



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

FMC-MET

メタルメタル™



Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための
じょうずなシールの貼りかた



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 サイド A と サイド B をよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

注意!

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。



▼メトロイド^{サイド エーよう} SIDE A用シール

 ファミリーコンピュータディスクシステム

SIDE
A

メトロイド™

© 1986 Nintendo MADE IN JAPAN



▼メトロイド^{サイド ビーよう} SIDE B用シール

 ファミリーコンピュータディスクシステム

SIDE
B

メトロイド™

© 1986 Nintendo MADE IN JAPAN



メトロイド™

もくじ

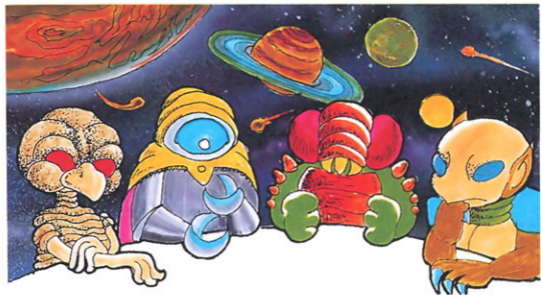
- メトロイド ストーリー……………6
- メトロイドをはじめるための前準備は、
こんなふうによろう!……………12
- ゲームを進めていくためにこれだけは
覚えてほしい注意事項……………18
- マザーブレインをめざして実際にキミの
サムの戦いを始めよう……………23
- 要塞惑星ゼーベスには、数多くの
敵キャラが出現する!……………28
- ゲーム攻略のカギはパワーアップアイテムを
探し出すことだ!……………44
- これだけは覚えておいてほしい注意事項……………50

メトロイド TV

ストーリー



コ スモ^{れき}歴^{ねんだい}2000年代、銀^{ぎん}河^{がけい}系^{TV}では、
お^お多^{わくせい}くの惑^{だいいしょうしゃ}星^{ぎかい}から^{ぎかい}の代^{だいいしょうしゃ}表^{ぎかい}者^{ぎかい}からなる、議^ぎ会^{かい}
を^{ぎん}も^がと^{れん}に「銀^{ぎん}河^が連^{れん}邦^{ぼう}」を^{せつ}設^{りつ}立^つし、繁^{はん}栄^{えい}の^じ時^{だい}代^{むか}を^お迎^{むか}え^えて^{いた}いた。文^{ぶん}明^{めい}や文^{ぶん}化^かの交^{こう}流^{りゅう}が盛^{さか}ん^{おこな}に^お行^おわ^れれ、多^お



く^{せい}の^{かん}星間^{れん}連絡^{らく}船^{せん}も^い行
き^き来^きしていたが、一^{いっ}
方^{ほう}でその^{ふね}船^{おそ}を襲^うう宇
宙^{ちゅう}海^{かい}賊^{ぞく}も現^{あら}われた。

連^{れん}邦^{ぼう}局^{きょく}は銀^{ぎん}河^が連^{れん}邦^{ぼう}

警^{けい}察^{さつ}を組^そ織^ししたが、

海^{かい}賊^{ぞく}の攻^{こう}撃^{げき}は強^{きょう}力^{りき}で

広^{こう}大^{だい}な宇^う宙^{ちゅう}の中^{なか}で捕^{とら}

え^{こん}るこ^{なん}とは困^{こん}難^{なん}であ

った。そ^{れん}こ^{ぼう}で連^{れん}邦^{ぼう}局^{きょく}

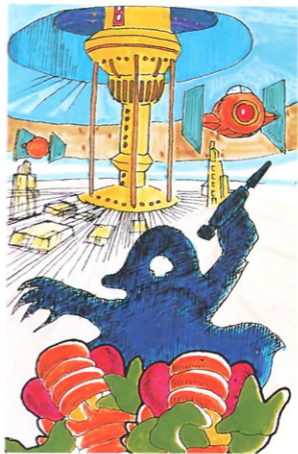
で^{れん}は連^{れん}邦^{ぼう}警^{けい}察^{さつ}と^{べつ}は別

に^{ゆう}勇^{もう}猛^{まう}果^か敢^{かん}な^{せん}戦^し士^した

ち^{あつ}を^{あつ}集^{あつ}め、海^{かい}賊^{ぞく}た^たちと^{たたか}戦^{たたか}わ^{たか}せ^たた。彼^{かれ}ら^うは宇^う宙^{ちゅう}戦^{せん}士^し

(ス^よペ^よース^よ・ハ^よン^よター)と^よ呼^よば^よれ、海^{かい}賊^{ぞく}を^{とら}捕^{とら}え^{しやう}賞^{しん}金^{きん}

を^う受^とけ^と取^とる、宇^う宙^{ちゅう}の^{しやう}賞^{しん}金^{きん}稼^{かせ}ぎ^{かせ}であ^{かせ}った。



コ

スモ^{れき}歴20^{ねん}×5^{じゅうだい}年、重大な事件が起きた。

外^{そと}宇宙^{うちゅう}調査^{させん}船が宇宙^{うちゅう}海賊^{かいぞく}に襲^{おそ}われ、「惑^{わく}星

SR388」で発見^{はっけん}された未知^{みち}の生命^{せいめい}体のカプセル

を奪^{うば}われてしまったのである。生命^{せいめい}体は一種^{いっしゆ}の

浮遊^{ふゆう}生命^{せいめい}体で、β^{ベータ}線を24時間^{じかん}照射^{しや}すれば活動^{かつどう}を再

開^{かい}し増殖^{ぞうしよく}する。しかもSR388星^{せい}の文明^{ぶんめい}は、何

者^{もの}かによって破壊^{はかい}された疑^{うたが}いがあり、発見^{はっけん}された

生命^{せいめい}体に原因^{げんいん}がある可能^{かのう}性が強^{つよ}かった。不用^{ふよう}意^いに

増殖^{ぞうしよく}させると非常^{ひじょう}に危

険^{けん}なのだ。この生命^{せいめい}体

を「メトロイド」と名

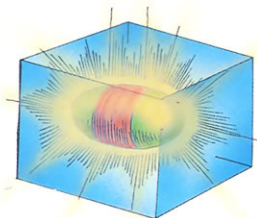
付^{つけ}け地球^{ちきゅう}へ持^もち帰^{かえ}ろう

としたところを、宇宙^{うちゅう}

海賊^{かいぞく}に奪^{うば}われてしまっ

たのだ!

8





「メトロイド」が海賊の手によって増殖され、武器として使われるようになれば銀河文明が破滅してしまう。連邦警察は必死の搜索の末、海賊の本拠地「要塞惑星ゼーベス」を発見、総攻撃を行ったが、海賊の抵抗は強く、攻め落とすことはできなかった。要塞の中心部ではメトロイドを増殖させる準備が着々と進められているらしい。

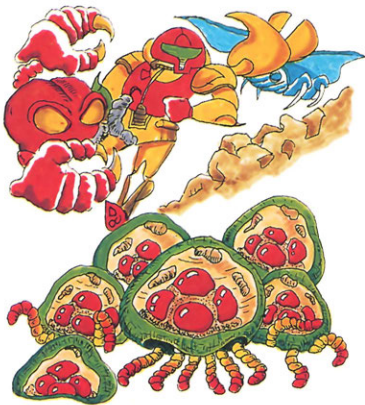


れん ぼうけいさつ さいご
連 邦警察は最後
の手段として

うちゅうせんし
宇宙戦士をゼーベスの
ないぶ しんにゅう
内部に侵入させ、要塞
のちゅうしん
中心であるマザーブ
レインを破壊する作戦
をけつてい えら
決定。選ばれた宇宙
せんし
戦士が「サムス・アラ
ン」である。彼は最も
ゆうしゅう
優秀な宇宙戦士であり、

ぜつたいふかのう
絶対不可能といわれた数多くの事件を解決してき
た。ぜんしん
全身にサイボーグ強化手術をうけ超能力も身
につけたじんぶつ
人物で、敵のパワーを吸収する彼のスペ
ース・スーツはかいぞく
海賊たちにもおそ
恐れられていた。し
かしかれしんしょうたい
彼の真の正体はまったく謎に包まれていた。

わくせい 惑星ゼーベスは自然の要塞で、外側は特殊な岩
 しぜん ようさい そとがわ とくしゆ いわ
 におおわれ、内部が複雑な迷路になっている。し
 ないぶ ふくざつ めいろ
 かも、海賊の手によって様々な仕掛けや“わな”
 かいぞく て さまさま しか
 がはりめぐらされており、いたるところに不気味
 ぶきみ
 な海賊の手下が待ちうけて
 かいぞく てした
 いる。サムスはゼーベスの
 しんにゆう せいこう
 侵入に成功。
 のこ じかん
 残された時間は少ない。サ
 すく
 ムスはメトロ
 イドを倒し、
 たお
 ざんが ぶんめい すく
 銀河文明を救
 えるだろうか？



メトロイドを始めるための
前準備は、こんなふうに
やろう!

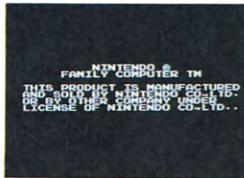


ディスクシステムゲーム を起動しよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をON！するとタイトル画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。画面

が出ないと
きは接続を
確認しよう。





ナウ ローディング
"NOW LOADING..."

という画面のあとしばらく待つと、左の画面が出てくる。もし "A, B SIDE ERR.07" と出たときは、

SIDE A、Bをもう1度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしよう！

するとお待ちかねの右のようなタイトル画面が出てくる。画面の指示どおりにSTARTボタンを押すとモードセレクト画面へ進める。もし

うまく起動しなかったときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしよう！



ゲームをはじめるまえに まずキャラクタをつくる

キミが買ったばかりの

ディスクカードの中には、ゲームの主人公サムスはいない。サムスは、プレイヤー自身が登録することによってはじめて、作られるんだ！

●まずは名前登録からはじめてみよう！

ディスクカードのSIDE Aをセットしてタイトル画面が出たらSTARTボタンを押そう！



そして左の画面が出たら、SELECTボタンでカーソルを「ナマイ



トウロク」に合わせて、STARTボタンを押すと右の画面が出てくるんだ。

そして、十字ボタンで下わくの
文字を選択し、**A**ボタンで決定。
訂正したいときは**B**ボタンを押

せば、1つ左に

カーソルが戻る。終

つたら、「トウロク オウル」
にカーソルを合わせて**START**
ボタンを押そう。

●サムスを作りかえたいときには

「KILL MODE」にカーソルを
合わせ**START**ボタンを押す。

作り直したいサムスにカーソル
を合わせ**START**ボタンを押し
名前を消す。そして「KILL オ
ウル」にカーソルを合わせ**ス
タート**ボタンを押す。



●いよいよゲームがスタートするぞ!

セレクト
SELECT
ボタンで名
まえとうろく
前登録して
あるサムス



のひとりを選^{えら}んでSTARTボタンを押す。そして
SIDE Bを上^うにセッ^てすれば、スタートだ。



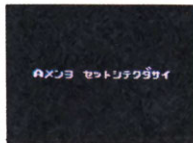
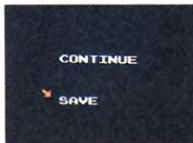
ゲーム オーバー
GAME OVER
になってしまったら



●コンティニューの場合は
セレクトボタンでCONTI
NUEを選^{えら}び、STARTボタン
を押^おす。サムスの機^き能^{のう}はその
ままで、ゲームオーバーにな
った面^{めん}の最^{さい}初^{しょ}から始^{はじ}められる。



● **セーブしたい場合は**
SAVEをセレクトして、STARTボタンを押し、下の写真のようなメッセージが出たらSIDE Aをする。サムの機能などが記録されるよ。



セーブされる内容は…

- サムス自身の持つ機能（取ったエネルギータンクの数、取ったパワーアップアイテム、取ったミサイルの数）
- サムスのエネルギーが0になった回数
- 倒した主な敵（小ボスetc.）
- ゲームに要した総時間
- プレイヤーが登録したサムの名前

● ゲームを途中でやめたいときには…

STARTボタンでポーズをかけてコントローラIIのAボタンと十字ボタンの上を同時に押そう。

ゲームを進めていくために
これだけは覚えてほしい
注意事項

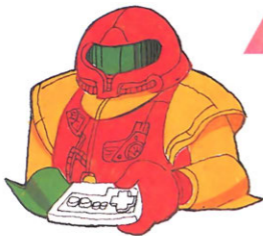
巨大機械生命体
マザーブレインを破壊しろ！



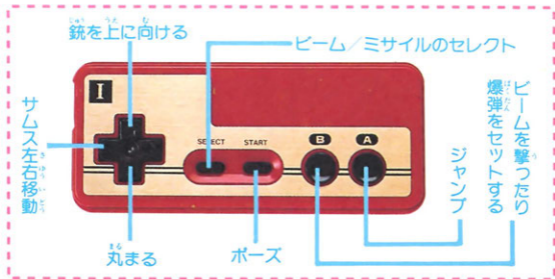
サムの目的は基地面にある
マザーブレインを破壊することだ。途中、
アイテムを捜し、小ボスを倒して進んで
いこう。



コントローラの^{つか}使いかた



コントローラⅠのみを、^{つか}使う。十字ボタンでサムスを^{うご}動かす。Ⓐボタンでジャンプ、SELECTボタンで武器^{せき}を選び、^{えら}Ⓑボタンで敵を^{こうげき}攻撃する。

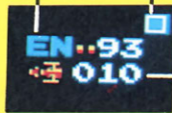


がめんじょう ひょうじぶぶんのみかたは… 画面上の表示部分のみかたは…

右の写真のように、ゲーム中はサムスのデータが画面表示されるようになっている。最初はエネルギーの表示だけだ。途中、エネルギータンクやミサイルを取ると、その数も表示されるようになる。サムスのデータを把握しよう！

エネルギー量

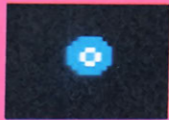
エネルギータンクの数



ミサイルの数

エネルギーボールを取ると…

敵を倒すとエネルギーボールを出すことがある。これを取るとサムスのエネルギーが回復する。ただし、99以上にはならないからね。



アイテムを捜し出し、サムスをパワーアップ

させることが、ゲーム攻略の決め手だ!

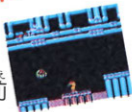
ゲームスタート時のサムスは、ショートビームしか持っていない。アイテムのある部屋を捜してアイテムを取ると、サムスがパワーアップするぞ！

パワーアップすると、波動ビーム、スクリーンアタック、爆弾などが使え、様々な攻撃ができるようになるんだ。アイテムは10種類ある。たくさん集めて、キミのサムスをパワーアップさせよう！



要塞ゼーブスの中は3エリアに分かれる

要塞内にはプリンスタ（岩の面）、ノルフェア（火の面）、ツーリアン（基地の面）の3エリアがある。前



の2エリアをクリアしないとツーリアンには進めないぞ。

小ボスの部屋を捜し出して退治しよう!

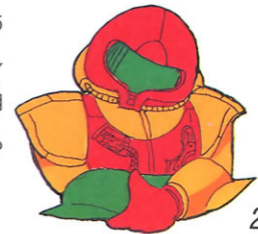
プリンスタとノルフェアの2つの面には、小ボスの部屋が隠されている。小ボスを倒してはじめて、その面をクリアできたことになる。



マザーブレインをめざして 実際にキミのサムの戦い を始めよう

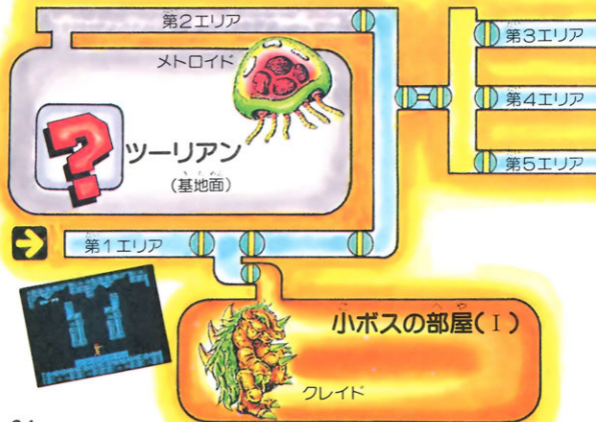
広大な迷路を クリアしよう

要塞惑星ゼーベスの中は
複雑に入り組んだ迷路に
なっているんだ。むやみに進んでいくと迷ってしま
うから、気をつけよう。次のページの全景図を
参考に、自分が今どのあたりにいるのか、確認し
ながら進んでいこう。自分でマップをつくるのも
効果的だぞ！



ようさいわくせい ぜんけいず
これが要塞惑星ゼーベスの全景図なのだ！

ようさいわくせい
要塞惑星ゼーベスの中は、下のイラストのようになっ
てい
る。プリンスタとノルフェアには小ボスの
の部屋が隠かくされているんだ。小ボスの部屋へやを捜さがし、



2匹の小ボスを退治すると、ツリーアンに通じる
エリアに橋がかかり、マザーブレインのいる基地
内部へと進める。またところどころにあるゲート
には、ビーム1発で開く青いもの、ミサイル5発
の赤いもの、ミサイル10発のものの3種がある。

プリンスタ

(岩の面)



ルルフェア

(火の面)



リドリー

小ボスの部屋(II)

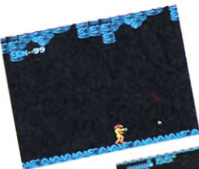
すべてのエリアはプリンスタから始まる

ゲームのスタート地点では強敵が少ないので、着実に敵を倒しパワーアップアイテムを取っていこう。注意したいのは水の部分。水中に落ちるとエネルギーが減るぞ。

難関、ノルフェアの炎の海に挑め！

炎の海に落ちると、サムのエネルギーが、どんどん減ってしまう。足

場が狭いので、ジャンプしたあと確実に着地することだ。



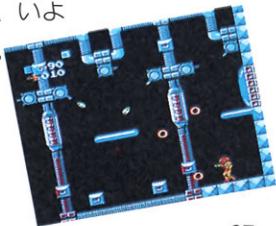
2匹の小ボスが、サムスを待っている！

プリンスタとノルフェアでは
小ボスの部屋を捜し小ボスを
倒そう。どこかに小ボスの部
屋に通じるエリアがあるはず。
パワーアップして進んでいこ
う！



マザーブレインを破壊すると何かが起こる!?

2匹の小ボスを倒したら、いよ
いよ最終のツーリアンだ。
メトロイドはあるアイテム
がないと倒せないぞ。
そして巨大機械生命体マ
ザーブレインの正体は？



ようざい'わくせい
要塞惑星ゼーバスには、
かずあお
数多くの敵キャラが
しゅつげん
出現する！

せいかく ちが おお てき しゅつげん
性格の違う多くの敵キャラたちが出現し、サムス
の行く手をさえぎる。出現する場所や動きかた、
ゆうこう たお おほ すす
有効な倒しかたを覚えてゲームを進めていこう！！



てき
まずはプリンスタの敵キャラ
プリンスタでは7種類の敵キャラが出
げん ちやくじつ たお さき
現する。着実に倒し、先にススメ！



●メ□ いわ かべ とお
岩や壁を通りぬけるこ
とができる。集団でおそいかか
ってくるしゅうせい
習性がある。



●ゼブ



ところどころに
ある、^{つうふうこう}通風口から
飛びだしてくる。

ノーマルビーム1発

で倒せる^{たお}黄色のものと、

2発当てないと倒せない^{あかいろ}赤色のものが

いるので注意!

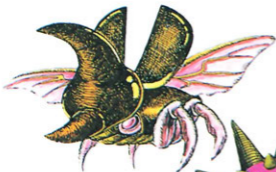
●ジーマ

^{あし}足から^{ねんえき}粘液を出しながら

^{ゆか}床などにそって^{じょうげ}上下

^{さゆう}左右に進む^{すす}攻撃力

の強い



^{あかいろ}赤色のものと^{よわ}弱い黄

^{いろ}色のものの2種類ある。

●スクリー てんじょう 天井にはりついて待ま



ちぶせていて、サムスが
ちか近づくとかいてん回転しながら攻こう
撃げきしてくる。



●リップパ ずのう 頭脳もを持た
ず、ゆつくりとまっすぐ
飛とんでいるだけの不思議ふしぎ
な生物せいぶつだ。

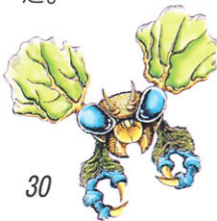
●ウエーバー

ひらひらと不規則ふきそくに飛と
びまわっていて、撃うち
にくい。かなりの強敵きょうてき
だ。



●リオ

うえ上の壁かべから、サムスに向むかって
飛とんでくる強敵きょうてき。攻こう
撃げき力の強い赤色あかいろと弱よわ
い黄色きいろの2種類しゅるい。



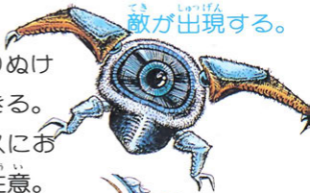
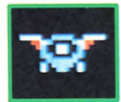
こ 小 ボス

こ　　へ　　や　　しゅつげん　　てき 小ボスの部屋Ⅰに出現する敵

プリンスタのどこかに、小ボスの部屋Ⅰが隠されている。部屋では7種類の敵が出現する。

●メム

いわ　かべ　とお
岩や壁を通りぬけることができる。
しゅうだん
集団でサムスにお



そいかかってくるので注意。
へ　　や　　なか
部屋の中ではいちばん弱い敵
なので確実に倒そう。

●ギガ

つうふうこう　しゅつげん
通風口から出現

し、左右に飛んで移

動する。2種類いて、

ちやいろ　ばい　こうげき
茶色のものは2倍の攻撃

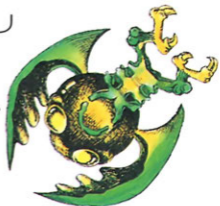
りょく
力をもつ。



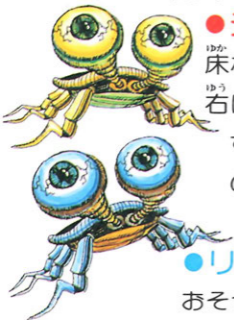
●スクリー てんじゅう おおぼね 天井から大羽をドリ



ルがわりにして、サ
ムスにおそいかかる。
地面を掘るときの岩
のかけらに注意。



●ジューラ



ゆか床などにそって上下左
ゆう すす右に進む。地下に生息
する軟体動物。青色
のほうこうげきりょくが攻撃力が強
い。



●リップ



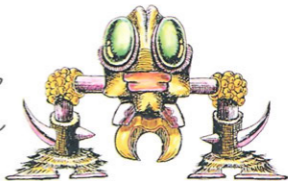
おそつてはこないでゆ
つくりとまつすぐと飛ん
でいるだけだが、戦わない
で逃げたほうがけんめい賢明。



● サイドホッパー



2段ジャンプをしながら、



サムスにおそいかかってくる強敵だ。小ボスの次に強い攻撃力をもつので注意しよう。ミサイルなら1発で倒すことができる。

● クレイド

小ボスの部屋Iの主。腹から角を飛ばし、背中からくるくる回る角を飛ばす。攻撃力は強く、やられるとかなりのエネルギーを奪われてしまうので注意。





つぎ **次はノルフェアの敵だ!** てき

ノルフェアでは9種類の敵キャラが出
現する。敵の特徴をつかめ!

● **メラ** しゅうだん こうどう
集団で行動し

岩や壁を通りぬける。ノ
ーマルビーム1発で倒せ
る。この面で最も弱い。



● **スクウィプト**

溶岩から飛びだしてふ
たたび溶岩の中に落ち
る。ノーマルビームでは倒せない。



● **ポリプ**

通風口から吹き出
てくる弱い敵。生命
力を持たない毒性の
溶岩だ。



●ソーバ



ぜんしん ぜんしんが するど鋭い たいねつせい耐熱性の

け け毛で おおわれおおわれ、 ゆか床や

かべ かべ壁を まわはい回っている。

ミサイル 1ばつ1発で たお倒

せる。 ノーマルビノーマルビ

ーム ならなら あおいろ青色の ものでもので 2ばつ2発、 きいろ黄色の ものでもので

4ばつ4発 あ当てないと ならないならない。



して サムスサムスに

おそいおそい かかってくるかかってくる。

あかいろ赤色の ものはものは、 こうげき攻撃

りよく力が 2ばい2倍になる。



●ガメト

ぜんしん ぜんしんが ちやうこうしつ超硬質の かわ皮

でお おおわおおわれている。

つうふうこう通風口 からから と飛び だ出



●リツパII



いわめん
岩の面に

しゅつげん
出現するリツ

パがより進化

したものの。後部か

ら火を吹いて高速飛行している。動

きや形は同じだが、速度が速くなってい

る。



●ドラコーン

ようがん なか かおをだ
溶岩の中から顔を出

してサムスに向かって火を吹

きかけてくる。

ひにやられると、

サムスのエネルギー

が減ってしまうので

注意が必要。溶岩の海

に住む古代竜だ。



●マルテビオラ かべはんしゃ 壁に反射しな



とまわ ながら飛び回っている単

そせいめいたい 素生命体。かなりの強

てきはんしゃ 敵。反射しながら飛び

はねるので倒しにくい。ノーマル

ビームだと苦しいのでパワーアップして戦おう。



たたか ミサイルなら1発で倒せる。

●ゲルーダ

こうねつ はつ ひ 高熱を発する皮

ふも ないない 膚を持ち、体内

エネルギーを外

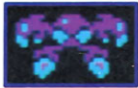
ほうしゅつ に放出すること

で飛び回る、か

きょうてき かなりの強敵だ。とくに赤色のもの

つよ は強いので要注意。この面

こうげきりよく もつと つよ は攻撃力が最も強い。

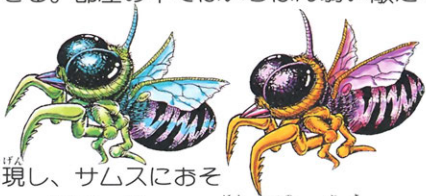


小 ボス

こ 小ボスの部屋IIに出現する敵は

へ や しゅげん てき
ノルフェアのどこかに、小ボスの部屋II
があり、6種類しゅるいのキャラしゅげんが出現する。

●ゼボ つうふうこう とびで あお
通風口から飛び出てくる。青
いろのものは1発、黄色のものは2発で倒
せる。部屋へやの中なかではいちばん弱よわい敵てきだぞ。



●ホルツ

てんじょう しゅげん
天井から出現し、サムスにおそ
いかかってまた天井てんじょうに戻る。2本の角もどを武器ほんにする

装甲型そうこうがたゲルータ。ノー

マルビームで
数発すうはつ、ミサイル
なら1発はつで倒たおせ

る。





●ピオラ と飛ぶこと

がでじきず、地面めんをはい
回まわっている。マルテピ
オラの幼生。ノーマル
ビームで青色あおいろのものは



2発はつ、黄色きいろのものは4発はつで倒たおせる。三
サイクルならともに1発はつでOKオーケー。

●マルテピオラ

火ひの面めんにも出しゅつ
現げんする。動きうご

かたがすばやいので要注意ようちゆうい。

高温こうおんによって溶とけた岩がん石せきに、マ
ザーブレインが生命せいめいりょく力を吹ふき込こん

だものと思おしわれる。同じ部おな屋へのホルツ、
デスギーガと同じ攻こうげきりょく撃き力りょくをもつ強きょうてき敵てき
んだ。



● **デスギーガ** ジャンプをくり返しながら、サムスに向かっておそいかかってくる。小ボスの次に、強い攻撃力をもつ。ノーマルビームで数発、ミサイルなら1発で倒すことができる。



● **リドリ**

小ボスの部屋IIの主。空中に飛び上がって火を吹く。



惑星ゼーベスの先住生物

で、マザーブレインによってコントロールされている。



基地

で きょうてき
ツーリアンに出るのは強敵だ

みち せいめいたい たいじ おお
未知の生命体メトロイドを退治して大
ボスのマザーブレインを破壊しよう。

●リンカ さいしゅうのこ

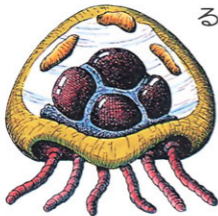
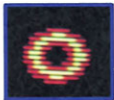
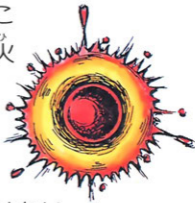
めん とつじょ ふだ ひ
の面で突如吹き出す火

たま
の玉のようなもの。

つぎつぎ ふだ
次々と吹き出してく

るがそんなに

つよ こうげきりょく
強い攻撃力はない。



●メトロイド

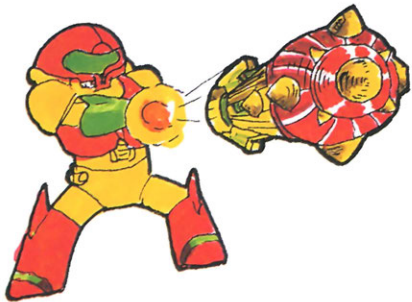
わくせい エスアール
惑星SR388星で発見され
た浮遊生命体。サムスの体

にとりつき、

エネルギーを吸い取る。ビームで
こうげき こうたい
攻撃すると後退するが、倒すこと
はできないのだ！



●**ゼーベタイト** マザーブレイン
の生命維持をするために必要なエネルギー源。単なる生命維持装置で攻撃してこないが、破壊するためにはミサイルが絶対必要だし、1発だけでも倒せない。その他の武器は効かないので注意しよう。



●マザーブレイン

う ちゅうかいぞくほんきょちようさいわくせい
宇宙海賊の本拠地「要塞惑星

ゼーベス」の中核。メトロイ

ドを増殖させて、宇宙征服を

狙っている。ゼーベタイトが

エネルギー源。巨大機械生命

体といわれているが、その正体は誰も知らない。

キミはマザーブレインを破壊し、メトロイドがこれ

れ以上増殖するのを防ぐことができるか!?



マザーブレインを破壊すると…

さいごてき
最後の敵マザーブレインを破壊すると、次の瞬間
メッセージが表示され、何かが起こるぞ！何が起こ
るかはまだ秘密だけど、ゲームはさらに続くんだ。

ゲーム攻略の^{こうりやく}カギはパワー アップアイテムを^{さが}探し出^だ すことだ!

ゲームスタート時のサムスは、ノーマルビームしか持^もってなく、攻^{こう}撃^{げき}力は弱^{よわ}い。パワーアップアイテムを^{さが}探^たして取^とり、サムスを強^{つよ}くしよう!

● **パワーアップアイテムを^{しゆげん}出現させるには…**

要塞^{ようさい}ゼーブス内^{ない}のどこかに、アイテムの部^へ屋^やが隠^{かく}されている。その部^へ屋^やを^{さが}探^たし像^{ぞう}の持^もつ水^{すい}晶^{しょう}玉^{だま}を撃^う

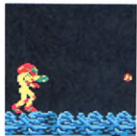


つとパワー
アップアイ
テムが^{しゆげん}出現
するぞ。

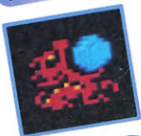
ロングビーム



ビーム砲の射程距離が、長くなる。アイスビーム、波動ビームにも効く。敵を離れた位置から倒せる便利なアイテム。



アイスビーム



敵を一定時間凍らせることができる。ロングビームを取っていればロングアイスビームになる。波動ビームとの併用はできない。



波動ビーム

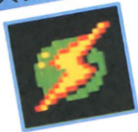


ビームが波う
って飛ぶ。通常のビ
ームより、攻撃力が
増す。ロングビーム



を取っていれ
ばロング波動
ビームになる
ぞ。

スクリューアタック



回転ジャンプをしながら敵を倒す
ことができるようになる強力なア
イテムだ。こ
の回転ジャン

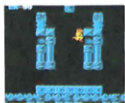
プ攻撃をしているあいだは、
サムスの体がチカチカと点滅
する。



ハイジャンプ



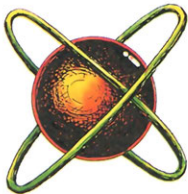
サムスのジャンプする能力がのうりょく増して、通常つうじょうの1.5倍の高さが飛べるようになる。高い壁たかを越えて新しい世界あたらしいへ進めるぞ。絶対欲ぜったいほしいアイテムだ。



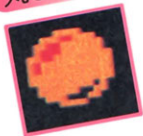
バリア



これを取ると、サムスの耐久力たいきゅうりょくが増し、敵からダメージを受けたときのエネルギー消費量を、通常つうじょうの半分はんぶんに減らすことができる。強敵きょうてきとの戦いたたかを有利ゆうりに進めていくために必要ひつようだ。



まるまり

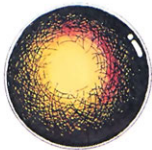


このアイテムを取ると、サムスの体は丸まって小さくなれる。狭



い通路も通れるようになるので便利だ。サムスのエネルギーがなくなるまで有効だ。

なるので便利だ。サムスのエネルギーがなくなるまで有効だ。



爆弾



丸まった状態で爆弾を使える。Ⓚボタンで爆弾をセットして敵にダメージを与えることができる。



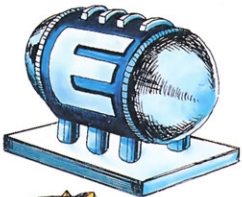
エネルギータンク エネルギーを貯めていられる器。



通常99までしか貯められないエネルギーが、タンク1個につき100増える。

最大5個まで
取れる。1つ

でも多く捜し出してサムスの
エネルギーを増そう！



ミサイル

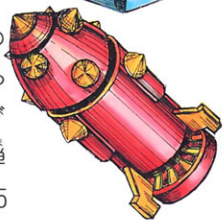


ミサイルを貯める器。1つ取ると、ミサイルが5個増える。弾

は倒した敵から集め、最大255

発まで持てる。SELECTボタンで選んで

③ボタンで発射。



おぼ
これだけは覚えておいて
ちゅういじこう
ほしい注意事項



ディスクカードはカセットよりもデリケート。注
意事項を守って、こわさないようにしようね。

たいせつ と あつか
ディスクカードは大切に取り扱いおう



●ディスクカードの窓から
見える茶色の磁気フィルム
部分には、絶対に指などで
直接触れないで！ それか
ら、そこを汚したり傷つけたり
しないようにも気をつけよう。

●^{しっけ}湿気や^{あつ}暑さにはとつても^{よわ}弱い。風^{かぜ}
^{とお}通しのよい^{すず}涼しい^{ばしょ}場所に^{ほかん}保管しよう。



●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ！ ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。



●^{じしゃく}磁石を^{ちか}近づけると、データが
消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりよく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないでね。



●^ふ踏んづけたり
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中に入れておくように！



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時、EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{でんげん}電源スイッチに手を触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく^よ読もう！

ディスクシステムが

せいじょう さどう

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット エラー ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
バッテリー BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エーサイド A,B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

 **DISK CARD** **XNOVA™**

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



T4902370500417

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。