

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

AGB-AMTJ-JPN

The cover art features Samus Aran in her blue and yellow Fusion Suit, holding a green Missile Launcher. She is in a dark, industrial environment. In the background, there are several enemies: a red and blue creature on the left, a purple and black insect-like creature on the right, and a blue, blob-like creature in the lower left. The title 'METROID FUSION' is prominently displayed in the center, with a yellow lightning bolt striking through it.

# METROID<sup>®</sup> FUSION

メトロイドフュージョン

とりあつかい せつめい しょ  
取 扱 説 明 書

Nintendo

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「メトロイドフュージョン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…

### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

### 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## 使用上のねがひ

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

GBAケーブル  
対応



本ソフトを最後まで遊ぶと、ニンテンドーゲームキューブ専用ソフト「メトロイドプライム」で特典が楽しめます。

# CONTENTS METROIDFUSION

◆ 浮遊生命体「メロイド」	04	◆ マップ画面	22
◆ ストーリー	06	◆ BIOLOGIC宇宙生物研究所	26
◆ 操作方法	10	◆ サムスの潜在能力	28
◆ アクション解説	12	◆ アイテム	35
◆ ゲームをスタートする	14	◆ 特殊ブロック	36
◆ データのセーブ	16	◆ ハッチ	37
◆ ナビゲーションルーム	18	◆ 「X」の擬態した敵	38
◆ X	19	◆ ギャラリー	40
◆ ゲーム画面	20	◆ おわりに	41

1986年、ファミリーコンピュータディスクシステムで「メロイド」が発売。以後、1991年に2作目「METROID II」、1994年に3作目「SUPER METROID」が発売。そして2003年、最新作「メロイドフュージョン」・「メロイドブライム」が発売されます。

## メロイドシリーズ



ディスクシステム専用

### メロイド

(1986)

「宇宙海賊を壊滅し、銀河文明を救え!」

ゲームボーイ専用

### METROID II RETURN OF SAMUS

(1991)

「残存するメロイドを全滅せよ!」



スーパーファミコン専用

### SUPERMETROID

(1994)

「宇宙海賊を壊滅し、メロイドを奪還せよ!」

ニンテンドー ゲームキューブ専用

### METROIDPRIME

(2003)

「メロイド」と「METROID II」の狭間に隠された衝撃のエピソード



ふ ゆう せい めい たい  
浮遊生命体「メトロイド」



コスモ歴20X5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、他の生物に取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明らかになった。

腕力きの賞金稼ぎ（バウンティ・ハンター）だったサムス・アランは、銀河連邦から、メトロイドを奪った宇宙海賊の壊滅を依頼された。サムスは機械生命体マザーブレインの統括する要塞惑星ゼーベスに単身で乗り込み、苦闘の末任務を遂行した。その後メトロイドは危険な生物と見なされ、銀河連邦の依頼を受けたサムス・アランの手によってSR388のメトロイドは殲滅された。

最強のメトロイドを倒したそのとき、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んだようで、サムスはベビーを宇宙科学アカデミーへ持ち帰った。

このベビーを研究した結果、メトロイドの持つ優れたエネルギー特性は人類にとって有効であり、本来平和的活用を目的として人工的に作り出された生命体ではないかと推測された。

銀河には平和と秩序が戻ってきたかのように思われたが、再びベビーメトロイドは宇宙海賊によって奪われてしまった。サムスは再び要塞惑星ゼーベスへ向かい、宇宙海賊の壊滅とベビーメトロイドの奪還のために戦った。

最後の敵との戦いのときに、苦戦するサムスをベビーが盾となり救った。宇宙海賊の壊滅には成功したが、「メトロイド」はベビーメトロイドを最後に絶滅した。

# ストーリー

～サムス・アランの手記より

SR388。かつてメトロイドの巢窟であった魔の惑星。  
ヒエラルキーの頂点を失った、この星の生物達は、数年  
という時の流れを経た今、本来あるべき力関係を取り  
戻しつつあるようだ。

バイオテクノロジー会社「BIOLOGIC宇宙生物研究所  
(略称:B.S.L)」は銀河連邦からの依頼を受け、この惑  
星における現在の生態系を把握すべく調査隊を派遣し  
た。場所が場所だけに連邦当局は、私に調査隊の警護  
を依頼した。そして私は、あの惑星SR388へ再び足を  
踏み入れることとなった。

調査隊のサンプル捕獲は順  
調に進み調査艇が引き上げ  
ようとしたそのとき、私は不  
覚にも今まで見たこともない  
生命体に襲われてしまった。



私にとりついた生物の正体は「X」という寄生生物だっ  
た。次の着陸地点へスターシップで向かう途中、私は  
神経中枢を侵され、突然意識を失ってしまった。スター  
シップはそのままアステロイドベルト※に突入し、接触、  
そして爆発した…。

※アステロイドベルト＝小惑星群

激突寸前に自動脱出装置が  
作動し、緊急脱出用ポッドが  
放出された。その脱出ポッド  
を調査艇が回収し連邦本部  
に新設された宇宙科学アカ  
デミー内の医療施設に運びこ  
んだ。しかし、到着までの間  
に「X」は増殖し、私の身体を  
パワードスーツごと大きく蝕  
んでいた…。



「心拍数、血圧ともに極端に低下。  
クランケは依然意識不明、極めて危険な状態。」

バイオ素材でできているパワードスーツは装着時、私  
の体の一部となることから事態を深刻なものにしてしま  
ったようだ。意識の無い私からスーツを脱がせることは  
できない。したがって「X」に蝕まれてしまったスーツ  
の大部分は身に付けたまま切り取られてゆき、私の姿  
ををしいに変化させていった。しかし、私の神経中枢の  
奥深くまでを侵食してしまっていた「X」を取り除くす  
べはなく、私の命は絶望的と見られていた。

ところが、唯一の治療法が見つかった。「X」を、除去できるワクチンが、メトロイド細胞から作り出せるというのだ。

あの、ペビーメトロイドの細胞組織の一部が連邦によって保管されていたらしい。

すぐにワクチンが作られ投与された。結果、「X」はみるみる消滅してゆき、私は奇跡的に一命を取りとめた。この事実をかみしめながら、今私は思う。

「ペビーは、再び私の命を救ってくれたのだと・・・」

私の微かな感傷を拒むかのような第一報は、「BIOLOGIC宇宙生物研究所」からであった。今回、SR388で捕獲したサンプル生物が運び込まれた、この巨大な宇宙ステーションからの緊急報告は、意識を取り戻したばかりの私にとって、あまりにも刺激的な内容だった。



緊急事態!ステーション内 特別保管庫にて、原因不明の爆発事故発生!

言い知れぬ不安を抑えきれず、私は「BIOLOGIC宇宙生物研究所」への派遣を申し出た。ステーションで起きた事故が、これから始まる大事件の序章に過ぎないということ、そのときすでに、私は察知していたのかも知れない。やがて、私を乗せた最新鋭のスターシップのコンピュータが、目的地が間近にあることを平坦な口調で告げた。

まもなく「BIOLOGIC宇宙生物研究所」に到着する。すみやかに着陸態勢に移れ。





# 操作方法

## ◆ サムス・アランのアクションの操作

### Lボタン

銃口を斜め上に向ける  
+▽ 銃口を斜め下に向ける

### 十字ボタン

◀▶ 左右に移動  
押し続けるとダッシュ  
△ 銃口を上に向ける  
はしごを登る  
モーブボール解除  
▽ シャがむ  
はしごを降りる  
▽▽ モーブボールになる  
◀▶ ジャンプ中、はしごにつかまる  
▲▼ エレベーターの操作

## ◆ アクション以外の操作

十字ボタン	項目の選択
Aボタン	項目の決定
Bボタン	項目のキャンセル
	前の画面に戻る

◆ A+B+SELECT+STARTボタンの同時押しでリセットします。



### Rボタン

ミサイルセット  
+B ミサイル発射

### Aボタン

ジャンプ  
◀▶+A 回転ジャンプ  
はしごを離す

### Bボタン

ショット(ビームやミサイルを発射)  
チャージショット  
押し続けてパワーをためてから離す  
ボムセット ボールの状態で押す  
パワーボムセット R+ボムセット

### STARTボタン

ゲーム中にマップを表示する  
マップ画面でR ステータス画面を表示  
マップ画面でL スリープモード画面を表示

### SELECTボタン

スリープモード解除 +R+L

- ◆ ダッシュ、モーブボール、チャージショットは能力を覚醒する必要があります。(詳しくは▶P29)
- ◆ ミサイル、ボム、パワーボムはデータをダウンロードする必要があります。(詳しくは▶P28)

# アクション解説

おさえておきたいアクションを説明します。  
しっかりマスターして、ゲームを進めましょう。

## 普通のジャンプと回転ジャンプ

Aボタンを押すとジャンプしますが、左右に移動しながらジャンプすると、回転ジャンプします。

NORMAL JUMP

Ⓐ



SPIN JUMP

⏪ + Ⓐ



## 角にぶらさがる

角に向かってジャンプすると、角にぶらさがることができます。飛び乗れないと思うような場所でも、あきらめずにジャンプしてみましょう。



## 回転ジャンプで敵を倒す (チャージビームが必要)

ビームをチャージした状態で回転ジャンプをすると、ビームが有効な敵にダメージを与えることができます。

## はしご

はしごに向かってジャンプすると、はしごにつかまることができます。



## はしごから次の場所に移動する

回転ジャンプで移動しましょう。

⏪ + Ⓐ

Aボタンだけ押すとはしごから落ちてしまうので注意しましょう。



## はしごにつかまりながらショット

ショットしたい方向に⊕ボタンを押しながらBボタンを押します。

⏪ + B



## せまいところを通る

モーブボールの能力を覚醒すると、せまいところを通れるようになります。

⊕ボタン▽を2回押して、モーブボールになってから通らしましょう。

右のようなところを通るときは、ジャンプして角にぶらさがってから⊕ボタン△かAボタンを押すと、自動的にモーブボールになって通ることができます。





## ゲームをスタートする

**1** カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面が表示されたら、STARTボタンを押してください。



[タイトル画面]

**2** 次にサムステータ画面が表示されます。データは3つまでセーブできます。好きなデータを選んでAボタンを押し、次に「ゲームスタート」を選んで、Aボタンを押してください。



[サムステータ画面]

**3** 次にテキストの表示方法を選ぶウィンドウが表示されます。オトナむき(漢字あり)かコドモむき(ひらがな)を選び、Aボタンを押してください。



[モード設定]

**4** 次に難易度を選ぶウィンドウが表示されます。遊びたい難易度を選び、Aボタンを押してください。



[難易度設定]

これでデモがはじまり、宇宙ステーション内を調査することになります。

## ヘッドホンを使用する

十字ボタンでヘッドホンのマークを選んでからデータを選び、ゲームを始めてください。ステレオサウンドで遊べます。



[ヘッドホンマーク]

## つづきから遊ぶ

サムステータ画面で遊びたいセーブデータを選び、「ゲームスタート」を選んでAボタンを押してください。最後にセーブしたセーブルームからゲームが始まります。



## データのセーブ

データをセーブすると、ゲームをつづきから遊ぶときに、最後にセーブしたセーブルーム、またはスターシップから始めることができます。

データのセーブはセーブルームとスターシップでしかできないので、注意してください。

### データをセーブする

セーブルームでセーブユニットに乗ると、データをセーブするかどうか聞かれます。



セーブユニット

⊕ボタンで「YES」を選び、Aボタンで決定します。「セーブ完了」と表示されたらセーブ完了です。



### <注意>

ゲーム中にセーブせずに電源を切ると、前にセーブしたセーブルームがスターシップから始まることとなります。

## データのコピー、消去

サムステータ画面で、セーブデータをコピー、消去することができます。

### ◆データをコピーする

- 1 コピーしたいデータを選び、Aボタンを押す。
- 2 「データコピー」を選び、Aボタンを押す。 [データコピー]
- 3 どこにデータをコピーするかを選び、Aボタンを押すとコピー完了。



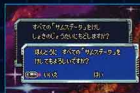
### ◆データを消去する

- 1 消去したいデータを選び、Aボタンを押す。
- 2 「データ消去」を選び、Aボタンを押す。 [データクリア]
- 3 「はい」を選びAボタンを押すと、消去完了。



## 全データを消去する

L+Rボタンを押しながら本体の電源スイッチを入れると、全データ消去画面が表示されます。「はい」を選び決定し、もう一度「はい」を選び決定すると、全データが消去されます。



[全データ消去]

## ナビゲーションルーム

サムスが行動の指示を受ける、ナビゲーションルームを紹介します。

今回はナビゲーションルームで指示を受けながら行動します。ここにある端末は、スペースシップのコンピュータに接続されており、現場の状況やサムスのコンディションを考慮しながら、常に最良の指示を与えます。



### 「アダム」について

ナビゲーションルームで通信する、スターシップのコンピュータの合理的で的確な指示が、過去のミッションで開けられた。アダム・マルコビッチを彷彿とさせることから、サムスはこのコンピュータを「アダム」と呼ぶことにしました。



## X (Unidentified parasite Creature-X)

XはメトロイドのいたSR388の原生生物です。天敵であるメトロイドがサムス・アランの手により滅び、SR388はXの棲みやすい星となったのです。



[X]

### 「X」の能力

「X」は他の生物に寄生して成長し、やがて神経回路までもを侵食し始め、最終的にその宿主を死にさせます。さらに恐るべき能力は「擬態」です。寄生した生物の遺伝子情報や記憶までも取り込み、それになります。

### 「X」はサムスを敵視する

サムスはメトロイドのワクチンを投与され、一命をとりとめました。擬態した「X」は天敵であるメトロイドのDNAを本能的に察知してか、執拗にサムスに襲いかけてきます。

### サムスは「X」を吸収できる

「X」の天敵であるメトロイドのDNAを持つサムスは、「X」をエネルギーとして吸収することができます。ステーション内の生物を攻撃すると「X」が正体を現すので、吸収しましょう。体力やミサイルが補給されます。

## ゲーム画面

## ミサイル

サムスが持っているミサイルの数。  
0だとミサイルが使用できません。

## エネルギー

サムスが持っているエネルギーの量。これが0になるとゲームオーバーになります。

## エネルギータンク

サムスが持っているエネルギータンク。ひとつのタンクのエネルギーは100です。

## パワーボム

サムスが持っているパワーボムの数。  
0だとパワーボムが使用できません。

## マップ

サムスの現在位置を中心にして、マップ画面の一部が表示されます。  
(マップ画面については  
▶P22)

## サムス・アラン

## ハッチ

外部からの侵入者を防ぐためのハッチ。  
ビームなどで開けますが、事前にセキュリティを解除しなければならないものもあります。(詳しくは▶P37)



X

# マップ画面

ゲーム中に**START**ボタンを押すと、ゲームはポーズ状態になり、マップ画面が表示されます。ゲームには、**START**ボタンで戻ります。

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。マップは十字ボタンでスクロールできます。Aボタンを押すと行動目的の確認ができます。



**A** 行動目的の確認

緑色に変化するエリアは、本来マップには記されない隠された場所です。ここには重要な秘密が隠されている可能性があります。さまざまなテクニックや工夫によって発見してゆきましょう。ゲームの進行に大きく影響します。

## マップ画面に表示される項目

### **N** ナビゲーションルーム

指示を受ける場所。コンピューターの前に立つと、マップが表示され、通信が始まります。

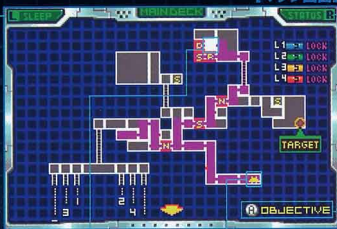
### **S** セーブルーム

データをセーブする場所。(セーブについては▶P16)

### **D** データルーム

能力データのダウンロードを行う場所。

スクリーンキーボード画面へ▶P25



ステータス画面へ▶P24

サムスの現在位置

スターシップの位置

### **R** リチャージルーム

エネルギーやミサイルを補給する場所。リチャージユニットに乗ることにより、銃口から補給されます。



リチャージユニット

### **E** エレベーター

エレベーターユニットに乗り、十字ボタンで操作してください。



エレベーターユニット

### ● 取ったアイテムの位置

### ○ 取っていないアイテムの位置

## ステータス

マップ画面でRボタンを押すと、サムのステータスが表示されます。この画面ではどの能力が使えるのかを確認することができます。



【ステータス画面】



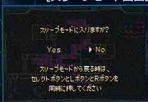
## スリープモード

スリープモードとは、電源を切らずに省電力モードに切り換えることです。このモードはセーブルームまで行く手間が省け、その場からすぐゲームを始められるので、少し休憩したいときに便利です。

【スリープモード画面】

## ◆スリープモードに入る

マップ画面でLボタンを押すと、スリープモード画面が表示されます。



△ボタンで「YES」を選びAボタンを押すと、画面が消え、スリープモードに入ります。

## ◆スリープモードを解除する

SELECTボタン+Lボタン+Rボタンを押すとスリープモードが解除され、マップ画面に戻ります。

## &lt;注意&gt;

スリープモードに入っている間に電源を切ると、前にセーブしたセーブルームかスターシップまで戻ってしまいます。また、スリープモードにして長時間放置すると電池がなくなってしまうので、注意してください。



バイオロジック 宇宙せいぶつけんさうじょ  
**BIOLOGIC宇宙生物研究所**

今日の舞台は「BIOLOGIC宇宙生物研究所」という名の、巨大な宇宙ステーションです。その内部を簡単に紹介します。

**セクター1 [SRX]**

惑星SR388を再現した区域。

**セクター3 [PYR]**

高温地帯の生態系を研究する区域。

**セクター5 [ARC]**

低温地帯の生態系を研究する区域。

**オペレーションデッキ**

**居住デッキ**

**メインデッキ**

エレベーターや保管庫などがある区域。

**ドッキングベイ**

宇宙船の発着所。  
サムのスターシップはここにとめています。



**セクター2 [TRO]**

熱帯の生態系を研究する区域。

**セクター4 [AQA]**

水中の生態系を研究する区域。

**セクター6 [NOC]**

暗闇の生態系を研究する区域。

**中央動力炉**



サムスのスターシップ

## サムスの潜在能力

## サムスの潜在能力を覚醒する



[SAMUS ARAN]

サムスのパワードスーツは「X」によって蝕まれたため切り取られてしまい、サムスはほとんどの潜在能力を失ってしまいました。しかし「X」の天敵であるメトロイドのワクチンの影響により、新しく生まれ変わったサムスは、「X」に寄生されない唯一の存在になったのです。

## ◆データをダウンロードする

サムスの能力を覚醒するには2つの方法があります。まず1つは本部が準備したデータをダウンロードする方法です。



[データルーム]

データは準備が出来次第、送られてきます。タイミングはナビゲーションルームでコンピュータが指示してくれるので、それに従ってください。

## ◆コア-Xを吸収する

もう1つは、コア-Xという巨大な「X」を吸収するという方法です。コア-Xは1つ1つ違う能力を持っています。右の写真は数種類いるコア-Xの1つです。コア-Xに共通の特徴は、トゲのついた固い殻で覆われていて、非常に固いということです。能力を覚醒するには、その殻をミサイルなどで攻撃して破り、中身を吸収しなければなりません。手強いコア-Xもいるので、慎重に行動してください。



[CORE-X]



コア-Xをビームで攻撃するとXを放出します。エネルギーやミサイルが少なくなったらビームで攻撃しましょう。

## 特殊能力 (MISC.)

### モーフボール [MORPH BALL]

ボールのように丸くなり、せまい通路を  
通ることができます。

<△ボタン▽を2回>



### ハイジャンプ [HI-JUMP]

ジャンプ力がアップします。モーフボ  
ールのままジャンプすることもできます。



### スピードブースター [SPEED BOOSTER]

高速ダッシュできます。最高速で体当たりすると  
敵にダメージを与えることができます。

<△ボタンで行きたい方向を押したままにする>



### スペースジャンプ [SPACE JUMP]

回転ジャンプ中に再びジャンプできます。  
慣れると、連続ジャンプもできるようにな  
るでしょう。

<回転ジャンプ中にもう1度Aボタン>



### スクリューアタック [SCREW ATTACK]

回転ジャンプで体当たりすると、敵を倒  
すことができます。



グラビティスーツがないと、水中でスピードブースター、  
スペースジャンプ、スクリューアタックはできません。

## ボム

### ボム [BOMB]

モーフボール状態から爆弾をセットする  
ことができます。敵にダメージを与える  
以外にも、特定の床や壁を壊すことがで  
き、無制限に使用できます。

<モーフボール状態でBボタン>



### パワーボム [POWER BOMB]

ボムの強化版です。画面中の敵にダメ  
ージを与えることができます。数は限りが  
あります。

<モーフボール状態でRボタンを  
押しながらBボタン>



## ビーム

### ノーマル [NORMAL]

しよせ そろび  
初期装備のビームです。



### チャージ [CHARGE]

チャージショットができます。  
＜Bボタンを押し続けて  
パワーをためてから離す＞



### ワイド [WIDE]

ビームが3発同時に発射されるの  
で、命中する範囲が大きくなります。



### プラズマ [PLASMA]

複数の敵を貫くことができます。



### ウェイブ [WAVE]

波動状のビームで、障害物を貫通  
することができます。



## ミサイル

### ノーマル [NORMAL]

つうじょう  
通常のミサイルです。



### スーパー [SUPER]

きょうやく  
強力なミサイルです。



### アイス効果 [ICE]

てき いっさいじ かんどうけつ うごきと  
敵を一定時間凍結し、動きを止め  
ます。凍らせた敵には乗ることが  
できます。



### ディフュージョン効果 [DIFFUSION]

じやうたい ほっしや  
チャージした状態で発射すると、  
ばくふうでまわりの敵にもダメージを  
与えることができます。



＜Rボタンを押し続けて  
パワーをためてからBボタン＞

## スーツ



## フュージョンスーツ [FUSION]

初期状態のスーツです。



## バリアスーツ [VARIA]

敵からのダメージを軽減します。  
また、高温地帯や低温地帯の  
ダメージを無効化します。



## グラビティスーツ [GRAVITY]

敵からのダメージをさらに軽減します。  
また、水中のエリアなどでの行動が  
自由になります。浴岩のダメージも  
受けません。



## アイテム

宇宙ステーション内にはサムスのパワーアップを助けるアイテムがいくつか隠されています。

## 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ます。



## ミサイルタンク

サムスの持てるミサイルの数が増えます。



## パワーボムタンク

サムスの持てるパワーボムの数が増えます。



## とくしゅ 特殊ブロック

宇宙ステーション内には、能力を使用しなければ突破できない床や壁があります。隠された特殊ブロックは、ボムの爆発で姿を現します。

### フェイクブロック

少し壊れかけたブロックなどはボムやビームによって壊せますが、何の変哲もないブロックの奥に隠し通路がある場合があります。床や壁に、こまめにボムをセットしましょう。



### スルーブロック

上から乗ると壊れてしまうブロック。



### ミサイルブロック

ミサイルによって壊れるブロック。



### ダッシュブロック

スピードブスターの能力を覚醒したとき、ダッシュによって壊すことができるブロック。ダッシュには助走距離があるので、隣の部屋から走り出すことも必要です。



### ボムブロック

ボムによって壊れるブロック。



### パワーボムブロック

パワーボムによって壊れるブロック。



### スクリューアタックブロック

スクリューアタックによって壊れるブロック。



## ハッチ

宇宙ステーション内には状況に応じて閉鎖と開放ができるように、様々なハッチが設置されています。

ハッチを通過するには、セキュリティを解除し、ビームなどで開けます。



### グレーハッチ

セキュリティレベル0のハッチ。



### ブルーハッチ

セキュリティレベル1のハッチ。



### グリーンハッチ

セキュリティレベル2のハッチ。



### イエローハッチ

セキュリティレベル3のハッチ。



### レッドハッチ

セキュリティレベル4のハッチ。



### 特殊ハッチ

ある条件を満たすと、開くハッチ。

### ハッチ通過を阻む敵

ハッチ通過を邪魔する敵には、ミサイルで対処しましょう。



### シャッター

シャッターは、上のランプにビームなどを撃つと開きます。





# 「X」の擬態した敵

敵は全て「X」が宇宙ステーション内にある動植物や惑星生物のサンプルに擬態もしくは寄生したものです。ビームなどで攻撃すると正体を現します。

## ナード



SR388の原生生物。洞窟の中を飛び回るカエルの様な生物。



## マルカラ

SR388の原生生物。体をまるめて攻撃してきます。巧みにかわしてミサイルで攻撃しましょう。



## ゾンビのような研究員

どろどろしたクリーチャーのDNAを持つ「X」が、ステーションの研究員に擬態したものらしい。その姿はまるで、ゾンビのようです。



## 宇宙海賊 ゼーブス星人

かつてメトロイドの能力を利用しようとし、宇宙のならず者として恐れられたエイリアン。壁にはりつき攻撃してきます。



「X」は、他にも様々なものに擬態し、襲いかかっています。注意深く行動するように心掛けましょう。

ギャラリーでは、クリアできたモードのエンディングを見ることができます。

## ギャラリーを見る

一度ゲームを最後まで遊ぶと、タイトル画面に「Gallery」という項目が追加されます。

十字ボタンで「Gallery」を選びAボタンを押して

ください。複数のエンディング画面がある場合は十字ボタン◀▶かAボタンで切り換えます。タイトル画面にもどるには、Bボタンを押してください。



[タイトル画面]

「メトロイド」が、かの鳥人文明によって作り出された人工生命体であることは、今や周知の事実である。しかしその目的が、「X」を駆逐するためであったという説はあまり知られてはいない。

SR388の原生生物「X」は、その凄まじい繁殖力により、惑星の生態系を脅かす程の存在になった時期があったらしい。それを食い止めるために機能したのが「メトロイド」だったようだ。

天敵である「メトロイド」が、サムスの手により絶滅させられてしまったため、SR388では再び「X」が猛威を振るい始めた。そのサムスは「X」に寄生され、危うく命を落としかけた。

そして「メトロイドワクチン」によってその命を救われ、「メトロイド」のDNAを受け継ぐこととなったサムスは、「X」に対抗しうる唯一の存在となったのだ。

鳥人文明について残された文献に、興味深い記述が記されている。「メトロイド」という名前には、鳥人族の言葉で「最強なる戦士」という意味があるらしい。そのメトロイドの遺伝子を継承し、生まれ変わったサムス・アラン。「メトロイド=最強なる戦士」の名はサムスにこそ、ふさわしい称号だと言えよう。

# STAFF CREDITS

PRODUCER  
**Izushi Takehiro**

CHIEF DIRECTOR  
**Sakamoto Yoshio**

SYSTEM DIRECTOR  
**Hosokawa Takehiko**

SCENARIO & STORY  
**Sakamoto Yoshio**

GAME DESIGN  
**Yamane Tomoyoshi**  
**Hosokawa Takehiko**

COURSE DESIGN  
**Ueda Masani**  
**Nakada Ryuichi**

VISUAL DIRECTOR  
**Yamane Tomoyoshi**

SAMUS DESIGN  
**Sano Shinya**

SAMUS ORIGINAL DESIGN  
**Kiyotake Hiroji**

ENEMY CHARACTER DESIGN  
**Yamane Tomoyoshi**  
**Hirano Isao**  
**Sano Shinya**  
**Matsushita Tadashi**

BACKGROUND GRAPHIC DESIGN  
**Morisawa Takayasu**  
**Miyamoto Fumiko**

GRAPHIC DESIGN  
**Momose Hiroshi**  
**Sakiyama Chiharu**

PROGRAM DIRECTOR  
**Yamano Katsuya**

SAMUS PROGRAMMING  
**Katsuki Yoshinori**

ENEMY CHARACTER PROGRAMMING  
**Yamano Katsuya**

SYSTEM PROGRAMMING  
**Ozaki Nobuhiro**

CINEMA SCENE PROGRAMMING  
**Nakae Eisaku**

TOOL PROGRAMMING  
**Harada Takahiro**  
**Fukui Kota**  
**Katsuki Yoshinori**  
**Ozaki Nobuhiro**  
**Momose Hiroshi**

SOUND DIRECTOR  
**Yamamoto Kenji**

MUSIC COMPOSITION  
**Hamano Minako**  
**Fujiwara Akira**

SOUND EFFECTS & PROGRAMMING  
**Fujii Takaya**

PACKAGE DESIGN  
**Nakamichi Sachiko**

MANUAL DESIGN  
**Nakamichi Sachiko**  
**Itani Kiyomi**  
**Takahashi Yasuko**

COORDINATION  
**Harada Takahiro**

DEBUG  
**SUPER MARIO CLUB**

SPECIAL THANKS  
**Matsumura Satoshi**  
**Yamazaki Sakae**  
**Furuta Takeshi**

EXECUTIVE PRODUCER  
**Iwata Satoru**

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。  
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム  
カートリッジ



綿棒または  
クリーニングスティック

矢印方向に5~10回  
動かしてください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておく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する、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の質はご容赦ください。

PAT. PEND. 禁無断転載

警告

任天堂の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。ご不明な点は裏面の任天堂「お客様相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy Nintendo 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).



©2002,2003 Nintendo

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario,  
Music and Program, reserved by NINTENDO.

METROID・メトロイドは任天堂の登録商標です。  
日本商標登録 第2074190号 第4358068号

**GAME BOY ADVANCE**・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。  
日本商標登録 第4470747号 実用新案登録 第1990850号