



METROID



# METROID



CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte

Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

Gonzaga, Jaime

S160N A Metroid - Jaime Gonzaga - 1ª ed.

1ª ed. - Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

ISBN 978-12-34-57890-9

11-999 CDD: 813

CDU: 821.111(73)-3

Título Original

Metroid

Text copyright 2012 by Jaime Gonzaga

Publicado mediante acordocom a Rights People, London.

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, no todo ou em parte, através de quaisquer meios. Os direitos morais do Autor foram assegurados.

Composição de miolo: Jaime Gonzaga

Imagem de capa: Jaime Gonzaga

Texto revisado pelo novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Direitos exclusivos de publicação em língua portuguesa

somente para o Brasil adquiridos pela

EDITORA RECORD LTDA.

Rua Argentina, 171 - Rio de Janeiro, RJ - 20291-380 - Tel.:2585-2000,

que se reserva a propriedade literária desta tradução.

Impresso no Brasil

ISBN 978-12-34-57890-9

Seja um leitor preferencial record.

Cadastre-se e receba informações sobre nossos lançamentos e nossas promoções.

Atendimento e venda direta ao leitor:

mdireto@record.com.br ou (21) 2585-2002

JAIME ANTHONY GONZAGA

# METROID







# PREFACIO

Conheça agora toda a história de uma das séries mais inusitadas da Nintendo. Não é Mário, com seus mundos coloridos e trilha sonora divertida, nem tão pouco Kirby. Também não é Zelda, com seu mundo medieval e cheio de fantasias. Essa série é Metroid, série de ficção científica com uma história profunda e densa, de muita aventura, mistérios e exploração. Série criada por Sakamoto com a ideia de ter um game mais maduro dentro da empresa onde tudo acontecesse em um só mapa gigantesco de progressão definida por objetivos a serem cumpridos em cada localidade, assim o jogo sempre acontece em um planeta específico ou em alguma base espacial que por sua vez são divididas por regiões e o acesso a cada parte do cenário é liberado com a obtenção de itens específicos, trazendo para o jogo elementos de exploração nunca antes vistos, em que o jogador pode passar horas andando pelo cenário a procura de um item que está faltando ou de uma upgrade de missel ou energia.

Nossa história começa com a primeira missão da caçadora de recompensas Samus Aran em busca de uma ameaça biológica chamada Metroid, e continua por diversos planetas em jogos que foram lançados fora de ordem com histórias que aconteceram antes sendo lançadas depois, destruições e auto destruições de naves, planetas, bases espaciais, boa dose de tiros de plasma, armaduras superpoderosas, inimigos humanos, planetas com aspectos extremamente orgânicos, muita tecnologia e muitos outros clichês das histórias de ficção científica. Acompanhe agora a narrativa dos games e não deixe de conferir a experiência de jogá-los pessoalmente.



# SUMARIO



Página 10 A SÉRIE - ORDEM DE LANÇAMENTO

Página 12 BIOGRAFIA: SAMUS ARAN

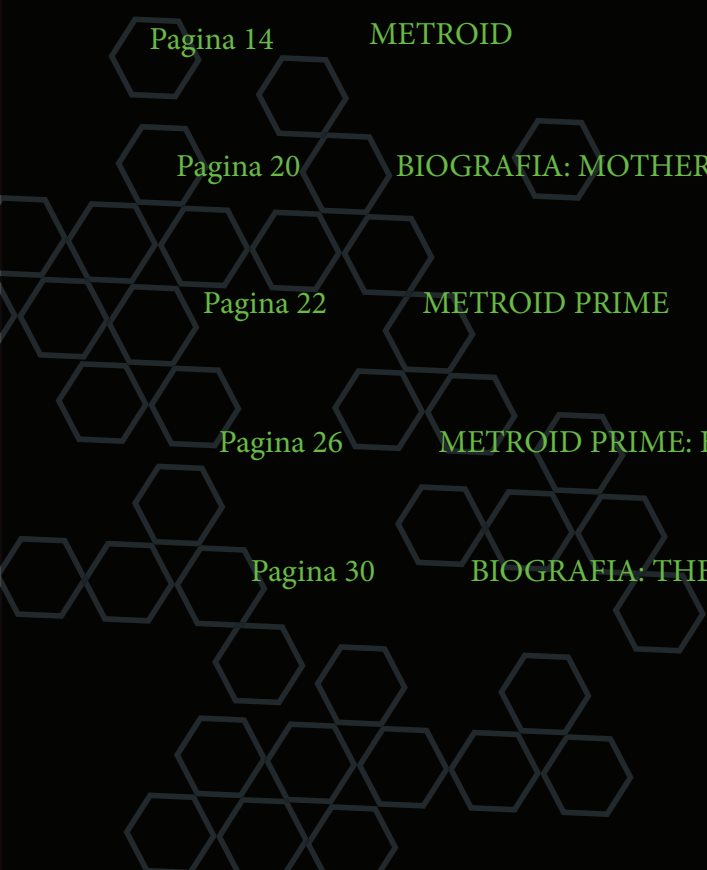
Página 14 METROID

Página 20 BIOGRAFIA: MOTHER BRAIN

Página 22 METROID PRIME

Página 26 METROID PRIME: HUNTERS

Página 30 BIOGRAFIA: THE HUNTERS





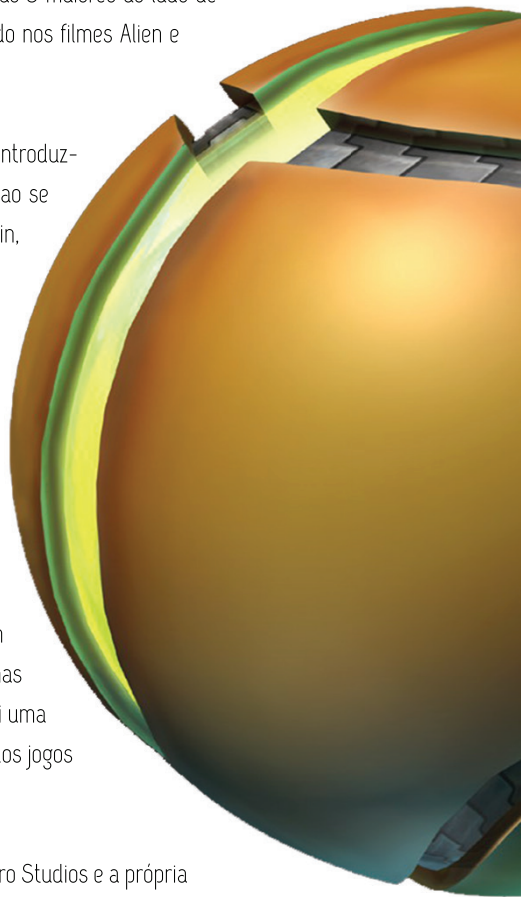
Metroid é uma série de videogames da Nintendo, considerada uma das suas 3 maiores ao lado de Mario e Zelda. A história se passa num cenário de ficção científica, inspirado nos filmes Alien e centrado na caçadora de recompensas Samus Aran.


Metroid foi lançado para o Nintendo Entertainment System (NES) em 1986, introduzindo Samus Aran (que se tornou uma grande surpresa para os jogadores ao se revelar mulher) e outros personagens, como o "dragão" Ridley, Mother Brain, Kraid e os Piratas espaciais. Era um jogo plataforma labiríntico, no qual o jogador escolhia a direção para explorar.

A primeira sequência, Metroid II: Return of Samus, foi lançada em 1991 para o portátil Game Boy. Ao contrário de Metroid, o objetivo não é colecionar itens, mas localizar e matar Metroids, porém mesmo assim deu à série novos itens e armas, e mais detalhes sobre os Metroids. Apesar de boas críticas iniciais, é considerado o jogo mais fraco.

Super Metroid, foi lançado para o Super Nintendo Entertainment System (SNES) em 1994. A jogabilidade era parecida com a do primeiro jogo, mas com mais equipamentos e um planeta muito mais detalhado. Também possui uma história mais detalhada que seus dois predecessores. Super Metroid é um dos jogos mais celebrados do console.

Em 2001, Metroid para o GameCube foi dado para produção às mãos da Retro Studios e a própria





Nintendo faria um Metroid 4 para o Game Boy Advance. Os dois jogos foram lançados em 2002, o da Retro Studios chamado Metroid Prime e Metroid 4 renomeado Metroid Fusion.

Metroid para o Game Boy Advance, Metroid: Zero Mission, foi lançado em 2004. É um remake do original, com novas áreas e elementos. A história acrescenta mais para a biografia de Samus.

Em 2004, com o novo portátil da Nintendo, Metroid Prime Hunters deu as caras novamente em 3D e em primeira pessoa.

Metroid Prime 2: Echoes, também de 2004, assim como Metroid Prime foi feito pela Retro Studios. Tem o mesmo estilo de Prime

Metroid Prime 3: Corruption em 2008 finalizou no Wii a trilogia.

Em 2010, Metroid: The Other M é lançado com a recém formada, parceria entre a Nintendo e Team Ninja. O jogo retomava parte da jogabilidade em 2D, com gráficos caprichados em 3D e abandonava e visão em primeira pessoa vinda da série Prime.

Estrutura conhecida como Morph ball.  
É uma das muitas habilidades da Power suit.  
Não se sabe qual forma o corpo humano assume quando dentro da esfera.



- Espécie: humana
- Trabalho: Caçadora de recompensas para a "Galactic Federation"
- Sexo: feminino
- Altura: 1.90m
- Peso: 90 kg
- Idade: Desconhecida (Aparentemente entre 25-30 anos)
- Nacionalidade: Nascida na colônia humana K2-L, criada em Zebes
- Cor do Cabelo: Loiro
- Cor dos Olhos: Azul

# Samus Aran

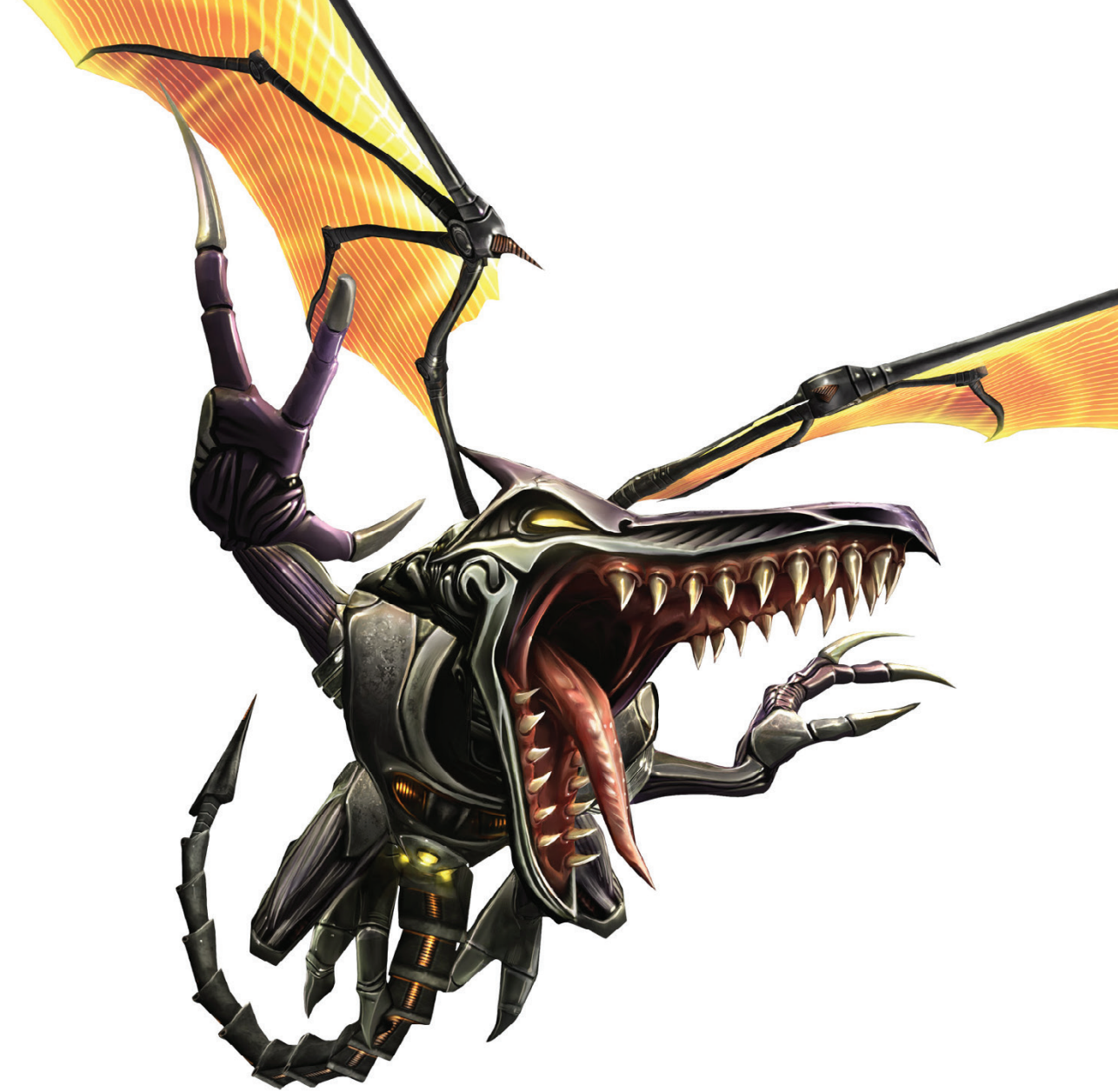
Samus Aran era apenas uma garotinha de 3 anos que vivia na colônia terrestre de K-2L quando um ataque dos Space Pirates destruiu para sempre a paz e a tranquilidade de sua vida. Rodney Aran e Virginia Aran eram seus pais, ambos trabalhavam numa nova forma de energia capaz de abastecer a nave da Galact Federation. Ridley, general dos Space Pirates, invade a colônia para extinguir as pesquisas dos pais de Samus e anular as forças da federação. Uma grande batalha cai sobre K-2L, na qual quase todos são mortos. Ridley foge da colônia, mas ele não era o único sobrevivente. Em meio aos destroços da luta, os Chozo, alienígenas homem-pássaro com grande desenvolvimento científico, encontram Samus, a única humana sobrevivente do conflito. Eles a levam para o seu planeta, Zebes, mas para isso modificam geneticamente a garota para ela conseguir sobreviver à atmosfera do planeta.

Após anos de treinamento, Samus recebe a Power Suit dos Chozo, uma armadura que imita o esqueleto deles e é capaz de absorver outras armas, adicionando-as ao arsenal. Samus primeiramente torna-se soldado da Galact Federation sobre as ordens de Adam Malkevich, mas ela abandona o cargo por motivos ainda não explicados. Tornando-se uma solitária caçadora de recompensas, Samus Aran cumpre missões por muitos consideradas impossíveis, o que lhe garante uma grande fama por toda a galáxia. Nesse meio tempo, uma forma de vida alienígena chamada Metroid foi descoberta no planeta SR388. Por terem a habilidade de parasitar num corpo e sugarem instantaneamente sua energia vital, foram logo roubados pelos Space Pirates. Os temidos piratas instalaram uma base no planeta Zebes, erradicando os Chozo do lugar no processo, onde começaram a clonar o Metroid para criarem uma verdadeira arma biológica.



# ***METROID*** :





Ridley - Um dos maiores vilões da série.  
Foi ele quem assassinou os pais de  
Samus e ajudou na extinção do povo  
Chozo



No ano de 2000 da história de cosmos, representantes de diversos planetas da galáxia formaram um congresso chamado de "The Galactic Federation", então uma era de prosperidade começou. Resultou em uma troca de culturas e civilizações de muito sucesso, e todos voltaram para seus respectivos planetas com suas naves inter-estelares. Mas piratas espaciais apareceram e atacaram as naves.

"The Galactic Federation" criou então "The Galactic Federation Police" (Federação de Polícia da Galáxia), mas nada adiantou, pois os piratas eram muito fortes e não seria fácil detê-los e aprisioná-los. Por causa disso, as duas federações reuniram guerreiros de muita coragem e mandaram eles para combaterem os piratas. Esses poderosos guerreiros eram chamados de "space hunters".

Eles receberam grandes recompensas por capturarem os piratas e destruírem suas bases.

Já no ano de 20X5 da história de cosmos, algo terrível aconteceu. Os piratas espaciais atacaram um nave secreta de pesquisas e apoderaram-se de uma cápsula que continha uma forma de vida desconhecida que acabara de ser descoberta no planeta SR388.

Esse ser-vivo está sempre imóvel, mas pode ser reativado e multiplicado quando é exposto por raios beta por 24 horas. Era suspeito de que a civilização do planeta SR388 tinha sido destruída por uma pessoa desconhecida, mas tinha uma grande possibilidade de que essa estranha forma de vida que acabara de ser descoberta, fosse a causa da destruição do planeta.

Se esse estranho ser-vivo fosse multiplicado, poderia ser extremamente perigoso. A Federação de pesquisas tinha nomeado esse ser-vivo de "Metroid" e estava levando ele para Terra para ser estudado – foi quando ele foi roubado pelos piratas espaciais: Samus Aran

Se METROID fosse multiplicado pelos piratas espaciais e usado como uma arma, toda a civilização da galáxia seria destruída. Depois de uma busca desesperada, The Federation Police finalmente achou a base dos piratas espaciais, estava no planeta Zebes, e a atacou. Mas os piratas resistiram, e a Polícia não pode retirá-los do planeta. Enquanto isso, em uma sala subterrânea no centro de Zebes, as preparações para a multiplicação do METROID estavam prosseguindo rapidamente. Como uma última solução, The Federation Police decidiu que iria mandar a space hunter para penetrar no centro da base dos piratas e destruir Mother Brain. O escolhido para essa missão foi Samus Aran.

Samus é o(a) melhor de todos os space hunters e tinha completado com sucesso várias missões que todos achavam que seriam impossíveis. Samus é um(a) ciborgue, em que todo o seu corpo foi implantado força robótica, dando a Samus superpoderes. Ainda assim, o que os piratas espaciais devem mais temer é a armadura espacial de Samus, que pode absorver qualquer poder do inimigo, dando a sua armadura novos poderes. A identidade de Samus ainda é um mistério para todos (por estar dentro da armadura).

O planeta de Zebes é um esconderijo bem natural, pois sua superfície é coberta com um tipo de pedra especial, e seu interior é completamente vazio. Por causa disso, os piratas construíram aparelhos e armadilhas no interior do planeta, então eles estariam preparados para qualquer invasor que entrasse em sua base. Samus chega a Zebes e descobre que um dos líderes dos Space Pirates é Ridley, o assassino de seus pais muitos anos antes.

Em Zebes Samus enfrenta e derrota todos os Space Pirates e encontra a Mother Brain, que é uma inteligência artificial criada pelos Chozos, porém depois da invasão dos Space Pirates em Zebes, Mother Brain viu neles chance para enfim ter paz na galaxia. Samus extermina também todos os Metroids e destrói Mother Brain.

#### POWER SUIT:

Entregue a Samus Aran em sua adolescência (14 anos) pelos Chozos que a criaram. É consituída de um material praticamente desconhecido e tem a propriedade de absorver upgrades, entre diversos tipos de misseis, como o power missile e super missile, diferentes beans como o charge bean, plasma bean e grapple bean também compatível com upgrades como o super jump e screw attack, a propriedade de transformar-se em morph ball e algumas variações como a Varia Suit e Gravity Suit

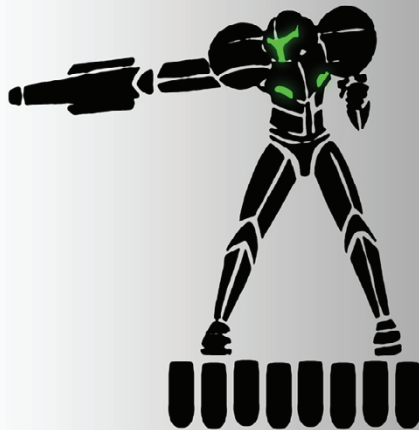


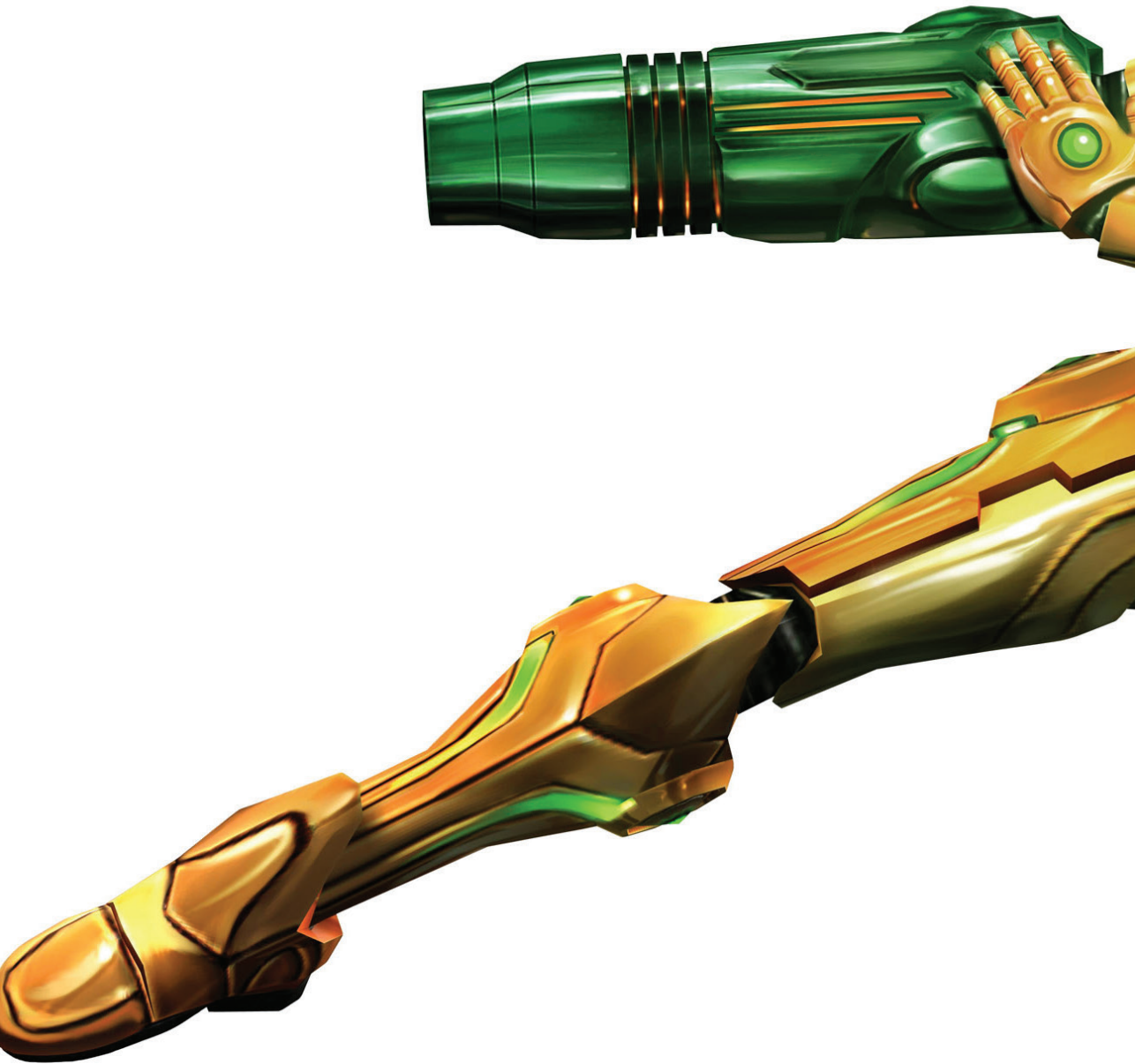


# Mother Brain

a antagonista e principal chefe da série Metroid. Ela é uma inteligência artificial fria e mal-humorada criada pelos Chozo, mas se voltou contra eles quando Ridley e os Space Pirates invadiram Zebes. Mother Brain viu potencial nos piratas e decidiu que com a ajuda deles, ela poderia trazer a verdadeira ordem para o universo de "repor tudo de volta ao zero". Mother Brain é considerada o antagonista principal de Metroid, Super Metroid, e Metroid: Zero Mission. Ela também é vista em um flashback durante Metroid Other M, e sua consciência foi o responsável pelos acontecimentos desse jogo também. No site japonês para Zero Mission, ela recebe o título de Mad Overseer.

Mother Brain assim como SA-X, Ridley, Dark Samus e Omega Metroid são os inimigos mais poderosos de Samus. Prova disso é que em Super Metroid, Samus teria sido derrotada se não tivesse a ajuda do Baby Metroid.







**METROID**<sup>®</sup>  
P R I M E

O jogo começa na órbita de Tallon IV, quando Samus recebe um sinal de socorro do Space Pirate Frigate Orpheon, cuja tripulação foi abatida por seus próprios experimentos genéticos. Ao chegar ao núcleo da nave, a caçadora tem um luta com a Parasite Queen (Rainha Parasita), uma versão gigante dos inimigos minúsculos vistos anteriormente. Ao ser derrotada, a Rainha cai no núcleo do reator da nave, levando sua estrutura ao colapso. Enquanto Samus está fugindo da fragata condenada, uma onda elétrica destrói quase todas as funções de sua armadura. Além disso, ela reencontra Ridley — agora em uma versão cibernética chamada Meta Ridley. Na fuga, ela observa seu inimigo indo em direção ao planeta e tenta uma perseguição.

Ao pisar em terra firme, Samus chega a Tallon Overworld, uma região tomada por florestas tropicais. Em seguida, ela chega em Chozo Ruins, os restos da civilização Chozo em Tallon IV. Ela foi destruída com a queda de um meteoro, que continha a substância radiotativa Phazon e uma criatura denominada pelos Chozos como "The Worm". [3] Samus descobre, além disso, um templo Chozo em Tallon Overworld e que ele está selando a cratera de impacto do meteoro, a qual os piratas espaciais estão tentando quebrar. [4] O campo magnético de confinamento é alimentado por doze artefatos sagrados, que estão escondidos pelas redondezas. [5][6]

Samus encontra seu caminho para Magmoor Caverns, uma série de canais subterrâneos abertos pela atividade vulcânica. Os túneis são utilizados pelos piratas como fonte de energia geotérmica e ponto de ligação geográfica com outras regiões. Fazendo uso dessa ligação, Samus chega a Phendrana Drifts, região montanhosa de muito frio e enorme valor estratégico para os piratas, uma vez que abriga importantes centros de pesquisa com Metroids.

Após a obtenção, em Phendrana, da Gravity Suit (armadura que permite livre fluxo dentro d'água), Samus explora o interior da fragata Orpheon, que caiu nas proximidades de um lago, em Tallon Overworld. Finalmente, ela se infiltra em Phazon Mines, o coração das operações piratas em Tallon IV. Nesse lugar, Samus tem difíceis lutas com formas geneticamente modificadas de Metroids e Space Pirates, todos resultados de experimentos com Phazon. Após um desses confrontos, a armadura de Samus recebe, acidentalmente, altas doses de Phazon, transformando-se no Phazon Suit. Com esse revestimento, é possível ter acesso seguro a áreas com moderada contaminação pela substância.

Durante a sua exploração por Tallon IV, Samus encontra as doze chaves do Artifact Temple necessárias para a abertura do portal. Pelas investigações que fez, Samus descobre que os Chozos, na incapacidade de destruírem o Phazon e a misteriosa criatura, isolaram os dois na esperança que alguém conseguisse. [6][7] Quando ela coloca a última das chaves no lugar, Meta Ridley aparece e destrói o altar. Depois da batalha, Samus descobre que os artefatos são a materialização de espíritos Cho-

zos; por isso, mesmo com o altar destruído eles conseguem ativar o portal. Dentro de Impact Crater, Samus encontra níveis incrivelmente altos de contaminação por Phazon e Metroids extremamente fortes. No final do caminho, ela encontra a criatura responsável pela reprodução da substância radioativa, uma criatura chamada Metroid Prime. Depois de uma difícil batalha, a criatura é derrotada, mas, antes de morrer, ela suga o revestimento de Phazon da armadura de Samus — que volta a forma de Gravity Suit. Então, a criatura começa a inchar e tomar conta do local, o que força uma fuga de Samus. O templo não resiste à pressão interna na cratera e explode no processo. Para Samus, o núcleo da produção de Phazon e o risco de um eventual uso dessa energia pelos Spaces Pirates está eliminado. Uma cena, porém, mostra o centro da cratera destruída; dos restos de Metroid Prime, uma estranha criatura humanoide desperta: trata-se do próprio Metroid Prime mimetizando a morfologia da armadura de Samus — por tê-la absorvido no final do combate.







**METROID**  
P R I M E  
**HUNTERS**

Em algum lugar no espaço, depois dos territórios controlados pela Federação Galáctica (Galactic Federation), está localizada a Galáxia de Tetra (Tetra Galaxy), que é lar de uma imponente raça conhecida como Alimbic. Uma civilização avançada, pacífica, próspera e poderosa, os Alimbic mantiveram estabilidade através da vasta região, conhecida como Conglomerado Alimbic (Alimbic Cluster)

Um dia, talvez milhares de anos atrás, talvez centenas de milhares de anos, eles simplesmente desapareceram, deixando para trás artefatos por todo Conglomerado Alimbic, todos protegidos por um letal arsenal do mais avançado armamento dos Alimbic.

Hoje, pela primeira vez em séculos, o há-muito-adormecido Conglomerado Alimbic se agitou, causando estranhos fluxos. Uma mensagem telepática, originalmente com o Conglomerado foi transmitido para os cérebros de muitos dos mais excepcionais criaturas de nossa galáxia. A mensagem foi traduzida nas mais diversas linguagens, em milhares de planetas, mas a mensagem era sempre a mesma: "O segredo para o poder fundamental jaz no Conglomerado Alimbic."

Essa mensagem intrigou e seduziu alguns dos mais formidáveis caçadores de recompensa da galáxia, inspirando-os a fazer uma longa jornada para o Conglomerado Alimbic. Cada um desses grandes guerreiros tem sua própria motivação. Alguns desejam poder --para eles mesmo, seus planetas ou seu povo -- enquanto outros só desejam caçar e matar, para se auto-afirmar o melhor caçador de recompensas da galáxia. Agora, é uma corrida para ver qual caçador irá triunfar e qual descobrirá o segredo por trás da promessa de "poder fundamental".

A Federação Galáctica tem prestado atenção nessa estranha e suspeita mensagem, e assim chamou pelos serviços de Samus Aran.

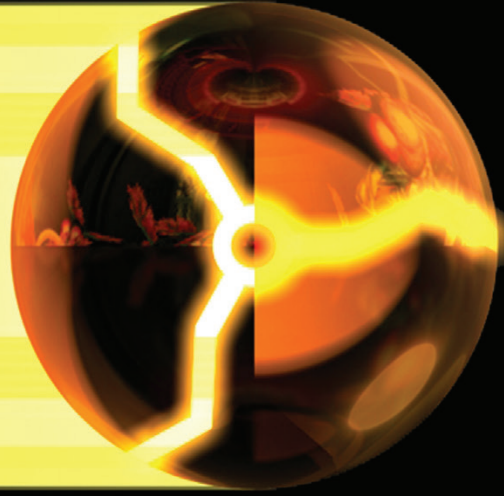
Sua missão: descobrir a verdade por trás dessa misteriosa mensagem, proteger a todos dessa ameaça em potencial e manter o poder fundamental dos Alimbics longe das mãos erradas.





the

# Hunters





# WEAVER



Este guerreiro cibernético é parte de uma unidade de Piratas Espaciais. Muito prejudicado após uma luta com Samus Aran no passado, o corpo de Weavel foi reconstruído e fusionado com uma Power Suit. A reconstrução o tornou um formidável e feroz guerreiro.

Transformação: Halfturret

Arma Principal: Battlehammer - Quando o Battlehammer choca com o alvo ele se explode, causando dano adicional.



# SPIRE

Este é o último dos Diamonts, uma raça de seres feitos de rocha sílica orgânica de Mondreus, que procura rastros de Diamonts sobreviventes. Quando ouve sobre um poder supremo, acredita que pode ter informação sobre sua raça ou salvá-la.

Transformação: Dialanche

Arma Principal: Magmaul - Se Spire usa o tiro carregado da Magmaul, ele queima o alvo atingido por um certo período de tempo.

Dialanche





# NOXUS

Noxus é membro dos Vhozon, uma orgulhosa e reclusa raça. Ele está determinado a pegar o poder fundamental primeiro para preveni-lo de cair em mãos de foras-da-lei ou indignas.

Transformação: Vhoscythe

Arma Principal: Judicator - Se Noxus usa o ataque carregado com a Judicator, esta congela o alvo com o choque.





Vhoacythe





# KANDEN

Uma experiência de laboratório que saiu errado, Kanden foi criado para ser o soldado principal, imortal e implacável. Ele é um feroz, mortal e perigosamente imprevisível Caçador. Para provar a si mesmo como o melhor Caçador de Recompensas de todos, ele agora procura o poder fundamental.

Transformação: Stinglarva

Arma Principal: Volt Driver - Quando um Volt Driver carregado acerta o alvo, a visão deste fica temporariamente distorcida.



Stinglarva

Trace é um Kriken, uma das mais odiadas e temidas raças da galáxia. Sua missão de conquistar o poder máximo o consome, e todos seus pensamentos estão voltados para trazer a supremacia para os Krikens e a honra para si.

Transformação: Triskelion

Arma Principal: Imperialist - Enquanto equipada, esta arma faz o corpo de Trace ficar invisível enquanto ele continuar imóvel.

Triskelion



TRACE



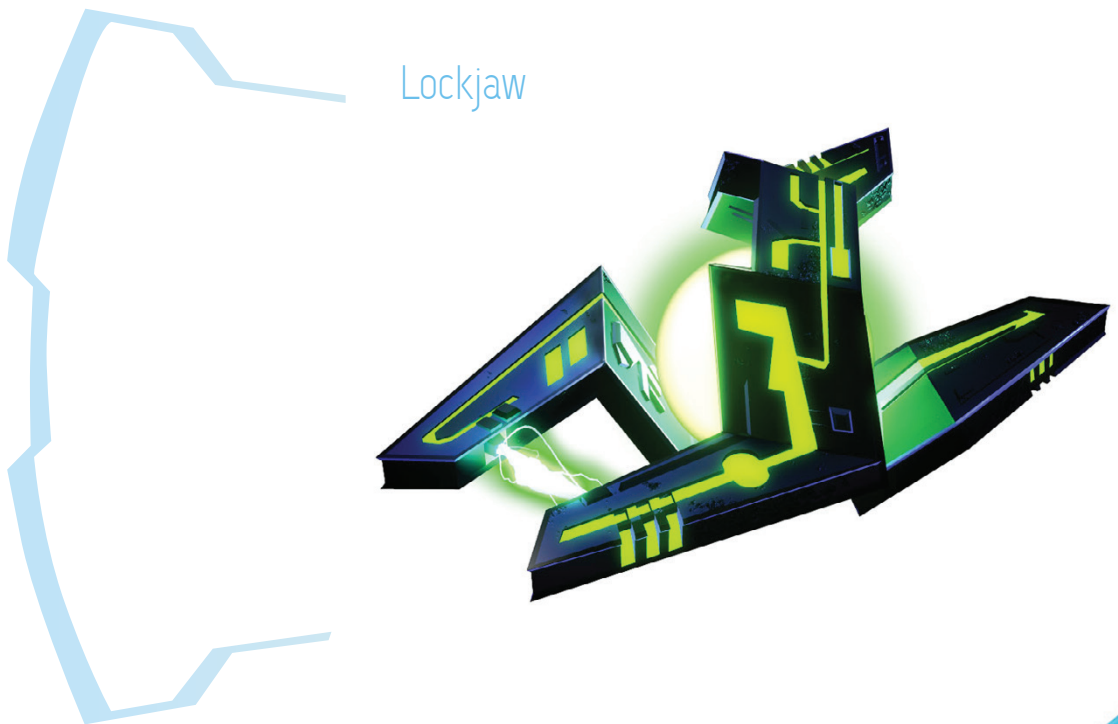


# SYLUS

Sylux originou-se de Cyclois e tem um ódio da Galactic Federation. Não se sabe qual o motivo de tanto ódio, mas deduz que ele foi expulso da Federação por usar tecnologia banida.

Transformação: Lockjaw

Arma Principal: Shock Coil - Um protótipo de arma que dispara um arco elétrico. Sylux se recupera quando usa o Shock Coil.







**METROID**<sup>®</sup>  
PRIME 2  
**ECHOES**

Samus recebe uma nova missão da Galact Federation após os incidentes de Metroid Prime Hunters. A caçadora tem a tarefa de viajar até o planeta Aether para investigar a súbita perda de contato com uma tropa da federação que lá estava, o esquadrão Bravo. No entanto, adentrar-se na atmosfera do hostil planeta causa sérios danos à nave de Samus, forçando a Hunter a fazer um pouso de emergência, deixando a nave a efetuar auto-reparos. Explorando o planeta, a caçadora vê os vestígios de uma antiga base de operações da federação, mas o que sobra dela se resume a cadáveres. Mas as anomalias de Aether não param por aí, pois Samus descobre um estranho portal dimensional que a leva para um lugar alternativo. Lá, onde a atmosfera é nociva a Samus, a Bounty Hunter presencia um ser muito parecido com si mesma trajando algo que se assemelha à Power Suit e absorvendo quantidades grandes de Phazon.

Tratava-se da Dark Samus! Mas antes que se pudesse supor algo, uma manada de criaturas conhecidos como Ing atacam Samus sem dó, retirando-lhe inúmeros power ups. A caçadora consegue escapar pelo portal por pouco, voltando ao mundo normal sem muitas das habilidades de peso de sua armadura e com baixo poderil bélico. Após descobrir que as mesmas criaturas que a atacaram também causaram a total extinção do esquadrão Bravo, Samus encontra um humanoíde chamado U-Mos. Através de um dos poucos diálogos da série Metroid, U-Mos revela a Samus a crítica situação na qual seu planeta se encontra: há algum tempo, um cometa carregado de Phazon (o Leviathan) chocou-se com Aether, o que não só provocou a proliferação dessa perigosíssima substância radioativa mutagênica, mas também a divisão do planeta em dois. Um sombra de Aether foi criada, uma dimensão alternativa conhecida como Dark Aether.

Os Ings, nativos de Dark Aether, invadiram Aether atrás da dominação do planeta, mas esbarraram com os Luminoth (a espécie de U-Mos) que lá viviam. Nessa disputa, os Luminoth foram extintos, restando apenas U-Mos, o único sobrevivente. Ele implora para que Samus aceite ajudá-lo a recuperar o planeta das mãos do Ing. Samus aceita e daí em diante uma jornada através de Aether e Dark Aether começa. É claro que os Space Pirates não ficariam de fora, os cruéis piratas instalam suas bases de pesquisa atrás do sonhado Phazon para usá-lo como arma e para clonar mais Metroids! O diferencial da trama que envolve a disputa entre trevas e luzes de Metroid Prime 2: Echoes e de outras tramas é o modo sério como é narrada, aqui não se fala tanto de bem e mal, mas tudo é muito científico. Portais entre os mundos das luz e das trevas não são coisas mágicas, mas gerados por máquinas e a Dark Samus não é aquele ser completamente maquiavélico que sonha em controlar a galáxia e criar um império do mal, mas sim um ser que precisa absorver Phazon para sobreviver.



DARK SAMUS



# METROID

PRIME 3

CORRUPTION





A historia começa quando Samus é chamada ao GFS Olympus, ai ela conhece os outros caçadores:

Rundas, Ghor e Grandrayda no momento das apresentações a nave é atacada por piratas e Samus é mandada para a sua nave para ajudar as Tropas no planeta Norion, em Norion ela recebe a noticia que um cometa cheio de phazon se dirige ao planeta e que é necessario activar um canhão para o destruir a e ela sobe a ponte do canhão com os outros caçadores para ac-tivalo mas Dark Samus aparece e corrumpo todos com Phazon.


Samus acorda 1 mês depois e é informada que o seu corpo es-tava produzir phazon ela tambem é informada que lhe deram a ela e aos outros caçadores um fato P.E.D (Phazon Enchaced Device) que lhe permite entrar num estado de potencia extra-mamente elevado (hypermode) mas ao preço da sua vida.

Samus viaja a outros planetas e cada vez fica mais corrompida pelo Phazon no final ela viaja a Phazze (a origem de todo o Phazon) um Planeta que tambem é um ser vivo, nesse planeta ela luta contra a Dark Samus e derrota á e quando Dark Samus morre ela absorve todo o Phazon que a Samus tinha dentro do corpo depois da batalha Samus foge de Phazze que explode

A close-up, low-angle shot of the right side of Samus Aran's Power Suit. The image shows the top of her helmet, which is brown and black with a glowing green visor. Below the helmet is her green and black shoulder armor, and a portion of her golden arm. The background is plain white.

**III**  
**METROID**  
**RETURN OF SAMUS**





Depois de destruir a base dos Space Pirates em Zebes e dar um fim no Phazon na saga Prime, nossa caçadora volta ao trabalho e sua tarefa pode ser simples (liquidar todos os Metroids no seu planeta natal: SR388), mas torna-se algo difícil ao longo da aventura! Na verdade, a mesma missão já havia sido mandada antes para uma competente tropa de soldados da Galact Federation, mas, assim como em Metroid Prime 2 Echoes, o batalhão perdeu contato com a federação. É certo que a fama de Samus Aran estava mais do que feita por suas missões passadas, não restando ninguém mais bem preparada do que a Bounty Hunter para tal tarefa. Assim como o esperado, ela destrói cada Metroid vivo no planeta, fazendo com que a espécie vire algo menos simples do que poeira cósmica. Mas a missão não foi de nada fácil, pois os Metroid são capazes de absorver a energia vital de outros seres vivos até que eles morram, o que representa um ameaça para a galáxia e uma arma biológica para os temidos Space Pirates, que ficam de fora pela primeira vez num jogo da série.

Mas a ausência dos piratas é compensada num enfoque maior ainda na criatura que empresta o nome à franquia, pois enquanto explora SR388, Samus descobre muito mais sobre o Metroid. Por exemplo, o ciclo de vida deles, que começa naquele tradicional forma de vida gelatinosa e termina numa espécie de lagarto. Mas não é só isso, nossa caçadora também desvenda ruínas dos Chozo, povo que cuidou e treinou-a após a morte de seus pais. Indo ainda mais fundo na trama, Samus se vê de frente ao que ela pensava ser o último de seus alvos: Queen Metroid. Um Metroid que chegou ao seu último estágio de vida. A luta assemelha-se muito à cena final da produção cinematográfica Alien, já que ambos contam com a batalha entre uma heroína e a rainha dos Aliens (no caso do filme) ou dos Metroids (no caso do game). Afinal, Metroid foi inspirado mesmo em Alien, visto que o vilão Ridley e o diretor do filme (Ridley Scott) compartilham o mesmo nome. Após a árdua luta, Samus sai vitoriosa. Mas a rainha não era o último dos Metroids, pois, enquanto evacuava o planeta, um ovo eclode, revelando um bebê Metroid.

Movida por algo que pensamos ser maternidade ou lembranças de quando ela mesma foi a última das sobreviventes de um extermínio também (no caso, a destruição de sua colônia K-2L), Samus não o destrói, pois ele a segue como se a caçadora fosse sua verdadeira mãe. Ambos partem de SR388 na nave de Samus, mas a viagem não é muito longa, pois Samus deixa o bebê Metroid na base espacial Ceres Space Colony para que cientistas o examinem e consigam, enfim, encontrar um jeito benéfico de se utilizar Metroids





Forma de vida dominante no planeta SR388.

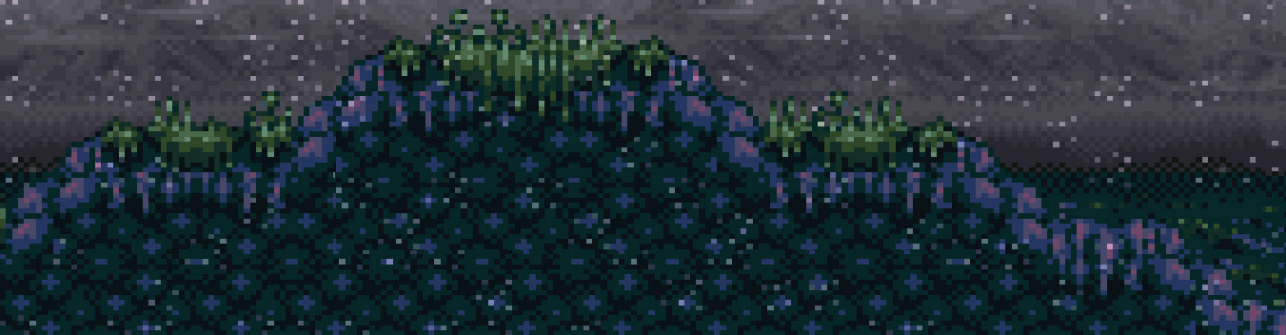
Os Metroids nascem a partir de ovos colocados pela única rainha, a Queen Metroid. Em 36 horas, o ovo choca e dá origem à larva de MWetroid, uma espécie de água-viva flutuante e gelatinosa, com pequenas garras. Após 24 horas, a larva atinge a forma adulta, conhecida como Metroid, já com garras maiores para segurar suas vítimas e se alimentar de sua energia.

Estes seres possuem grande inteligência e são dotados de raciocínio. Conforme se alimenta, o espécime adulto inicia seu ciclo de evolução, passando gradativamente por estágios:

- Alpha Metroid: na parte superior da massa gelatinosa, nasce uma espécie de larva com olhos e garras.
- Gamma Metroid: o ser dobra de tamanho, ganha uma resistente carapaça e suas garras começam a se desenvolver em membros.
- Zeta Metroid: já possui braços, pernas, cabeça e cauda; tem cerca de 2,70 metros de altura; o núcleo fica exposto na barriga.
- Omega Metroid: possui a barriga coberta pela carapaça e tem mais de 5 metros de altura.
- Phazon Metroid: após serem expostos ao phazon, os ovos de Metroid são alterados. Mais resistentes e com a habilidade de ignorar a matéria física, porém ainda são vulneráveis ao frio extremo. Essa nova raça de Metroid não possui relação com a Queen Metroid. Phazon Metroids são capazes de descarregar phazon em suas presas.

A colônia é comandada pela Queen Metroid e eles se comunicam telepaticamente. Segundo estudos, quando o Metroid é exposto a raios beta, se multiplicam e sua taxa de crescimento aumenta drasticamente. Tornam-se também mais agressivos.

# SUPER METROID



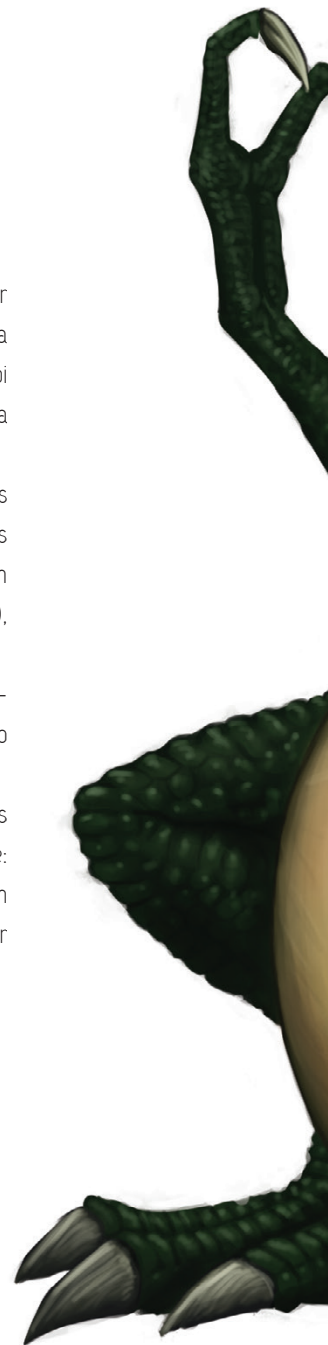


numa base espacial de pesquisa, a Ceres Space Colony. Lá, o último Metroid vivo é roubado por Ridley, o rival de Samus ressurgue após ter sido reduzido a pó no primeiro Metroid e na trilogia Prime. Samus segue o vilão até o planeta Zebes, onde descobre que a base dos Space Pirates foi reconstruída e está pronta para reiniciar a clonagem de Metroids. Não é preciso ser um gênio para saber que sua missão será destruir tudo lá dentro!

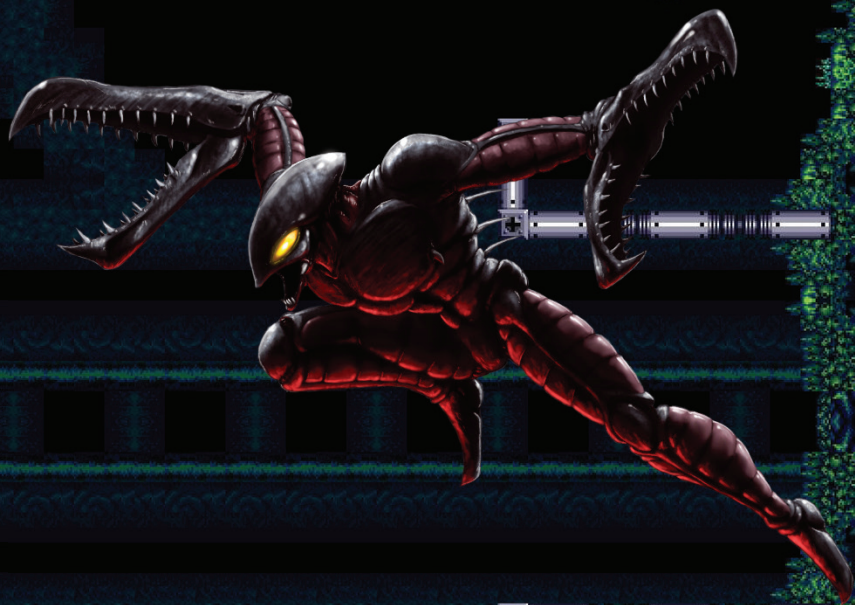
O jogo corre mais ou menos como uma versão expandida do primeiro jogo, já que muitos dos mapas são iguais, afinal, estamos em Zebes assim como no Metroid (NES). Mas ainda há várias e inimigos novos, como por exemplo os chefes principais antes da Mother Brain, pois quando no primeiro eram apenas dois (Ridley e Kraid), em Super Metroid é preciso derrotar Kraid (que deu uma espichada!), Draygon,


Phantoon e Ridley. Explorando ruínas Chozo, centros de pesquisa dos Space Pirates e áreas inóspitas de Zebes, Samus vai derrotando quem quer que ponha-se em seu caminho, transformando tudo em uma massa disforme de carne. Após passar por inúmeros desafios,

Samus alcança o centro de clonagem de Metroids que, para o seu azar, já gerou inúmeros outros Metroids a partir do bebê sequestrado. A espécie é caracterizada pelo sua cruel forma de ataque: sugar a energia do alvo até a morte! No entanto, depois de esmigalhar diversos Metroids, um espécime maior aparece, atacando Samus. O Metroid tamanho família suga as energias do jogador





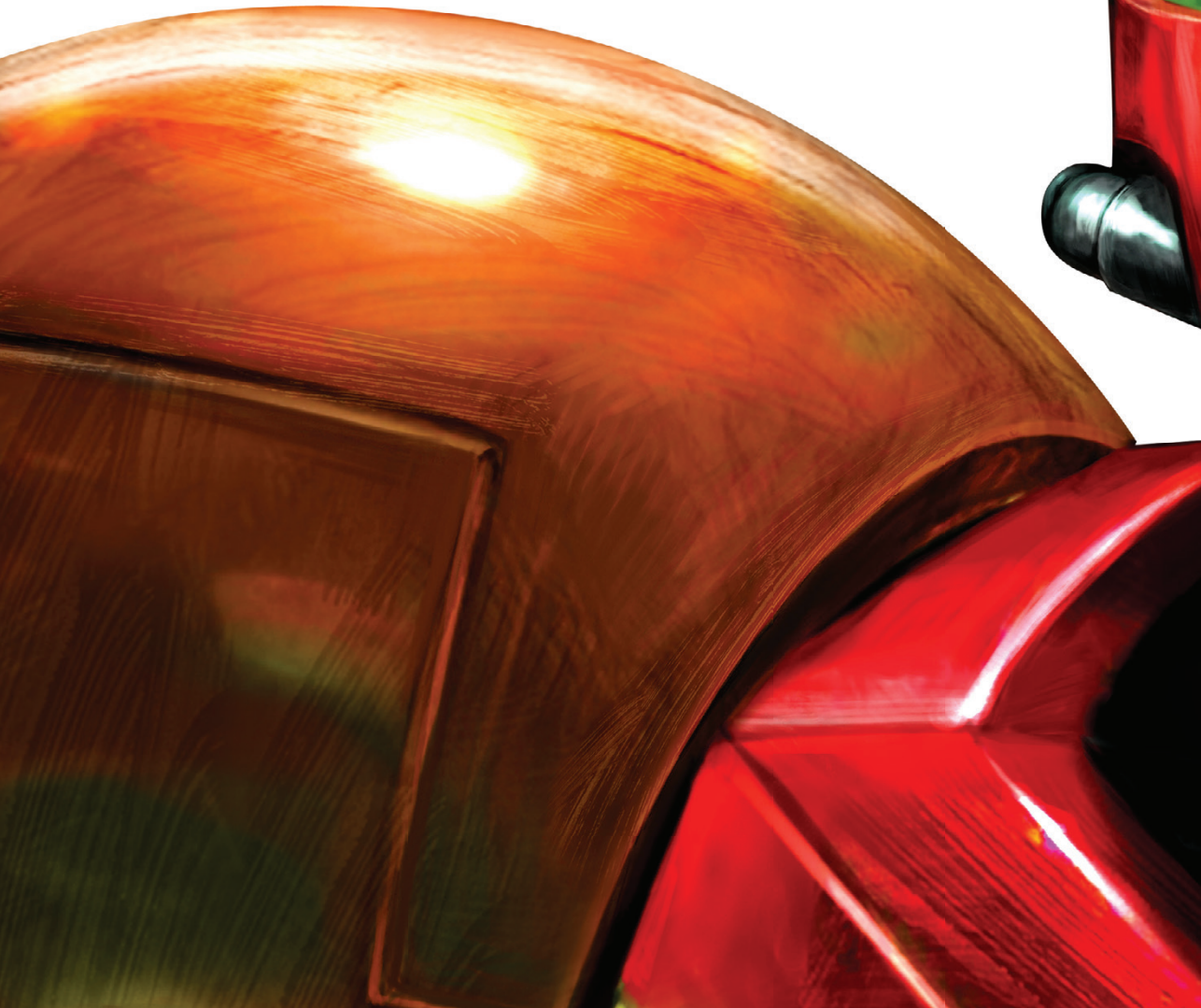




até que ele suplique para que o mesmo pare e aquilo que deveria ser uma cutscene não acabe em Game Over! Mas o Metroid não mata a caçadora, pois quando a energia dela está quase que nula, ele interrompe a sucção de vida... Misteriosamente! Após deixar o local, Samus se confronta com a Mother Brain, o vilão do primeiro jogo que volta numa forma dinossauresca e muito poderosa. A mãe-cérebro humilha Samus e, perto do golpe final, o mesmo Metroid que poupou a vida de Samus alguns bits atrás a salva, sugando a energia da Mother Brain. O que ele fazia era uma espécie de resposta ao favor de sua pseudo-mãe Samus, que também poupou a vida do Metroid em SR388. Isso mesmo, aquele era o bebê Metroid. Mas, após absorver uma grande quantidade de energia de Mother Brain e direcioná-la ao arsenal de Samus, o cruel vilão atira com tudo no Metroid, matando-o. Com seu salvador morto na frente de seus olhos, Samus não tem mais motivos que não a levem a atirar um Hyper Beam em cheio em Mother Brain, estripando o chefe de uma vez por todas. Mas o vilão deixa sua carta na manga para o final, com sua morte, o sistema de auto-destruição da base dos Space Pirates é iniciado, mas Samus consegue escapar antes que a base e todo o planeta Zebes vire pó... Junto a seus maiores inimigos e amigo.

# METROID™

Other M





O jogo começa após os acontecimentos de Super Metroid, com Samus Aran sonhando com seu último combate contra Mother Brain em Zebes, onde foi salva pelo Baby Metroid, o último Metroid sobrevivente de SR388. Samus acorda no quartel general da Federação Galáctica em sua Zero Suit. Samus, então, segue para outra sala como intruído pelo Head Quarantine Officer. Após o treinamento, Samus reporta ao conselho da Federação sobre a destruição do planeta Zebes, e o fim do último Metroid. Passam-se algumas semanas, e enquanto refletia sobre a perda do bebê Metroid, Samus capta um pedido de socorro, intitulado de Baby's Cry, vindo da Bottle Ship. Samus então resolve atender ao chamado, principalmente pelo fato de sentir que o "choro" era especificamente para chamá-la.

Após aterrissar em uma estação espacial, Samus descobre que toda a estação foi construída com uma tecnologia que simula com perfeição Zebes. Lá ela vai descobrir que os Space Pirates simulou a tecnologia Chozo e recriou a Mother Brain, que agora está em um corpo com aparência humana que atende por Melissa

Além de ter recriado a Mother Brain, esta organização também clonou os Metroids, com base no DNA do baby Metroid que foi retirado da Power Suit, depois que ele explodiu encima dela sacrificando-se para salva-la em Super Metroid.

Como se não bastasse, a Queen Metroid também foi recriada com manipulação genética com o plano de reproduzir Metroids dominando esta força para desafiar a Federação Galactica, tudo feito pela cientista Madeleine Bergman.

Porém, o que Samus não esperava era trabalhar novamente ao lado de Adam, que quando da sua chegada já está na estação comandando uma operação para descobrir oque está acontecendo.

Assim embarcam numa exploração frenética até descobrirem todo o mistério.

No final das contas Madelaine, que controla a estrutura da estação através de Melissa, destrói parte da estação em que Samus está junto com Adam, e este se sacrifica para salva-la.

Samus encontra o núcleo da estação destrói a Other Mother Brain (Melissa Bergman), a Queen Metroid e extermina a raça de Metroids novamente.

Tendo destruído Melissa, o sistema da estação entra em auto destruição forçando Samus a fugir.



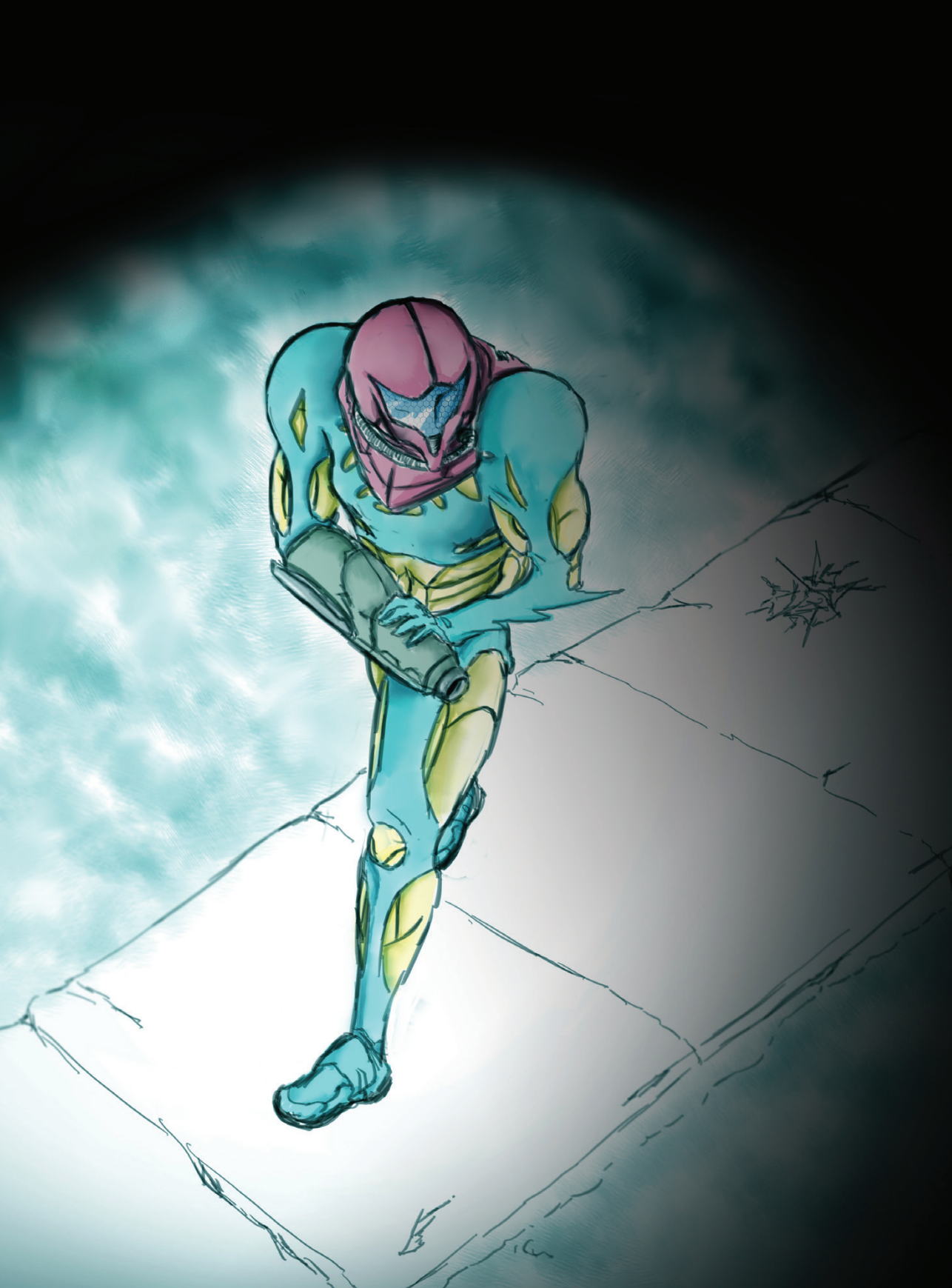
Samus quando jovem  
e Adam Malkovich

The logo for the video game Metroid Fusion. It features the word "METROID" in a large, stylized, blue, metallic font with a 3D effect. Below it, the word "FUSION" is written in a smaller, similar font. The text is set against a circular background that is purple and blue, with a yellow lightning bolt striking through the center. The entire logo is surrounded by a bright, glowing aura.

# METROID

## FUSION





Dez anos depois do acontecimento de Super Metroid, Samus Aran é determinada a escoltar um grupo de cientistas de pesquisas biológicas no planeta SR388, planeta natal dos extintos Metroids. O motivo da expedição foi que, com a extinção dos Metroids no planeta, houve um desequilíbrio ambiental. A Galactic Federation/Federação Galáctica não poderia deixar que o pior acontecesse, então ela criou uma estação espacial chamada B.S.L. (Biologic Space Labs/Laboratório Biológico Espacial) para acompanhar de perto o desenvolvimento das espécies do planeta.

Após matar um espécime de "Hornoad" Samus se depara com uma forma de vida que não conhecia. Ela tenta destruí-la mas acaba sendo atacada. Mas tarde ela descobre que tal criatura era um parasita conhecido como "X".

Ao que tudo indica, quando os Chozo povoaram o planeta, eles perceberam o potencial destrutivo deste vírus e foi então que criaram os Metroids: para que estes fossem um predador que dominassem o X. Mas com a extinção dos Metroids, feita pelas próprias mãos da protagonista nos jogos anteriores, houve esse desequilíbrio no eco-sistema que fez com que estes parasitas se multiplicassem rapidamente e, conseqüentemente, ameaçassem as criaturas do planeta.

Depois do ataque, Samus logo fica doente e sem condições de continuar a escolta. Com isso, ela retorna para a estação. Mas no meio do caminho ocorre uma tragédia: O X Parasite/Parasita X, o vírus que a atacou, invade o seu sistema nervoso central (seu Cérebro) o que faz com que ela perca a consciência enquanto pilota a sua nave, fazendo-a colidir com um asteroide. Por sorte o sistema de emergência da nave a ejeta antes do impacto. Samus é resgatada do espaço e levada para o H.Q. (Q.G./Quartel General) da Federação Galáctica.

Infelizmente, durante a viagem até lá, o X se multiplica dentro do seu corpo, e, desastrosamente, rompe grandes áreas de seu Traje (A Power Suit). Mas o que veio a seguir foi ainda pior: os componentes orgânicos de seu traje tornaram-se tão minuciosamente interligados com o seu sistema nervoso, que já não era possível removê-lo normalmente durante o seu estado de inconsciência. A solução foi remover grande parte dele cirurgicamente. Com isso, a aparência dele fica drasticamente alterada. Ele torna-se azul e amarelo, com um elmo rosa-escuro e um visor azul, a roupa também torna-se mais anatômica. Porém, como se não fosse o bastante, mais um drama ocorre: os médicos perceberam que o X estava em um número tão grande no seu sistema nervoso que seria impossível exterminá-lo. As chances de sua sobrevivência eram, claramente, baixas.

Foi aí que descobriram uma cura. Foi sugerido o uso de uma célula de um Metroid para produzir uma espécie de "vacina anti-X". Por sorte, a Federação conseguiu conservar uma quantidade de célula do Metroid de SR388. Rapidamente, o soro foi preparado e ejetado. Em pouco tempo, os parasitas que a infestaram foram exterminados. Houve dois efeitos colaterais: Samus podia absorver os X normais para adquirir saúde e munição, mas também ganhou a vulnerabilidade dos metroids, o frio.

Após a sua recuperação Samus é enviada a L.E.B. (Biologic Space Labs/Laboratório Espacial Biológico) para investigar uma explosão, onde as amostras de SR388 e as partes de sua Power Suit infectadas estavam sendo analisadas. Quando Samus chega lá ela se dirige diretamente a Quarantine Bay, onde ela encontra e mata um Hornoad que foi infectado por um X. Samus fala com o computador de sua nova nave (que ela chama de Adam, pois a sua nave a lembra de seu ex-CO) e descobre que as amostras trazidas de SR388 foram infectadas pelo X. O computador também revela que o X pode usar o DNA de sua presa para criar uma cópia perfeita, ou seja, qualquer vida orgânica pode ser um X.



Enquanto ela continua a explorar a estação, Samus descobre que o X usou as partes infectadas de sua Power Suit para criar uma cópia de Samus, apelidada de SA-X (Sanus Aran X). Uma vez que a SA-X surgiu a partir das partes da Power Suit de Samus totalmente atualizada, ela tem todas as suas poderes e habilidades no seu poder máximo, e foi ele quem causou a explosão na estação usando um Power Bomb para escapar da Quarentine Bay. Ao explodir a bomba a SA-X também destruiu as cápsulas que prendiam as amostras do X, liberando-os na estação. Em sua investigação Samus se depara com a instalação do Restricted Laboratory/Laboratório Restrito. Aqui ela encontra dezenas de metroid infantis e mais metroids em estágios de maturidade, todos em êxtase, este era um projeto de clonagem do qual Samus não estava ciente. Pouco depois ela encontra SA-X tentando destruir seus predadores, mas o plano dá errado; os metroids se libertam e atacam SA-X e os sistemas de falhas dos cofres se ativam. Samus consegue escapar mas o Restricted Lab é jogado para fora da estação explodindo em SR388, junto com ele os Metroids e SA-X.

Após o incidente no Restricted Lab, Samus fala com Adam, que está irritada com a descoberta da clonagem de metroids. O computador explica que a Federação estava trabalhando em um projeto de melhoramento de metroids, para "fins pacíficos". O computador revela que o ambiente SRX era uma réplica do ambiente de SR388, e era ideal para a criação de Alpha, Gamma, Zeta e até mesmo Omega Metroids. A pesquisa descobriu técnicas de rápido crescimento, permitindo um pequeno metroid virar um Omega Metroid em poucos dias. Para a surpresa de Samus o computador revelou que o X tinha reprodução assexuada e que não havia menos que dez SA-X na estação.

Posteriormente o computador diz a Samus que ela tem causado muito dano a estação e que é para ela deixar o resto da investigação para a Federação. Aparentemente, a Federação tem tido um interesse na SA-X e acreditam que esta criatura tem infinitas aplicações. Samus tendo visto as habilidades destrutivas de SA-X, está convencida que se o X encontrar as tropas da Federação, vai absorver seus conhecimentos e se isso acontecer eles vão se espalhar pelo universo e assim a civilização galáctica vai acabar.

Como alternativa Samus decide ativar o processo de auto-destruição da estação, a fim de destruir o X. No entanto o computador bloqueia Samus em uma Navigation Room, porque a Federação ordenou que Adam mantivesse Samus confinada até que eles cheguem. Desesperada Samus grita com o computador. "Não deixe que façam isso, não vê o que vai acontecer Adam?" Intrigado com a utilização do nome, o computador pergunta de quem era o nome Adam, Samus revela que era seu comandante que morreu salvando sua vida. Aparentemente movido pela revelação o computador está de acordo com o plano, e sugere que Samus altere o curso da estação, mandando a estação em direção do planeta SR388, garantindo assim a destruição dos X e todos que estão dentro da estação. Neste ponto Samus descobre que o computador é realmente Adam Malkovich, cuja personalidade tinha sido enviada para o computador antes de sua morte.

Samus se apressa indo para a Operations Room/Sala de operações, onde ela finalmente enfrenta uma SA-X. Samus consegue derrotá-la mas seu núcleo X consegue fugir antes que Samus a absorva. Ignorando a sua fuga, Samus inicia a sequência de auto-destruição e corre de volta para sua nave. No entanto ela encontra a Sala de Naves completamente destuída e sua nave havia partido. Antes que ela possa reagir a situação aparece um Omega Metroid, tendo escapado do Laboratório Restrito antes da sua destruição e cresceu para o tamanho máximo em tempo recorde. Samus não possui uma arma que destrua um metroid, e uma pancada da garra do Omega Metroid reduz suas reservas de energia a

uma unidade. Quando o Omega Metroid se prepara para matar Samus, aparece a SA-X e ataca o metroid com seu Ice Beam, ferindo-o. No entanto estava muito enfraquecida, por causa da sua luta com Samus e é rapidamente derrotada pelo metroid. Desta vez ela deixa que Samus a absorva, e Samus recupera sua Omega Suit, assim como o Ice Beam e restaurando sua condição genética voltando a seu estado pré-vacinal. Usando suas habilidades recuperadas, Samus luta e contra o Omega Metroid e depois de um combate feroz ela o vence. Após a batalha, sua nave retorna a estação e Samus consegue escapar da estação junto com os Etecoons e Dachoras.

Quando Samus deixa a estação colide com SR388, destruindo a estação e livrando o universo do X Parasite/Parasita X para sempre.

Refletindo sobre suas ações, Samus duvida se as pessoas vão entender o por que ela destruiu O X, ou se irão perceber o perigo que foi evitado. Samus acredita que ela será responsável por desafiar a Galactic Federation /Federação Galática, mas Adam conforta-lhe dizendo: "...Não se preocupe, um deles vai entender, um deles deve". Em uma refelexão final, Samus passa a dizer: "Estamos todos unidos por nossas experiências, elas são o limite da nossa consciência, mas no final, a alma humana sempre vai chegar na verdade... Isto é o que Adam me ensinou."

Durante a cirurgia feita em Samus, o grupo de pesquisas que foi escoltado por ela enviou à B.S.L. as amostras coletadas no planeta SR388, junto com os pedaços infectados da sua Power Suit, removidos durante a operação. Ao recuperar a consciência, Samus é informada de uma explosão ainda inexplicável na estação (B.S.L.). Ela é enviada para lá para investigar o tal acontecimento. Durante a missão, ela será vigiada pelo computador de sua nova nave, dada pela Galactic Federation a fim de substituir a que colidiu com o asteroide. Este computador foi batizado por ela de Adam Este tipo de computador se chama CO computadorizado.

Durante as investigações, Samus descobre uma criatura com a sua aparência. Essa criatura foi quem causou a explosão. O computador Adam decide nomeá-la de SA-X. Esse ser surgiu das peças biomecânicas da Power Suit da Samus.

Os "vírus-parasitas" nativos de SR388 que atacaram e infectaram Samus e sua Power Suit, são um tipo especial de criaturas com altas capacidades de mutação e que podem reproduzir perfeitamente as habilidades e a forma dos seus hospedeiros. Desta forma, é criada uma réplica exata de Samus, porém na potência máxima já que a verdadeira perdeu a maior parte dos seus poderes durante a cirurgia. A SA-X nada mas é do que um clone de Samus com todas as suas habilidades copiadas e com força total. A conclusão é que, desta forma, o grande perigo que Samus enfrenta nesta aventura... é ela mesma! Além disso, a SA-X, pode ser o inimigo mais poderoso ela já enfrentou.





...Eu ainda sobrevivi  
algo diferente. Refleti  
eu percebi que o mundo  
minha vida duas vezes



vivi, renascei como  
fletindo este fato,  
Metroid salvou a  
vezes.

- Samus Aran





