

Nintendo®

スーパーファミコン®

SHVC-RI



SUPER FAMICOM

取扱説明書



**SUPER
METROID**

TM

スーパーメトロイド

使用上のご注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをする時は健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「スーパーメトロイド」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

このカセット内部には、ゲームの途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

もくじ

ストーリー	
STORY	2
コントローラの操作方法	6
ゲームの遊び方	8
データのセーブについて	20
要塞惑星ゼーベスとは	22
アイテム	24
ゲートを開くには	31
敵キャラクター紹介	32

ストーリー STORY

コスモ歴 2000 年代、銀河では惑星間交流が盛んに行われ、かつてない繁栄の時代を迎えていた。今や銀河の平和は、各惑星の代表者によって設立された「銀河連邦」によって守られている。

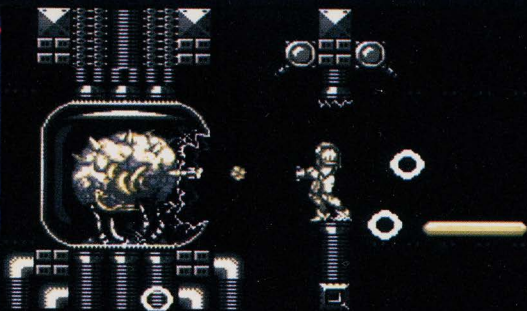
しかし、銀河にはまだ多くの未知の惑星が残されており、様々な事件も起きていた。そのひとつに宇宙戦士サムス・アランの活躍により解決された重大な事件があった。謎の生命体「メトロイド」をめぐる宇宙海賊との戦いである。

コスモ歴20×5年

銀河連邦の調査船は惑星 SR388 で未知の生物を発見した。「メトロイド」と命名されたその浮遊生命体は、β線を照射するだけで増殖し、他の生物にとり付いてエネルギーを吸いつくす恐るべき能力を持つことがあきらかになり、急遽、銀河連邦本部に持ち帰ることとなった。

ところが調査船は宇宙海賊の奇襲に遭い全滅。

「メトロイド」は海賊の手によって機械生命体マザーブレインの統括する要塞惑星ゼーバスに持ち去られてしまったのである。



ぎん が れんぽう うで しょうきんかせ
銀河連邦は腕ききの賞金稼ぎ(バウンティ・ハンター)
サムス・アランに海賊とメトロイドの殲滅を依頼した。
わくせい たんしんの こ くとう すえ
惑星ゼーベスに単身乗り込んだサムスは、苦闘の末メ
トロイドを殲滅、マザーブレインをも破壊し宇宙海賊の
やぼう う くだ
野望を打ち砕いた。

ご ぎん が れんぽうしゅのう ぶ かずおお せいそく
その後銀河連邦首脳部は、SR388に数多く棲息すると
おも き けん せいぶつ ぜつめつ とくしゆ
思われる危険な生物メトロイドを絶滅させるべく特殊
ぶたい は けん ぜんぶたい しょうそく な じたい
部隊を派遣したが、全部隊が消息を絶つという事態に
おちい
陥ってしまった。

じたい かいけつ もの い がい
もはやこの事態を解決できる者はサムス以外にはあり
えない! ぎん が れんぽうさいこうかい ぎ
銀河連邦最高会議はSR388にサムス・アラン
は けん せんめつ けつてい
を派遣、メトロイドを殲滅することを決定したのである。

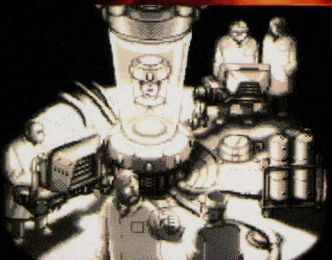


SR388に棲息
するメトロイド
は脱皮、変身を
繰り返しサムス
を苦しめたが、
その最深部に巣
くうクイーンメト
ロイドを倒し、サ

ムスはその任務を完了した。

そのとき、ただひとつ残った卵がサムスの目の前で
孵化しメトロイドの幼生が誕生した。ベビーメトロイドは
初めて見たサムスを母親と思い込み、まとわりついてく
る。サムスはこの無邪気なベビーメトロイドとともにス
ターシップに乗り込みSR388を後にした。

だが、この一匹
のベビーメトロ
イドがさらなる
事件を引き起こ
そうとは誰一人
予想だにしなか
ったのだ・・・



サムスが持ち帰ったベビーメトロイドは、スペースコロ
ニー内の宇宙科学アカデミーに持ち込まれ、その特殊
な生態構造を研究されることとなった。メトロイドが持

つ優れたエネルギー特性は、人類にとって非常に有効であるというのが科学アカデミーの結論である。更にそのリポートの末尾には、メトロイドは本来平和的活用を目的として人工的に創り出された生命体である可能性を示唆していたのである。銀河には平和と秩序が戻ってきたと思われた。気ままなハンター稼業に戻ったサムスのスターシップに緊急指令が届くまでは・・・

非常事態発生!!

ただちに科学アカデミーへ急行せよ!

アカデミーに到着したサムスが見たものは、何者かに襲われ全滅した研究施設とその研究所員たちであった。そして、そこにはベビーメトロイドの姿はなかった。しかしサムスは廃墟の闇に凶悪な気配を感じていた。闇から現れたのはサムスが壊滅させたはずの宇宙海賊の一味であった。

メトロイドを奪った海賊たちは、再建した要塞惑星ゼーベスに逃げ込んだ。サムスは危険の待つ惑星ゼーベスへ向かうことを決意した。

またしてもメトロイドをめぐるサムスと宇宙海賊の死闘が始まるのだ!

コントローラの操作方法

L・R ボタン

Lボタン：銃口を斜め下に向けます。

Rボタン：銃口を斜め上に向けます。

座った状態で銃口を上に向ける場合は、

L、Rボタンを同時に押します。

+ ボタン

上ボタン：

銃口を上に向けます。

左・右ボタン：

サムスが左右に移動しま

す。

下ボタン：

1回押すとしゃがみ、もう

1回押すと丸まります。

(丸まるためにはアイテム
が必要です)

ジャンプ中に押すと銃口を
下へ向けます。



セレクト

SELECT ボタン

アイコンアイテムの選択。

スタート

START ボタン

ゲーム中に押すとポーズ
がかかり、マップ画面にな
ります。

このゲームは1プレイヤーゲーム専用^{せんよう}ですので、スーパーファミコン^{ほんたい}本体のコントローラコネクタ1にコントローラのプラグを差し込んで使用^{しよう}してください。

Y ボタン

キャンセルボタン

アイコンアイテムをキャンセルします。

X ボタン

ショットボタン

ビームやミサイル^{はっしや}を発射します。

押しっぱなしでビームを溜め、はなすと溜め撃ちができます。(溜め撃ちをするにはアイテムが必要です)
丸まった状態で押すと爆弾^おをセットします。(爆弾^{ばく}を使うにはアイテムが必要です)

B ボタン

ダッシュボタン

押しながら^お + ボタンの左右で加速^{さゆう}します。

A ボタン

ジャンプボタン

サムスがジャンプします。

+ ボタンの左右^{さゆう}をいれてジャンプすると回転^{かいてん}ジャンプをします。
溜め撃ち状態で回転^{かいてん}すると弱い敵^たを倒^{たお}すことができます。

はコントローラ設定画面^{せってい が めん}(12ページ参照^{さんしやう})で変更^{へんこう}できます。

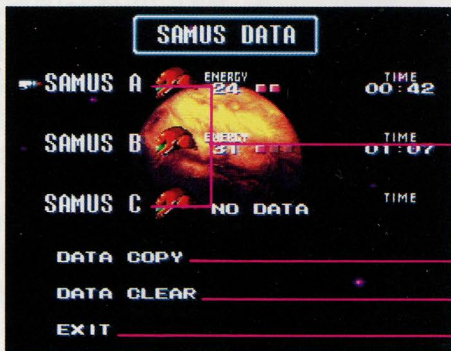
ゲームの遊び方

ゲームを始める前に

ゲームカセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください。ゲームのタイトルデモが始まり、続いてタイトル画面になります。

サムステータ画面 [SAMUS DATA]

ゲームのデータを選択する画面です。データは最大3つまでセーブできます。



+ ボタンの上下でカーソルを移動させて、プレイしたいデータやモードを選びます。
Aボタンでデータやモードを決定します。

タイトル画面^{がめん}

タイトル画面表示中に、
スタートボタンまたはAボタンを押すとサムステータ画面になります。



SAMUS A・B・C

A、B、C、いずれかのサムステータを選択するとオプション画面になります。

DATA COPY

データコピーモードになります。(21ページ参照)

DATA CLEAR

データクリアモードになります。(21ページ参照)

EXIT

タイトル画面に戻ります。



オプション画面[OPTION MODE]

この画面はゲームを始める準備をする画面です。

＋ボタンの上下でカーソルを移動し、コマンドを選択します。

Aボタンで選択したコマンドを決定します。



ちゅう い ご注意

JAPANESE TEXT を^{せんたく}選択してプレイしてください。

JAPANESE TEXT を^{せんたく}選択すると、コントローラ^{せつてい が めん}設定画面やスペシャル^{せつてい が めん に ほん}設定画面も日本語^{ご ひょう じ}で表示されます。

START GAME

ゲームがスタートします。

^{せつてい じゅん び との}設定準備が整ったらこれを^{えら}選んでください。

ENGLISH TEXT

^{が めん ぶんしょう えい ご ひょう じ}デモ画面の文章が英語表示のみにになります。

JAPANESE TEXT

^{が めん ぶんしょう に ほん ご じ まく ひょう じ}デモ画面の文章が日本語字幕で表示されます。

CONTROLLER SETTING MODE

^{せつてい が めん}コントローラ設定画面になります。(12ページを^{さんしやう}参照)

SPECIAL SETTING MODE

^{せつてい が めん}スペシャル設定画面になります。(13ページ^{さんしやう}参照)

[CONTROLLER SETTING MODE]

コントローラ操作の初期設定を変更することができます。

+ ボタンの上下で変更
 したい項目にカーソルを
 合わせ、設定したいボタ
 ンを押すと、そのボタン
 に設定が変更されます。



ただし、L、R ボタンを、ななめ射^うち^いが^いい^{こう}むく^{せつてい}以外の項目に設定すると、ななめ射^うち^オが^フOFF^{しょう}となり、使用できなくなります。

設定の変更は、**START** ボタン以外の全てのボタンが変更
できます。

ここで設定した状態はゲームと一緒にセーブされます。

END

オプション画面に^{がめん}戻^{もど}ります。

RESET [RESET TO DEFAULT]

カーソルを^{エンド}**END**^{した}の下^いに入^でれると出ます。

すべてのコマンドが初期設定に戻ります。

スペシャル設定画面

[SPECIAL SETTING MODE]

ゲーム中の特殊な設定ができます。



十字ボタンの上下で項目を選び、左右またはAボタンで、モードを変更できます。

ここで設定した状態はゲームと一緒にセーブされます。

アイコンキャンセル [ICON CANCEL]

アイコンアイテムをキャンセルする方式が選択できます。

オート [AUTO] ゲートをくぐる際、自動的にキャンセルします。

マニュアル [MANUAL] プレイヤーがキャンセルボタンを押すまでキャンセルされません。

また、ゲーム中にYボタンを押しながらSELECTボタンでアイコンアイテムを選択すると、1度使用したアイコンアイテムは自動的にキャンセルされます。

後ずさり射ち [MOON WALK]

ONにすると、ショットボタンを押したまま、サムスの向いている方向と逆に十字ボタンを入れたときに、後ずさりしながらビームを射てます。

END

オプション画面に戻ります。

ゲーム画面の説明

エネルギー表示

現在サムの持っているエネルギーの量です。これが0になってしまうとゲームオーバーとなってしまいます。

エネルギータンク表示

現在サムが持っているエネルギータンクの数です。ひとつのタンクのエネルギーは99です。

アイコンアイテム表示

アイテムセレクトボタンで選択できるアイテムと、その残数です。(24ページ参照)



ミサイル



スーパーミサイル



パワーボム



グラップリング・ビーム



Xレイ・スコープ

マップ表示^{ひょうじ}

サムの^{げんざい}現在位置を中心にして^{ちちゅうしん}マップ画面の一部^{がめんいちぶ}が表示^{ひょうじ}されます。(全体マップについては^{ぜんたい}16ページ参^{さん}照^{しょう})

オート補給^{ほきゅう}

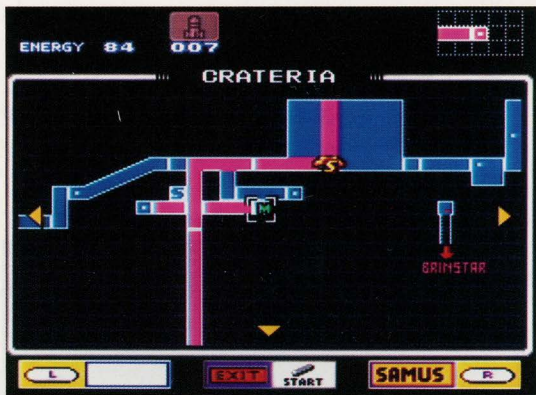
リザーブタンクのエネルギー^{ほきゅう}補給^{ほうほう}の方法^きが切り^か替えられます。(18ページ参^{さんしやう}照^{しょう})



サ姆斯・アラン

マップ画面

ゲーム中に^{スタート}STARTボタンを押すと、ゲームはポーズ状態になり、各エリアのマップ画面となります。(もう一度押すとゲームに戻ります)



この画面では、サムスが到達したエリアがピンク色で表示されます。⁺ボタンで画面がスクロールできます。

ここでRボタンを押すとサムス画面になります。(18ページ参照)

が めん つぎ こうもく ひょうじ
マップ画面には次の項目が表示されます。

 サムスの現在位置

 エリアのボスの位置

 ミサイルチャージ・ユニットの位置

 エネルギーチャージ・ユニットの位置

 データセーブ・ユニットの位置

 マップコンピュータの位置

 最後にセーブをした位置

(再スタートする時は、この場所から始まります)



マップコンピュータ

かく せつち
各エリアに設置されたマッ
プコンピュータの左右にサ
ムスが接触すると、そのエ
リアのマップデータ^{にゅうしゆ}を入手
できます。

にゅうしゆ が めん とうたつ
マップデータを入手すると、マップ画面にまだサムスが到達
していないエリアが、ブルーで表示されるようになります。マ
ップデータ^{にゅうしゆ}を入手しても画面に表示されない隠し通路や隠
し部屋も数多く存在します。探してみましょう。

サムス画面

サムスの現在装備しているアイテムや状態を見ることができます。

また **+** ボタンでカーソルを移動させ、**A** ボタンを押せばアイテムを装備したり、はずしたりできます。(装備できるアイテムは、27ページ参照)

ここで **L** ボタンを押すとマップ画面に戻ります。また **START** ボタンを押せばゲームに戻ります。

補給 [SUPPLY]

リザーブタンクを入手すると、補給が可能になります。

オート [AUTO] ゲーム中エネルギーが 0 になると自動的に補給します。

マニュアル [MANUAL] **RESERVE TANK** にカーソルを合わせて **A** ボタンを押すと補給します。

ビーム [BEAM]

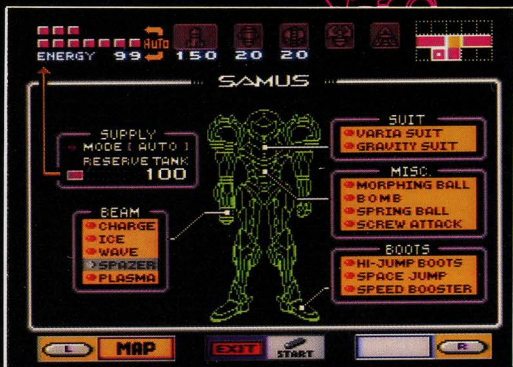
ビームを持ち変えられます。(ただし、**SPAZER** と **PLASMA** ビームは同時に使用できません)

スーツ [SUIT]

げんざい そうび かくにん
現在のスーツ装備を確認できます。

特殊アイテム [MISC.]

とくしゆ とくしゆのうりよく かくにん
サムの特殊能力を確認できます。



ブーツ [BOOTS]

げんざい そうび かくにん
現在のブーツ装備を確認できます。

データのセーブについて

データセーブ・ユニット



かく せつち
各エリアに設置されている、データセーブ・ユニットにサムスが乗ると、セーブするかどうかを聞いてきます。

セーブをする場合には、
イエス せんたく
YESを選択してAボタン
けつてい
で決定してください。

セーブをすると、ゲームを
さい とき さいご
再スタートする時、最後に
セーブをした場所から開始
できます。

さい がめん
再スタートアップ画面

さい じ
再スタート時には、オ
プシヨン画面の後に、
わくせい がめん あと
惑星ゼーベスのマッ
プ画面と最後にゲー
ムをしたエリアのマ
ップ画面があらわれ
ます。



このゲームはバッテリーバックアップにより、ゲーム途中の
サムスのデータをセーブすることができます。

データコピーモード

セーブしたデータを他のデータフ
ァイルにコピーしたい時はサムス
データ画面でカーソルを
[DATA COPY MODE]に合
せて、Aボタンを押してください。



- ①コピーしたいデータを選んで、Aボタンで決定します。
- ②どのファイルにデータをコピーするかを選択し、Aボタンで決定します。
- ③YESを選択し、Aボタンで決定してください。
- ④コピー終了です。なにかのボタンを押せばサムスデータ画面に戻ります。

データクリアモード

セーブしたデータを消去したい時
はサムスデータ画面でカーソルを
[DATA CLEAR MODE]に合
わせて、Aボタンを押してください。



- ①消去したいデータを選んで、Aボタンで決定します。
- ②YESを選択し、Aボタンで決定してください。
- ③クリア終了です。なにかボタンを押せばサムスデータ画面に戻ります。

要塞惑星ゼーベスとは

スターシップ

この宇宙船はベース基地になっており、
上部ハッチからサムスの乗り込むと
補給ができる。

クレテリア[CRATERIA]

惑星ゼーベスの地表面。
酸性雨の降りしきるエリア。

プリンスタ[BRINSTAR]

植物が密生し、天然の迷路に
なっているエリア。

ツーリアン[TOURIAN]

サムスに破壊されたが、どこかに再建されたい。
各エリアのボスを全て倒すと道が開かれるという。

ぎん が れんぽうけいさつ つうしん
[銀河連邦警察より通信]

今回のサムスの任務は惑星ゼーベスに巣くう宇宙海賊の殲滅と奪
われたベビーメトロイドの奪還である。ゼーベスは複雑に入り組ん
だ迷路と化した6つのエリアによって構成されている。ここで各エリ
アの紹介をしておこう。任務達成の参考にしてくれたまえ。

なん ぽせん

難破船[WRECKED SHIP]

こ だいぶんめいじん

古代文明人のロケットが朽ち果てて残ったエリア。

マリーディア[MARIDIA]

ち かすい

つく

めいろ

地下水によって造られた迷路のエリア。

ノルフェア[NORFAIR]

ち ていふか

ほのか

まら

がん

まも

地底深く、炎と溶岩に守られた
古代遺跡のあるエリア。

アイテム



ちょうじん ぞう 鳥人の像

こ だいぶんめい い さん かみ
古代文明の遺産で、神とし
まつ て奉られている像。一説に
こ だいじん ぞう も
は古代人そのものがモデル
であるともいわれている。
ちょうじん ぞう も
鳥人の像が持つアイテム
ボールを撃つとアイテム
しゅつげん
が出現する。

アイコンアイテム

ゲーム中にアイテムセレクトボタンでセレクトして使うアイ
テム。(アイテムキャンセルボタンで通常に戻ります)

ミサイルタンク

し ょう ほう ほう
使用方法：ショットボタン



サムの持てるミサイルの量が増える。



ミサイルチャージ・ユ
ニットの左右にサム
セツショク
スが接触するとミサ
イルが補給される。

サムスが任務を達成するには、ゼーベス内に隠された数々のアイテムを入手し、パワーアップしていかなければならない。ここではそれらのアイテムを紹介しよう。

スーパーミサイルタンク

使用方法：ショットボタン



ミサイルの強力なもの。さらに集めればサムスの持てるスーパーミサイルの量が増える。



スーパーミサイルで壊れるブロック

パワーボム

使用方法：丸まった状態でショットボタン



ボムの強力なもの。画面中の敵にダメージを与えることができる。



パワーボムで壊れるブロック

グラップリングビーム

使用方法：ショットボタン



ある特殊なブロックにアンカー状のビームを打ち込んでぶら下がる。



グラップリングビームが打ち込めるブロック

Xレイ・スコープ

使用方法：ダッシュボタンを押したまま
(使用中にサムスは移動できない)



隠し通路などを透視できる。

エネルギーアイテム

エネルギータンク



サムスのエネルギータンクの数が増え、さらにエネルギーがフルチャージされる。



エネルギーチャージ・ユニットの左右にサムスが接触するとエネルギーが補給される。

リザーブタンク



使用方法：サムス画面で
RESERVE TANK にカーソルを
合わせてAボタンで補給開始

サムスの緊急時用のエネルギータンク。
入手時は空の状態。

惑星ゼーベスに棲息する生物を倒すと、ミサイルやエネルギーボールなどを出すことがある。これを取ると、サムスのミサイルやエネルギーなどが補給できる。



エネルギー
ボール



ビッグエネルギー
ボール



ミサイル



スーパー
ミサイル



パワーボム

ビームアイテム

サ姆斯は、ノーマルビームを初期装備しているが、新しいビームを入手すると、パワーアップが可能だ。ビームは同時に使うことで、より強力な武器にすることもできる。

チャージビーム[CHARGE]



溜め撃ちができるようになる。

アイスビーム[ICE]



敵を一定時間凍結し、動きを止めることができる。凍らせた敵には乗ることも可能。

ウェーブビーム[WAVE]



ビームが波動状に飛び障害物を貫通する。

スパイザー[SPAZER]



ビームが3発同時に発射され、命中する範囲が広がる。

プラズマビーム[PLASMA]



複数の目標を貫く、最強のビーム。

スーツアイテム

ノーマルスーツでは敵などに触れなくてもダメージを受けてしまうエリアも存在する。より強力なスーツを手に入れることが必要だ。

バリアスーツ[VARIA SUIT]

敵からのダメージを2分の1に軽減してくれる。また、高温地帯のダメージを無効化する。



グラビティスーツ[GRAVITY SUIT]

敵からのダメージを4分の1に軽減してくれる。また、水中など重力に影響されるエリアでの行動が自由になり、溶岩のダメージを受けない。



とくしゆ 特殊アイテム

これらのアイテムを入手すると、サムスに特殊能力が増える。



まる モーフィングボール 丸まり[MORPHING BALL]

しゃがんだ状態で^{じょうたい}十字ボタンの下を押すとサムス^{まる}が丸まるることができる。



ボム[BOMB]

まる^{じょうたい}丸まった状態でショットボタンを押すと、サムス^{ばくだん}が爆弾をセットする。

このボムは、敵にダメージを^{あた}与える以外にも、
特定の床や壁を壊すことができ、無制限に使用^{よう}できる。



スプリングボール [SPRING BALL]

まる^{じょうたい}丸まった状態でジャンプボタンを押すと、丸まり^{じょうたい}状態でジャンプできるようになる。



スクリューアタック [SCREW ATTACK]

回^{かいてん}転ジャンプで敵に体当たりすると敵を倒^{たお}すことができる。

* グラビティスーツを^{そうび}装備していない時は、水^{とき}中^{すい}でのスクリューアタックはできません。

ブーツアイテム

サムスの運動能力^{うんどうのうりょく}を向上^{こうじょう}させるアイテム。



ハイジャンプブーツ [HI-JUMP BOOTS]

ジャンプ力^{りょく}がアップする。



スペースジャンプ [SPACE JUMP]

回転^{かいてん}ジャンプ中に再び^{ちゅう ふた}ジャンプできる。
これをマスターすると連続^{れんぞく}ジャンプが
可能^{かのう}。操作は回転^{かいてん}ジャンプ中にもう1度^{ちゅう ど}
ジャンプボタンを押す。

スピードブースター [SPEED BOOSTER]

高速^{こうそく}でダッシュできる。最高速^{さいこうそく}に達^{たっ}する
と、サムスは無敵^{むてき}に！



高速^{こうそく}ダッシュで壊^{こわ}れるブロック

* グラビティスーツを装備^{そうび}していない^{とき}時は、
水中^{すいちゆう}でのスペースジャンプとダッシュはできません。

ひら ゲートを開くには

惑星ゼーベスの各エリアには、外部からの侵入者を防ぐために様々なゲートが設置されている。サムスがこのゲートをくぐるためには、その扉をミサイルなどで撃ち破らなければならない。



ブルーゲート

ビームやボムなどで開くことができる。



レッドゲート

ミサイル5発で開くことができる。
スーパーミサイルなら1発で開くことができる。



グリーンゲート

スーパーミサイル1発で開くことができる。



イエローゲート

パワーボム1発で開くことができる。



メタルゲート

ある条件を満たせば、開くことが可能に。



また、ゲート以外にもシャッターがサムスの侵入をこばむこともある。
上のランプの色が、シャッターを開くヒントだ。

てき 敵キャラクター紹介 しょう かい

クレテリアの敵 てき

クレテリアの敵は攻撃力、防御力ともにたいしたことはない。てき こうげきりょく ぼうぎょりょくしかしそれは惑星に到着したばかりのサムスも同じ。わくせい どうちやく油断は禁物。ゆ だん きんもつ

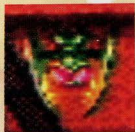
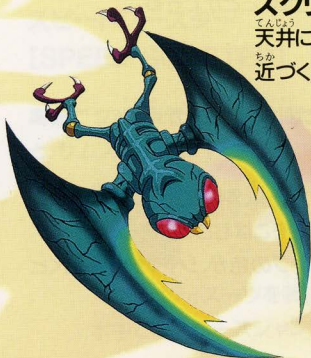


リップ

くうちゅう い どう空中を移動している。その装甲は硬くノーマルビームなど受け付けない。そうこう かた

スクリー

てんじょう さ天井にぶら下がっていて、サムスが近づくとき回転しながら落下してくる。ちか かいてん らっ か



ようさいわくせい
要塞惑星ゼーベスには様々な生物や、古代文明の遺跡に仕
か
掛けられたトラップなどが数多く存在している。もちろん、凶
あく う、ちゅうかいぞく
悪な宇宙海賊もサムスを待ち受けているはずである。ここで
てき いちぶ しょうかい
はそれらの敵キャラクターの一部を紹介しよう。

ジーマ

ゆか かべ まわ
床や壁をはい回っている。



ウエーバー

ふ き そく
ヒラヒラと不規則にとびまわる。



てき プリンスターの敵

プリンスターには植物や昆虫などの敵が多く棲息している。装甲の特殊な敵もいる為、武器の使い分けが必要になってくるはずだ。

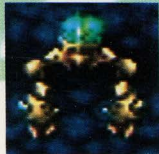
リオ

サムスが近づくと突然その鋭い爪で攻撃してくる。



カクタック

四方八方にトゲをとばしてくる植物型の敵。



サイドホッパー

強い攻撃力と驚異的なジャンプで襲いかかってくる。



ホタリー

腹部に発光体を持ち、暗い場所に好んで棲息する。倒すと、そのエリアがより暗くなってしまふので注意。



スポア・スポン

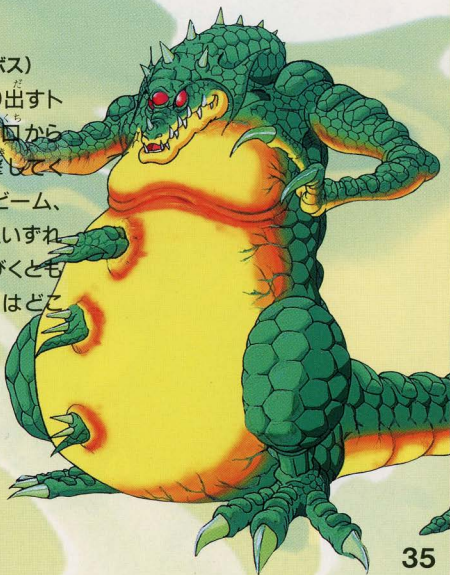
(プリンスタの小ボス)

宇宙海賊によって遺伝子操
作された植物。硬い殻には
一切の攻撃は通用しない。
弱点は殻に守られた核であ
る。

クレイド

(プリンスタのボス)

巨体から繰り出すト
ゲ状の生物と口から
吐く岩で攻撃してく
る。その体はビーム、
ミサイル、ボムいずれ
の武器にもびくとも
しない。弱点はどこ
だ？

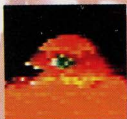


ノルフェアの敵^{てき}

ノルフェアは^{こうおん}高温のためにノーマルスーツではダメージ^うを受けてしまうエリアがある。敵も^{てき}強力なものが出現^{しゅつげん}する。攻略は無理せず慎重に。^{こうりゃく} ^{むり} ^{しんちょう}

ドラコーン

^{ようがん} ^{なか} ^{ひそ} 溶岩の中に潜み、サムスに^ひ ^{たま} ^ふ 火の玉を吹きかけてくる。^{しん} ^か ^{ある} 進化したものは歩くこともできるらしい。



マグドール星人^{せいじん}

マグマと^{どう} ^か ^{のうりょく} 同化する能力を持^も ^じ ^{ざい} っていて、自在に体を変^{へん}形させ溶岩を投げつける。^{けい} ^{ようがん} ^な



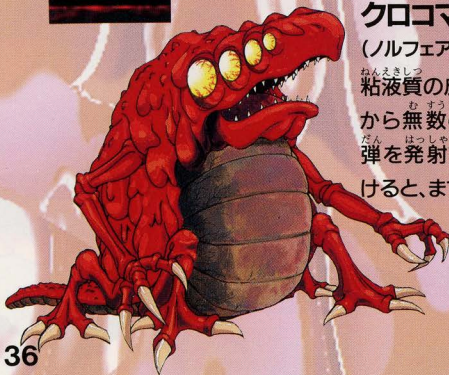
マルテビオラ

^{かべ} ^{はんしや} 壁に反射しながら^と ^{まわ} ^ふ ^{ゆうせいめいたい} 飛び回る浮遊生命体。

クロコマイアー

(ノルフェアの小ボス)

^{ねんえきしつ} ^ひ ^ふ ^も ^{くち} 粘液質の皮膚を持ち、口^{くち} から^む ^{すう} 無数のエネルギー^う 弾^{だん} を^{はつしや} 発射する。攻撃^{こうげき} を受^う けると、ますます怒り出す。^{おこ} ^だ



NORFALL



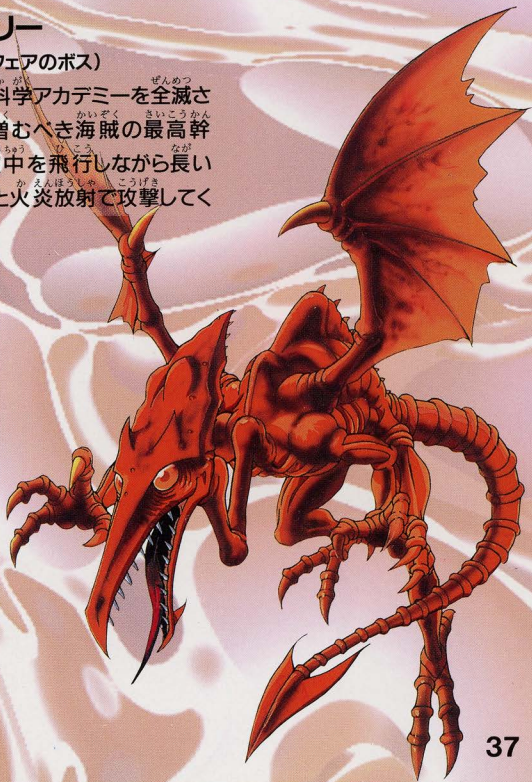
ゲルーダ

こうねつ た から ぼうぎよりよく おお
 高熱に耐える殻による防御力と、大
 きな2つのハサミによる空中殺法を得意
 とし、しつこく追いかけてくる。

リドリー

(ノルフェアのボス)

うちゅう か がく ぜんめつ
 宇宙科学アカデミーを全滅さ
 せた憎むべき海賊の最高幹
 部。空中を飛行しながら長い
 尻尾と火炎放射で攻撃してく
 る。



マリーディアの敵^{てき}

そのほとんどが水中であるマリーディアでは、サムスの^{すいちゅう}
行動はかなり制限される。ここに出現する敵も多くは水^{こいうどう}
生生物^{せいせいぶつ}。グラビディスーツが不可欠だ。^{せいげん} ^{しゅうげん} ^{てき} ^{おお} ^{すい} ^ふ ^{かけつ}



ドレイゴン

(マリーディアのボス)

よろい よう かた こうら
鎧の様な硬い甲羅を
もち たか ぼう ぎよりよく
持ち、高い防御力を
もっている。

MARIDIA



スカルテトラ

こつかく ぎよるい かんせつ
骨格だけの魚類。それぞれの関節をスク
よう かいてん およ
リューの様に回転させ泳ぐ。

メトロイドモドキ

うちうかいぞく うば
宇宙海賊が奪ってきたメトロイドからク
ふ かんぜん のうりょく
ローニングしたものだが、不完全な能力
しかない。



アウッチ

すど から も ま がい いっしゆ すな
鋭いトゲのついた殻を持つ巻き貝の一種。砂
ち この きけん かん すな なか もぐ
地を好み危険を感じると砂の中に潜ってしまう。
う。



エビア

しっば つ たま う
尻尾からトゲ付きの弾を撃ってくる。

なん ば せん てき 難破船の敵

なん ば せんない ふ ゆうれい
難破船内は、とりついた浮遊霊ファントウーンによって
きのう まった ていし
その機能を全く停止させられている。



コーベン

なん ば こ だいじん たましい
難破した古代人の魂がファントウーンに
よってあくりょう か
悪霊化したもの。サムスにうっと
うしくまとわりつく。

さ ぎょう 作業口ロボット

こ だいじん せんない よう つく
古代人が船内のメンテナンス用に作っ
たロボット。機能は完全に狂っていて、
むやみにビームをはな
放つ。



ファントウーン

なん ば せん
(難破船のボス)

い しき
マザーブレインの意識
じつたい
が実体になったもの。そ
のじゃあく ねん ば
邪悪な念波によって
しゅう い れい あくりょう か
周囲の霊は悪霊化し、
ふね きのう ていし
船の機能は停止してし
まった。

ツリーアンの敵^{てき}

サムの活躍^{かつやく}によって破壊^{はかい}されたツリーアンも宇宙海^{うちゅうかい}賊^{ぞく}によって再建^{さいけん}されたい。その所在^{しよざい}は不明^{ふめい}であり、どのような敵^{てき}が存在^{そんざい}しているのかわからない。しかし、サムの最終^{さいしゅう}的^{てき}な目的^{もくてき}はここにあるといえるだろう。



宇宙海賊^{うちゅうかいぞく}

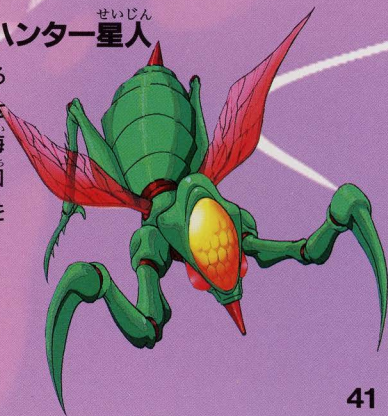
ゼーベス星人^{せいじん}

惑星間貿易^{わくせいかんぼうえき}の宇宙船^{うちゅうせん}を襲^{おそ}い、略奪^{りやくだつ}、殺戮^{さつりく}の限^{かぎ}りをつくすことから宇宙^{うちゅう}のならず者^{もの}として恐^{おそ}れられるエイリアン。

宇宙海賊^{うちゅうかいぞく}

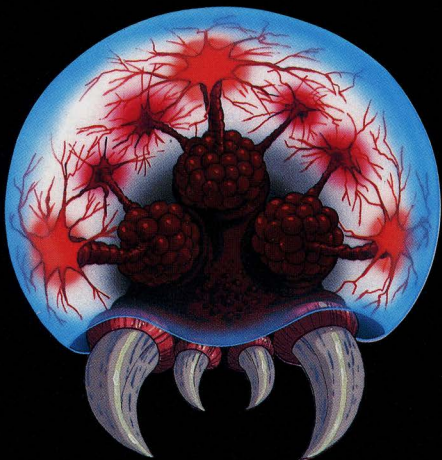
キハンター星人^{せいじん}

ゼーベスを再建^{さいけん}するため、協力^{きょうりょく}を要請^{ようせい}された別銀河系^{べつぎんがけい}の海賊^{かいぞく}。羽^{はね}がなくなると口^{くち}から強酸性^{きょうさんせい}の液体^{えきたい}を吐^はく。



ふ ゆうせいめいたい 浮遊生命体 メトロイド

こ だいぶんめいじん によって 創造されたと言われる生命体。接
しよく あい て せいめい きゆうしゅう たいない ちくせき
触した相手の生命エネルギーを吸収し、体内に蓄積す
る性質がある。その形態に似合わず、ある程度の知能を
ゆう きょう い てき はんしよくりよく たいへん き けん さんざい
有し、驚異的な繁殖力ゆえ、大変危険な存在でもある。



惑星ゼーベスには、これらの敵以外にも、たくさんの未知な生物が存在している。中には、サムスに何かのヒントを与えてくれるような生物もいるようなのだが…。

また、タイトル画面の時に流れるデモも、サムスの隠れた能力を知るのに役立つだろう。





ぎんが くれんぽうけいさつ さいごのつうしん
[銀河連邦警察より最終通信]

サ姆斯が任務を達成した時間によって、異なるエンディングを
迎えることができるだろう。——より速やかな任務達成
を祈っている。

任天堂公式 ガイドブック

SUPER METROID

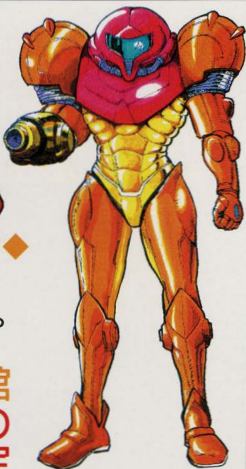
◆スーパーメトロイド◆

全アイテムを最短
ルートでとれる本。

企画・編集

エープ・小学館

4月中旬全国の
書店で発売予定



警告:ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。
もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反
者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社まで御連
絡ください。

WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd.

(address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

禁無断転載

© 1994 Nintendo

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業および賃貸を禁じます。



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

本 社	〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地	TEL.(075)541-6113番
東 京 支 店	〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号	TEL.(03)5820-2251番
大 阪 支 店	〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号	TEL.(06) 376-5950番
名古屋営業所	〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL.(052)571-2506番
岡山営業所	〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号	TEL.(086)252-1821番
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地	TEL.(011)621-0513番

スーパーファミコン は任天堂の商標です。