



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

TM



Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

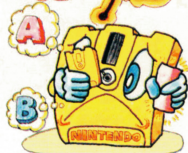
じょうずなシールのあわせ方



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。



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。



2 SIDE AとSIDE 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。



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

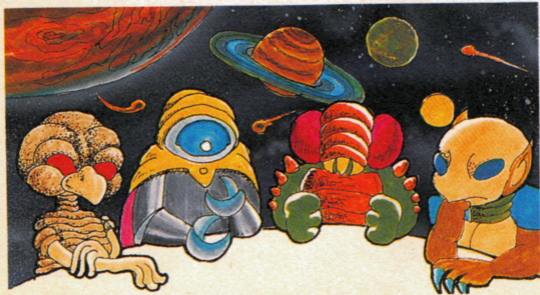
- メトロイド ストーリー.....6
- メトロイドをはじめるための前準備は、
まえ じゆんび
こんなふうにとろう！.....12
- ゲームを進めていくためにこれだけは
すす
覚えてほしい注意事項.....18
- マザーブレインをめざして実際にキミの
じつ さい
サムの戦いを始めよう.....23
- 要塞惑星ゼーベスには、数多くの
よう さい かく せい かず おお
敵キャラが出現する！.....28
- ゲーム攻略のカギはパワーアップアイテムを
こうりやく
探し出すことだ！.....44
- これだけは覚えておいてほしい注意事項.....50

メトロイド

ストーリー



コ スモ^{れき}歴^{ねんだい}2000年代、^{ぎん が けい}銀河系では、
^{おお}多くの^{わくせい}惑星からの^{だいひょうしや}代表者からなる、^{ぎかい}議
会^{ぎん が れんぽう}を^{せつりつ}設立し、^{はんえい}繁栄の^{じだい}時代^{むか}を迎
えていた。^{ぶんめい}文明や^{ぶんか}文化の^{こうりゅう}交流が^{さか}盛ん^{おこな}に行われ、^{おほ}多

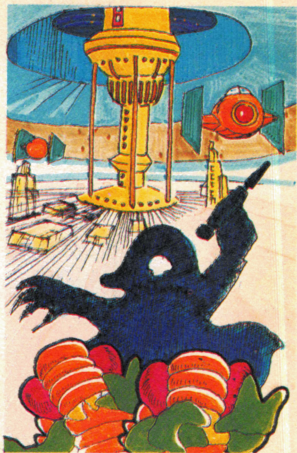


く^{せい}の^{かん}星間^{れん}連絡^{らく}船^{せん}も^い行
き^き来^きして^いた^が、^い一
方^{ほう}で^ふその^ね船^おを^そ襲^うう^う宇
宙^{ちゅう}海^{かい}賊^{ぞく}も^{あら}現^{あら}わ^れた^た。

連^{れん}邦^{ほう}局^{きょく}は^{ぎん}銀^が河^が連^{れん}邦^{ほう}
警^{けい}察^{さつ}を^そ組^し織^きした^が、
海^{かい}賊^{ぞく}の^{こう}攻^げ撃^きは^{きょう}強^り力^{よく}で
広^{こう}大^{だい}な^{うちゅう}宇^な宙^{ちゅう}の^{なか}中^{とら}で^{とら}捕

え^るこ^とは^{こん}困^{なん}難^だであ
った[。]そ^こで^{れん}連^{ほう}邦^{きょく}局
で^{れん}は^{ほう}連^{けい}邦^{さつ}警^{べつ}察^とは^{べつ}別
に^{ゆう}勇^{もう}猛^か果^{かん}敢^{せん}な^し戦^し士^た

ち^{あつ}を^{かい}集^{ぞく}め^た、^{たたか}海^{たか}賊^{たか}た^{たか}ち^{たか}と^{たか}戦^{たか}わ^{たか}せ^たた^{たか}。彼^{かれ}ら^{かれ}は^{かれ}宇^{うちゅう}宙^{せん}戦^し士^し
(^{すぺーす}ス[・]ハ^ンタ^ー)^よと^よ呼^よば^よれ^よ、^{かい}海^{ぞく}賊^{とら}を^{しゅう}捕^{きん}え^{しゅう}賞^{きん}金^{とら}
を^う受^とけ^と取^らる^ら、^{うちゅう}宇^{しゅう}宙^{きん}の^{かせ}賞^{かせ}金^{かせ}稼^{かせ}ぎ^{かせ}で^{かせ}あ^{かせ}った^{かせ}。



コ

スモ^{れき}歴^{ねん}20^{じゅうだい}×5^{じけん}年、重大な事件が起きた。

そと^{そと}宇宙^{うちゅう}調査^{さつさ}船^{せん}が宇宙^{うちゅう}海賊^{かいぞく}に襲^{おそ}われ、「惑星^{わくせい}

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^{たい}

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^{べータ}線を24時間^{じかん}照射^{しやうしゃ}すれば活動^{かつどう}を再^{さい}

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

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^{ぞうしょく}させると非常^{ひじょう}に危^き

険^{けん}なのだ。この生命^{せいめい}体

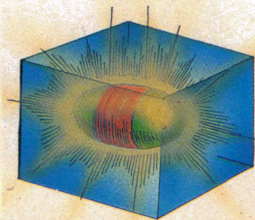
を「メトロイド」と名^な

付^つけ地球^{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}

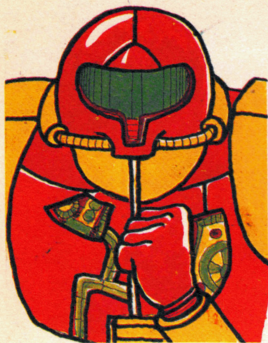
海賊^{かいぞく}に奪^{うば}われてしまっ

たのだ!





「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 ほうけいさつ 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 ようさい
 内部に侵入させ、要塞
 の中心であるマザーブ
 レインを破壊する作戦
 を決定。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
 ゆうしゅうのうちゅうせんし
 優秀な宇宙戦士であり、

ぜったいふかのう かずおお じけん かいけつ
 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 きょうか しゅじゆつ ちやうのうりよく み
 全身にサイボーグ強化手術をうけ超能力も身
 につけた人物で、てき きゆうしゆう かれ
 敵のパワーを吸収する彼のスペ
 ース・スーツはかいぞく おそ
 は海賊たちにも恐れられていた。し
 かしかれ しん しやうたい なぞ つつ
 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 さまざま し か
 がはりめぐらされており、いたるところに不気味
 ふ き み
 な海賊の手下
 かいぞく てした
 が待ちうけて
 ま
 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
 すく
 は少ない。サ
 ムスはメトロ
 いたお
 イドを倒し、
 ぎんが 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!

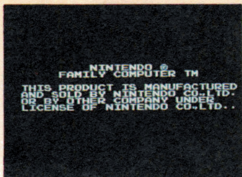


ディスクシステムゲーム を起動しよう

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

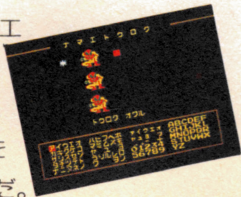
キミが買っ
たばかりの

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、S
ELECTボタンでカーソルを
「ナマエ



トウロク」に
合わせて、STARTボタンを
押し出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。



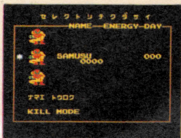
●いよいよゲームがスタートするぞ!

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



のひとりを選んでスタートボタンを押す。そして
SIDE Bを上^{うへ}にセットすれば、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

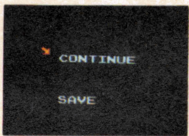
セレクトボタンでCONTI

ニューを選び、スタート

ボタンを押す。サムスの機能はその

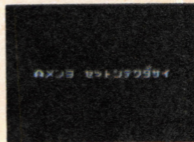
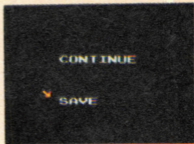
ままで、ゲームオーバーにな

った面の最初から始められる。



●セーブしたい場合は

セーブ
SAVEをセレクトして、スタート
RTボタンを押し、下の写真
のようなメッセージが出たら
サイド Aをする。サムスの機
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スの名前

●ゲームを途中でやめたいときには…

スタート
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。

すす
ゲームを進めていくために
おほ
これだけは覚えてほしい
ちゅう い し こう
注意事項

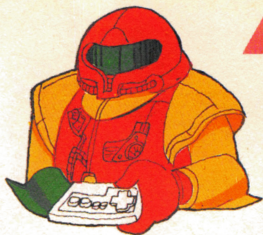
きよ だい き かいせいめいたい
巨 大機械生命体
は かい
マザーブレインを破壊しろ！



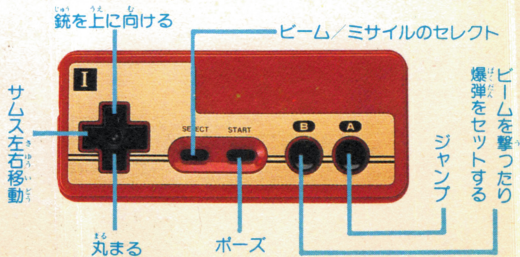
サムスの目的は基地面にある
マザーブレインを破壊することだ。途中、
アイテムを捜し、小ボスを
倒して進んで
いこう。



コントローラの使いかた



コントローラⅠのみを、使う。十字ボタンでサムスを動かす。Aボタンでジャンプ、SELECTボタンで武器を選び、Bボタンで敵を攻撃する。



がめんじょう ひょうじ ぶぶん 画面上の表示部分のみかたは…

みぎのしゃしんのように、ゲーム中はサムのデータが画面表示されるようになっていいる。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。サムのデータを把握しよう！



エネルギーボールを取ると…

てき たお 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^{さが}し^だし、サムスをパワーアップ

させることが、ゲーム^{こうりやく}攻略の^きめ^て手だ!

ゲームスタート^じ時のサムスは、ショートビームしか^も持っていない。アイテムのある^へや^さを^{さが}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^は動^{どう}ビーム、スクリ

ュー^{ぼく}アタック、爆^{ぼく}弾

などが^{つか}使え、様^{さま}々^{ざま}な

攻^{こう}撃^{げき}ができるように

なるんだ。アイテム

は10種^{しゅるい}類ある。たく

さん^{あつ}集めて、キミの

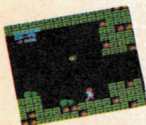
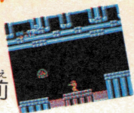
サムスをパワーアッ

プさせよう!



要塞ゼーベースの中は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。

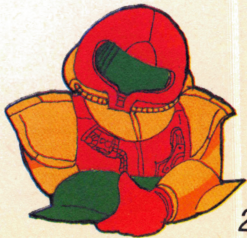


マザーブレインをめざして 実際にキミのサムの戦い を始めよう

こう だい めいろ
広 大な迷路を
クリアしよう

ようさい わくせい せい なか
要塞惑星ゼーバスの中は
ふくざつ いく めいろ
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
さんこう 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
こうかてき
効果的だぞ！



2匹の小ボスを退治すると、ツーリアンに通じる
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


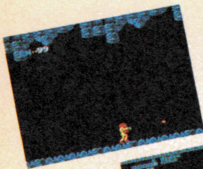
(火の面)



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^{はじ}



ゲームのスタート地点^{ちてん}では強敵^{きやうてき}が少ないので、着実に敵^{てき}を倒し^{たお}し、パワーアップアイテム^とを取って^といこう。注意^{ちゆうい}したいのは水^{みず}の部分^{ぶぶん}。水中^{すいちゆう}に落ちるとエ^おネルギー^にが減^へるぞ。

難関^{なんかん}、ノルフェアの炎^{ほのお}の海^{うみ}に挑め!^{いど}



炎^{ほのお}の海^{うみ}に落ちると、サムスのエ^おネルギー^にが、どん^{とん}どん減^へって^としま^まう。足^{あし}

場^ばが狭^{せま}いので、ジャンプした^とあと^あと^と確^{かく}実^{じつ}に^と着^{ちやく}地^ちする^{こと}だ。



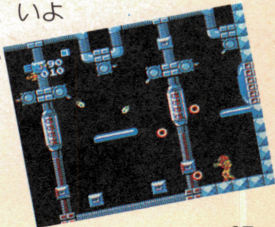
2匹の小ボスが、サムスを待っている!

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 さい わく せい
要塞惑星ゼーベスには、

カゴ 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 おぼ すす
有効な倒しかたを覚えてゲームを進めていこう!!

いわ
岩

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現する。着実に倒し、先にススメ!

●メロ 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習性がある。



●ゼブ

ところどころに
ある、通風口から
飛びだしてくる。



ノーマルビーム1発

で倒せる黄色のものと、

2発当てないと倒せない赤色のものが

いるので注意！



●ジーマ

足から粘液を出しながら

床などにそって上下

左右に進む攻撃力

の強い



赤色のものと弱い黄

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
ちか近づくかいてんと回転しながら攻こう
撃げきしてくる。



●リツパ ずのう 頭脳しを持た
ず、ゆっくりとまっすぐ
飛とんでいるだけの不思議ふしぎ
な生物せいぶつだ。

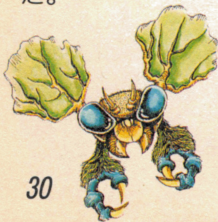
●ウエーバー

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、サムスに向かっむ
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。



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

●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。



てき しゅつげん
敵が出現する。

●ギガ

つうふうこう
通風口から出現

し、左右に飛んで移

どう
動する。2種類いて、

ちやいろ
茶色のものは2倍の攻撃

りよく
力をもつ。



●スクリー てんじょう 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。

じめん ほ 地面を掘るときの岩
いわ
ちゅうい のかけらに注意。



●ジーラ



ゆか 床などにそって上下左
じょうげき
ゆうすす 右に進む。地下に生息

する軟体動物。青色
なんたいどうぶつ あおいろ
のほうが攻撃力が強

い。



●リツパ

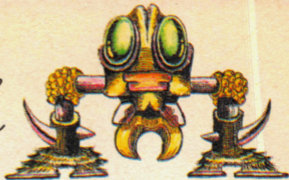
おそってはこないでゆ
つくりとまっすぐ飛ん
と
でいるだけだが、戦わない
たたか
で逃げたほうが賢明。
に けんめい



● サイドホッパー



だん
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。

● フレイド

小ボスの部屋Iの主。腹から角を飛ばし、背中からも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種類しゅるいの敵てきキャラしやうが出い現げんする。敵てきの特徴とくちゆうをつかめ!

● **メラ** しゆうだん こうどう 集団しゆうだんで行動こうどうし

いわ かべ とお 岩いわや壁かべを通とおりぬける。ノ
ーマルビーム1ぼつ たお発たおで倒たおせ
る。この面めんで最しつども弱よわい。



● **スクウィプト**

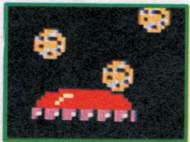
ようがん と 溶岩ようがんから飛とびだしてふ
たたび溶岩ようがんの中なかに落おち

る。ノーマルビームでは倒たおせない。



● **ポリプ**

つうふうこう 通風口つうふうこうから吹ふき出で
てくる弱よわい敵てき。生命せいめい
力りよくを持たもない毒どく性のせい
溶岩ようがんだ。



●ソーバ



ぜんしん ^{すろど} たいおつせい
全身が鋭い耐熱性の

け ^{ゆか}
毛でおおわれ、床や

かべ ^{まわ}
壁をはい回っている。

ミサイル1 ^{ばつ} ^{たお}
発で倒

せる。ノーマルビ

ームなら ^{あおいろ} 青色のもので ^{ばつ} 2発、^{きいろ} 黄色のもの

ので ^{ばつ} ^あ 4発当てないとならない。



してサムスに

おそいかかってくる。

^{あかいろ} 赤色のものは、^{こうげき} 攻撃

^{りよく} 力が ^{ばい} 2倍になる。



●ガメト

ぜんしん ^{ちようこうしつ} ^{かわ}
全身が超硬質の皮

でおおわれている。

^{つうふうこう} 通風口から ^と ^だ
飛び出



● リツパII



いわめん
岩の面に

しゅげん
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 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
火にやられると、

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

らゆう い ひつよう ようがん うみ
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



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。



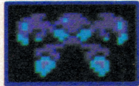
ミサイルなら1発で倒せる。

●ゲルーダ

こうねつ はつ ひ高熱を発する皮
ふも膚を持ち、体内
エネルギーを外

に放出すること
で飛び回る、か

かなりの強敵だ。とくに赤色のも
のは強いので要注意。この面
では攻撃力が最も強い。



小ボス

小ボスの部屋IIに出現する敵は

ノルフェアのどこかに、小ボスの部屋IIがあり、6種類のキャラが出現する。

●ゼボ 通風口から飛び出てくる。青色のものは1発、黄色のものは2発で倒せる。部屋の中ではいちばん弱い敵だぞ。



●ホルツ

天井から出現し、サムスにおそいかかってまた天井に戻る。2本の角を武器にする装甲型ゲルータ。ノーマルビームで

数発、ミサイルなら1発で倒せる。





●ピオラ と飛ぶこと

ができず、地面じめんをはい
まわ回っている。マルテビ
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
サイクルならともはつに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。

高温こうおんによって溶とけた岩石がんせきに、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

だものと思おもわれる。同おなじ部へ屋やのホルツ、
テスギーガと同おなじ攻こう撃げき力りょくをもつ強きょう敵てきな
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。



● **リドリー**

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

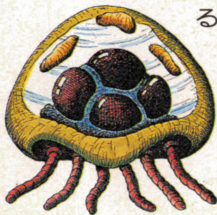
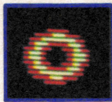
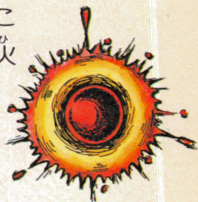
ツーリアンに出るのは強敵だ

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 最終のこ

の面で突如吹き出す火の玉のようなもの。次々と吹き出してく

るがそんなに強い攻撃力はない。



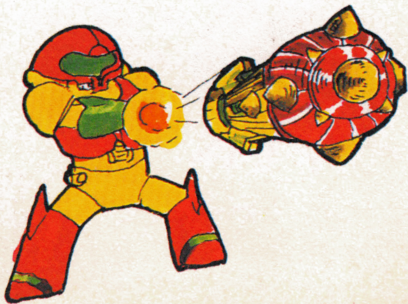
●メトロイド

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

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。ゼーベタイトガ

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…

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、攻撃力^{こうげきりきく}は弱^{よわ}い。パワーアップアイテムを^{さが}捜して取り、サムスを強^{つよ}くしよう!

● **パワーアップアイテム**を^{しゅつげん}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、アイテムの部屋^{へや}が隠^{かく}されている。その部屋^{へや}を^{さが}捜し像^{ぞう}の持^もつ水晶玉^{すいしょうだま}を撃

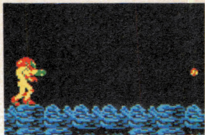


つとパワー
アップアイ
テムが^{しゅつげん}出現
するぞ。

ロングビーム



ビーム砲の射程距離が、長くなる。アイスピーーム、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。



アイスピーーム



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ピーームになる。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
なみ
って飛ぶ。通常つうじょうのビ
ームより、攻撃力こうげきりょくが
増す。ロングビーム



を取とっていれ
ばロング波動
ビームになる
ぞ。

スクリューアタック



回転かいてんジャンプをしながら敵たかを倒す
ことができるようになる強力きょうりょくなア
イテムだ。こ
の回転かいてんジャン

プ攻撃こうげきをしているあいだは、
サムスの体からだがチカチカと点滅てんめつ
する。



ハイジャンプ



サムスのジャンプする能力が^{のうりよく}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^{あたらしいせかい}へ進めるぞ。絶対^{ぜったい}欲しいアイテムだ。



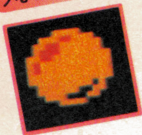
バリア



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^{てき}からダメージを受けたときのエネルギー消費量^{しょうひりょう}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^{いくさ}を有利^{ゆうり}に進めていくために必要^{ひつよう}だ。



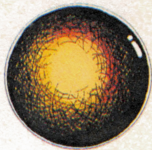
まるまり



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



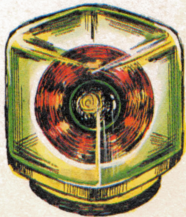
い通路も通れるようになるので便利だ。サムのエネルギーがなくなるまで有効だ。



爆弾



丸まった状態で爆弾を使える。⑥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。



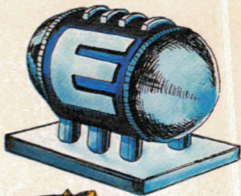
エネルギータンク エネルギーを貯めていられる器。



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
と

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

⑧ボタンで発射。



おほ
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。

●^し湿気や暑さにはとつても^{あつ}弱い。風
通^{とお}しのよい涼^{すず}しい場所^{ばしょ}に保^ほ管^{かん}しよう。

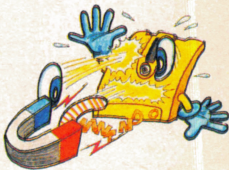


●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ! ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵^{たいてき}なのだ。

●^{じしやく}磁石^{ちか}を近づけると、データが
消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりやく}磁力^{ちか}があるから、近づけ
ないでね。



●^ふ踏^ふんづけたり
するのはもって
のほか。いつもプラスチックのケ
ース^{なか}の中^いに入れておくように!



ディスクドライブの^{あか}赤ランプ^{あか}がついている時^{とき}、EJECT
ボタン^{ほんたい}や本体^{りセット}のRESET^{りセット}ボタン^{でんげん}、電源^{でんげん}スイッチ^{でんげん}に手^てを触^ふ
れちゃダメ。ディスクシステム^{せつめいしょ}の説明書^{せつめいしょ}もよく読^よもう!

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
DISK SET 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。
BATTERY 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。
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。
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。
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。
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。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
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。
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**TM

1986年8月15日 初版

発行 任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稻上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



T4902370500417