

Metroid: Samus Returns

1 Información importante

Información básica

2 amiibo

Inicio

3 Comenzar a jugar

4 Guardar y gestionar datos

Cómo jugar

5 Controles

6 Acciones y habilidades

7 Usar la pantalla principal

8 Utilizar el menú del mapa

9 Dispositivos

10 Objetos

Otros

11 Escanear amiibo

12 Preguntas frecuentes

Solución de problemas

13 Información de asistencia

1

Información importante

Lee cuidadosamente este manual antes de usar este programa. Si un menor va a usar este programa, las instrucciones se las debe explicar un adulto.

Además, lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

Ten en cuenta que a menos que se indique lo contrario, el término "Nintendo 3DS" incluye a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS: New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS y New Nintendo 2DS XL.

Información importante

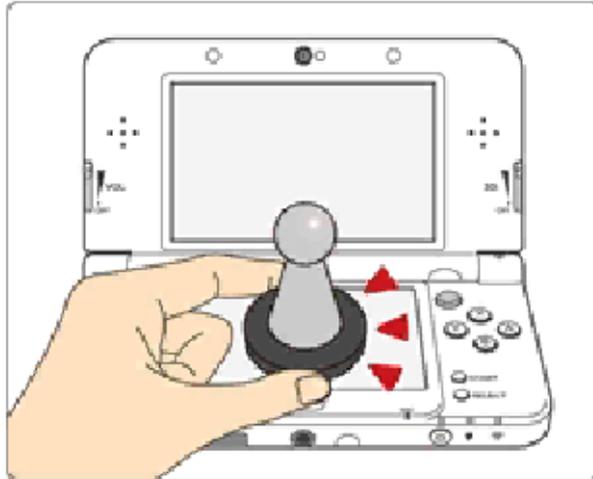
La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus

derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

CTR-P-A9AE-00



Este programa es compatible con **amiibo**. Puedes utilizar accesorios amiibo compatibles acercándolos a la pantalla táctil de una consola New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL o New Nintendo 2DS XL.

Interactúa con tus personajes favoritos de Nintendo como nunca antes. Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en es.amiibo.com.

- ◆ Los datos almacenados en amiibo se pueden leer usando varios juegos y programas compatibles.
- ◆ Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a los ajustes del menú HOME (🏠) desde el menú HOME y formatealos dentro de la opción "Ajustes de amiibo".

Para utilizar amiibo con una consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS, es necesario utilizar el lector/grabador de NFC para Nintendo 3DS.

Importante

- Basta con tocar ligeramente la pantalla táctil con la figura amiibo para que la consola la detecte. No presiones la figura amiibo contra la pantalla ni la deslices con fuerza sobre ella.

3 Comenzar a jugar

Oprime **A** en la pantalla del título para acceder a la pantalla de selección de archivo.

Pantalla de selección de archivo

Usa **+** o **○** para elegir un archivo y, a continuación, oprime **A** para confirmar tu elección y abrir el menú principal.



1 Nivel de energía de Samus (salud)

2 Dificultad

Indica el nivel de dificultad de la partida.

◆ Una vez completado el juego, podrás cambiar el nivel de dificultad al elegir la opción "Nueva partida".

3 Número de metroides que quedan en el planeta

4 Tiempo de juego

5 Porcentaje de objetos recogidos

Menú principal

En este menú están disponibles las opciones que se detallan más abajo.

◆ Si un archivo no contiene datos de guardado, solo se podrá seleccionar "Jugar".

▶ Continuar

Retoma la partida desde el último punto en que la guardaste.

▶ Nueva partida

Borra los datos y empieza una partida desde el principio.

▶ Opciones

Revisa los controles, navega por la galería, accede a los créditos y más.



Guardar datos

Puedes guardar los datos en los lugares que se mencionan más abajo.

Nave de Samus

Sitúate en la parte superior de la nave para guardar los datos y restituir tu energía, recargar los misiles (pág. 7) y más.



Estación de Guardado

Súbete a la losa de estas estaciones para guardar los datos.



Gestionar datos

Puedes copiar o borrar los datos de un archivo en el menú de la pantalla de selección de archivo.



Copiar datos

Selecciona un archivo, a continuación toca  y, por último, elige en qué archivo quieres copiar los datos.

Borrar datos

Selecciona un archivo y toca  para borrar sus datos.

- ◆ No es posible borrar los datos de varios archivos simultáneamente.
- ◆ **Una vez borrados, los datos no se podrán recuperar.**

Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques una tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.



Maneja a Samus con el botón deslizante (⦿) y los botones. Algunas acciones, como por ejemplo cambiar de rayo, se realizan utilizando la pantalla táctil.

- ◆ A medida que avances en el juego, se podrían revelar nuevas acciones.

Manejar a Samus

Moverse	⦿
Agacharse	⦿↓
Transformarse en Morfosfera	⦿↓ mientras te agachas
Saltar	(B)
Salto Giratorio	(B) mientras te mueves
Disparar un rayo / Colocar una bomba (en modo Morfosfera)	(Y)
Disparar hacia arriba o en diagonal*	Mantener ⦿↑, ⦿↗ o ⦿↓ y oprimir (Y)

Disparar misiles / Colocar una bomba de energía (en modo Morfosfera)	Mantener R y oprimir Y
Modo Disparo libre	Mantener L y mover C
Contragolpe (pág. 6)	X
Elegir habilidad Aeion (pág. 6)	+
Activar o desactivar habilidad Aeion	A

◆ Mueve **C** **+** y oprime **Y** simultáneamente cuando estés en el aire para disparar directamente hacia abajo.

Controles adicionales

Abrir el menú del mapa	START
Moverse por la pantalla del menú del mapa	C o deslizar el lápiz por la pantalla táctil



Contragolpe

Samus puede ejecutar este movimiento para repeler proyectiles y defenderse de determinados ataques. Si lo utilizas justo cuando un enemigo te ataque, podrás realizar las acciones que se describen más abajo.



Contrataque

Neutraliza el ataque especial de un enemigo para aturdirlo y apuntarle directamente con el cañón.

- ◆ Oprime **Y** justo después de contratacar para disparar un potente rayo.

Secuencia de agarre

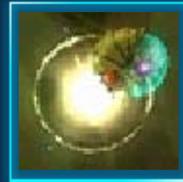
Neutraliza el ataque especial de un jefe para dejarlo desprotegido.



Si aprovechas ese momento para atacar, podrás realizar una acción especial que inflige mucho daño.

Aprender a usar el contragolpe

Cuando un enemigo vaya a realizar un ataque que se puede neutralizar, verás un resplandor. Para utilizar esta técnica eficazmente, es importante observar los movimientos de los enemigos.



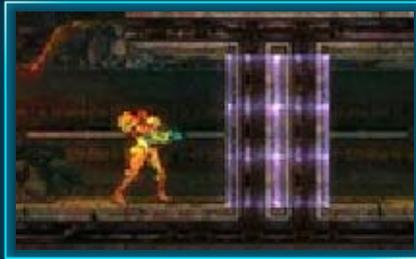
Habilidades Aeion

A medida que prograses en el juego, podrás gastar la energía Aeion almacenada en la barra de Aeion (pág. 7) para utilizar habilidades especiales.

- ◆ Es posible activar varias habilidades a la vez.

Escáner a impulsos

Selecciona esta habilidad con . Al utilizarla, se revelará parte de un área en el mapa de la pantalla táctil e indicará temporalmente qué bloques pueden ser destruidos.



- ◆ Al activar esta habilidad, se consumirá Aeion.

Blindaje eléctrico

Selecciona esta habilidad con . Al activarla, Samus se verá envuelta en un campo de fuerza eléctrico que evitará que sufra daños. También refuerza el contragolpe, convirtiéndolo en contragolpe eléctrico y aumentando su alcance.

- ◆ Se consumirá Aeion cuando el blindaje eléctrico absorba daños o cuando un contragolpe eléctrico se ejecute con éxito.

Multirráfaga de rayos

Selecciona esta habilidad con . Al activarla, se incrementará la potencia de los rayos y podrás mantener oprimido  para disparar una ráfaga.

- ◆ Cada tiro consume Aeion.

Desplazamiento en fase

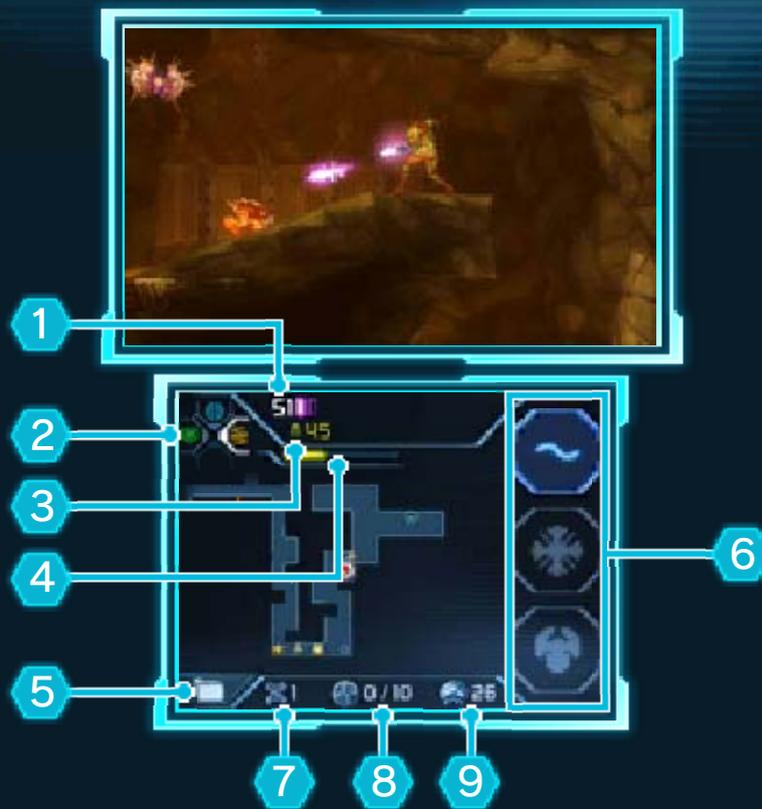
Selecciona esta habilidad con \oplus . Al activarla, el tiempo transcurrirá más despacio, y solo Samus será inmune a sus efectos. Esto le permitirá correr por superficies que se derrumben y atacar a enemigos que se muevan rápido.

- ◆ Al activar esta habilidad, se consumirá Aeion de forma gradual.



7

Usar la pantalla principal



1 Nivel de energía de Samus (salud)

Disminuye cuando sufre daños por un ataque, al entrar en contacto con líquidos peligrosos, etcétera. Cada  representa un tanque de energía, cuya capacidad es de 100 unidades.

Si se agota la energía de Samus...

Regresarás al último punto en que hubieras guardado la partida o al último punto de control. Los puntos de control se crean al recoger objetos importantes, al utilizar dispositivos especiales (pág. 9), etcétera.

- ◆ Los puntos de control no se guardan. Si abandonas la partida, la retomarás desde el último punto de guardado.

2 Habilidad Aeion

La habilidad seleccionada se resalta con un borde blanco. Las habilidades que estén activas se iluminarán.

3 Contador de misiles

Indica el número de misiles que puedes disparar.

- ◆ Cuando los misiles estén recargados al máximo, el contador se volverá de color amarillo.

4 Barra de Aeion

La energía Aeion de esta barra se consume con el uso de habilidades Aeion.

5 Menú del mapa

Toca esta pestaña para abrir el menú del mapa (pág. 8).

6 Cambiar de rayo

Toca aquí para cambiar entre los distintos tipos de rayo.

- ◆ Si mantienes oprimido , podrás tocar ahí para cambiar entre los distintos tipos de misil.

7 Datos de ADN metroide

El ADN metroide () se obtiene al derrotar metroides.

8 Estado del sello Chozo (pág. 9)

Cantidad de datos de ADN metroide transferidos al sello /
Número de muestras necesarias para romper el sello.

9 Radar de metroides

Indica el número de metroides que hay en el planeta. Cuando un metroide se encuentre en las proximidades, el radar reaccionará.



Oprime **START** en la pantalla principal o toca  para abrir el menú del mapa.

◆ Oprime **L** para acceder a la pantalla de habilidades Aeion y **R** para que se muestre la pantalla de equipamiento.

Menú del mapa



1 Nombre del área

2 Porcentaje de objetos recogidos y número de marcadores colocados

Indica el porcentaje de objetos que has recogido y cuántos marcadores has colocado en el mapa de esa área.

3 Menú del mapa

Estos son los íconos que puedes tocar en el mapa.



Mapa de SR388

Muestra un mapa del planeta SR388. Toca un área para consultar su mapa.



Escanear amiibo

Si tienes un amiibo compatible (pág. 11), podrás escanearlo para obtener ciertas ventajas en el juego y desbloquear contenidos.



Marcadores

Arrastra un marcador () hasta la parte del mapa que quieras marcar.

- ◆ Puedes colocar hasta diez marcadores por área.
- ◆ Arrastra un marcador hasta la parte inferior de la pantalla táctil para quitarlo.
- ◆ Toca  para borrar todos los marcadores del área actual a la vez.



Leyenda

Muestra una lista de todos los íconos del mapa y su significado.



Opciones

Desde aquí podrás revisar los controles, retomar la partida desde un punto anterior, etcétera.

Pantalla de equipamiento

Verifica los tipos de rayo obtenidos, las funciones de la armadura y más. Toca el ícono correspondiente para leer una descripción del equipamiento en cuestión y de sus efectos.



- ◆ Oprime [L] para regresar al menú del mapa.

Pantalla de habilidades Aeion

Verifica las habilidades Aeion obtenidas y sus efectos.



- ◆ Oprime [R] para regresar al menú del mapa.



A medida que explores el planeta, encontrarás diversos dispositivos y estatuas. Por lo general, podrás activar muchos dispositivos colocándote sobre su losa.

Nave de Samus

Aquí podrás restablecer la energía, recargar municiones (como misiles y bombas de energía) y guardar la partida.



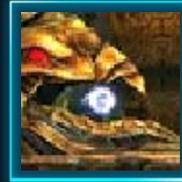
Estatua Chozo

Representa el legado de una antigua civilización. Dispara a la esfera contenedora para revelar el objeto oculto en su interior.



Artefacto de habilidad Aeion

Introdúctete en este artefacto en modo Morfosfera para obtener una nueva habilidad Aeion.



Sello Chozo

Este dispositivo se utiliza para controlar el flujo de líquido peligroso utilizado para sellar a los metroides. Ofrécele datos de ADN metroide para drenar el líquido y poder avanzar.



- ◆ La cantidad de ADN metroide necesaria varía dependiendo del área en la que te encuentras.

Elevador

Te lleva a distintas áreas o niveles.



Estación de recarga de energía

Restituye completamente la energía de Samus.



Estación de recarga de munición

Recarga todas las municiones.



Estación de teletransporte

Te permite viajar instantáneamente a otra estación de teletransporte que hayas activado.



Objetos que dejan los enemigos

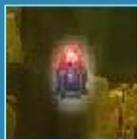
Puedes conseguir los siguientes objetos al derrotar enemigos:



Energía

Restablece parte de la energía de Samus.

- ◆ Existen variantes grandes y pequeñas que restauran la energía en proporciones diferentes.



Misiles

Recarga 5 unidades de misiles.



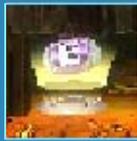
Orbe Aeion

Restablece parte de la barra de Aeion.

- ◆ Existen variantes grandes y pequeñas que restauran la barra de Aeion en proporciones diferentes.

Objetos que puedes recoger

Los siguientes objetos se pueden encontrar a simple vista u ocultos en lugares especiales.



Tanque de energía

Añade un tanque de energía a tu equipamiento y aumenta la capacidad de energía máxima en 100 unidades. Al recogerlo, también restablecerá la energía por completo.



Tanque de misiles

Incrementa la capacidad máxima de misiles en 3 unidades.



Orbe Aeion grande

Rellena completamente la barra de Aeion.

- ◆ Estos orbes reaparecen transcurrido un cierto tiempo, por lo que es posible volver a recogerlos.

Tanque de Aeion



Incrementa la capacidad máxima de la barra de Aeion en 50 unidades y la rellena completamente.



A medida que avances en el juego, y si tienes alguno de los amiibo listados más abajo, podrás escanearlo desde el menú de opciones del menú principal o al tocar  en el menú del mapa. Cada amiibo tiene un efecto diferente.

- Samus Aran (serie Metroid)
- Metroide (serie Metroid)
- Samus (serie Super Smash Bros.)
- Samus Zero (serie Super Smash Bros.)

Qué puede hacer cada amiibo

Samus Aran (serie Metroid)

Escanear este amiibo permite desbloquear ilustraciones de Metroid II: Return of Samus para Nintendo Game Boy™ en la galería del menú de opciones. También otorga un tanque de reserva de Aeion.

▶ Tanque de reserva de Aeion

Si la barra de Aeion se vacía mientras se muestra , este tanque restaurará 500 unidades automáticamente.

◆ Este tanque volverá a estar disponible tras recoger un Orbe Aeion grande.

Metroide (serie Metroid)

Una vez completado el juego, este amiibo permite desbloquear el modo Fusión, en el que Samus llevará la armadura Fusión. Si escaneas este amiibo en la pantalla del menú del mapa, aparecerá un ícono en el mapa que indicará la presencia del metroide más cercano.

Samus (serie Super Smash Bros.)

Escanear este amiibo permite desbloquear arte conceptual de este juego en la galería del menú de opciones. También otorga un tanque de reserva de misiles.

▶ Tanque de reserva de misiles

Si el contador de misiles llega a 0 mientras se muestra , este tanque restituirá 50 misiles automáticamente.

- ◆ Este tanque volverá a estar disponible tras utilizar una estación de recarga de munición.

Samus Zero (serie Super Smash Bros.)

Escanear este amiibo permite escuchar la música de este juego en la galería del menú de opciones. También otorga un tanque de reserva de energía.

▶ Tanque de reserva de energía

Si la energía de Samus llega a 0 mientras se muestra , este tanque restablecerá 299 unidades de energía.

- ◆ Este tanque volverá a estar disponible tras utilizar una estación de recarga de energía.



P No consigo encontrar un camino para avanzar...

R Algunos muros y suelos se pueden destruir. Intenta disparar a superficies que parezcan sospechosas. Si no ves nada que te llame la atención, quizá encuentres algo al usar el escáner a impulsos, una de las habilidades Aeion.

P Encontré un camino para avanzar, pero es muy estrecho...

R Agáchate y a continuación usa  para transformarte en Morfosfera. Gracias a este modo, podrás atravesar pasajes estrechos.

P Sufro daño al entrar en contacto con el agua...

R A simple vista puede parecer agua, pero en realidad se trata de líquido peligroso y dañino. Pon mucha atención cuando vayas a introducirte en un líquido.

P Hay una puerta que no sé cómo abrir...

R Algunas puertas solo se abren con ciertos rayos o misiles. Si te encuentras con una puerta que no consigues abrir por ningún medio, regresa allí una vez que hayas conseguido una nueva arma. También puedes colocar un marcador en el mapa para recordar dónde está.

P No puedo encontrar ningún metroide...

R Si ya obtuviste ADN metroide, intenta ofrecérselo al Sello Chozo. En el mapa se indica la ubicación de cascarones de metroides, así que quizás encuentres algún metroide si buscas por los alrededores.

P Hay un metroide al que no consigo vencer...

R Gracias a los datos recogidos por el escuadrón especial de la Federación Galáctica, se han elaborado varios informes. Uno de ellos señala que los metroides solo pueden ser destruidos por medio de misiles, mientras que otro indica que son vulnerables al frío, por lo que los ataques basados en hielo podrían dañarlos.



13

Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078