTROLLER: Aproxime-se da máquina para sugar toda a energia do controlador. Daí, de volta ao portal.

PORTAL SITE: Vamos sair daqui!

---

AGON WASTES

---

PORTAL TERMINAL: Rume para Energy Controller.

AGON ENERGY CONTROLLER: Aproxime-se da máquina, e Samus restaura a energia do controlador, que atira um raio até Great Temple. Isso tbm leva o holograma de I-Sha a fazer uma reverência. Agora é voltar p/ Temple Grounds.

---

TEMPLE GROUNDS

---

Pegue a porta pela qual entramos primeiro em Industrial Site.

HIVE TRANSPORT AREA: Elevador, façamos uma última visita aos soldados mortos lá embaixo. Volte duas salas.

HIVE CHAMBER B: Do lado do túnel no qual você veio, tem um círculo rachado. Bomba, e role por ele até mísseis <M=40>. Daí faça o caminho de volta até a sala em que caímos na primeira visita.

HIVE CHAMBER A: Um último soldado morto, de outro tipo, se levanta.

CREATURE LOG: DARK MISSILE TROOPER

Ele tem até uma barra igual às de chefes, mas sendo um ser das trevas, cai com facilidade ao ser atingido continuamente pelo Light Beam. Matar o soldado libera o lança-mísseis que ele usava - mais 5 pra nós <M=45>! Agora volte pra sala do elevador.

HIVE TRANSPORT AREA: Escaneie o portão, e após ele se abrir siga pra porta.

HIVE CHAMBER A: Escaneie o portão, após abrir, siga até a porta.

LANDING SITE: Entre na nave de Samus para salvar e recarregar. Vamos poupar tempo, e vá pra oeste da nave até um pilar que na face leste, tem um cristal roxo. Light Beam, ele se arrasta e permite ser escalado e alcançar outra plataforma, onde achamos outro Luminoth.

KEYBEARER LORE: M-Dhe's Testament

Agora podemos voltar pra Temple Assembly Site.

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Assim que você vir um pilar com cristal roxo, Light Beam e ele se arrasta, revelando um portal. Dark Beam, e entre pra visita rápida.

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

PLAIN OF DARK WORSHIP: Siga até a parte principal da sala, e pegue um pente de mísseis <M=50>. De volta a Aether.

---

TEMPLE GROUNDS

---

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Primeiro, use o Space Jump nos pilares para alcançar um



túnel, á esquerda do portão que abrimos. Role por ele para mísseis <M=55>.

Vamos pra sala da antena.

COMMUNICATION AREA: Procure o que parece ser uma tampa redonda no chão em uma das plataformas, e bomba! Pente de mísseis no buraco <M=60>.Procure uma porta bem alta.

STORAGE CAVERN A: Apesar do nome,a única coisa aqui é mais um Luminoth morto.

KEYBEARER LORE: D-Isl's Testament

Agora é pegar o elevador até Great Temple em Temple Assembly Site.

---

#### GREAT TEMPLE

---

Na sala seguinte ao elevador, pode-se pegar outro item.

TRANSPORT B ACCESS: Vê um túnel na parede? Entre nele como Morph Ball, e com momentos de impulsão por bomba,vá rolando até o pente de mísseis.<M=65>Depois, visite U-Mos.

MAIN ENERGY CONTROLLER:Ele agradece a restauração de Agon, e informa que a região de Torvus agora está infestada de Ing. Desça pra sala embaixo desta.

TEMPLE SANCTUARY: Escaneie o portão com holograma, e siga pela porta.

TRANSPORT C ACCESS: Escaneie esse troço redondo que flutua.

CREATURE LOG: HARMONY CLASS DRONE

Assim como um bicho similar em Metroid Prime, é morto por tiros energéticos,de preferência carregados - mas tem uma certa atração pelo seu Charge Beam.Apenas atravesse a sala para a porta.

TEMPLE TRANSPORT C: Ative e desça no elevador.

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

MEETING GROUNDS: Só evite as vespas até a porta.

HALL OF EYES: A porta verde não pode ser aberta com nossas armas.Temos de pegar um desvio por Dark Aether, Dark Beam no portal...

---

#### SKY TEMPLE GROUNDS

---

BASE ACCESS: Vá pela porta azul.

ABANDONED BASE: Vá andando direto,até um átrio cheio de olhos-laser.Escaneie!

CREATURE LOG: CORRUPTED SENTREYE

Após destruí-los com tiros carregados de Light Beam, prossiga até um beco sem saída. Pule, e suba pelo elevador de Morph Ball do lado direito. Estando no nível superior, vá rolando. Ignore o primeiro Bomb Slot, mas ative todos os outros que aparecerem. Quando chegar no outro elevador, desça-o, daí suba de novo no elevador direito e ative o Bomb Slot ignorado.Todas as explosões fizeram o "teleférico" no centro desse lugar ser ativado. Suba no troço,e atire nos Nighbarbs que te atacam enquanto você é transportado até o portal.

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

PATH OF EYES: Vá atirando em todos os cristais roxos em pilares para abrir caminho, enfrentando Space Pirates no percurso. Ao final, chega-se numa porta.

TORVUS TRANSPORT ACCESS: Apenas um corredor com uma vista espetacular.

TRANSPORT TO TORVUS BOG: Ative o elevador e desça.

---

#### TORVUS BOG

---

Abra a porta.

TEMPLE TRANSPORT ACCESS: Escaneie o que parece ser um fruto pendendo do galho.

RESEARCH LOG: TORVUS HANGING POD

TORVUS LAGOON: Após o vídeo e começar uma música... não sei se relaxante ou deprimente... Scan Visor, Luminoth...

KEYBEARER LORE: S-Dly's Testament

...planta que surge d'água...

CREATURE LOG: SHREDDER

...peixe n'água...

CREATURE LOG: HYDLINGS

...e planta que guarda itens (atire em algumas caso esteja precisando)...

RESEARCH LOG: TORVUS BEARERPOD

...antes de pegar a porta do lado oeste.

SAVE STATION A: Salve. Tiro nos Bearerpods se precisa recarregar, daí volte.

TORVUS LAGOON: Mergulhe na lagoa, evitando os Hydlings e os ataques suicidas dos Shredders. Apesar de movimento subaquático ser difícil, vá pulando e andando até uma porta preta.

PATH OF ROOTS: Atire nos Hydlings antes que o cardume te arregace, e prossiga até a superfície e a porta.

GREAT BRIDGE: Assim que entrar, insetos giratórios despertam. Escaneie-os, por mais difícil que seja (eles pulam de uma dimensão p/ outra).

CREATURE LOG: SHRIEKERS

Use o tiro rápido do Power Beam para matá-los, devido a essa característica. Escaneie também os cristais na parede.

RESEARCH LOG: SENTINEL CRYSTAL

Procure uma porta vermelha, e siga por ela.

PORTAL CHAMBER: Atravesse o túnel... a sala central é só p/te lembrar o quanto nos aguarda nesse jogo.

TORVUS LAGOON: Escaneie o painel, o portão na sua frente cai e uma ponte sobe. Use-a para chegar na porta.

RUINED ALCOVE: Destrua os Shredders, ou esconda-se atrás de uma parede e exploda um para acionar uma reação em cadeia. Daí pode prosseguir.

FORGOTTEN BRIDGE: As criaturas do pântano até agora são no máximo irritantes. Bem, agora enfrentamos uma desafiadora.

CREATURE LOG: GRECHLERS

Igual um bicho de Metroid Prime, tirando que esse aí é preto... e em vez de cuspir gelo, solta raios pelo chifre. Ponto fraco está nas costas, vá dando pulos até conseguir atirar mísseis no lombo do animal até quebrar a casca e depois matá-lo. Não se espante se quando terminar sua energia estiver baixa. Escaneie também essa planta.

RESEARCH LOG: BLOATSAC

Que ao contrário de outras, não explode revelando itens. MALDITA! Enfim, use as plataformas para alcançar a ponte lá em cima, e dela vá pro portal.

---

## DARK TORVUS

---

DARK FORGOTTEN BRIDGE: Nome pouco criativo. Escaneie o cristal.

RESEARCH LOG: DARK SENTINEL CRYSTAL

Depois, prossiga pela ponte até o Bomb Slot, e ative-o para girar a ponte em ambas as dimensões. Daí escaneie a planta próxima daqui...

RESEARCH LOG: INGSHERE CACHE

...assim como o bicho n'água.

CREATURE LOG: DARK PHLOGUS

Quando sua energia estiver boa (atirar nas plantas ajuda), desça pro "térreo" e use das plataformas e do Phlogus (atirar na boca aberta o torna plataforma, com campo de força e tudo!) para chegar em plataformas que formam uma escada até o portal.

---

## TORVUS BOG

---

FORGOTTEN BRIDGE: Um novo tipo de Space Pirate ataca!

CREATURE LOG: DARK PIRATE COMMANDO

Esse também se teleporta, e ressurgue em outro lugar da sala. Um método eficaz é usar Dark Beam carregado para congelá-lo - o Commando ressurgue imóvel e vulnerável a mísseis. Quando terminar a batalha use a ponte para chegar em uma nova porta - que tem um pente de mísseis na frente <M=70>.

ABANDONED WORKSITE: Escaneie o animal na parede, lá na frente.

CREATURE LOG: SPORB

Daí procure um túnel de Morph Ball e vá rolando. Em certo ponto, o Sporb tenta nos capturar com a língua, evite - meio difícil no finalzinho, quando tem um Bomb Jump difícil, mas ao final chegamos em outra plataforma. Role no túnel desta, e ao final levante-se e siga pra porta.

GREAT BRIDGE: Escaneie o painel e ative um canhão de Morph Ball. Entre nele, e somos atirados até a ponte. Porta preta.

TEMPLE ACCESS: A primeira tampa redonda no chão pode ser explodida, caia nela para um Energy Tank <ET=3>. Caia tudo, role pra direita, voltamos pra frente do canhão. Faça o caminho de volta pra parte alta de Temple Access, e porta.

TORVUS TEMPLE: Mal adentramos a sala, os Space Pirates atacam. Após destruí-los, pegue lá na frente o SUPER MÍSSIL! Dano massivo, e finalmente abrir portas verdes, a primeira das quais será alcançada ao montar no elevador que o "altar" do SM é tornado (pode se recarregar destruindo todas as caixas se quiser).

CONTROLLER ACCESS: Igual o de Agon, Bomb Slot, porta.

TORVUS ENERGY CONTROLLER: Escaneie outra vareta para receber mensagem de A-Voq, que informa que parte do templo está inundado - e lá acharemos as chaves - e nos dá o pacote de tradução verde. Estreie-o no holograma atrás de nós.

LUMINOTH LORE: DARK AETHER

Daí, de volta a Temple.

TORVUS TEMPLE: Escaneie o holograma lá embaixo para ativar um elevador. Após este descer, siga em frente.

UNDERGROUND TUNNEL: Primeiro, role sob a plataforma na frente da porta para mísseis <M=75>. Daí é seguir pela sala, evitando o Grenchler, até chegar em uma parte com um holograma...

LUMINOTH LORE:OUR WAR BEGINS

...e a porta.

TORVUS GROVE: Agora chegam os Pirates de Elite.

CREATURE LOG: PIRATE COMMANDO

Super míssil neles, já que o Dark Beam carregado não adianta tanto.

MEDITATION VISTA: Ative o portal e "I'm on a highway to hell..."

---

DARK TORVUS

---

GLOOM VISTA: A citação cretina é só porque daqui a algumas salas enfrentaremos algo cruel. Abra a porta.

POLLUTED MIRE: Vá andando, em certo ponto somos atacados por um novo Ing.

CREATURE LOG: HUNTER ING

Esse também tem esse hábito chato de teleporte interdimensional. Light Beam, Beacon energizado, apenas mate-o! Daí vá usando as plataformas para alcançar uma porta na parte alta da sala.

DARK FALLS: Salve, e carregue-se completamente nas plantas ao redor da Save Station. Vamos precisar. Daí continue a rampa-caracol até a porta.

DARK FORGOTTEN BRIDGE:Atravesse esse corredor, matando os Lightflyers para criar campos temporários.

DARK ARENA TUNNEL: Role pelo túnel. Em certo ponto, tem uns blocos que cedem, não dá p/evitar a queda, o que será possível "daqui a pouco"(porque o que vem aí é meio improvável conseguir de primeira).Apenas use Bomb Jumps p/alcançar o lado esquerdo do túnel, e role até a porta.

DARK TORVUS ARENA: Mal você adentra, um Ingzão vira uma pseudo-Morph Ball e rola por dentro de um túnel. Ele é o motivo do meu suspense! Antes de cair, escaneie esse troço flutuante.

CREATURE LOG: DARK PREED

Agora, caia,vá pro campo de força,e quando a energia estiver total(pode atirar nos Preed),role pelo túnel também. Eu não recomendo escanear o Ing assim que o vídeo pós-rolagem acabar e ele aparecer.Eu recomendo enfiar dois Super Misseis na cara desse filho da p... antes de escanear,para não desperdiçar tempo(após esses ataques, ele entra numa transição invulnerável)!

CREATURE LOG: BOOST GUARDIAN

Seção Chefes. Após esse confronto feroz (acredite,passei dias preso nessa batalha. Em ambas as vezes que joguei!), use o Charge Beam para absorver as energias espalhadas pela arena e aí recupere a BOOST BALL! Volte pelo túnel.Se os Preed não foram mortos, tiro neles. Aí, no melhor estilo Tony Hawk,use a Boost Ball nesse half-pipe p/se impulsionar até uma chave na parede esquerda. Aí é se impulsionar até a plataforma da porta de saída.

ARENA ACCESS: Agora é só dar uma acelerada antes dos blocos e a arrancada que a Morph Ball dá passa por cima de todos! Siga pela porta,e de volta a Aether.

---

TORVUS BOG

---

MEDITATION VISTA: Volte uma sala.

TORVUS GROVE: Use o half-pipe perto da porta do outro lado para alcançar o lado mais alto, e daí pule pelas plataformas até uma porta preta.

GROVE ACCESS: Suba perto da cachoeira, escaneando o cascudo.

CREATURE LOG: KROCUSS

FORGOTTEN BRIDGE: Escaneie o aparato com um buraco.

RESEARCH LOG: SPINNER

Podemos ativá-lo, mas vamos antes pegar um item.

PLAZA ACCESS: Passe pelo labirinto de Morph Ball, ativando os Bomb Slots para deixar o trecho mais fácil p/ 2a visita. Daí, siga pelo buraco no meio do trecho para mísseis <M=80>. Daí, volte pra sala anterior.

FORGOTTEN BRIDGE: Entre no Spinner, dê umas arrancadas e um portão se abre. Caia nele. Agora, temos de voltar para Temple Grounds.

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

PATH OF EYES: Procure um buraco para rolar próximo de onde você veio. Quando chegar num lugar em que se pode ficar de pé, escaneie o holograma...

LUMINOTH LORE: THE WORLD WARPED

...e atire no cristal para mover o bloco. Daí, é só ir pela porta verde, e passar por Hall of Eyes.

MEETING GROUNDS: Use a Boost Ball para rolar até o lado direito do half-pipe, onde se escaneia um holograma...

LUMINOTH LORE: AGE OF ANXIETY

...e se pega um túnel. Role, em certo ponto, Boost Ball por cima dos blocos. Segue-se o maior túnel possível, que passa por três salas!

HALL OF THE HONORED DEAD: Use os Spinners coloridos para encaixar as peças do quebra-cabeça circular no centro da sala (quando tiver certo, a peça brilha). Isso tira uma trava e libera o SEEKER LAUNCHER, que permite atirar 5 mísseis de uma vez e acrescentam mais 5 ao arsenal<M=85>!Use isso nas travas da porta roxa que leva a essa sala para conseguirmos sair daqui.

PATH OF HONOR: Apenas atravesse essa sala.

SERVICE ACCESS: Vá pela porta azul.

LANDING SITE: E chegamos na nave de Samus. Salve/recarregue lá, e voltemos pela mesma porta.

SERVICE ACCESS: Procure um túnel, e role por ele até a porta verde.

MEETING GROUNDS: Agora, é seguir de volta para o nível inferior do templo de Torvus Bog.

---

#### TORVUS BOG

---

TORVUS TEMPLE: Siga pelo túnel no caminho central, daí abra a porta verde.

UNDERGROUND TRANSPORT: Ative o elevador, e desça até uma porta.

HYDRODYNAMO STATION: Escaneie a versão regular de algo que já vimos.

CREATURE LOG: PREED

Daí use as plataformas giratórias para alcançar a porta vermelha lá em cima para salvar. Daí caia n'água, escaneando esse peixe preto.

CREATURE LOG: BLOGG

Vá pulando nas plataformas até uma com um painel, escaneie-o de frente, e uma plataforma se estica. Vá para ela, pegue os mísseis <M=90>, e Seeker Missile nas travas da porta para abri-la.

TRAINING ACCESS: Só um túnel, mas a reciclagem de trilha sonora de SNES (q meu pai comparou ao canto dos Mogwai) foi interrompida, não é bom sinal.

TRAINING CHAMBER: Dark Samus mostra que se reconstruiu, e dá uma risada maligna antes de sumir. Caia n'água, escaneie o holograma por trás da grade...

LUMINOTH LORE: RECOVERING ENERGY

E aí mate os Blogg(atire na boca dele quando ele der uma investida) para reativar o Spinner. Gire-o até encaixar o caminho vermelho. Daí caia no buraco que permite rolar por ele até a porta branca.

TRANSIT TUNNEL EAST: Apenas atravesse o túnel, usando-se dos canhões, visto que toda essa água impede maiores ações.

CATACOMBS: Caia n'água, aí procure uma rampa/escada de detritos até a superfície. Quando voltar pra superfície, escaneie o Luminoth morto...

KEYBEARER LORE: G-Sch's Testament

...e em cima do portal atrás de umas grades, um holograma.

LUMINOTH LORE: THE NEW TERROR

Daí siga pela porta perto de G-Sch.

CATACOMBS ACCESS: Apenas atravesse o túnel.

HYDRODYNAMO STATION: Escaneie o console, outra plataforma se estica, aí, vá pro canhão no pilar lá no meio e seja disparado por ele para conseguir salvar lá em cima. Daí vem... possível frustração/chatice pra algumas pessoas. Mas melhor não dizer nada, só escaneie a "larva"...

CREATURE LOG: BLOGGLING

...e siga pela porta que tá disponível agora.

TRAINING ACCESS: Atravesse o túnel, escaneando esse animal que vem em bando.

CREATURE LOG: SEEDBUSTER

TRAINING CHAMBER: Ative o Spinner até encaixar/alterar o túnel. Daí role para a outra porta.

TRANSIT TUNNEL WEST: Atravesse o túnel, em certo ponto ativando um Bomb Slot para alterar a rotação do motor no meio que impede-nos de passar dentro dele.

GATHERING HALL: Caia n'água, escaneie o holograma lá longe...

LUMINOTH LORE: NEW WEAPONS

...e aí atire nos cristais das "plataformas que parecem bichos espetados" com o Dark ou Light Beam. Volte pra superfície, e use essas plataformas para chegar num Bomb Slot. Ative-o, e um portão se abre n'água, revelando um portal. Mergulhe, e vá lá ativá-lo.

---

DARK TORVUS

---

CRYPT: Vá para o Spinner na plataforma acima de onde você surge - mas cuidado com os Pirate Commandos! Após ativá-lo e girar os lasers dos dois mundos, portal de novo.

---

TORVUS BOG

---

GATHERING HALL: Gire as plataformas espetadas de novo, e aproveite uma plataforma recém-esticada perto da do Bomb Slot para chegar em outra com um Orb Cannon. Seja atirado até a porta de saída.

GATHERING ACCESS: Esse é o pior túnel... sabe porque? Esses Preed soltam uma fumaça tóxica que demora a se dissipar!

HYDRODYNAMO STATION: Escaneie o último console. Com isso, um mecanismo que ergue

o pilar central é ativado, revelando o buracão lá embaixo mas tampando o Orb Cannon que poderia nos levar pra Save Station. Tá vendo porque eu chiei acima? Enfim, caia até o fundo e siga pra porta.

HYDRODYNAMO SHAFT:Vá descendo esta escada. Quando puder, escaneie a criatura gigantesca do outro lado da grade.

CREATURE LOG: ALPHA BLOGG

Sim, é a "mãe de todos os Blogg". Mas calma, por ora temos que apenas descer a escada, atirar nos Hydlings para recuperar energia e mísseis, e seguir.

MAIN HYDROCHAMBER: Primeiro, uma queda monumental. Daí,é procurar uma porta para abrir.

HYDROCHAMBER STORAGE: Pegue o GRAVITY BOOST! Movimento livre em água, e ainda flutuar pra ajudar um pouco. Volte uma sala.

MAIN HYDROCHAMBER: Mal adentramos a parte principal, Alpha Blogg cai do teto, e devora o pilar central.Pelo visto mesmo monstros enormes precisam de fibras na dieta. Daí é um confronto meio difícil, tanto que eu pus instruções na seção Chefes. Mas ruim mesmo, é repetir os passos acima em caso de derrota.

Quando terminar,vá usando o Gravity Boost para flutuar(pulo>Space Jump>Boost) até a porta para Hydrodynamo Shaft.

HYDRODYNAMO SHAFT:Flutue até um portal que fica em cima de um pilar giratório, e ative-o.

---

DARK TORVUS

---

UNDERTEMPLE ACCESS: Pegue a chave, daí de volta pra Aether.

---

TORVUS BOG

---

Volte uma sala.

HYDRODYNAMO STATION: Use o Gravity Boost para alcançar o topo da sala/a Save Station. Salve, daí caia n'água e vá pra Training Chamber.

TRAINING CHAMBER: Os Ing resolvem possuir os Blogg.

CREATURE LOG: DARK BLOGG

Mate-os (Light Beam ao invés de míssil), mude o trilho para vermelho, e role pra outra sala.

TRANSIT TUNNEL EAST: Com o Gravity Boost, podemos procurar um item. Com Bomb Jumps (auxiliados pelo fluxo de ar/bolhas),ative o Bomb Slot do primeiro tubo. Depois, ative o Bomb Slot do quarto tubo. Isso cria um fluxo no segundo túnel, vá para ele e com Bomb Jumps contínuos (exige uma certa precisão) suba até o Energy Tank <ET=4>. Daí, termine o caminho para Catacombs.

CATACOMBS: Tem um Bomb Slot embaixo d'água, ative-o, e a proteção na frente do portal cai. Ative o portal.

---

DARK TORVUS

---

DUNGEON: Escaneie a versão escura dos monstros elétricos.

CREATURE LOG: DARK GRENCHLER

Vença-os (Light Beam é tão eficaz qto mísseis), daí siga pra porta.

UNDERTRANSIT TWO: Entre no canhão, e no labirinto a seguir, evite os pistões até o outro lado.

SACRIFICIAL CHAMBER: Você pode ter recebido um aviso que tem uma tecnologia Luminoth por aqui, mas é na parte de cima da sala. Logo, temos é de dar uma volta maior... evite o Hunter Ing, e siga pela porta branca.

UNDERTRANSIT ONE: Três túneis conectados por canos.No túnel do topo,á esquerda da parede do centro da sala, tem um pente de mísseis <M=95>. Daí siga para o

final do túnel e a saída.

CRYPT: Atire com Dark Beam no cristal. A barreira na sua frente some, e as plataformas da parede começam a se revelar. Use-as para alcançar a porta branca do outro lado.

CRYPT TUNNEL: Evite/fuzile com Light Beam os tentáculos até a porta.

UNDERTEMPLE SHAFT: Caia até o fundo. Daí procure um Kinetic Orb Cannon para chegar lá no topo da sala, e abra a porta vermelha.

SAVE STATION 2: Salve, depois volte.

UNDERTEMPLE SHAFT: Caia até a plataforma com o campo de força (perto de onde o canhão nos leva), aí entre na "jaula" com um Luminoth morto. Ative o Bomb Slot, e ela gira. Porta.

SACRIFICIAL CHAMBER TUNNEL: Apenas atravesse o corredor, atirando nos Caches.

SACRIFICIAL CHAMBER: Assim que você cair, surge um chefe que eu particularmente acho irritante. Escaneie...

CREATURE LOG: GRAPPLE GUARDIAN

...e aí olhe estratégia na Seção Chefes. Após vencê-lo, recuperamos o GRAPPLE BEAM! Que permite agarrar em ganchos no teto como esse, que devemos escanear.

RESEARCH LOG:GRAPPLE POINT

Use-os para chegar no alto da sala, e daí é ir voltando salas até Crypt (pode salvar em Undertemple Shaft se quiser)

CRYPT: Ative o portal de volta.

---

TORVUS BOG

---

GATHERING HALL: Agora, saia dessa estação inundada. Se você não gosta de desvios enormes, pule a próxima seção.

\*\*\*\*\*

TORVUS TEMPLE: Estando na parte inferior do templo, vamos pra única porta que ainda não abrimos no templo (roxa, oeste do túnel).

TRANSPORT TO AGON WASTES: Ative o elevador.

---

AGON WASTES

---

TRANSPORT TO TORVUS BOG: Abra a porta roxa.

TRANSPORT CENTER: Use o half-pipe (em certo ponto só de um lado, apenas caia no lado que é um buraco para ganhar impulso)para chegar até uma plataforma beem alta, no qual se ativa um portal.

---

DARK AGON

---

CROSSROADS: Ao chegarmos, podemos completar a primeira centena de mísseis <M=100>!Agora, vá pro templo em Light Aether.

---

AGON WASTES

---

AGON TEMPLE: Siga pela porta preta a oeste.

MINE SHAFT: Vá rolando pelo túnel, Boost em cima do bloco para ele não desabar quando você passar. Aí chega uma seção com 2 plataformas com Pillbugs.Mate-os, e se você tem alguma perícia em Bomb Jump, pode usá-la para saltar até a parte de cima das plataformas e aí até uma no alto da sala. Role (tem mais blocos q caem), passe por 4 blocos um em cima do outro que cedem, quando chegar noutra parte com 4 blocos, rolar pra esquerda ao quebrar o 2o prum túnel secreto.

Mas não role até o final, senão um bloco cede, e ao cair tem que se repetir tudo! Em vez disso, pouco antes da borda\*(o túnel é marcado pelas ranhuras na parede no qual é possível ver a Morph Ball),Bomb Jump para uma plataforma superior. Dela, dê um último salto e role até alcançar um Energy Tank <ET=5>.



Se não tem a habilidade para isso tudo, só role até a porta.

\*-Caso não seja claro: [https://www.youtube.com/watch?v=JkC\\_\\_zoAm6E](https://www.youtube.com/watch?v=JkC__zoAm6E)

MINING STATION B: Caia até o fundo, escaneie um painel para ativar um Orb Cannon, e depois o inseto que caminha.

CREATURE LOG: KRALEE

Que é do tipo que oscila entre dimensões, mas pelo menos não nos ataca... agora ative o Bomb Slot do lado de um Luminoth morto. A hélice em cima de nós começa a girar. Corra/role até o canhão ativado perto do half-pipe. Após ser atirado, role até um Slot, e ative-o! A hélice sobe e vira uma "ponte" para outro lugar. Volte para o começo do túnel, escaneie o holograma (ignorei porque o tempo é curto) próximo...

LUMINOTH LORE: THE STELLAR OBJECT

...e caia até o half-pipe. Role por ele até conseguir chegar em um túnel, e siga por este até cair na hélice. Daí siga para um portal...

---

DARK AGON

---

TRIAL GROUNDS: Procure uma plataforma (é onde você cai em Aether), e dela vá para outra mais alta, que permite alcançar a porta de saída.

DARK TRANSIT STATION: Role pelo túnel até a porta.

DUELLING RANGE: Ative o portal.

---

AGON WASTES

---

MINING PLAZA: Volte duas salas.

MINING STATION B: Pegue o DARKBURST! Buraco negro portátil, perfeito para hordas de inimigos. Se está prontamente armado, pode experimentar nos Space Pirates que aparecem. Faça o caminho de volta para o brejo.

\*\*\*\*\*

Volte para Forgotten Bridge.

FORGOTTEN BRIDGE: Ative o portal.

---

DARK TORVUS

---

DARK FORGOTTEN BRIDGE: Primeiro vá pela porta lá embaixo.

PUTRID ALCOVE: Atire no Phlogus, e use-o como plataforma até o outro lado.

POISONED BOG: Vá para a porta roxa.

CACHE A: Mais munição <A=150>! Volte uma sala, e daí siga pela outra porta que podemos abrir.

PORTAL CHAMBER: Procure uma "escada" perto da porta, e use-a para alcançar um túnel. Role por ele, e do outro lado ative o portal...

---

TORVUS BOG

---

PORTAL CHAMBER: Complete a primeira centena de mísseis <M=105>, portal de novo, volte pra Dark Forgotten Bridge.

---

DARK TORVUS

---

DARK FORGOTTEN BRIDGE: Sigamos para a porta verde.

BROODING GROUND: Escaneie a planta com um cristal.

RESEARCH LOG: LIFTVINE CRYSTAL

E atire no mesmo para erguer a planta, e chegar do outro lado da sala. Cuidado com os Preed!

VENOMOUS POND: Assim que você chegar, olhe para a esquerda. Um túnel. Role por ele, e chega-se em uma plataforma, e dela, após se enganchar em um Grapple Node, se chega na última chave do Templo. Só espero que o Hunter Ing dessa sala não te ataque enquanto você tenta pegar a chave...daí vá para a porta vermelha para salvar, depois para a porta verde para usarmos as chaves.

DARK TORVUS TEMPLE ACCESS: Role pelo túnel.

DARK TORVUS TEMPLE: Primeiro, entre no túnel (em Aether, ele nos leva pra estação inundada) para alcançar uma porta verde. Atrás dela, um Energy Tank <ET=6>. Daí, volte, se precisa de munição, porta a oeste (tem de rolar sob raízes), e quando puder, vá pro local que brilha para abrir...as comportas. Água tóxica começa a jorrar pela sala e nos leva para uma parte superior. Atire nas estruturas para libertar um casulo, que após cair n'água vira uma lagarta gigante.

CREATURE LOG: CHYKKA LARVA

E enquanto ela nada, versão escura de plantas suicidas surge.

CREATURE LOG: DARK SHREDDER

Seção Chefes para ver como lidar com Chykka. Que em certo ponto, submerge, vira crisálida e... uma mariposa gigante.

CREATURE LOG: CHYKKA

Escaneie também a versão de Chykka depois de dar um mergulho...

CREATURE LOG: DARK CHYKKA

...e a prole que ela solta.

CREATURE LOG: CHYKKLINGS

Após vencermos Chykka, ganhamos o DARK VISOR! Que é usado logo de cara para descobrir plataformas invisíveis para a porta lá em cima.

DARK CONTROLLER ACCESS: Igual no templo regular, ative o Bomb Slot.

DARK TORVUS ENERGY CONTROLLER: Novamente, remoção de energia do controlador. Volte pra parte baixa do templo.

DARK TORVUS TEMPLE: Siga pelo túnel na frente do elevador até 1 porta verde.

TORVUS ENERGY CONTROLLER: Novamente, devolução de energia, raios, reverência.

Faça o caminho de volta para Abandoned Worksite (a sala do bicho linguarudo);

ABANDONED WORKSITE: Use o Grapple Beam para alcançar um pente de mísseis <M=110>. Daí, é seguir para Path of Roots.

PATH OF ROOTS: Escaneie o holograma...

LUMINOTH LORE: THE ING ATTACK

...e após se livrar dos Shriekbats, enganche-se no Grapple Node para mísseis <M=115>! Pode continuar no seco, mas considerando que o próximo item é submerso, melhor ir pela porta de baixo.

TORVUS LAGOON: Vá andando pela água até chegar em uma parte com plantas vermelhas venenosas. Atire nelas para fazê-las se recolherem, e após atravessar essa parte flutue até o pente de mísseis <M=120>. Volte pra superfície, salve, e aí voltemos para Temple Grounds.

---

TEMPLE GROUNDS

---

Siga até Path of Eyes.

PATH OF EYES: Não siga pelo túnel-atalho, vá andando normalmente até + ou - a

metade da sala, onde pode-se alcançar uma porta verde ao se subir no pilar.  
WINDCHAMBER GATEWAY: Entre no Orb Cannon. Após ser atirado, use o Grapple Beam para alcançar um Energy Tank <ET=7>. Daí volte pra Hall of Eyes.  
HALL OF EYES: Ative o portal...

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

BASE ACCESS: Agora abra a porta verde a sul.  
WAR RITUAL GROUNDS: Chegue até a parte grande da sala, que tem uma estrutura com um portão. Ligue o Dark Visor, atire nas travas vermelhas do portão e pegue o pente de mísseis <M=125>. Daí vamos pra próxima sala.  
SHRINE ACCESS: Após sair pelo túnel, siga pela porta azul, depois dos lasers.  
GATEWAY ACCESS: Evite ou atire nos tentáculos até a porta azul.  
SKY TEMPLE GATEWAY: Ande até o centro da sala, escaneie o Luminoth morto...

KEYBEARER LORE: A-Kul's Testament

...daí escaneie os pilares ao redor. Um já tem uma chave no lugar.

A-KUL'S CLUES: A-Kul's Key

Os outros não, só pistas que nos levarão a elas.

A-KUL'S CLUES: B-Stl/J-Stl/J-Fme/M-Dhe/D-Isl/C-Rch/S-Jrs/G-Sch/S-Dly's Key

Aí, voltemos duas salas.

SHRINE ACCESS: Abra a porta verde.  
DEFILED SHRINE: Após exterminar os Warrior Ing, ligue o Dark Visor. Tem uma coisa flutuando nessa sala... atire nela. Agora Scan Visor.

CREATURE LOG: FLYING ING CACHE

Daí, atire no Cache até destruí-lo, liberando a primeira chave do Sky Temple!

CHAVE 8: M-DHE

De volta a Aether.

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

HALL OF EYES: Apenas prossiga de volta para Great Temple.

---

GREAT TEMPLE

---

Visite U-Mos, e ele nos informará que o próximo destino é Sanctuary Temple, que agora é povoado apenas por robôs assassinos. Inimigos que sangram não bastam mais. Desça pra Temple Sanctuary.  
TEMPLE SANCTUARY: Escaneie o portão com holograma verde, e abra a porta atrás.  
TRANSPORT A ACCESS: Já estivemos aqui antes, na 1ª vez que viemos ao templo. Salve, exploda a parede do lado da Save Station com uma bomba e ande até um pente de mísseis <M=130>, e aí siga até o elevador.

---

TEMPLE GROUNDS

---

SACRED BRIDGE: Dark Visor, atire nas travas vermelhas e use o portão caído como plataforma.  
SACRED PATH: Se você não gosta de correr riscos só pra poupar tempo, pule a seção que segue.

\*\*\*\*\*  
Procure um portal, e ative-o.

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

PROFANE PATH: Apenas vá para a próxima sala, falta equipamento.

PHAZON PIT: Grande, não tem criaturas possuídas o suficiente?

CREATURE LOG: DARK METROID

Mate-o com tiros de Light Beam (bomba caso ele se agarre), e aí use o Grapple para atravessar a sala.

PHAZON GROUNDS: Escaneie os Ingclaw, que não são normais...

CREATURE LOG: DORMANT INGCLAW

E mate todos esses Dark Metroids, esgote seu Light Beam, mas se não o fizer, o meu pedido a seguir fica difícil... chegue na beira do penhasco, ligue o Dark Visor e pule pelas plataformas móveis até um pente de mísseis <M=135>.

Após voltar, vá pela outra porta sem ser a que viemos só para um Scan.

RELIQUARY ACCESS: Escaneie as partículas escuras no ar.

CREATURE LOG: INGSTORM

E não se aproxime, elas corroem a armadura brutalmente. Faça o caminho de volta para Aether.

\*\*\*\*\*

Siga pela porta.

GFMC COMPOUND: Não tem mais Ing, mas tem Pirates! Primeiro, pule até o alto da nave para um pente de missies <M=140>, daí escaneie o portão-holograma para abrir caminho.

FORTRESS TRANSPORT ACCESS: Mal você entra na sala, um canhão de teto ataca.

CREATURE LOG: LUMINOTH TURRET

E como não é tecnologia Space Pirate, exige um belo esforço para destruir... vá andando, enfrentando outro no percurso, mas antes de abrir a porta, olhe para trás e verá um holograma.

LUMINOTH LORE: THE SKY TEMPLE

Daí prossiga.

TRANSPORT TO SANCTUARY FORTRESS: Ative o elevador.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

Siga pela porta.

TEMPLE TRANSPORT ACCESS: Destrua dois canhões, e escaneie um painel para abrir caminho. Mais a frente, escaneie os robosinhos que vem aos montes pela parede.

CREATURE LOG: SERENITY CLASS DRONE

Que são indefesos, e não fazem mal. Só servem para recarregar recursos depois de serem fuzilados... ative um Spinner para abrir caminho, e siga pra porta.

SANCTUARY ENTRANCE: Como pode-se ver, um local extremamente hi-tech, com trilha sonora estilo Sonic pra combinar. As caixas de Space Pirates por essa passarela denuncia que não há só máquinas rebeldes nesse lugar - basta andar um bocado pela passarela para os Pirates aparecerem, travando a porta para entrar na fortaleza por tabela. Após matá-los, se recarregue nesse mundo de caixas e siga pela porta.

POWER JUNCTION: Escaneie os robôs redondos.

CREATURE LOG: OCTOPEDE

E atire neles para transformá-los em bombas móveis! Daí termine o corredor.  
REACTOR ACCESS: Atravesse a sala até um ponto em que há um portão fechado.  
Dark Visor, atire nas travas, e ele desce revelando uma máquina composta de diversos pedaços.

CREATURE LOG: REZBIT

E ainda por cima esse troço tem a habilidade de enviar um vírus para a Power Suit, forçando Samus a apertar o botão Reset do traje (tá achando que malware de alta compatibilidade é só em Independence Day?). Para evitar esse ataque, congele Rezbit com o Dark Beam (às vezes as peças douradas formam um escudo que bloqueia), e aí destoe-o. Use o portão como plataforma, e siga pra porta.  
REACTOR CORE: Somos atacados por um robô pernalta. Escaneie o corpo...

CREATURE LOG: QUAD MB

...e a cabeça.

CREATURE LOG: QUAD CM

Para vencer o corpo, tem de esperar ele dar um rodopio e aí atropelar com a Boost Ball uma parte vermelha que sai. Mas isso faz a cabeça se soltar - pode impedir isso metendo um Super Míssil na cabeça enquanto o robô está inteiro - e criar um escudo da cor do raio necessário para quebrá-lo. Quando o caminho tiver livre, siga pra porta vermelha á direita para salvar. Depois suba as plataformas do reator, na frente da porta em que chegamos, confrontando os Rezbits no percurso até uma porta azul.

MINIGYRO CHAMBER: Escaneie o painel, e ele te dá um código: âmbar, cobalto, carmim, esmeralda. O que isso quer dizer? Bom, entre no túnel, e quando tiver no círculo ao redor dos anéis giratórios, ative os Bomb Slot amarelo, azul, vermelho e esmeralda. Um túnel se abre no centro, role até o final.

HALL OF COMBAT MASTERY: Atravesse essa sala, evitando ou confrontando os Quads, até chegar num portal, e ative o troço.

---

ING HIVE

---

CULLING CHAMBER: Tem uma porta imediatamente ali, mas de alguma maneira eu prefiro salvar antes. Vá pra, escaneie a "bola preta"...

RESEARCH LOG: INGWORM CACHE

...aí atravesse a sala até uma porta azul.

UNSEEN WAY: O nome delata que o caminho não é visível. Dark Visor, pule nas plataformas (móveis, cuidado pra não cair) até a porta.

HIVE REACTOR: Caia até o fundo. Siga a oeste para uma Save Station (à leste tem uma estação de munição). Agora é voltar pra Culling Chamber, e ir pela porta que ignoramos.

HAZING CLIFF: Escaneie o troço redondo lá longe (e o Metroid também, se pulou a seção opcional lá em cima).

CREATURE LOG: DARK DILIGENCE DRONE

Light Beam em ambos até matar. Siga pra onde estava o Drone, e após explodir outro, se chega a um pente de mísseis <M=145>. Agora pode voltar uma sala.

CULLING CHAMBER: Siga até uma porta preta.

CENTRAL HIVE EAST TRANSPORT: Primeiro, dispare em todos os Cache para recarregar. Daí ative o elevador, atire em mais Caches, e siga pra porta.

HIVE DYNAMO WORKS: Temos que atravessar o túnel, mas como pode-se ver, esses

Nightbarbs não vão nos deixar dependurar tão fácil. Destrua-os (se você tiver o Darkburst, é o mais eficaz, um só suga a maioria), aí Grapple Beam, e assim que chegar, dê um giro de 180º e ligue o Dark Visor. Atire nas cinco travas e é desativada uma barreira próxima que leva a um portal, ative o troço.

---

#### SANCTUARY FORTRESS

---

DYNAMO WORKS: Vá pro corredor perto do portal, primeiro siga pra oeste, onde em cima da plataforma inacessível por ora está um Luminoth morto.

KEYBEARER LORE: C-Rch's Testament

Daí siga pra leste, onde tem uma porta que pode ser aberta.

DYNAMO ACCESS: Escaneie o robô redondo...

CREATURE LOG: DILIGENCE CLASS DRONE

...antes de meter Dark Beam no troço. Faça o mesmo com os robôs no túnel lá embaixo.

CREATURE LOG: MECHLOPS

Agora role pelo túnel, soltando bombas para os Mechlops pegarem e se explodirem em vez de nos pegarem nos atrasando. Quando chegar do outro lado, levante-se e porta.

MAIN GYRO CHAMBER: Entre no túnel na parede direita, e após chegar numa plataforma, procure outro túnel na mesma. Quando chegar em outro lugar, ative o Bomb Slot...e surge um quebra-cabeça, no qual tem de se atirar nos 4 círculos pequenos no meio dos coloridos para girar os 4 ao redor do atingido, até ficarem os 3 vermelhos em cima, os 3 verdes no meio, e os 3 azuis embaixo (fica mais fácil depois que uma fileira é completada). Após completar, ative o outro Bomb Slot, e um dos anéis no centro viram uma plataforma. Mas antes de ir, salve na porta vermelha. Porque daí segue um longo percurso, e uma parte com sofrimento em doses cavalares. Enfim, volte pelo túnel, use o anel para chegar na sala do outro lado, lá use um Spinner para baixar o portão e revelar a sala inicial da câmara. Daí ative o elevador, suba, e siga pela porta azul.

TEMPLE ACCESS: Antes de cair para atrás da barreira, ligue o Dark Beam e atire nas 4 travas. Um Orb Cannon liga-se. Caia e entre no troço - e ele dispara acertando em cheio um Quad que cai! OWNED! Agora, pode cair de novo, mas seguindo até a porta.

SANCTUARY TEMPLE: Mal você cai até o fundo, os Ing decidem possuir os Quad presentes no templo. Escaneie ambas as partes!

CREATURE LOG: DARK QUAD MB

CREATURE LOG: DARK QUAD CM

Se você quiser, pode destruir os robôs, mas não é muito necessário para conseguir seguir pela única porta acessível, já que estaremos mais altos (só o olho-laser da cabeça do bicho pode acabar nos atingindo).

CONTROLLER ACCESS: Novamente, ative o Bomb Slot.

SANCTUARY ENERGY CONTROLLER: Ative o holograma, O-Lir aparece e diz que os Ing pegaram algumas das máquinas que ele projetou e encontraremos elas no percurso. Ou seja, os Dark Quad são só o começo. Ele te providencia pacote de tradução azul, e recarrega a energia (graças a Deus, vamos precisar, visto que não tem local p/ salvar pela frente...). Escaneie o holograma...

LUMINOTH LORE: AGON FALLS

...e siga de volta pro templo. (ah, ativar o holograma de O-Lir de novo mostra o que iremos atrás: ele diz q máquinas se deslocam em trilhos magnéticos)

SANCTUARY TEMPLE: Escaneie um desses macacos mecânicos.

CREATURE LOG: MEKENOBITE

Caso eles te derrubem da plataforma alta em que estamos, bem, não precisamos economizar mísseis, então atire nos dois pés de todos os exemplares desse lugar para impedi-los de te alvejar enquanto estiver indo até o portão com holograma lá em cima. Após abri-lo, abra a porta atrás.

WORKER'S PATH: Vá até a plataforma mais á direita, e vire-se para encarar a plataforma anterior. Um cristal na base, escaneie e um Orb Cannon é ativado. Seja disparado - e escaneie um cristal perto do destino também para habilitar um que faz o caminho inverso. Daí siga pra porta.

DYNAMO WORKS: Escaneie o bicho (que não parece, mas será uma pedra monumental no sapato!) rolando pelo tanque.

CREATURE LOG: SPIDER GUARDIAN

Agora, Morph Ball, entre no túnel, e dois lembretes:

1)Estratégia de combate na Seção Chefes.

2)Considere bem o que será danificado se você se frustrar e decidir transformar o joystick em um projétil.

E não precisa se conter após a vitória.Dê socos no ar! Ria! Grite igual uma moça ensandecida jogando bola\*! Daí role pelo túnel perto de onde o desgraçado morreu para cair numa sala e pegar a SPIDER BALL! Não podemos abrir a porta amarela, então volte pro labirinto de trilhos, que agora podemos subir... por sinal, use um, perto das caixas destruídas na batalha, para chegar em um pente de mísseis acima do 3o estágio do combate <M=150>.Daí role pro túnel próximo, e caímos do outro lado de Dynamo Works. Siga pra oeste, e suba o trilho para chegar na porta.

\*-Se você já viu campeonato de faculdade, sabe do que eu tô falando.

CENTRAL AREA TRANSPORT EAST: Depois de atirar nas caixas para recarregar, ative o elevador e desça. Lá embaixo, porta.

HALL OF COMBAT MASTERY:E voltamos a uma sala familiar.Escaneie o holograma...

LUMINOTH LORE:THE FINAL CRUSADE

...e o trilho, que será escalado em seguida.

RESEARCH LOG: SPIDER BALL TRACK

Chegando ao outro lado, caso a saúde e a paciência estejam altas(se vc sobreviveu ao Spider Guardian e ainda ã salvou é óbvio que estão),procure um trilho que entra dentro da parede - e lá dentro, passe por um labirinto com lança-chamas, lasers, mais lasers, e um túnel cheio de Phazon até um pente de mísseis (tá em cima de um bloco que deve ser explodido)<M=155>.Energia continua alta? Então entre naquele portal!

---

ING HIVE

---

CULLING CHAMBER: Suba um trilho até dentro da parede, e exploda um bloco em certo ponto para conseguir a primeira chave do templo de Ing Hive. Volte para Reactor Core, em Aether.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

REACTOR CORE: Caia até o fundo, salve a oeste, escaneie o portão com holograma a leste para chegar na Map Station, e depois use o Orb Cannon perto das plataformas que subimos para chegar na porta.Antes de atingir a esfera marrom, ative a Spider Ball - e conseguimos nos acoplar no troço, q é magnético.Suba

até um trilho, e se ele não estiver eletrificado, escale-o até outra bola. Chegue até um círculo redondo na bola, e aperte B para tomar impulso e saltar até outra bola. Daí salte de bola em bola, tomando cuidado com umas que dão choque, até chegar num trilho que leva a um Energy Tank <ET=8>. Salve de novo, e pegue o caminho de volta para o elevador para Temple Grounds.

POWER JUNCTION: Partículas azuis? Isso não é um bom sinal...

SANCTUARY ENTRANCE: Dark Samus aparece e destrói a ponte. Pelo menos temos a Spider Ball, procure um trilho para subir nele, e chegar do outro lado dos destroços (tem de dar uns saltos com a Boost Ball no percurso). Daí é só ir até o elevador.

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

Pegue o caminho até Great Temple.

---

#### GREAT TEMPLE

---

Após salvar na estação em Transport Access A, chegue em Temple Sanctuary. Se quer poupar tempo, pegue a porta que leva a Transport B. Senão, pegue a de Transport C, prossiga até Torvus Bog e pule a seção abaixo.

\*\*\*\*\*

---

#### TEMPLE GROUNDS

---

TEMPLE ASSEMBLY SITE: Ative o portal.

---

#### SKY TEMPLE GROUNDS

---

PLAIN OF DARK WORSHIP: Siga pela porta roxa, e atravesse Lake Access.

ACCURSED LAKE: Dark Visor, atire no Ing Cache, volte pro visor normal e destrua-o para a segunda chave (podem ser necessárias manobras como subir nos Ingclaw para alcançá-la)!

CHAVE 7: D-Is1

Agora, é ir para Torvus Bog.

\*\*\*\*\*

---

#### TORVUS BOG

---

Temos de ir lá pra estação submersa, mas vamos passar em Forgotten Bridge antes.

FORGOTTEN BRIDGE: Suba praquele portão lá em cima, daí vá pro sala com o túnel no qual pegamos um Energy Tank.

PLAZA ACCESS: Role (tá vendo como ativar aqueles Bomb Slots ajudou?) p/porta.

TORVUS PLAZA: Após exterminar os Pirates, role pelo half-pipe até alcançar 1 trilho de Spider Ball. Daí é rolar, Bomb Jump, salto com Boost e gritar "FILHO DUMA..." pra um Sporb que quando não nos pega com a língua, cospe na gente como se não fosse um problema cair lá embaixo e começar de novo (pelo menos se cair dá p/ enfiar um míssil nele com facilidade...). No final do trilho, Energy Tank <ET=9>. Agora podemos ir p/sala do confronto c/ Alpha Blogg.

MAIN HYDROCHAMBER: Procure um trilho, e role por ele até uma portal.

---

#### DARK TORVUS

---

UNDERTEMPLE: Ligue o Scan Visor. Tente escanear o animal atrás da grade durante a queda para poupar tempo.

CREATURE LOG: POWER BOMB GUARDIAN



Se não der, faça-o depois de entrar na grade. A luta não é tão difícil, mas tá lá na seção Chefes - e após a derrota, Power Bomb Guardian é esmagado por uma ponte (!), na qual após rolarmos pegamos as POWER BOMBS<PB=2>!Que permitem abrir essa porta amarela aí na frente.

UNDERTEMPLE ACCESS: Vá subindo a "escada", atirando nos tentáculos, até achar um portal.

---

#### TORVUS BOG

---

HYDRODYNAMO SHAFT: Nós podíamos ir direto pro destino, mas vamos aproveitar que estamos em Torvus e essas Power Bombs para pegar itens. Primeiro, Gathering Hall.

GATHERING HALL: Caia n'água, vá até aquela parte rachada, que o Scan Visor revela como "Denzium".Power Bomb,e após cair Power Bomb no "ralo". A água da sala é sugada. Use o half-pipe nesse buraco até alcançar o trilho lá em cima, e ative o Bomb Slot. Faça de novo pro outro Slot, e A)uma plataforma é ativada, levando a B)uma plataforma que teve o escudo desativado. Nela, pente de mísseis <M=160>. Agora, volte pra Torvus Grove.

TORVUS GROVE: Power Bomb em meio às árvores, e algumas se destroçam e caem, revelando um pente de mísseis <M=165>. Great Bridge...

GREAT BRIDGE: Procure umas rochas de Denzium perto de uma porta, exploda-as e role pelo túnel para uma Power Bomb<PB=3>.De volta a Training Chamber.

TRAINING CHAMBER: Ative o Bomb Slot na estátua para fazê-la se mover e revelar um pente de mísseis <M=170>.Daí role pelos trilhos até porta no alto da sala.

FORTRESS TRANSPORT ACCESS: Use as plataformas giratórias para atravessar.

TRANSPORT TO SANCTUARY FORTRESS: Ative o elevador.

---

#### SANCTUARY FORTRESS

---

Abra a porta.

TORVUS TRANSPORT ACCESS:

MAIN RESEARCH: Escaneie um holograma...

LUMINOTH LORE: TORUVS FALLS

...e o robô dentro da cúpula de vidro.

CREATURE LOG: CARETAKER CLASS DRONE

Daí, se necessário destruindo os Quad antes, procure um labirinto de trilhos intercalados por máquinas esmagadoras, que leva a um pente de mísseis<M=175>. Daí pegue um trilho bem grande em outro lado da sala que leva a uma porta, siga por ela.

TRANSIT STATION: Após destruir o canhão,quebre uma vidraça com uma Power Bomb e entre no espaço aberto para ativar um portal.

---

#### ING HIVE

---

HIVE PORTAL CHAMBER: Mal adentramos a sala normal,um robozão ataca!

CREATURE LOG: DARK INGSMASHER

E ele não é fácil. Use Super Mísseis e combos de raios opostos ao que ele brilha, enquanto se esquiva dos ataques fortes.Daí ative outro portal no local de onde ele surgiu. Daí é uma sucessão de portais, túneis e trilhos...

---

#### SANCTUARY FORTRESS

---

TRANSIT STATION: ... até pegar uma Power Bomb extra <PB=4>! Agora, é seguir até a outra porta da sala.

REACTOR CORE: Essa sala é familiar. Bem, visto que o Ingsasher foi uma coisa difícil vc não vai se importar se fizermos um desvio para pegarmos armas, não é? Caia até o fundo, salve, e aí vamos seguir pra entrada da fortaleza.

REACTOR ACCESS: As portas se travam... porque a versão regular da infantaria mecânica de elite resolve atacar.

CREATURE LOG: INGSASHER

Após destruir ambos, o caminho fica livre. Daí é seguir até Sanctuary Entrance.

SANCTUARY ENTRANCE: Siga pra leste da porta, até uma vidraça rachada. Power Bomb, atrás tem um elevador, e este leva a um painel que ativa um Orb Cannon lá embaixo. Seja atirado, e aí role pelos trilhos até alcançar um Turret - e atire em locais rachados altos em ambos os lados da ponte quebrada. Daí volte pro lado em que viemos, e siga pro lugar que revelamos. Escaneie um holograma.

LUMINOTH LORE: TWILIGHT

E após subir por um trilho, o último Keybearer a ser escaneado.

KEYBEARER LORE: S-Jrs's Testament

Perto deste, Orb Cannon, que te atira pro outro lado onde se pega uma Power Bomb <PB=5>! Agora caia, e siga pela porta de volta pra Temple Grounds.

---

TEMPLE GROUNDS

---

Vamos seguir para algumas salas em que já estivemos antes. Primeiro, a do portão que não abria todo.

TROOPER SECURITY STATION: Power Bomb, o troço é destruído. Daí volte 2 salas até outra em que éramos forçados a passar por cima.

DYNAMO CHAMBER: Power Bomb no portão, role pra dentro do túnel, e solte Power Bomb em outra parede (aparece no Scan Visor como "Denzium") para um pente de Power Bomb <PB=6>. Agora é uma longa caminhada até Windchamber Gateway.

WINDCHAMBER GATEWAY: Orb Cannon, e agora podemos abrir a porta amarela.

GRAND WINDCHAMBER: Siga pelo portal - se preciso, mate os Pirates.

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

ING WINDCHAMBER: Ative os Spinners em todas as plataformas (para alcançá-las, use os Orb Cannons) até alinhar todos os anéis da estrutura central. Daí, Seeker Missile na "trava" dos 4. Depois, gire todos os anéis novamente para deixar alinhado na direção oposta, mais Seekers... e os anéis caem. Volte pelo portal.

---

TEMPLE GROUNDS

---

GRAND WINDCHAMBER: Use o Grapple para alcançar um Orb Cannon. Ele o atira pro alto da estrutura, pegue lá o SUNBURST! Combo do Light Beam, devagar mas letal. Daí siga pra porta amarela fora a que viemos.

GFMC COMPOUND: Voltamos ao ponto de partida. Desçamos para Sanctuary.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

Após salvar, siga até Dynamo Works, no local onde pegamos a Spider Ball.

DYNAMO WORKS: Abra a porta amarela.

DYNAMO STORAGE: Ative o portal.

---

ING HIVE

---

HIVE CACHE 3: Siga pela porta.

HIVE DYNAMO WORKS: Suba o trilho do lado da porta, e quando não der mais, espere

a bola magnética se alinhar para saltar até esta. Daí é saltar de bola em bola até a plataforma do outro lado. Dark Visor, atire no Flying Cache... e destrua-o para outra chave!

CHAVE 6:C-Rch

Daí é voltar para Main Gyro Chamber, em Aether.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

MAIN GYRO CHAMBER: No segundo andar, perto da porta que leva ao templo, tem um entulho que Scan Visor revela como Denzium. Power Bomb, um Bomb Slot surge, ative-o... e outro daqueles quebra-cabeças de alinhar 3 cores. Resolva-o, ative o outro Slot, e o outro anel no centro da sala é parado. Desça até lá (salve antes), e role pelo trilho nesse anel até uma porta.

CHECKPOINT STATION: Dark Samus mata uns Space Pirates e suga Phazon, mas até chegarmos onde ela estava, já foi pra próxima sala...

AERIE TRANSPORT STATION: Quando nossa inimiga parar de sugar Phazon para nos encarar, escaneie!

CREATURE LOG: DARK SAMUS 2

E ela ativa o elevador, iniciando um combate que se passa por duas salas e está coberto na seção Chefes.

AERIE: Após vencer Dark Samus, ela quebra uma vidraça e cai uma altura incrível. Siga por esse buraco, e daí pelo "mirante" até um portal.

---

ING HIVE

---

HIVE SUMMIT: Role pelo trilho até chegar na parte principal da sala. Lá, ative um Spinner para encaixar um trilho que leva (após um salto) até um portal.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

AERIE: Pule para pegar o ECHO VISOR! Que nos dá visão sonar. Use-o para atirar em 4 sensores sônicos nessa sala e destravar o elevador, daí ative-o.

AERIE TRANSPORT STATION: Siga pela porta.

CHECKPOINT STATION: Informam que as portas travaram. Echo Visor, atire no sensor. Abriam de novo, aí é pegar o caminho de volta para Main Research.

MAIN RESEARCH: Com o Echo Visor, atire em 4 sensores sônicos para revelar um portal, e ative-o.

---

ING HIVE

---

STAGING AREA: Ative 4 sensores para levantar a estrutura central e revelar ainda mais um portal.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

MAIN RESEARCH: Suba pelo trilho... e duelamos com a máquina que escaneamos mais cedo, seção Chefes. E não será difícil perder muitos Energy Tanks no percurso. Após vencer, use um trilho e um túnel para alcançar uma porta.

CENTRAL AREA TRANSPORT WEST: Echo Visor para tirar essa cúpula de cima do canhão, e após ser atirado uma sucessão de canhões nos leva p/alto da sala.

Atire nas caixas pra se recarregar, e aí siga pela porta.

WATCH STATION: Após destruir os Rezbits, escaneie um holograma perto da porta branca...

LUMINOTH LORE: SANCTUARY FALLS

...e siga pra plataforma cheia de trilhos. Role por estes até um Orb Cannon no centro da sala, e depois de ser atirado role por um labirinto de trilhos giratórios, duas vezes:na primeira, pegue um caminho que entra na parede para um Bomb Slot, que ao ser ativado revela um portal. Na segunda, caia para outra roda e siga até um pente de munição <A=200>. Agora pegue aquele portal.

---

ING HIVE

---

AERIAL TRAINING SITE: Vá para a porta a leste.

JUDGEMENT DROP: Então os Ing condenam pessoas a serem atiradas de penhascos? Comentário à parte, Grapple Beam até o portal do outro lado.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

GRAND ABYSS: Siga pra porta.

VAULT: Siga até a estrutura central. Ignore o Bomb Slot, não adianta, só escaneie o painel próximo para revelar o caminho para um portal...

---

ING HIVE

---

VAULT ATTACK PORTAL: Voltamos pra Dark Aether e aparece uma versão escura de um bicho que, bem... como só apareceu nesse ponto do jogo?!

CREATURE LOG: DARK WAR WASP

E como se sabe, as vespas atrapalham travessias. Fuzile-as antes de usar o Grapple até o portal do outro lado.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

VAULT:Ative os Spinners nas plataformas próximas,destruindo Rezbits no percurso. Quando tiver feito nos 4 Spinners,volte pelo portal,siga pro outro portal, e quando tiver de volta em Aether vá ativar o Bomb Slot. A estrutura se ergue, nos permitindo pegar o SCREW ATTACK! Saltos contínuos no ar, agora os abismos vão ser mais fáceis, como esse até a porta em que viemos.

GRAND ABYSS: Atravesse o abismo(lembre-se que autonomia máxima é 5 saltos).

WATCH STATION: Volte para o "elevador" de canhões.

CENTRAL AREA TRANSPORT WEST: Caia.Encolha em bola,procure um túnel bifurcado, caia pela esquerda. Quando der outra divisão, direita. Em certo ponto se pega um pente de misseis <M=180>. Agora caia até o fundo, e porta.

MAIN RESEARCH: Entre no portal dessa sala.

---

ING HIVE

---

STAGING AREA: Suba plataformas até uma porta.

CENTRAL HIVE TRANSPORT WEST: Escaneie essa superfície estranha.

RESEARCH LOG: WALL JUMP SURFACE

E com o Screw Attack,salte por ela(Quando atingir com o Screw,aperte pulo ao mesmo tempo em que se movimentata pra direção oposta. Se você achar difícil, bom, o dos Metroid em 2D é ainda pior!), e no bate-rebate entre as duas superfícies chegaremos ao topo da sala.

AERIAL TRAINING SITE: Pegue a segunda chave.Escaneie o cristal para desligar o escudo, e salte até a plataforma do portal - mas não siga nele ainda. Em vez disso,um Wall Jump nos leva para um pente de misseis<M=185>.Aí podemos voltar.

---

SANCTUARY FORTRESS

---

WATCH STATION: Siga pela porta branca.

WATCH STATION ACCESS: Escaneie um painel para revelar Grapple Nodes. Daí é se dependurar até um Energy Tank <ET=10>. Escaneie outro painel, e mais Nodes caem. Tá certo que você pode só usar o Screw Attack até o outro lado, mas você decide como chegar na porta.

MAIN GYRO CHAMBER: Uma sala familiar. Salve nela, depois faça o caminho de volta para o portal em Dynamo Works.

---

ING HIVE

---

HIVE DYNAMO WORKS: Siga pela porta branca.

HIVE DYNAMO ACCESS: Com o Echo Visor, abra o portão sônico.

HIVE GYRO CHAMBER: Use a Spider Ball nos trilhos e na bola marrom (cuidado com os tentáculos!) até a última chave no meio de um trilho redondo. Agora primeiro vá para uma porta vermelha para salvar, depois para uma porta azul para ir pro templo (basta olhar no mapa de Aether normal qual é - e se precisa recarregar munição, siga pra onde é o elevador em que combatemos Dark Samus em Aether).

HIVE TEMPLE ACCESS: Atravesse a sala - se precisa de alguma coisa, atire nos Caches a sul do Beacon lá embaixo.

HIVE TEMPLE: Ponha as chaves no portão, e revela-se uma plataforma-elevador. Desça por ela, e aproxime-se desse robô gigantesco. Para vê-lo ser possuído pelos Ing! Scan Visor!

CREATURE LOG: QUADRAXIS

Seção Chefes. E esse aí tem três fases, na segunda, a cabeça se solta, tem que escanear o corpo...

CREATURE LOG: DAMAGED QUADRAXIS

...e a cabeça com e sem escudo.

CREATURE LOG: SHIELDED HEAD MODULE

CREATURE LOG: STUNNED HEAD MODULE

Na última, tem que escanear a cabeça.

CREATURE LOG: FINAL HEAD MODULE

Quando terminar, pegue onde a cabeça fez "aterrissagem forçada" o ANNIHILATOR BEAM! Raio de ambas as energias! Aí o corpo de Quadraxis some e no lugar surge uma plataforma. Screw Attack até a porta que leva pra norte.

HIVE CONTROLLER ACCESS: Igual no templo regular, ative o Bomb Slot.

HIVE ENERGY CONTROLLER: Retire a luz (recarregando nossa energia), e de volta ao templo.

HIVE TEMPLE: Siga até a porta a oeste, vindo do controlador.

TEMPLE SECURITY ACCESS: Atravesse rápido essa seção com Ingstorm (se pulou a seção opcional, escaneie), porque eles corroem brutalmente a armadura. Aí vem um campo de força, mais Ingstorm, e a porta.

AERIAL TRAINING SITE: Use o Annihilator no cristal, e escaneie.

RESEARCH LOG: SUPER CRYSTAL

E faça o mesmo com um Beacon.

RESEARCH LOG: SUPER BEACON

(Por sinal, toda vez que puder agora crie desses Beacons. Os Ing são atraídos pro troço e se autodestroem :) E entre pelo portal.

---

## SANCTUARY FORTRESS

---

WATCH STATION: Siga pela porta cinza que não podíamos abrir antes.

SENTINEL'S PATH: Depois de se livrar dos Mekenobites, Echo Visor. Vê os três sensores com cadeados neles? Atire neles em uma determinada ordem para abrir o portão (se você atirar certo, um dos cadeados no portão se destrava). Atrás dele tem um pente de mísseis <M=190>. Termine essa sala.

SANCTUARY TEMPLE: Bom, rumo ao controlador.

SANCTUARY CONTROLLER: Devolva a luz, e segue vídeo da restauração. Agora é fazer o caminho de volta para Main Gyro Chamber.

TEMPLE ACCESS: Após destruir os Rezbits, seja disparado pelo canhão, ao chegar do outro lado, ligue o Echo Visor e atire no sensor. Uma placa desce. Orb Cannon de novo, cai-se até o "porão" da sala, role até o pente de mísseis <M=195>. Daí ative um Spinner até abrir uma seção que nos permite voltar pra parte principal da sala, e pra Main Gyro Chamber.

MAIN GYRO CHAMBER: Após salvar, caia no local que possui dois anéis parados e uma esfera roxa. Echo Visor, atire nos quadro sensores com cadeado até abrir o portão que revela um Orb Cannon. Este dispara-nos na esfera, que ao ser atingida revela uma Power Bomb <PB=7>. Agora escaneie um holograma perto de alguns sensores para completar a seção Lore.

LUMINOTH LORE: SHATTERED HOPE

E escaneie um painel para ativar um elevador. Após subir... devíamos voltar para Great Temple, mas vamos pegar umas coisas antes. Hall of Combat Mastery!  
HALL OF COMBAT MASTERY: Destrua o túnel de vidro antes do portal com uma PB, e aí siga pela porta.

AGON TRANSPORT ACCESS: Ignore o Quad, só siga pra porta.

TRANSPORT TO AGON WASTES: Ative o elevador.

---

## AGON WASTES

---

Abra a porta amarela.

VENTILATION AREA A: Após rolar por um túnel, se chega a um outro túnel, cada extremidade desse leva a uma porta. Sigamos pra esquerda primeiro.

SANDCANYON: Screw Attack até a plataforma no meio para pegar Power Bomb extra <PB=8>. Daí siga pro outro lado até a porta branca.

AGON TEMPLE: Siga pra porta preta do outro lado.

MINE SHAFT: Se você ignorou a seção opcional ou desiste de Bomb Jumps, tem 1 Energy Tank a pegar. Senão, só role pelo túnel.

MINING STATION B: Caia até o fundo da sala, e exploda umas pedras empilhadas. Revela-se uma porta.

STORAGE A: Pente de mísseis <M=200>. Agora, siga pra direita naquele túnel, com uma observação...

VENTILATION AREA A: Entre a saída pra porta a leste e o buraco que leva ao elevador, tem uma plataforma que pode ser atingida com Bomb Jumps precisos. Dela, mais escalada até um pente de mísseis <M=205>. Daí role pra porta.

MAIN REACTOR: Achemos o corpo de um Luminoth (se seguiu minhas instruções, já escaneou, senão faça-o). Caia pelo buraco perto dele. Agora procure outro trilho magnético na sala, escale-o, e aí segue uma seção cheia de pulos-Boost até um pente de mísseis <M=210>. Ative o elevador, e siga pra Sand Processing.

SAND PROCESSING: Primeiro destrua os canhões. Aí suba pelo half-pipe até um túnel, role por ele até um Bomb Slot, que drena a areia desse lugar e revela mais um pente de mísseis <M=215>. Daí role até a parte superior, e a porta.

SAVE STATION C: Salve, daí prossiga até Bioenergy Production.

BIOENERGY PRODUCTION: Sem cair, destrua todos os Metroids lá embaixo. Agora atravesse com o Screw Attack até um Energy Tank <ET=11>. Se der errado, bem, faça as plataformas subirem. Agora mexa-as até que todas estejam com o buraco no lugar mais alto (uma "ponte", por assim dizer). Agora procure um trilho próximo do controlador da plataforma mais próxima da porta em que viemos. Escale-o, vá

rolando e dando saltos-boost até chegar na plataforma do meio, e caia nela.  
Daí, pode usar o Screw até o ET - ou tentar depois de seguir pela porta verde.  
STORAGE C: Pente de mísseis <M=220>! Agora siga até Bioenergy Station.  
BIOENERGY STATION: Primeiro, siga pra uma porta preta.  
STORAGE B: Mais um pente de mísseis <M=225>.Volte pra Station.  
BIOENERGY STATION: Escaneie os casulos no teto para o último Research Log!

RESEARCH LOG: METROID COCOON

E se algum Metroid sair do casulo, escaneie-o por tabela.

CREATURE LOG: INFANT METROID

Agora, é cair até o fundo da sala, e seguir pra porta, evitando os Metroids (por sinal: se um Infant sugar tua energia ele vira adulto).Siga até Command Center, e entre no portal.

---

DARK AGON

---

DOOMED ENTRY: Rume para Phazon Site (a sala que teve de escanear 3 painéis).  
PHAZON SITE: Usando das plataformas mais altas, abrir a porta cinza.  
ING CACHE 2: Pegue o SONIC BOOM! Combo do Annihilator, destroça de verdade!  
Se a energia ainda estiver alta, volte para Doomed Entry.  
DOOMED ENTRY:Abra a porta preta na parte alta da sala.Atravesse Double Path.  
BATTLEGROUND: Extermine os Ing, e aí ligue o Dark Visor.Pule pelas plataformas móveis invisíveis até a plataforma do Cache. Tiro, destruição, chave.

CHAVE 1:J-Stl

Daí siga pela porta verde.

WARRIOR'S WALK: Destrua parte do piso com uma bomba, daí role pelo Phazon até um pente de mísseis<M=230>. Siga pra outra porta.  
JUDGMENT PIT: Salve/recarregue as energias na Save Station,daí siga pela porta que leva a Junction Site.  
JUNCTION SITE: Use o trilho no meio do túnel para alcançar um Bomb Slot.Ative, espere a sala girar, daí caia para um pente de mísseis<M=235>.Daí ative o Slot de novo, e siga até o fim do túnel.  
DUELLING RANGE: Daqui, podemos voltar para Portal Site e Aether...

---

AGON WASTES

---

De volta a Mining Station A.

MINING STATION A: Procure na parte mais funda pedras de Denzium,Power Bomb, revela-se um pente de mísseis <M=240>.  
MINING PLAZA: Echo Visor, ative quatro sensores, e as lentes vermelhas se alinham, o raio resultante destrói parte da parede. Screw Attack até esse buraco, e um Energy Tank <ET=12>. Agora volte pra Great Temple.

---

GREAT TEMPLE

---

Ao visitarmos U-Mos, ele diz que só falta um controlador - o do equivalente do Great Temple em Dark Aether. E para ajudar a achar as chaves que levam a esse templo, abre o controlador e nos permite pegar a LIGHT SUIT!Nenhum dano da atmosfera de Dark Aether! Andar na água de lá!E viajar por fachos de luz. Entre no dessa sala, e vamos primeiro pra Torvus.

---

TORVUS BOG

---

TORVUS ENERGY CONTROLLER: Chegamos no controlador,siga para Meditation Vista

(onde tem um portal).

MEDITATION VISTA: Não ative o portal - em vez disso, Screw Attack até uma plataforma distante. Ela leva a um Energy Tank <ET=13>. Agora, ative o portal.

---

#### DARK TORVUS

---

Siga até Dark Forgotten Bridge.

DARK FORGOTTEN BRIDGE: Após talvez exterminar os Pirates, porta amarela.

PUTRID ALCOVE: Atire no Phlogus para tirá-lo de ação, daí exploda pedras de Denzium próximas dele para revelar Power Bombs <PB=>. Porta.

POISONED BOG: Mergulhe n'água até o local de um pente de mísseis em Aether. Dark Visor, atire no Cache, e aí destrua-o para mais uma chave!

CHAVE 3:S-Dly

Agora volte para Light Aether, e ative o portal de Catacombs.

DUNGEON: Entre n'água. Lá embaixo, escaneie a máquina obstruindo o túnel.

CREATURE LOG: WATCHDRONE

Daí atire no beacon acima dela para fazê-la sair do caminho. Role pelo túnel. Quando chegar noutro Watchdrone, repita o processo. No próximo compartimento, levante-se, ligue o Dark Visor, quando vir o Cache atire nele, e destrua-o!

CHAVE 4:G-Sch

Agora é voltar para essa sala em Aether.

---

#### TORVUS BOG

---

CATACOMBS: Pegue a porta cinza que não podíamos ter aberto antes.

TRANSIT TUNNEL SOUTH: Assim que chegar nos túneis cheios d'água, ative o Bomb Slot em uma parte baixa. Use o fluxo invertido para chegar nas partes altas da sala. Lá em cima, outro Slot. Ative-o, continue rolando, até chegar num 3o Slot. Que nos força a voltar ao começo da sala para aproveitar as bolhas que levam a um pente de mísseis <M=245>, mas isso não importa. Daí termine o túnel, e de Gathering Hall siga até Undertemple (onde enfrentamos Power Bomb Guardian).

---

#### DARK TORVUS

---

UNDERTEMPLE: Procure uma superfície de Wall Jump (fica perto do portal), pule até um pente de mísseis <M=250>. Energy Controller, vamos para Sanctuary.

---

#### SANCTUARY FORTRESS

---

Primeiro, vamos para onde pegamos o mapa.

SANCTUARY MAP STATION: Entre no fecho de luz para pegar o último pente de mísseis <M=255>. Agora, entre no portal de Hall of Combat Mastery.

---

#### ING HIVE

---

CULLING CHAMBER: Voltemos para Hive Reactor.

HIVE REACTOR: Salve, aí siga pela porta amarela.

HIVE REACTOR ACCESS: Atire no Beacon com o Light Beam para matar Nightbarbs antes que eles nos atrapalhem a atravessar.

ENTRANCE DEFENSE HALL: Quando você chegar no 2o túnel, escaneie pequenos Ing.

CREATURE LOG: ING LAVA SWARM

E atravesse a sala, se preciso atirando neles.



HIVE ENTRANCE: Screw Attack até o outro lado do penhasco. Entre na luz, e após a subida, atravesse o penhasco no outro sentido para uma plataforma com o Cache escondido. Arrebente-o!

CHAVE 5:S-Jrs

E aí caia para a porta em que viemos. De lá, vamos para Agon. Pelo elevador perto de Hall of Combat Mastery ou pelo templo, você decide.

---

AGON WASTES

---

Entre no portal de Command Center.

---

DARK AGON

---

DOOMED ENTRY: Siga até Feeding Pit.

FEEDING PIT: Caia n'água, e aí ande até achar a última Power Bomb<PB=10>.

Daí é pegar a porta de Watering Hole, e o caminho de volta para Dark Oasis.

DARK OASIS: Destrua a parede com uma Power Bomb, aí caia n'água. Dark Visor, e procure o Cache para destruí-lo e pegar a chave!

CHAVE 2:B-St1

Agora, podemos pegar os itens finais em Temple Grounds.

---

TEMPLE GROUNDS

---

FORTRESS TRANSPORT ACCESS: Entre no pilar de luz, e lá em cima pegue o último Energy Tank<ET=14>! Agora siga pro portal de Sacred Path.

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

PROFANE PATH: Echo Visor, atire nos sensores com o Annihilator até abrir o portão que revela o último pente de munição <A=250>. Daí vá pra porta.

PHAZON PIT: Mate o Phazon Metroid, e enganche-se/Screw Attack até a porta.

PHAZON GROUNDS: Se você pulou a seção opcional, tem um pente de mísseis. Senão, siga pra porta.

RELIQUARY ACCESS: Atravesse a sala cheia de Ingstorm até a porta.

RELIQUARY GROUNDS: Apenas busque o caminho até outra porta, evitando os Ing e escalando os pilares.

ING RELIQUARY: Ligue o Dark Visor, e vá descendo a ladeira até conseguir atirar no Cache. Daí destrua-o, e pegue a última chave!

CHAVE 9:J-Fme

Volte para Aether, e entre no portal de Hall of Eyes.

BASE ACCESS: Siga até Sky Temple Gateway.

SKY TEMPLE GATEWAY: Pise na luz no centro da sala. As chaves entram nos pilares-fechadura, a estrutura desce e aí um pilar de luz até o templo surge. Adentre-o...

---

SKY TEMPLE

---

SKY TEMPLE ENERGY CONTROLLER: Chegamos, mas só que a energia é roubada por Ing que estão no teto. Finalmente estão com medo de Samus! Suba pelas plataformas até o nível superior, onde tem Caches para recarregar, e uma Save Station. Quando puder, vá pra porta.

SANCTUM ACCESS: Wall Jump até o topo da sala, e a porta.

SANCTUM: A energia tá lá embaixo. Mas na hora em que aproximamos, um Ing massu-do a engloba. Seção Chefes! No meio-tempo, escaneie o corpo...

CREATURE LOG:EMPEROR ING BODY

...a cabeça...

CREATURE LOG:EMPEROR ING HEAD

...e depois de acabar com os tentáculos nesta, o olho.

CREATURE LOG:EMPEROR ING EYE

E também a 2a e 3a fase do monstro.

CREATURE LOG:EMPEROR ING CHRYSALIS

CREATURE LOG:MUTATED EMPEROR ING

Quando terminar, absorva a energia. Recarrega nossa saúde, e deixa Dark Aether em estado crítico! Começa uma contagem regressiva para a destruição do mundo das trevas, corra por sua vida e volte pro pilar de Energy Controller!

---

SKY TEMPLE GROUNDS

---

SKY TEMPLE GATEWAY: Assim que chegamos, uma parede de Phazon obstrui o portal que Samus iria usar para voltar. Phazon? Lógico que Dark Samus, agora com esqueleto aparecendo e tudo o mais, não ia nos abandonar tão fácil. Escaneie-a!

CREATURE LOG:DARK SAMUS 3

O modo alternativo dela quase invulnerável também, pra completar o Logbook!

CREATURE LOG:DARK SAMUS 4

Veja na seção Chefes como combatê-la. Quando vencer, parabéns! Zeramos Metroid Prime 2: Echoes! Comemore assistindo um dos três finais possíveis.

=====

6-CHEFES

=====

Agon Wastes, Agon Temple: BOMB GUARDIAN

---

É um Sandigger normal, tirando que ele tem a tecnologia de Morph Ball Bomb, e assim vai rastejando e deixando bombas pelo caminho, ou cuspidas (às vezes com precisão). Atire míssil no rabo do bicho até a boca dele brilhar, e míssil nela! Se acabarem, Charge Beam.

Dark Agon, Judgement Pit: JUMP GUARDIAN

---

Míssil nesse Warrior Ing grandalhão quando ele não estiver encoberto de um campo protetor escuro (ele ativa antes de pular e pulando). Na hora que ele der um pulão e cair no nível que você está, pule para evitar a onda de choque. Quando ele estiver no nível superior, atire nele antes que possa disparar os raios. Atire nos BladePods para recarregar.

Agon Wastes, Main Reactor: DARK SAMUS

---

Dark Samus fica correndo, às vezes atirando em você ou levantando uma barreira protetora. Míssil e tiro carregado enquanto ela puder ser atingida. Abuse das estruturas que podem te esconder dos disparos. Após perder um bocadinho de energia, Dark Samus apela, cria um escudo permanente e passa a usar + dois ataques ambos praticados após "levantar voo", um supertiro e "se arremessar pra cima do adversário" (ambos destroem pilares sem ser o central que forem atingidos, reduzindo locais p/ vc se esconder). Nessa fase, só o tiro normal/carregado funciona, ainda assim só em terra, e com Dark Samus em movimento.

Dark Agon, Dark Agon Temple: AMORBIS

Na primeira fase, espere Amorbis sair da terra e atire nele, de preferência mísseis ou tiros carregados (o Light Beam é o mais eficaz), até a casca do bicho ser toda quebrada. Ao mesmo tempo, evite ser atropelado pelo bicho quando ele volta pro chão. Após quebrar a casca, Amorbis se junta à esfera central e tem de ser atingido na cabeça até a casca da mesma quebrar, aí ele se abaixa e começa a sugar o que está próximo. Encolha em Morph Ball, e seja engolido - e assim que estiver no bucho, BOMBA! Ele te cospe, bate a esfera até rachar um pouco e aí... dois Amorbis começam a circular. Após quebrar a casca de ambos, eles se juntam à esfera e começam a emitir um raio, girando ao mesmo tempo para tentar te atingir. Derrote um, e esse ataque pára. Derrote o outro, mais rachaduras, e agora três Amorbis. Repita o processo todo até destruir o animal.

---

#### Dark Torvus, Dark Torvus Arena: BOOST GUARDIAN

---

Boost Guardian tem três fases: em pé, líquida (igual os Ing normais) e bola. A 1ª, tirando as "unhadas", o ataque que ele se enrola e te atropela em que não dá para ferí-lo, e o fato que às vezes ele vira líquido ou fumaça pra aparecer em outro lugar, dá pra aguentar, é só ir metendo Super Míssil. Mas na hora que Boost Guardian emite um brilho laranja... bom, primeiro, vire Morph Ball. Porque ele virará bola também, que se acelera e fica igual uma bola de pinball, se rebatendo nas paredes e te atropelando. Pelo menos quando bate nos pilares sai uma energia amarela. Após um tempo, a bola vira líquido, mete bomba nisso! (e nos Inglets que saírem da gosma, pra evitar irritação e conseguir energia) Dá pra transformar em líquido também metendo bomba na bola antes dela acelerar. Após ser explodido o suficiente Boost Guardian volta pra forma original, repita o processo. Não parece tão difícil lendo? Espera você jogar, acredite, não é o tipo de batalha que se põe com no máximo 3 Energy Tanks e perda constante de saúde pela atmosfera!

---

#### Torvus Bog, Main Hydrochamber: ALPHA BLOGG

---

Infelizmente só dá para ferí-lo quando ele se joga em cima de você com a boca aberta, girando e com muitas partes rosa visíveis. No meio-tempo, mantenha o Power Beam carregado para meter Super Míssil quando ele iniciar esse ataque (lembra de desviar depois de atirar, porque machuca muito!), evitando as investidas mais simples (algumas até o prendem na parede) e uma gosma branca que Alpha Blogg cospe.

---

#### Dark Torvus, Sacrificial Chamber: GRAPPLE GUARDIAN

---

Ao contrário de Grenchlers normais, Grapple Guardian tem uma rotação veloz que não permite atacar as costas do desgraçado com facilidade. Para isso, vá dando tiro no olho do monstro até ele se irritar (tornando o giro mais difícil e aí dando uma rápida abertura para ataque no lombo), provavelmente resolvendo usar o Grapple Beam do chifre por tabela. Evite ser agarrado pelo raio - quando o mesmo agarra nos pilares luminosos e aí "prende" Grapple Guardian, é a melhor hora de enfiar um Super Míssil nas costas do infeliz. Em certo ponto a casca das costas se quebra e ele passa a usar o Grapple como escudo. Novo ponto vulnerável: olho! Tiro de Light ou Dark Beam nesse lugar até o filho da mãe cair despedaçado.

---

#### Dark Torvus, Dark Torvus Temple: CHYKKA

---

Larva: Inicialmente a larva dá voltas pelo círculo d'água tóxica, emergindo 2 vezes (oportunidade para dar um tiro carregado) e aí mergulhando. Nessa fase também há ataques dos Dark Shredders (atire neles para recarregar, principalmente munição). Após o mergulho, ela pula igual uma baleia, revelando o ventre sensível que merece Super Míssil ou tiro carregado, e criando onda de choque toda vez que cai n'água de novo - pule pra evitar. Daí a larva retorna a dar

voltas, ocasionalmente mudando o ataque pós-mergulho - ela se joga na plataforma, usa a língua para te agarrar e te trazer perto. Atire nela com tiros carregados para se soltar (caso esteja a "queima-roupa", Chykka começa a cuspir água tóxica em você após te soltar), e enfie um Super Míssil ou tiro carregado antes dela mergulhar de novo. Quando acabar a energia dela, a plataforma se quebra, a água reduz o nível, e uma crisálida aparece e...

Adulto: ...Chykka crescida sai dele. Na 1ª fase, ela cuspe água e às vezes se joga em você. Atire com o Dark Beam nela até paralisar, aí use Grapple Beam nos ganchos entre uma plataforma e outra até ficar de frente para as costas de Chykka. Seeker Missile nos 4 pontos fracos, ela se fere. Após dois ataques bem-sucedidos, Chykka cai n'água e emerge como Dark Chykka, vulnerável apenas na bolsa de ovos (Light Beam carregado nela), da qual saem os Chykkings, que podem ser exterminados para recarregar o que quer vc esteja precisando. Após uns ataques, Dark Chykka volta ao estado regular. Repita tudo. (Cruz, usei 20 linhas!)

#### Sanctuary Fortress, Dynamo Works: SPIDER GUARDIAN

Um confronto que pode ser definido, principalmente se seu forte não são Bomb Jumps, como "um mundo de dor". Spider Guardian tem que ser atingido com 3 bombas e aí tem que se ativar um Bomb Slot para abaixar uma plataforma que leva o desgraçado a ser eletrocutado. A primeira seção, é regular, tirando pelo alcance enorme do campo elétrico de Spider Guardian (principalmente depois dos ataques), que pode atrapalhar a chegar no Bomb Slot (e se o Bomb Jump não tiver funcionando mesmo, dê um zoom que melhora). A 2ª, piora um pouco - tem que rolar por esse half-pipe, tentando atingir SG quando ele vai para as bordas, para aí surgirem as plataformas pro Bomb Slot. A 3ª, outro half-pipe, mas mais complicado porque tem uma barreira entre este e o trilho magnético em que SG rola. Vá para os blocos em cima, quando SG tiver chegando, caia pelo buraco e vá deixando bombas na queda. Quando ele for atingido pela 3ª vez, novamente as plataformas/Slot saem da parede. E após um ataque bem-sucedido, tem 3 caixas para restaurar energia antes da 4ª parte... em que tem de fritá-lo 3 vezes. E no túnel mais baixo, SG tem que estar á direita da plataforma que desce para conseguir subir o trilho. E para não fazê-lo se descarregar até conseguir ativar os 3 Slot, é bom explodir SG quando ele estiver perto - repetir o processo todo porque o tempo esgotou é o cúmulo do sofrimento!

#### Dark Torvus, Undertemple: POWER BOMB GUARDIAN

Procure o trilho que leva lá pra cima. Daí vá rolando pelos trilhos até alcançar um Bomb Slot, e ative-o para dar um choque em Power Bomb Guardian. No meio-tempo, Power Bombs são cuspidas (role rápido, porque mesmo se não for atingido pela explosão a onda de choque pode te derrubar do trilho) e Inglets aparecem para atrapalhar. 4 Bomb Slots, e Power Bomb Guardian já era.

#### Sanctuary Fortress, Aerie Access/Aerie: DARK SAMUS

O confronto é praticamente igual ao primeiro, tirando que ambas as participantes tem um arsenal consideravelmente maior. Samus pode atirar os combos para dano massivo (tirando quando Dark Samus brilha ou está no ar), e Dark Samus tem uma "Boost Ball" e pode ficar invisível ao Combat Visor (mas não ao Dark). Esconda-se atrás de pilares quando Dark Samus se atirar ou disparar armas poderosas, dê pulos para evitar a Boost Ball e use seus ataques mais fortes.

#### Sanctuary Fortress, Main Research: CARETAKER CLASS DRONE

Tente se manter no trilho, já que o chão se eletrifica e isso machuca...! Role por este, saltando para evitar os braços que giram, e tente acertar uma antena que desce de vez em quando com o salto-Boost também. Depois de 2 acertos na antena, passa a sair uma "cabeça" do centro da máquina - e não é fácil de acertar, o tempo que ela fica exposta é bem rápido. Depois de acertar a cabeça,

a máquina sobe prum nível superior. Repita o processo - + 2 vezes!

#### Ing Hive, Hive Temple: QUADRAXIS

1a fase: Encolha em bola e atropele com o Boost ou exploda os "apêndices" vermelhos nos 4 pés de Quadraxis. Quando todos forem-se, meta Super Míssil no escudo de uma das pernas que brilha azul. Tá certo que pra conseguir isso tem que aguentar pernas se movimentando, mísseis, tiros regulares e um ataque giratório igual ao dos Quad, mas ninguém disse que a vida é justa.

2a fase: A cabeça se solta - com um escudo invulnerável. Para desligar, Echo Visor, Super Míssil e 2 mísseis normais na antena no corpo. Daí, a cabeça não só fica desprotegida como para de se movimentar. Echo, atire nas antenas com o Seeker Missile. E no percurso, não só a cabeça atira em nós como traz alguns Dark Quad para brigar. Primeiro, 4 antenas. Depois, 3, 2, e uma única.

3a fase: A cabeça fica "biruta". Super Míssil/alguns mísseis/tiro carregado nela, e ela para de atirar, em vez disso começa a flutuar em círculos ao redor do corpo. Suba nos trilhos nas pernas do corpo, quando estiver no topo e a cabeça alinhada salto-Boost e seja atraído pela área marrom e role até um dos dois buracos na cabeça (às vezes você dá sorte e cai direto no buraco!), e meta bomba! Dois buracos, logo duas explosões, e já era (mas considerando que tem que chegar/subir no trilho antes da cabeça passar e ainda pular com precisão nela, pode demorar).

#### Sky Temple, Sanctum: EMPEROR ING

1a fase: Na 1a fase tem que se atirar nos tentáculos que saem da cabeça do monstro, de preferência com o Light Beam ou Seeker Missiles. E lógico que são tentáculos multiuso, que se mexem constantemente e tem diversos ataques, como fazer uma linha e tentar te atropelar (não dá p/acertar neles), igual Amorbis conjurar um raio, criar portais e a cabeça reaparecer em outro lugar (dá p/acertar só antes de entrar), enfim... quando terminar, a cabeça retrai-se e aparece um olho, tem que acertar a parte vermelha central, o que causa mais dano é o Sonic Boom - mas o risco de atingir a casca em torno da abertura pro olho já que o troço gira é bem grande. E pra piorar, o olho atira um raio que quando atinge nos impede de atacar... e claro, tem todo esse Phazon nas paredes.

Chrysalis: Emperor Ing entra em uma crisálida, e solta uma névoa tóxica. Como o casulo é magnetizado, dá pra rolar nele com a Spider Ball. Quando chegar perto de uma das aberturas, Power Bomb! De preferência se a abertura tá borbulhando ou com um tentáculo saindo dela. A abertura destrói-se. Faça isso até conseguir destruir todas. No meio tempo, bolhas iguais as dos Inglet circulam pra atrapalhar (mas ao serem explodidas dão recargas de energia/mísseis), e a névoa às vezes sobe, obstruindo a visão e tirando saúde. E o tentáculo pode nos atirar p/fora da crisálida. Mas acredite, por enquanto ainda não tá tão ruim... Mutated: ...porque a fase final de Emperor Ing é um pé naquele lugar (acredite, muitos Energy Tanks vão ser esvaziados!). O único lugar vulnerável é a boca. Quando ela estiver aberta, Super Míssil. Aí sim entra numa fase que pode ser ferida, em que a luz na boca brilha conforme o raio oposto que deve ser usado (mas enquanto as 2 munições tiverem altas, melhor é usar o Sonic Boom). P/atrapalhar, Emperor Ing fecha a boca do nada, ou põe uma perna na frente, e tem um variado número de ataques, com um bocado deles capaz de nos tirar de ação.

Alguns podem ser evitados com uso do Screw Attack. Para não correr risco de acabar a munição, atire nos Nightbarbs ou Lightflyers que surgem. (27 linhas!)

#### Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway: DARK SAMUS

Inicialmente, é uma batalha igual às outras 2, Dark Samus sai correndo, meta Super Míssil/Sonic Boom exceto quando ela está no ar disparando tiro carregado. Às vezes fica invisível, localize-a com o Echo Visor. Mas quando ela começa a brilhar, vem uma fase invulnerável. Espere Dark Samus ir para o ar - às vezes pode incitá-la a levantar voo atirando um Super Míssil - e trave a mira nela,

mantendo o Charge Beam carregado. Quando Dark Samus disparar apenas um tiro carregado, esquive-se! Mas quando atirar pedaços de Phazon, tente capturá-los com o Charge Beam. Daí use esse "Phazon Beam" em Dark Samus para tirar sua saúde! Vá repetindo o processo (às vezes ela alterna fases), tomando cuidado para não ser ferido até a morte ou esgotar a contagem regressiva...

=====  
7-ITENS  
=====

Raios

\*Power Beam: Padrão (amarelo).

\*Charge Beam: Carrega o tiro para deixá-lo mais forte, e atrai itens.

\*Dark Beam: Tiro de energia escura (roxo), geralmente 1 tiro carregado congela, e atirar um míssil depois destrói \*Ice Beam\*.  
Conseguido em Agon Wastes.

\*Light Beam: Tiro de energia clara (branco), tiros carregados seguidos deixam o alvo em chamas \*Plasma Beam\*. Conseguido em Dark Agon.

\*Annihilator Beam: Tiro de ambas energias (preto), costuma "perseguir" o alvo e interage com mecanismos sonoros \*Wave Beam\*. Conseguido em Ing Hive.

\*Beam Ammo Expansion: Energia escura e clara usada para atirar nos outros. Há 4 pentes de 50 de cada uma (máximo: 250).

Armas

\*Bomba: Usada em Morph Ball, limite de 3. Conseguida em Agon Wastes.

\*Mísseis: Explosivos básicos. Os primeiros estão em Temple Grounds. Há 49 pentes com 5, e mais 5 que vem com o Seeker Missile (total=250). Podem ser combinados com raios (ver mais abaixo)

\*Seeker Missile: Atira até 5 mísseis de uma vez. Conseguido em Temple Grounds.

\*Power Bomb: Destrói tudo em certo raio. As primeiras estão em Torvus Bog. Há 8 pentes de 1 (total=10).

Combos de mísseis

\*Super Mísseis: Mísseis+Power Beam, gasta 5. Conseguido em Torvus Bog.

\*Darkburst: Mísseis+Dark Beam, gasta 5 mísseis+30 de energia escura. Cria portal que suga inimigos próximos. Conseguido em Agon Wastes.

\*Sunburst: Mísseis+Light Beam, gasta 5 mísseis e 30 de energia clara. Um "Sol" que se move devagar, mas ao atingir algo queima tudo ao redor.  
Conseguido em Temple Grounds.

\*Sonic Boom: Mísseis+Annihilator Beam, gasta 30 de ambas energias e 5 mísseis.  
Destrói uma área grande. Conseguido em Dark Agon.

Armaduras

\*Varia Suit: Laranja, padrão.

\*Dark Suit: Marrom, reduz dano de Dark Aether. Conseguida em Dark Agon.

\*Light Suit: Branca, anula dano de Dark Aether e permite viajar em pilares de

luz. Conseguida em Great Temple após restaurar todos os templos.

#### Visores

\*Combat Visor: Padrão.

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

\*Dark Visor: Enxerga itens entre as 2 dimensões. Conseguido em Dark Torvus.

\*Echo Visor: Enxerga som. Conseguido em Sanctuary Fortress.

#### Morph Ball & CIA.

\*Morph Ball: Permite encolher em bola.

\*Boost Ball: Morph Ball acelera, permite subir aquelas rampas "half-pipe", e ativar spinners. Conseguida em Dark Torvus.

\*Spider Ball: Permite rolar em trilhos magnéticos. Conseguido em Sanctuary Fortress.

#### Sistemas de Movimento

\*Space Jump: Libera um pulo duplo. Conseguida em Dark Agon.

\*Screw Attack: Libera até 5 pulos giratórios enquanto no ar, que também permitem Wall Jump. Conseguida em Sanctuary Fortress.

\*Gravity Boost: Aumenta mobilidade na água, permite "flutuar". Conseguido em Torvus Bog.

\*Grapple Beam: Agarra em ganchos, e pega itens. Conseguido em Dark Torvus.

#### Outros

\*Energy Tank: Aumenta sua saúde em 100. Há 14.

\*Dark Temple Keys: As chaves para abrir o caminho pros Templos de Dark Aether.  
Agon/Torvus/Hive: 3 cada. Sky Temple: 9.

\*Energy Transfer Module: Permite a Samus carregar a Luz de Aether. Conseguido em Great Temple.

#### ===== 8-CHAVES =====

Para entrar nas versões de Dark Aether dos templos Luminoth, Samus precisa de chaves. As 3 pros templos locais estão em cada região. Mas os 9 para o Sky Temple estão espalhadas por Dark Aether, sendo que cada "fecho" em Sky Temple Gateway dá pistas da localização quando você escaneia.

#### TEMPLO DE DARK AGON

- 1-Doomed Entry (Após o 1o portal ativado por raio)
- 2-Battleground (Tem que matar uns Ing p/ conseguir)
- 3-Trial Tunnel (Do lado do templo...)

#### TEMPLO DE DARK TORVUS

- 1-Dark Torvus Arena (vença exercício em masoquismo, Boost Ball no half-pipe)

- 2-Undertemple Access (consiga Gravity Boost, flutue até portal, ative-o)
- 3-Venomous Pond (perto do templo, exige Grapple Beam)

#### TEMPLO DE ING HIVE

- 1-Culling Chamber (após mais masoquismo, Spider Ball em um trilho)
- 2-Aerial Training Site (entre por uma porta após conseguir o Screw Attack)
- 3-Hive Gyro (escale até o trilho circular superior, daí salto-Boost)

#### SKY TEMPLE

Em adição á chave de A-Kul, já no fecho, tem mais 9. Dá para descobrir a localização lendo as pistas de A-Kul em Sky Temple Gateway, e lendo o relato de cada um após escanear o corpo (a palavra em maiúsculas está colorizada no jogo, pra te lembrar qual sala que é). Todas envolvem um Flying Ing Cache que só pode ser visto no Dark Visor.

##### 1-Chave de J-Stl

A-Kul: Perdeu sua alma diante de uma fortaleza em uma terra chamuscada.

Corpo (Central Mining Station, Agon Wastes): Minha jornada chega a um fim. Os triplamente amaldiçoados Ing me emboscaram com astúcia singular na ESTAÇÃO DE MINERAÇÃO. (...)

\*Dark Agon, Battleground

Tem que se vir da porta mais alta de Doomed Entry. Após matar os Ing, use o Dark Visor para poder ver plataformas escondidas. Vá por elas até o cache.

##### 2-Chave de B-Stl

A-Kul: Ela jaz em uma fortaleza de uma terra seca.

Corpo (Main Reactor, Agon Wastes): Não posso prosseguir. Aqui nesse REATOR, devo juntar-me a meu parceiro caído, J-STL. (...)

\*Dark Agon, Dark Oasis

Precisa da Light Suit por envolver cair n'água numa sala cheia de Ingstorm. Após destruir a parede com uma Power Bomb, mergulhe e ligue o Dark Visor para procurar o Cache.

##### 3-Chave de S-Dly

A-Kul: Do lado de um pântano de uma terra chuvosa.

"-Na verdade "marsh"/marisma, que é um "pântano de árvores".

Corpo (Torvus Lagoon, Torvus Bog): Eles vieram na LAGOA á noite, dando golpes mortais antes que eu pudesse os detectar.

\*Dark Torvus, Poisoned Bog

Como você precisa mergulhar na água tóxica para achar o Cache, deixe p/após conseguir a Light Suit. Fica no lugar onde se acham mísseis em Aether normal.

##### 4-Chave de G-Sch

A-Kul: Dorme com um carregador em um templo inundado.

Corpo (Catacombs, Torvus Bog): Que selvagens covardes são os Ing! Preso nas CATACUMBAS sem chance de ser resgatado, lutei com eles até o fim. (...)

\*Dark Torvus, Dungeon

Novamente, precisa da Light Suit. Após mergulhar, atire no Beacon para tirar do caminho, role pelo buraco, faça de novo com mais um, aí ligue o Dark Visor para procurar o cache.

##### 5-Chave de S-Jrs

A-Kul: Ele não respira mais, olhando para baixo na grande ponte de uma fortaleza sagrada.



Corpo(Sanctuary Entrance,Sanctuary Fortress):(....)Aqui, na porta da FORTALEZA, respiro pela última vez.

\*Ing Hive, Hive Entrance

Precisa da Light Suit por precisar de subir um facho de luz. Atravesse o penhasco com o Screw Attack, suba o facho, e lá em cima travessia de Screw Attack de novo até a plataforma com o Cache escondido.

6-Chave de C-Rch

A-Kul:Em um pequeno corredor nas profundezas de uma fortaleza alta,ele jaz silenciosamente.

Corpo(Dynamo Works, Sanctuary Fortress):(....)Eles aguardam na ESTAÇÃO,chiando e deslizando como bestas. (...)

\*Ing Hive, Hive Dynamo Works

Após chegar na sala, suba no trilho na parede. Pule para a bola quando esta estiver alinhada. Daí vá saltando de bola em bola até a plataforma do outro lado, na qual o Cache está escondido.

7-Chave de D-Is1

A-Kul:Quem irá perturba-lo entre as árvores do solo sagrado?

Corpo (Storage Cavern A, Temple Grounds):Está dentro de mim. Sinto-o se espalhando, rasgando meus pensamentos se move contra minha vontade, nessa CAVERNA. (...)(se vc não entendeu:foi possuído pelos Ing. Assustador.)

\*Sky Temple Grounds, Accursed Lake

Basta ligar o Dark Visor, o único problema é que a sala é enorme, e a chave pode acabar bem alta (os Hunter Ing dá pra evitar).

8-Chave de M-Dhe

A-Kul:Aquele que mover o pilar do solo sagrado verá seu corpo sem alma.

Corpo(Landing Site, Temple Grounds):(....)Eles sabem que estou aqui.Eles virão a esse CAMPO pilhar a chave.(....)(Só uma coisa básica:já era um campo de pouso antes da chegada de Samus?!)

\*Sky Temple Grounds, Defiled Shrine

Após exterminar os Warrior Ing, ligue o Dark Visor para achar o Cache.

9-Chave de J-Fme

A-Kul: O que você viu no final? Será que foi um dos nossos portões fechando, selando a terra chamuscada do nosso solo sagrado?

Corpo (Industrial Site, Temple Grounds):(....)Bestas e máquinas rebeldes juntaram-se às tropas da Horda, ansiosas para matar os Luminoth. Os Ing mandaram essas adições para o CAMPO INDUSTRIAL batalhar comigo, enquanto observavam de um local seguro.(....)

\*Sky Temple Grounds, Ing Reliquary

Ligue o Dark Visor assim que chegar, e vá descendo a sala até poder atirar no Cache. Nem precisa cair até o fundo.

=====  
9-SCANS

=====  
Para conseguir 100%, precisa-se de escanear tudo! Um total de "apenas" 118, divididos em 3 supercategorias (Research, Creatures, e Lore). Os da última são encontrados em lugares específicos.

\*\*\*\*\*

LORE

\*\*\*\*\*

Relatos que você encontra em lugares específicos.Locais mecânicos.Ou mortos.

•A-Kul's Clues: Todas encontradas escaneando os pilares-fechadura de Sky Temple Gateway (Sky Temple Grounds).O texto revela onde o pobre do carregador partiu dessa pra melhor. (mais detalhes na seção anterior...) Ah, e não chegue lá com alguma chave, senão ela te impede de pegar o scan.

-Cadre 1 Clues

1)B-Stl's Key

2)G-Sch's Key

3)J-Stl's Key

4)S-Dly's Key

-Cadre 2 Clues

1)C-Rch's Key

2)D-Isl's Key

3)J-Fme's Key

4)M-Ohe's Key

5)S-Jrs's Key

•History: Escaneadas daquelas figuras escritas em alfabeto tridimensional.

-Golden Age: Contam como os Luminoth descobriram Aether, os "bons tempos", se bem que o último é sobre algo ruim...

1)Light of Aether: Agon Wastes - Portal Terminal (amarelo)

2)Origins: Great Temple - Main Energy Controller (roxo)

3)Our Heritage: Temple Grounds - Transport to Agon Wastes (roxo)

4)Paradise: Agon Wastes - Mining Plaza (amarelo)

5)Saving Aether: Agon Wastes - Agon Energy Controller(amarelo)

6)The Stellar Object: Agon Wastes - Mining Station B (amarelo)

-Dark Age:...que não foi impedido de colidir, arrasando Aether e começando um período de desgraça.

1)Age of Anxiety: Temple Grounds - Meeting Grounds (roxo)

2)Cataclysm: Agon Wastes - Mining Station A (amarelo)

3)The Ing Attack: Torvus Bog - Path of Roots (verde)

4)The World Warped: Temple Grounds - Path of Eyes (roxo)

•Conflict: Mais figuras escritas em alfabeto tridimensional, contam como foi a guerra que exterminou os Luminoth.

-First Phase

1)Dark Aether: Torvus Bog - Torvus Energy Controller (verde)

2)New Weapons: Torvus Bog - Gathering Hall (verde)

3)Our War Begins: Torvus Bog - Underground Tunnel (verde)

4)Recovering Energy: Torvus Bog - Training Chamber (verde)

5)The New Terror: Torvus Bog - Catacombs (verde)

-Second Phase

1)Agon Falls: Sanctuary Fortress - Sanctuary Energy Controller (azul)

2)Shattered Hope: Sanctuary Fortress - Main Gyro Chamber (azul)

3)The Final Crusade: Sanctuary Fortress - Hall of Combat Mastery (azul)

4)The Sky Temple: Temple Grounds - Fortress Transport Access (roxo)

5)Torvus Falls: Sanctuary Fortress - Main Reactor (azul)

-Final Phase

1)Sanctuary Falls: Sanctuary Fortress - Watch Station (azul)

2)Twilight: Sanctuary Fortress - Sanctuary Entrance (azul)

•Keybearer Lore:Escaneado de Luminoths mortos que em vida protegiam as chaves de Sky Temple.Excluindo o de A-Kul,o texto conta onde eles guardaram a chave (digo, a sala equivalente em Aether de onde ela realmente está), e na maioria deles, pensamentos anteriores a/descrição do ato de ser massacrado por Ings raivosos. Mais detalhes na seção anterior.

-Cadre 1 (Agon, Torvus)

- 1)A-Kul's Testament: Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway (roxo)
  - 2)B-Stl's Testament: Agon Wastes - Main Reactor (amarelo)
  - 3)G-Sch's Testament: Torvus Bog - Catacombs (verde)
  - 4)J-Stl's Testament: Agon Wastes - Central Mining Station (amarelo)
  - 5)S-Dly's Testament: Torvus Bog - Torvus Lagoon (verde)
- Cadre 2 (Fortress, Temple Grounds)
- 1)C-Rch's Testament: Sanctuary Fortress, Dynamo Works (azul)
  - 2)D-Isl's Testament: Temple Grounds, Storage Cavern A (roxo)
  - 3)J-Fme's Testament: Temple Grounds, Industrial Site (roxo)
  - 4)M-Dhe's Testament: Temple Grounds, Landing Site (roxo)
  - 5)S-Jrs's Testament: Sanctuary Fortress, Sanctuary Entrance (azul)

#### Space Pirate Logs

São achados em computadores dos Space Pirates na base dos mesmos em Agon. Às vezes o conteúdo chega a fazer rir, por mostrar como a vida de um vilão não é fácil.

#### -CYCLE 4

- 1)Log 44681: Agon Wastes - Command Center
- 2)Log 48853: Agon Wastes - Command Center

#### -CYCLE 5

- 1)Log 50086: Agon Wastes - Command Center
- 2) Log 54421: Agon Wastes - Command Center

#### -CYCLE 6

- 1)Log 62217: Agon Wastes - Command Center
- 2)Log 63622: Agon Wastes - Biostorage
- 3)Log 67135: Agon Wastes - Save Station 3
- 4)Log 69898: Agon Wastes - Storage D

#### -CYCLE 7

- 1)Log 70136: Agon Wastes - Security Station B
- 2)Log 71599: Agon Wastes - Central Mining Station

#### Trooper Logs

Escaneados dos fuzileiros da Federação mortos ao redor de Temple Grounds.

-Force One: Todos estão na nave GFS Tyr, em GFMC Compound.

- 1)CAPT A Exeter
- 2)LCPL J Brode
- 3)PFC G Haley
- 4)PFC I Crany
- 5)PFC S Milligan
- 6)SPC F Triplette

-Force Two: Esses foram ordenados a vigiar as redondezas.

- 1)GSGT C Benet: Temple Grounds-Command Chamber
- 2)PFC E Denys: Temple Grounds-Sacred Bridge
- 3)PFC L Bronda: Temple Grounds-Communications Area
- 4)PFC M Veroni: Temple Grounds-Collapsed Tunnel
- 5)SPC B Reeves: Temple Grounds-Command Chamber
- 6)SPC M Angseth: Temple Grounds-Trooper Security Station

\*\*\*\*\*

#### CREATURES

\*\*\*\*\*

Se você só acha uma vez, é seguido de asterisco.

=====Aether=====

#### Aquatic

•Large Aquatic

- 1)Alpha Blogg\* (Torvus Bog, Main Hydrochamber)

2)Blogg

•Small Aquatic

1)Bloggling

2)Hydlings

Flying

---

•Large Flyers

1)Shredder

2)Shriekbat

3)Shrieker

•Small Flyers

1)Lightflyer

2)Lumite

3)Sandbats

4)War Wasp

Ground

---

•Predators

1)Alpha Sandigger\* (Agon Wastes, Agon Temple)

2)Alpha Splinter\* (Great Temple, Temple Energy Controller)

3)Grenchler

4)Sandigger

5)Splinter

6)Sporb

•Surface Prowlers

1)Brizgee

2)Green Kralee

3)Kralee

4)Krocuss

5)Lightbringer\* (Dark Agon, Duelling Range)

6)Seedburster

•Tunnel Prowlers

1)Pillbug (Agon, Portal Terminal antes de ativar o portal,ou Fortress, Dynamo Access, depois de derrotar Spider Guardian)

2)Worker Splinter

Mechanoids

---

•Large

1)Ingsmasher (se destruído, não aparece de novo...)

2)Mekenobite

3)Quad CM

4)Quad MB

5)Watchdrone

•Small

1)Diligence Class Drone

2)Harmony Class Drone

3)Mechlops

4)Octopede

5)Rezbit

6)Serenity Class Drone

•Stationary

1)Caretaker Class Drone\* (Sanctuary Fortress, Main Research)

2)Growler Class Turret

3)Humility Class Turret

4)Luminoth Turret

5)Vigilance Class Turret\* (Agon Wastes, Central Mining Station)

=====Dark Aether=====

Darklings

---

•Darkling Aquatic

1)Dark Blogg

2)Dark Phlogus

•Darkling Flyers

1)Dark Shredder\* (Dark Torvus, Dark Torvus Temple)

2)Dark War Wasp

3)Nightbarb

•Darkling Ground

1)Dark Alpha Splinter\* (Great Temple, Temple Energy Controller)

2)Dark Grenchler

3)Dark Splinter

•Darkling Mechanoids

1)Corrupted Sentreye

2)Dark Diligence Drone

3)Dark Ingsasher

4)Dark Quad CM (Sanctuary Fortress, Sanctuary Temple ou Ing Hive,Hive Temple)

5)Dark Quad MB (Sanctuary Fortress, Sanctuary Temple ou Ing Hive,Hive Temple)

•Darkling Offworld

1)Dark Missile Trooper\* (Temple Grounds, Hive Chamber A)

2)Dark Pirate Commando

3)Dark Pirate Trooper

4)Dark Preed

5)Dark Tallon Metroid

6)Dark Trooper

•Emperor Ing (todos em Sky Temple, Sanctum)

1)Emperor Ing Body\*

2)Emperor Ing Chrysalis\*

3)Emperor Ing Eye\*

4)Emperor Ing Head\*

5)Mutated Emperor Ing\*

Guardians

---

Localizações na Seção Chefes.

•Amorbis

1)Amorbis 1\*

2)Amorbis 2\*

•Chykka

1)Chykka\*

2)Chykka Larva\*

3)Chyklings\*

4)Dark Chykka\*

•Quadraxis

1)Damaged Quadraxis\*

2)Final Head Module\*

3)Quadraxis\*

4)Shielded Head Module\*

5)Stunned Head Module\*

•Sub Guardians

1)Bomb Guardian\*

2)Boost Guardian\*

3)Grapple Guardian\*

4)Jump Guardian\*

5)Power Bomb Guardian\*

6)Spider Guardian\*

Ing

---

1)Darkling Tentacle

2)Hunter Ing

3)Ing Larva Swarm

4)Inglet

5) Ingstorm

6) Warrior Ing

=====Offworld=====

Dark Samus

---

1) Dark Samus 1\* (Agon Wastes, Main Reactor)

2) Dark Samus 2\* (Sanctuary Fortress, Aerie)

3) Dark Samus 3\* (Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway)

4) Dark Samus 4\* (Sky Temple Gateway)

Metroids

---

1) Infant Tallon Metroid

2) Tallon Metroid

Pirates

---

1) Pirate Aerotrooper

2) Pirate Commando

3) Pirate Grenadier

4) Pirate Trooper

5) Preed

\*\*\*\*\*

RESEARCH

\*\*\*\*\*

=====Aether Studies=====

Aether

---

1) Aether (Agon Wastes, Command Center)

2) Dark Portal

3) Energy Controller

4) U-Mos (Great Temple, Main Energy Controller)

Dark Aether

---

1) Dark Aether (Agon Wastes, Command Center)

2) Light Portal

3) Phazon

=====Biology=====

Cocoons

---

1) Metroid Cocoon

2) Splinter Cocoon

3) War Wasp Hive

Darklings

---

1) Dormant Ingclaw

2) Ing Webtrap\* (Dark Agon, Battleground)

3) Ingclaw

4) Webling\* (Dark Agon, Feeding Pit Access)

Ing Storage

---

1) Bladepod

2) Flying Ing Cache (só 9, nas salas das Dark Temple Keys)

3) Ingsphere Cache

4) Ingworm Cache

Plantforms

---

1) Agon Bearerpod

2) Bloatsac

3) Blueroot Tree

4) Sandgrass

5) Torvus Bearerpod

6) Torvus Hanging Pod  
=====Luminoth Technology=====

Lift Crystals

---

- 1) Dark Lift Crystal
  - 2) Light Lift Crystal
  - 3) Liftvine Crystal
- Light Beacons
- 

- 1) Energized Beacon
  - 2) Light Beacon
  - 3) Nullified Beacon
  - 4) Super Beacon
- Light Crystals
- 

- 1) Energized Crystal
  - 2) Light Crystal
  - 3) Nullified Crystal
  - 4) Super Crystal
- Utility Crystals
- 

- 1) Dark Sentinel Crystal
- 2) Sentinel Crystal

=====Mechanisms=====

GF Security

---

- 1) GF Bridge
  - 2) GF Gate Mk VI
  - 3) GF Gate Mk VII\* (Temple Grounds, Dynamo Chamber)
- Systems
- 

- 1) Bomb Slot
- 2) Grapple Point
- 3) Kinetic Orb Cannon\* (Temple Grounds, Sacred Bridge - some após ativar)
- 4) Spider Ball Track
- 5) Spinner
- 6) Wall Jump Surface

Vehicles

---

- 1) GFS Tyr
- 2) Pirate Skiff
- 3) Samus's Gunship\* (Temple Grounds, Landing Site - após um tempo, não dá)

=====

10-MULTIPLAYER

=====

Echoes é o primeiro Metroid a permitir jogar com os outros. E aí abre espaço para combates Samus vs. Samus vs. Samus.

Jogadores

---

- 1- Varia Suit normal
- 2- Varia cinza e verde
- 3- Varia verde e laranja
- 4- Varia azul e laranja

Modos

---

Deathmatch: Mata-mata normal. Pode ser regulado por tempo ou número de pontos.  
Bounty: Vence quem tem mais moedas, conseguidas matando inimigos ou em caixas especiais. Valor varia com a cor (branco=1, azul=5, vermelho=10, verde=50)

e amarelo = 100).

## Equipamentos

Cada jogador começa com os seguintes equipamentos:

Combat Visor (para escapar do Lock-On, entre em Morph Ball e use o Boost)  
Dark Visor  
Power Beam  
Charge Beam  
Morph Ball  
Morph Ball Bomb  
Grapple Beam  
Space Jump  
Boost Ball  
Spider Ball  
Gravity Boost

E os seguintes podem se conseguir explodindo caixas (munição limitada):

Mísseis  
Super Míssil  
Dark/Light/Annihilator Beam  
Power Bomb

## Itens do Randomizer

Entrando no que parece ser uma Save Station, dá para conseguir habilidades temporárias.

Unlimited Beam Ammo - Munição infinita.  
Unlimited Missiles - Mísseis infinitos.  
Invisibility - Só pode ser visto no Dark Visor.  
Invulnerability - Não pode ser ferido.  
Massive Damage - Dobra o dano causado.  
Death Ball - Morph Ball elétrica, dano massivo.  
Hacker Mode - Escaneie pessoa para hackear, causando danos na visão e saúde.

## Estágios

### 1) Crossfire Chaos

Área desértica, com duas bases separadas por um vão, e no centro da sala, um Super Míssil. É simétrica, com paredes destrutíveis e devido a grandes espaços abertos, preferíveis para matanças.

### 2) Sidehopper Station

Uma estação espacial, com vários níveis e locais que permitem usar todas as habilidades: trilhos de Spider Ball, Orb Cannons (se você atingir outro jogador ao ser atirado, morte instantânea!) e Grapple Nodes. Há dois Randomizers também.

### 3) Spider Complex

Possui uma grande esfera de Spider Ball no centro, que pode ser alcançada com um dos Orb Cannon, com um Randomizer no topo dela e ao se usar salto-Boost estando atraído pela esfera pode-se alcançar áreas com itens. Há pequenas salas e corredores para as partes altas e um trilho para uma passarela tbm. Nesse estágio há um item único, Massive Damage, que tem o mesmo efeito do Massive Damage do Randomizer.

### 4) Shooting Gallery

Um nível muito espaçado, com uma sala com água tóxica cuja única fuga segura é um Orb Cannon (o Randomizer está no corredor que leva a ela), e chão destru-



tível nos andares altos. Mas o diferencial são dois canhões nos quais se pode entrar para atirar com grande impacto nos adversários. Um Bomb Slot próximo pode explodir o canhão e assim acabar com a diversão do maníaco que dispara.

5) Pipeline (Para destravar, fale c/U-Mos após restaurar Torvus)

Nível com três partes, uma área com computadores e tanques, corredores que são melhores de atravessar com a Boost Ball e tem um Super Míssil, e uma área subaquática (pelo menos Gravity Boost vem de fábrica)c/Randomizer no fundo.

6) Spires (Para destravar, fale c/U-Mos após restaurar Sanctuary)

Duas arenas diferentes, separadas por Orb Cannon. Em uma, há um Randomizer no centro. Em outra, plataformas altas que podem ser atingidas por dois OC.

#### Trilhas sonoras

---

A música de fundo, fora uma, é conseguida se jogando o Single Player.

Hunters (remix de Brinstar em Super Metroid)

Luminoth (Temple Grounds) - Ache U-Mos.

Pirate Fear (a música de Pirates próximos) - Fale c/U-Mos após restaurar Agon.

Torvus Bog (auto-explicativo) - Fale c/U-Mos após restaurar Torvus.

Sanctuary (Sanctuary Fortress) - Fale c/U-Mos após restaurar Fortress.

Darkness (batalha com Dark Samus) - Vença o jogo.

Dark Echoes (Menu) - Vença o jogo.

=====  
11-EXTRAS

=====  
O jogo tem mais a oferecer que diversão e sofrimento.

-----  
FINAIS: Igual a Metroid Prime, o final é determinado pela % de itens.

\* >75%: Dark Samus tenta um último ataque e se destrói. Um grupo de Ing aparece, e na hora que eles atacariam, o Phazon obstruindo o portal cai, Samus ativa e atravessa o portal, chegando em Aether na hora em que Dark Aether é destruído. Os Luminoth que dormiam despertam, Samus restaura as últimas energias e devolve os equipamentos locais. Os Luminoth agradecem Samus com reverências, e ela só passa e levanta um braço. Samus zarpa de Aether. Após os créditos, mostra-se a tela de congratulações e porcentagem.

\* 75-99%: Entre a saída do templo e a decolagem, Samus tira a armadura e fica na Zero Suit (mas é uma versão meio cartunesca).

\* 100%: Após os créditos, aparece uma pequena cena com Dark Samus se reformando sobre Aether.

-----  
HARD MODE: Vença o jogo no normal. Ao que tudo indica, isso é para hardcore gamers e/ou pessoas que gostam de viver perigosamente, porque:

1-O jogo já é brutal na dificuldade padrão.

2-O difícil do primeiro Prime, bem, na nave do começo do jogo, antes mesmo de chegar em Tallon IV, eu já tava morrendo.

-----  
GALERIAS DE ARTE: Desenhos de produção. Para abrir:

Image Gallery 1: Consiga 40% do log book.

Image Gallery 2: Consiga 60% do log book.

Image Gallery 3: Consiga 80% do log book.

Image Gallery 4: Consiga 100% do log book.

Image Gallery 5: Termine o jogo.

Image Gallery 6: Vença no hard mode.

=====  
12-INFORMAÇÕES LEGAIS

=====  
Este documento foi criado por igordebraga (igordebraga@bol.com.br) e deve ser pedida permissão do mesmo para ser publicado fora do GameFAQs.

Fazer o link diretamente é permitido. Esse texto não deve ser comercializado.

Metroid & nomes são marcas registradas da Nintendo.

=====

"Se Deus está conosco, quem pode estar contra nós?"

Cabo Upham, O Resgate do Soldado Ryan

This document is copyright igordebraga and hosted by VGM with permission.