

Nintendo®

METROID PRIME2 DARK ECHOES
INSTRUCTION BOOKLET
050526JPN



METROID® PRIME 2 DARK ECHOES

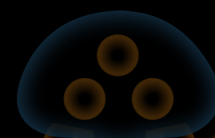
- 1~4人用
- シューティングアドベンチャー

メトロイドプライム2 ダークエコーズ

メモリーカード
使用ブロック数

3

とりあつかい せつ めい しょ
取扱説明書



ごあいさつ

このたびは任天堂「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2 ダークエコーズ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に、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」はソフト(ニンテンドーゲームキューブディスク)と共に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

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 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。また、ゲームをするときは適度に休憩をしてください。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。
- 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・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・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。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を痛めることがあります。

コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の一部にコントローラを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。指・手・腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対にゲームをしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
- コントローラの振動機能を利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。
- 振動機能対応のゲームソフトには振動ON/OFF機能が付いています。振動を不快に感じたときは、振動をOFFにしてください。

※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/OFFに関してはこの取扱説明書のP31をご覧ください。

機器の取り扱いについて…

注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体(以下、本体と記す)内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- **ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。**
- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体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(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。



ディスクを取り出すときは、中央のオープンボタンを押してください。

使用上のお願い

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外周方向へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは **日本国内専用** の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。



コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドーゲームキューブコントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。

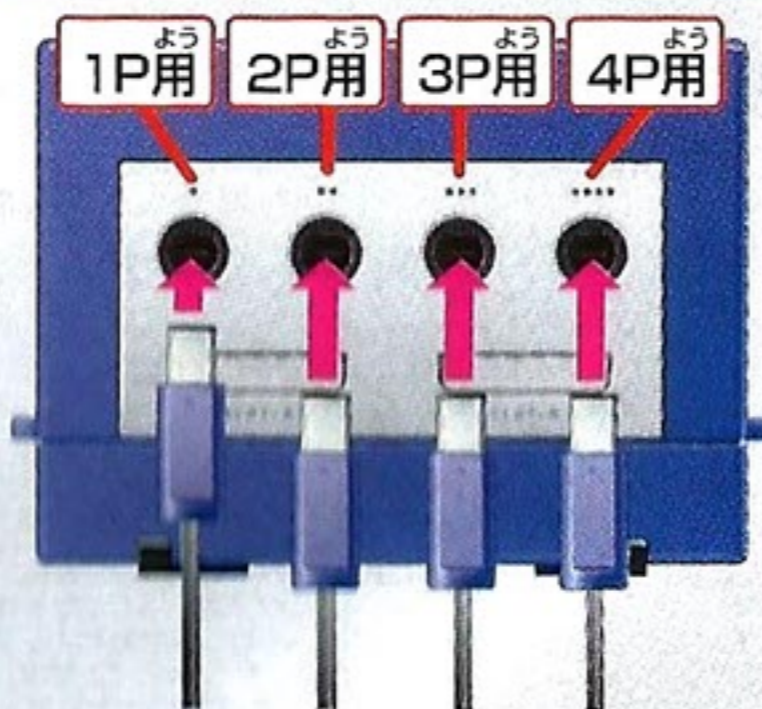


本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正(再設定)するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

コントローラポートへの接続

このゲームは1人から4人までプレイできます。1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。また、2人以上で遊ぶ場合は、ポート2~4に人数分のコントローラを接続してください。そのとき、ポート1~4は、それぞれ1P、2P、3P、4Pを操作することができます。



メモリーカードとバックアップ機能について

ソフトのバックアップ(途中経過や成績などのセーブ)を行うには、別売の「ニンテンドーゲームキューブメモリーカード」が必要です。バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。



CONTENTS

A WAR OF TWO WORLDS	アームキャノン	22
〜光と闇の相克〜	バイザーシステム	26
操作方法	モーフボール	28
ゲームの始め方	ポーズメニュー	30
画面の見方	ワールド紹介	32
ワールドを探索する	マルチプレイ	34
装備と基本アクション	スタッフクレジット	38

A WAR OF TWO WORLDS

ひかり やみ そうごく
～光と闇の相克～

とほ ちかし
遠い昔、ルミナスという種族が、
ほうろう は わくせい
放浪の果てに惑星エーテルに定
じゅう
住した。しばらくは繁栄の時代が
つづ
続いたが、やがて惑星のエネル
ギーが枯渇しつつあることが判
めい
明する。この危機を乗り切るため、
ルミナスはエネルギー制御装置
を3つの大地に建造し、聖なる
たいせいどう
大聖堂とリンクさせた。かくして
危機は去り、ルミナスはふたたび
へいわ はんえい
平和と繁栄を迎えたのである。



ルミナス族

しかし、平和は長く続かなかった。惑星エーテルへ隕石が衝突したのである。爆発と隕石のエネルギーは次元のゆがみを生み、異なる次元にもう1つの惑星を作り出した。それは光のエーテル(ライトエーテル)に対して、闇のエーテル(ダークエーテル)とも言うべき相似形の世界であり、そこから凶暴で無慈悲な闇の種族「イング」が攻め入ってきたのだ。



イング族

イングはライトエーテルの生き物に憑依することで、光の世界で戦うことができた。一方のルミナスは瘴気渦巻く闇の世界にとどまり戦うことはできない。彼らはしだいに追いつめられていく。

2つの世界(ライトエーテルとダークエーテル)は同じ惑星のエネルギーを分け合う関係にあり、すべてのエネルギーをライトエーテルに集めれば、ダークエーテルは消滅する。そのことに気付いたルミナスは、すべてのエネルギーをダークエーテルから奪う計画を立て、反撃に出る。しかし計画は失敗し、さらに開発した転送モジュールまでもイングに奪われてしまう。

モジュールを手にしたイングによって、大聖堂以外のルミナス神殿からは惑星エネルギーが奪い去られ、いまやルミナスとライトエーテルの生命は風前の灯となった。

そんな時、スペースパイレーツを追っていた銀河連邦ブラボー中隊が惑星エーテルで消息を絶つという事件が発生する。銀河連邦は捜索のため、サムス・アランを惑星エーテルに派遣する……。



サムス・アラン

銀河でも指折りの腕利きバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)。惑星ゼーベスやターロンIVの戦いに続き、新たな事件に巻き込まれる。

操作方法

コントローラの使い方を説明します。各アクションについてはP18~29をご覧ください。



LTリガーボタン(押し続ける)

ロックオン (P20)
(スキャンバイザー時) スキャン (P27)

コントロールスティック

移動 (P19)

START/PAUSEボタン

データネットワークを見る (P30~31)

十字ボタン

バイザー切り替え (P26~27)

Cスティック

ビーム切り替え (P22~23)

R Rトリガーボタン(押し続ける)

(+で)フリーロック (P20)
スパイダーボール (P29)

Z Zボタン

マップを見る (P16)

Y Yボタン

ミサイル攻撃 (P24)
パワーボム (P29)

X Xボタン

モーフボールへの切り替え (P22~23)

A Aボタン

ビーム攻撃 (P22~23)
(押し続けて)チャージ (P23)

ボム (P29)

B Bボタン

ジャンプ (P19)
(ジャンプ中)スペースジャンプ (P21)

ブーストボール (P28)

特殊なアクション

ロックオン移動/ 正面を向いて移動	(ロックオン状態で) 左右	ページ P20
サイドステップ	(ロックオン状態で) 左右+B	
チャージコンボ	(チャージ状態で) Yを押す	ページ P24
スクリューアタック	(スペースジャンプ後) Bを押す	
グラビティブースト	(水中でスペースジャンプ後) Bを押し続ける	ページ P21
グラップルビーム	(グラップルポイントで) を押し続ける	

メニュー画面/データネットワークの操作

メニューを選ぶ	
決定/変更	A
キャンセル/1つ戻る	B
データネットワーク画面を閉じる	START/PAUSEボタン



※黄色い文字はモーフボール時の操作です。
※サムスの状態により、使用できるアクションが変わることもあります。(P14)

ゲームの始め方

ディスクとメモリーカードをセットし、ディスクカバーを閉じて電源をONにしてください。

タイトル画面とメインメニュー

METROID PRIME 2

タイトル画面でSTART/PAUSEボタンかAを押すと、メインメニューが表示されます。

メモリーカードが差し込まれていれば、メインメニューの表示前に、自動でこのゲーム用のファイルが作成されます。



シングルプレイ

ゲームのメインとなる、1人プレイ専用のモードです。主人公サムスを操作して、惑星エーテルの謎を解き明かしましょう。

マルチプレイ

ページ P34~37

2~4人でプレイできる対戦モードです。いずれかのコントローラポートにコントローラを2つ以上差し込んでいれば選べます。

オプション

ページ P31

ゲームのさまざまな設定を行うことができます。なお、オプション設定はプレイデータごとに設定でき、マルチプレイ時の設定もできます。

シングルプレイの開始

METROID PRIME 2

メインメニューで「シングルプレイ」を選ぶと、3つのデータが表示されます。



初めてプレイする

NEW 1~3のいずれかのデータを選びAを押すと、ゲームがスタートします。

続きからプレイする

続きから始めたいデータ(サムス1~3)を選びAを押すと、前回セーブした場所からプレイできます。

※セーブについてはP17「セーブステーション」をご覧ください。

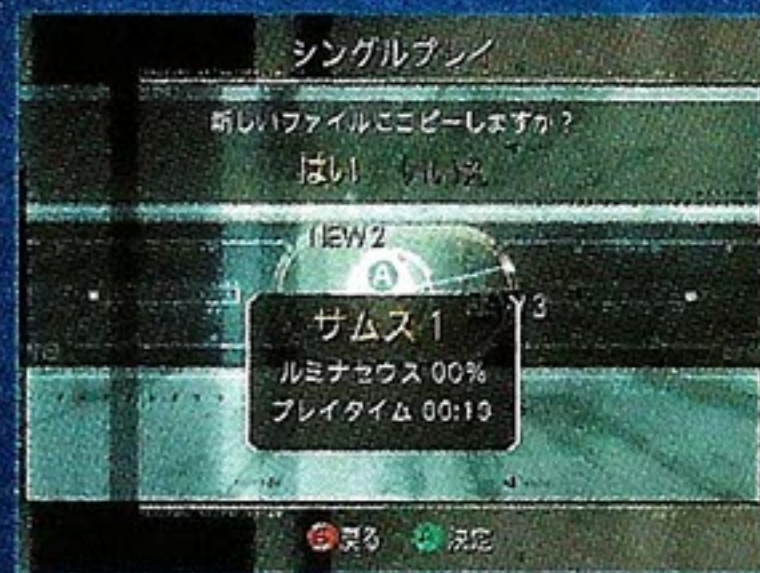


セーブした場所と入手率

プレイ時間

データの消去とコピー

セーブデータを消したいときは、Zを押してから、消したいデータを選んでください。また、セーブデータをコピーしたいときは、Xを押してから、コピーするデータを選びます。



※一度消したデータは元に戻らないのでご注意ください。

画面の見方

ゲームは主人公サムの視点で進みます。さまざまな情報の見方をおぼえましょう。

基本画面 (コンバットバイザー使用中)

METROID PRIME 2

START/PAUSEボタンを押すとポーズメニュー (P30~31) を開き、

Zでマップ画面 (P16) を開きます。

※装備やサムの状態により、画面の表示が変わることがあります。

レーダー

周囲の敵がオレンジ色の点で表示されます。

残りエネルギー

サムのライフです。くわしくは (P13) をご覧ください。

警告ゲージ

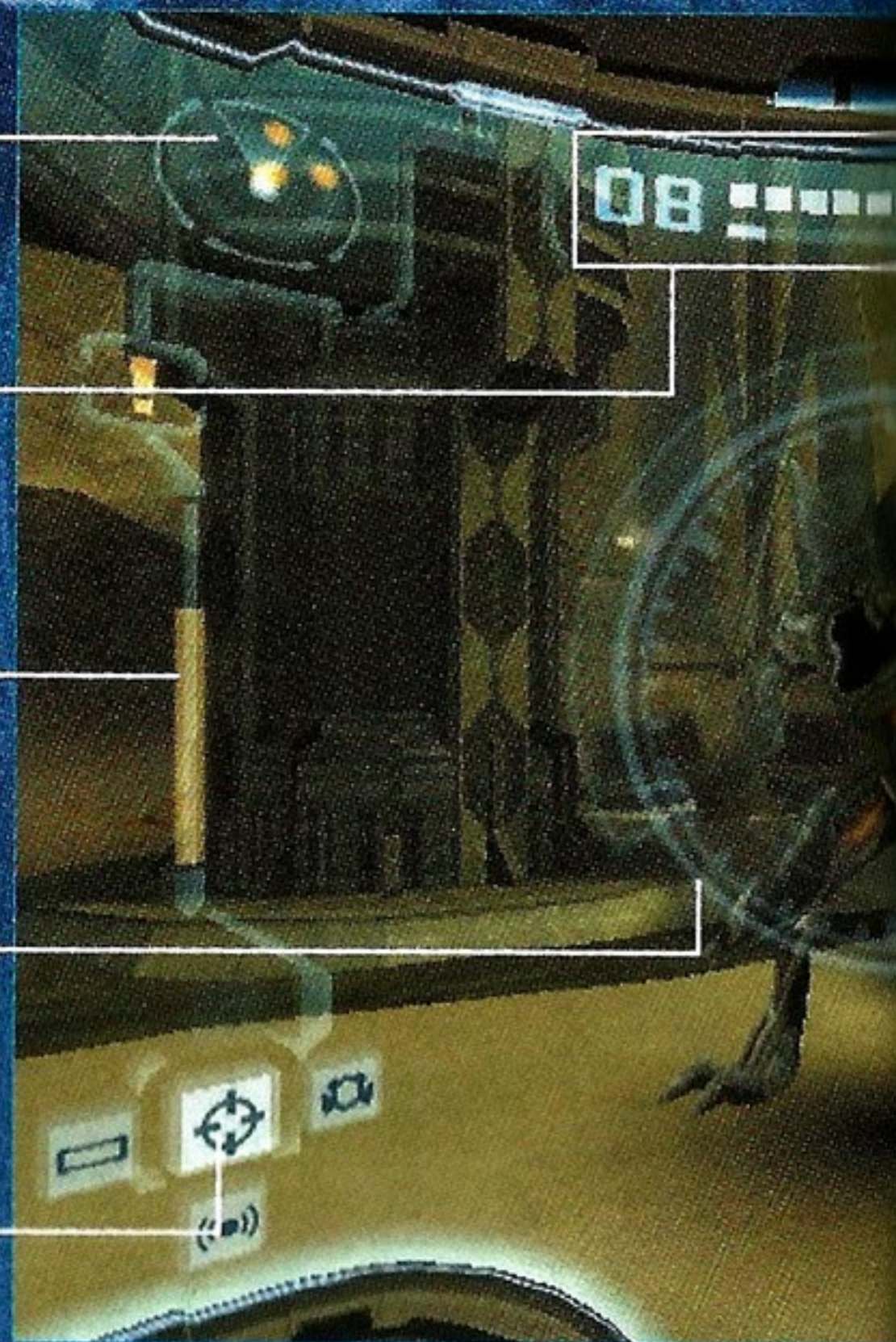
高温や毒物などの環境による危険が迫るとゲージが伸びます。

ターゲットスコープ

でロックオンすると、敵をスコープの中央にとらえます。

バイザーシステム

中央のアイコンが使用中のバイザー (P26~27) です。でバイザーの切り替えができます。



残りエネルギーの見方

エネルギーはサムのライフを表します。すべてのエネルギータンクが空のとき、エネルギーゲージが0になるとゲームオーバーです。

エネルギーゲージ

ダメージで減り、0になるとエネルギータンクが1つ空になります。

08

エネルギータンク

「エネルギータンク」 (P25) を入手すると増えます。



マップ

周囲の3Dマップが表示されます。

ミサイル保有数

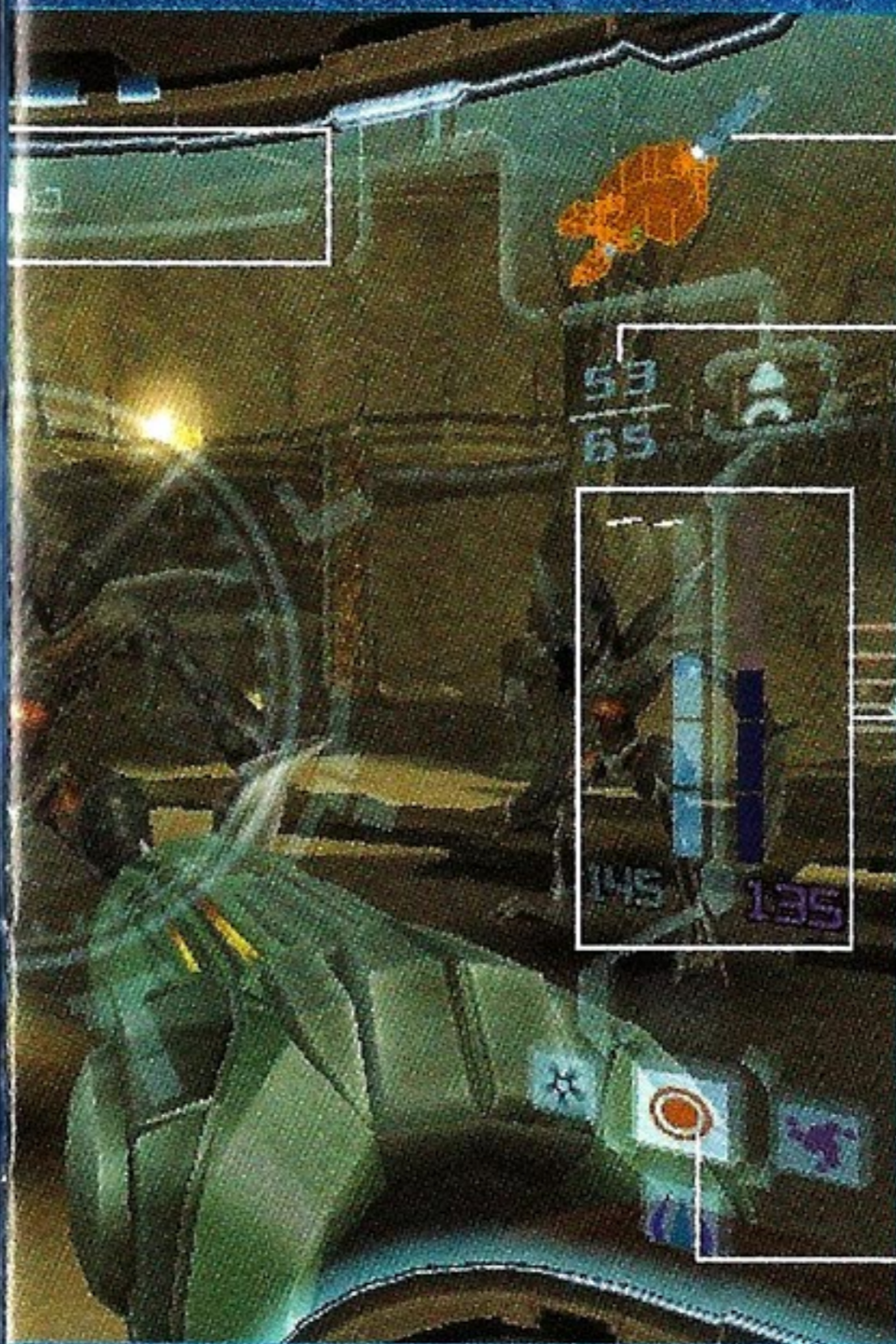
ミサイル (P24) の現在数 / 最大数です。「ミサイルタンク」 (P25) を入手すると最大数が増えます。

ビームアモゲージ

左がライトビーム、右がダークビームのビームアモゲージです。ビームを発射するとビームアモが消費されます。 (P22~23) ビームアモにはダークアモとライトアモの2種類があります。

アームキャノン

中央のアイコンが使用しているビーム (P22~23) です。でビームの切り替えができます。



ワールドを探索する

ゲームの舞台となる惑星エーテルを探索するための、さまざまな知識を紹介します。

ゲームの進め方

METROID PRIME 2

主人公サムス进行操作して、敵と戦ったり謎を解いたりしながら惑星エーテルの探索を進めてください。敵の攻撃などでダメージを受け、残りのエネルギーが0になるとゲームオーバーです。



装備を手に入れよう

ゲーム開始時のサムスでは、惑星の全てのエリアに行くことはできません。装備品を集めて新たなアクションを身に付け、探索の輪を広げて行きましょう。



ゲームオーバー

ゲームオーバーになると右の画面が表示され、「はい」を選ぶと、最後にセーブした場所からゲームを再開することができます。「いいえ」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

セーブした地点からゲームを続けますか？

はい いいえ

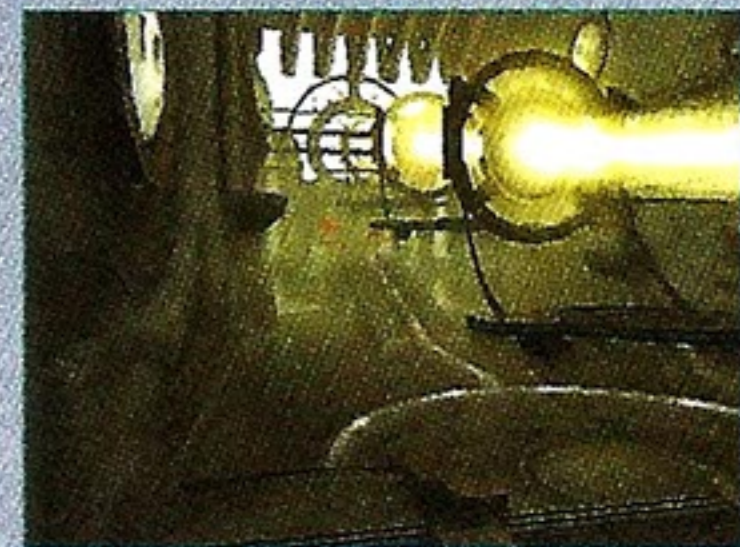
2つのワールド

METROID PRIME 2

惑星エーテルはライトエーテルとダークエーテルという2つのワールドに分かれています。2つの世界を旅して、すべての謎を解き明かしてください。

光の世界 ライトエーテル

ルミナス族が生存するライトエーテルは、今やダークエーテルの出現により荒れ果てています。サムスがこの地に降り立ったときから物語はスタートします。



2つのワールドをつなぐ次元の裂け目が「ポータル」です。ダークポータルやライトポータルを見つけて起動すると、サムスは2つの世界を行き来できます。

闇の世界 ダークエーテル

ダークエーテルはライトエーテルと対になる世界で、その地形はライトエーテルと似ています。ただし大気は猛毒であり、セーブゾーン（P16）にいないければ、その場にいるだけでダメージを受けてしまいます。



基本画面 (P12~13) で Z を押すと、地域 (エリア) の3Dマップを見ることができます。なお、各エリアにあるマップステーションでエリアマップをダウンロードすると、エリア全体のマップを見ることができるようになります。



表示中のワールド

X でライトエーテルとダークエーテルのマップを切り替えます。

設備記号の見方

Y を押すと表示されます。

ゲート記号の見方

Y を押すと表示され、各ゲートの種類と、対応した武器を確認できます。

ワールドマップへの切り替え

マップ画面で A を押すと、ワールドマップに切り替わります。見たいエリアを選んで A を押すと、そのエリアのマップを確認できます。

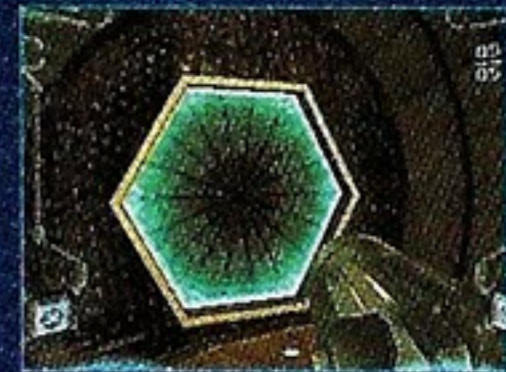


セーブゾーンを起動しよう

ダークエーテルのエリア中に存在する「ライトクリスタル」や「ライトパフ」を起動させると、その周囲にセーブゾーンが発生します。セーブゾーンではダメージを受けず、そこにいる間はエネルギーが回復するので、うまく活用してください。



探索中に現れるさまざまなゲートは、対応する武器 (例:ブルーゲートならビーム) で撃つとロックが解除されます。



セーブステーション

セーブステーションではゲームの進行状況をセーブできます。上に乗ると確認のメッセージが表示されるので、「はい」を選んでください。また、セーブステーションではエネルギーが回復します。



スターシップでのセーブ

スターシップでもセーブステーションと同様にセーブできます。また、エネルギー、ミサイル、ビームアモ、パワーボムが回復します。



このゲームをセーブする場合、空き容量が3ブロック以上あるメモリーカードをメモリーカードスロットAに差し込んでおく必要があります。

※メモリーカードの中のセーブファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をごらんください。

※セーブの途中でメモリーカードを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。本体やメモリーカードの故障の原因となります。



装備と基本アクション

身にまとったパワードスーツの装備により、サムスはさまざまなアクションが行えます。

パワードスーツと装備

METROID PRIME 2

サムスが装着するパワードスーツは、探索を進めると機能が追加され、新たなアクションが可能になります。また、パワードスーツ自体も強化され、さらに多くの場所を探索できるようになります。

バリアスーツ

基本となるパワードスーツです。

バイザーシステム

外部の情報を入力するインターフェイスです。

アームキャノン

4種類のビームとミサイルを内蔵しています。

パワーアップ

モーフボール

スーツが自力走行可能な球体に変形した状態。さまざまな機能を追加できます。


ダークスーツ

ダークエーテルの大気から受けるダメージを軽減します。

移動とジャンプ

METROID PRIME 2


移動:  / ジャンプ: **B**

サムスは  上下で前後に移動し、左右で向きを変えます。また、**B** でジャンプできます。

バイザーシステム

METROID PRIME 2

バイザーの切り替え: 

 で4種類のバイザーを切り替えると、サムスの見る情報が変わります。 P26~27



アームキャノン

METROID PRIME 2

ビーム: **A** / ミサイル: **Y**

A を押しとさまざまなビームを発射でき、**Y** を押しとミサイルを発射します。 P22~24



モーフボール

METROID PRIME 2


モーフボールへの切り替え: **X**



X を押しとボール状に変形し、狭い通路などを通ることができます。もう一度 **X** を押しと、元に戻ります。 P28~29



フリーロック

METROID PRIME 2

 を押し続ける



 を押し続けている間フリーロックモードになり、 で周囲を見回すことができます。高い場所を狙うときなどに活用しましょう。



ロックオン

METROID PRIME 2

 を押し続ける

 を押ししている間、近くの目標（敵や破壊すべき装置など）をロックオンします。 を放すとロックオンは解除されます。敵をロックオンしてビームやミサイルを撃つと、弾は敵を目掛けて飛んで行きます。



ロックオン移動 / 正面を向いて移動

 を押しながら 

 を押しながら  でロックオンした相手の周囲を移動できます。また、目標をロックオンしていない（ターゲットスコープが出ていない）状態では、 を押しながら  左右で真横に平行移動できます。

サイドステップ

 を押しながら  左右 + **B**

ロックオン移動と同時に **B** を軽く押す（タップする）と、サイドステップできます。相手の攻撃をかわすときなどに利用しましょう。

※  上下 + **B** を押した場合はジャンプします。

スペースジャンプ

METROID PRIME 2

ジャンプ中 **B**

ジャンプ中に **B** を押すと、サムスは空中でふたたびジャンプできます。

スクリーアタック

METROID PRIME 2

スペースジャンプ後 **B** を続けて押す

回転しながらジャンプする能力です。**B** を続けて押すと、連続でジャンプでき（最大6回）、敵に当たるとダメージを与えます。また、一部の壁を跳ね返りながら登ることができます。



グラビティブースト

METROID PRIME 2



水中でスペースジャンプ後 **B** を押し続ける

グラビティブーストは水中で使用可能な装備です。発動すると一定時間の間、水中を上昇し続けることができます。

グラップリングビーム

METROID PRIME 2

グラッブルアイコンの表示中  を押し続ける

ロープ状のビームを発射し、 を押ししている間、グラッブルポイントにぶら下がります。 で方向を変えることができます。また、ぶら下がりながらビームやミサイルで攻撃することもできます。



グラッブルポイント

アームキャノン

サムスの右腕に装備されたアームキャノンは、さまざまなビームとミサイルを発射できます。

ビームシステム

METROID PRIME 2

ビーム発射: **A** / ビーム切り替え: **C**

Aを押すとビームを発射します。また、**C**でビームの種類を切り替えることができます。使用しているビームは、画面右下のビームアイコンで確認してください。



パワービーム



ゲームスタート時から使用できるビームで、威力は弱いですが高い連射性能を持ちます。また、ビームアモを消費しません。



ダークビーム



ライトエーテルの敵に高い効果を持つビームで、弾速は遅いですが、命中した敵を麻痺させることもあります。発射するとダークアモを消費します。



ライトビーム



ダークエーテルの敵に高い効果を持つビームで、射程は短いですが命中した敵を発火させることもあります。発射するとライトアモを消費します。



アナイアレイタービーム



ライトアモとダークアモの両方を使用する強力なビームで、全ての敵に対して等しく有効です。敵を追いかけて命中するホーミング機能を持ちます。



チャージビーム

Aを押し続けてから放す

Aを押し続けるとチャージ状態になり、放すと強力なチャージビームを発射します。また、チャージ状態ではチャージコンボ **P24** を使うこともできます。



※パワービーム以外でチャージビームを発射すると、アモを5発消費します。(アナイアレイタービームの場合はライトアモとダークアモを各5発)
※ビームアモゲージが0のときでも、チャージすればノーマル弾の発射が可能です。

チャージとアイテム

チャージ状態中は、近くの回復アイテムや補給アイテム **P25** をサムスに引き寄せることができます。この効果を生かし、取りにくいアイテムを効率良く入手しながら戦いましょう。

ミサイルシステム

METROID PRIME 2

ミサイルの発射: **Y**

Yでミサイルを発射します。敵をロックオンした状態で発射すると、相手をホーミングします。発射するとミサイルが減ります。

シーカーミサイル

Yを押し続けて放す

最大5つの目標へ、ミサイルを同時に発射します。**Y**を押し続けるとシーカー用ターゲットスコープが表示されるので、フリーロック **P20** などで目標を選んでください。**Y**を放すと発射です。



シーカー用ターゲットスコープ

チャージコンボ

METROID PRIME 2

チャージ状態 (**A**を押し続ける) で **Y**

ミサイルとビームを組み合わせた、破壊力の高い攻撃です。4つのビームそれぞれに対応したチャージコンボが存在し、対応した装備を入手すると使用できるようになります。



スーパーミサイル	パワービーム+ Y 。ミサイル5発を消費。
ダークバースト	ダークビーム+ Y 。ミサイル5発とダークアモ30発を消費。
サンバースト	ライトビーム+ Y 。ミサイル5発とライトアモ30発を消費。
ソニックブーム	アナライザービーム+ Y 。 ミサイル5発とダークアモ30発、ライトアモ30発を消費。

アイテム

METROID PRIME 2

アイテムは敵を倒すと出現することがあります。また、ワールドに隠されているアイテムを見つけることでも入手可能です。

エネルギーボール

エネルギーが回復します。



ミサイル

ミサイルが回復します。



ビームアモ

ダークアモまたはライトアモが回復します。



パワーボム

パワーボムが回復します。



エネルギータンク

エネルギータンクの容量が1つ増えます。



ミサイルタンク

ミサイルの最大数が5つ増えます。



ビームアモタンク

ライトアモとダークアモの上限が50ずつ増えます。



パワーボムタンク

パワーボムの最大数が1つ増えます。



ダークビームとライトビーム

ダークビームで敵を倒すとライトアモが出現します。また、ライトビームで敵を倒すとダークアモが出現します。この性質を活かして、うまくビームアモを補充してください。




バイザーシステム

機能の異なる4つのバイザーを使いこなして、惑星エーテルの謎を解き明かしましょう。

バイザーを切り替える

METROID PRIME 2

基本画面 (P12~13) で  を押し、押した方向に応じて使用するバイザーを変更できます。状況によって使い分けましょう。

コンバットバイザー

METROID PRIME 2



もっとも基本的なバイザーで、主に戦闘時に使用します。くわしい見方については (P12~13) をご覧ください。

スキャンバイザー

METROID PRIME 2



生物やコンピュータ端末などから情報を読み取り、データを収集するバイザーです。なお、スキャンバイザー使用中は、ロックオン操作とビームやミサイルによる攻撃ができません。




照準ウィンドウ

このウィンドウ内にとらえた生物やさまざまな物質をスキャンできます。

スキャン対象物

重要な対象物は赤、その他の対象物は青く表示されます。また、緑はスキャン済みの対象物です。

スキャン(調査)を行う

新しいものを発見したら、 を押し続けてスキャンしましょう。特に重要な情報はログブック (P30) に記録されます。また、スキャンにより、さまざまな装置を起動させることもできます。



その他のバイザー

METROID PRIME 2

ゲームが進むと、サムスは新たに2種類のバイザーを使えるようになります。なお、これらのバイザーを使っている場合、画面の見方と操作はコンバットバイザーと同じです。

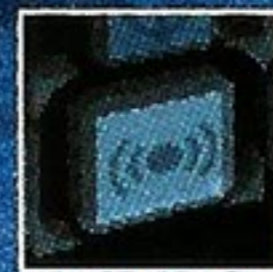
ダークバイザー



次元の狭間に存在する、目に見えない物体や生物を見ることができるバイザーです。また、生物などの対象物は赤く表示されます。



エコーバイザー



音波を視覚化することができるバイザーで、その特性を生かし、通常では見えない物体や生物の位置を知ることができます。





モーフボール

へんけい せま つうろ
変形してモーフボールになると、狭い通路を
とお ころそく い どう
通ったり、高速で移動できるようになります。

モーフボール時の画面

METROID PRIME 2

基本画面 (P12~13) で **X** を押すとモーフボールに変形し、視点がサムスの後方に切り替わります。もう一度 **X** で元に戻ります。

のこり エネルギー



セット可能なボム数

ボムは最大3個まで連続でセットできます。

パワーボム保有数

現在数/最大数で、「パワーボムタンク」(P25) を入手すると最大数が増えます。

けいこく 警告ゲージ

ブーストボール

METROID PRIME 2

B を押し続けて放す

高速でダッシュ移動ができます。**B** を長く押すほど、ブーストボールで移動できる時間が長くなります。



ボム

METROID PRIME 2

A

ばくだん ばくはつ てき あた
爆弾をセットし、爆発で敵にダメージを与えます。また、床や壁を破壊することもできます。



ボムジャンプ

ボムをセットし、モーフボール状態でその上に乗ると、爆風でジャンプできます。段差を登るときなどに利用しましょう。

パワーボム

METROID PRIME 2

Y

しゅうい てき あた きょうりょく
周囲の敵すべてにダメージを与える、強力なボム。使用するとパワーボムが減ります。



スパイダーボール

METROID PRIME 2

R を押し続ける

じりょく ある ボールトラックの近くで **R** を押すと、トラックに張りつくことができます。スパイダーボール中は **○** で移動できます。



ポーズメニュー

スタート ポーズ お
START/PAUSEボタンを押すと、データ
ネットワーク画面が表示されます。

データネットワーク画面

METROID PRIME 2

各メニューを選ぶと、画面右に情報のカテゴリーが表示されます。



ステータス

サムスが使用できる装備や特殊能力の情報を見ることができます。

ログブック

スキャンバイザー (P26) でスキャンした情報を見ることができます。

記録	ルミナス族の文書や、銀河連邦兵士やスペースパイレーツが残したメッセージを確認できます。
バイオロジ	サムスが出会った生物などのデータです。相手の弱点なども確認することができます。
リサーチ	さまざまなメカニズムや、ワールドに関する情報です。

オプション

画面やサウンド、操作方法などの設定ができます。なお、ここで「ゲーム終了」を選ぶと、ゲームを終了しタイトル画面に戻ります。各オプションの設定後、セーブをせずにゲームを終了すると、設定した内容は無効になりますのでご注意ください。



サウンド (音の設定)

SEボリューム	効果音の音量を0~100で設定します。
BGMボリューム	BGMの音量を0~100で設定します。
サウンドモード	音響をステレオ/モノラル/サラウンドに切り替えます。

コントローラ (コントローラに関する設定)

振動機能	振動機能のON/OFFを設定します。
リバース	フリーロック (P20) 時の、上下によるカメラの上下移動操作を逆にすることができます。

ディスプレイ (ゲーム画面全体の設定)

タテ位置	ゲーム画面の上下の位置を0~100で設定します。
ヨコ位置	ゲーム画面の左右の位置を0~100で設定します。
明るさ	画面の明るさを0~100で設定します。
画面サイズ	画面のサイズを0~100で設定します。

バイザー (画面の表示設定)

フレームの揺れ	バイザーフレームの揺れのON/OFFを切り替えます。
ヘルメット表示	ヘルメット表示の濃さを0~100で設定します。
フレーム表示	バイザーフレーム部分の明るさを0~100で設定します。
ヒントシステム	ヒント表示のON/OFFを切り替えます。

※各項目の「デフォルト」を選ぶと、項目の設定が初期設定に戻ります。

ワールド紹介



惑星エーテル

METROID PRIME 2

かつてルミナス族が平和な世界を築いていた惑星エーテルは、今や隕石の衝突とダークエーテルの出現により荒れ果てている。イング族によりダークエーテル側に奪われたエネルギーを取り戻せなければ、もはやこの世界は滅亡のときを待つしかないのだ。



審判の門ルミナセウス

サムスのスターシップ着陸地点。惑星エーテルの中心に位置し、中央にはルミナス大聖堂がそびえる。消息を絶った銀河連邦ブラボー中隊からの連絡は、この地から発信されたようだ。



砂と荒廃の地アーゴン

荒廃したアーゴンの地にはルミナス族の技術を用いた施設が点在する。また、エーテルで活動するスペースパイレーツの拠点もあるようだ。



水底に眠る神殿トーバス

雨が止むことなく降り続く沼地。その水底には、隕石の衝突により破壊され沈んだトーバスの神殿が存在する。



聖なる浮遊要塞ホレイト

ルミナス族が、その科学を集めて作り上げた完全機械化要塞。内部にはさまざまな兵器が設置され、侵入者を自動的に排除するようプログラムされている。



マルチプレイ

最大4人で対戦ができます。人数分のコントローラをコントローラポートに接続しましょう。

マルチプレイの開始

METROID PRIME 2

メインメニューで「マルチプレイ」を選ぶと右の画面が表示されます。Aでエントリーしてください。また、でオプションを設定できます。全員がエントリーしたら、START/PAUSEボタンを押してください。



ゲームモード決定

「デスマッチ」と「コインモード」の2つから選んでください。決定後に、またはで対戦中のBGMやルールを変えることもできます。

※BGMの変更は一定の条件をクリアすると可能になります。



ステージ決定

対戦するステージを選んでAを押してください。選択後、START/PAUSEボタンかAを押すと対戦スタートです。



マルチプレイのゲーム画面

METROID PRIME 2

マルチプレイでは画面が分割され、シングルプレイとは表示が一部異なります。画面の分割は右のとおりです。

※2人プレイでは画面が上下に分割して表示されます。



レーダー

1Pがオレンジ、2Pが白、3Pが緑、4Pが青です。

ウェポン表示

上からミサイル、ライトアモ、ダークアモが、現在数とともに表示されます。



エネルギーゲージ

ダメージで減り、0になるとミスになります。

現在の得点

残り時間

中断メニューを開く

START/PAUSEボタンを押すとゲームがポーズされ、中断メニューが表示されます。メニューを開いたプレイヤーは、対戦を中止したり、BGMを変えることができます。START/PAUSEボタンかBでゲームを再開します。



マルチプレイのルール

METROID PRIME 2

モードの勝利条件をめざして、ほかのプレイヤーと戦いましょう。ダメージを受けてエネルギーゲージが0になったり、ステージの外に落ちるとミスになり、数秒後に別の場所に復活します。

また、各プレイヤーは以下の装備を持って対戦をスタートします。各装備については [P18~29](#) をご覧ください。

通常時	パワービーム、グラップリングビーム、スペースジャンプ コンバットバイザー、ダークバイザー
モーフボール時	ボム、ブーストボール、スパイダーボール

デスマッチ

ほかのプレイヤーを何人倒せるかを競うモードです。誰かが目標撃破数を達成するか、残り時間が0になった時点でゲームが終了し、順位が判定されます。



コインモード

ほかのプレイヤーにダメージを与えるおと落とす「コイン」を拾い、その数を競うモードです。ミスするとコインが減ります。誰かが目標獲得数を達成するか、残り時間が0になった時点でゲームが終了し、順位が判定されます。



コインの種類	ポイント数	赤	10ポイント
白	1ポイント	みどり	50ポイント
青	5ポイント	金	100ポイント



アイテム

METROID PRIME 2

ステージ中にあるアイテムを探し出し、ゲームを有利に進めましょう。

エネルギーボール

紫のボールはエネルギーを10、赤いボールはエネルギーを30回復できます。



ミサイル

1つ取るたびにミサイルが5発撃てるようになります。また、一定時間ミサイルよりも強力な攻撃ができる、スーパーミサイルもあります。



ランダムイザー

中に入ると、さまざまな効果を一時的に獲得できます。

例:透過モード、無敵モード、ハッカーモード(スキャンした相手にウィルスを植えつけ、エネルギーを消耗させる)、デスポール(触れるだけで相手に大ダメージを与えるモーフボール)



アイテムボックス

ダークビーム、ライトビーム、アナライザービーム、パワーボムなどの装備が入っています。ボックスを破壊して、中のアイテムを手に入れましょう。



対戦のテクニック

相手にロックオンされたら、モーフボールに変化して、ブーストボール [P28](#) でダッシュしましょう。すばやく相手から逃げる事ができます。



スタッフクレジット

NINTENDO STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER

岩田 聡 (Satoru Iwata)

PRODUCERS

三木 研二 (Kenji Miki)

田邊 賢輔 (Kensuke Tanabe)

ASSISTANT PRODUCERS

大谷 明 (Akira Otani)

田端 里沙 (Risa Tabata)

PUBLIC RELATIONS

大谷 明 (Akira Otani)

COORDINATION

田端 里沙 (Risa Tabata)

宮崎 正一 (Masakazu Miyazaki)

INTERPRETATION/COORDINATION

生野 敦士 (Atsushi Ikuno)

from INTELLIGENT SYSTEMS CO., LTD.

MUSIC

山本 健誌 (Kenji Yamamoto)

STORYBOARD ART

森 直樹 (Naoki Mori)

昇 大祐 (Daisuke Nobori)

JAPANESE TEXT ART

黒梅 知明 (Tomoaki Kuroume)

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)

山根 知美 (Tomoyoshi Yamane)

TECHNICAL SUPPORT

角井 博信 (Hironobu Kakui)

竹口 正浩 (Masahiro Takeguchi)

SPECIAL THANKS

坂本 賀勇 (Yoshio Sakamoto)

河越 巧 (Takumi Kawagoe)

渡辺 剛 (Tsuyoshi Watanabe)

大西 洋 (You Onishi)

岡田 雅幸 (Masayuki Okada)

濱野 美奈子 (Minako Hamano)

佐々木 伯英 (Norihide Sasaki)

岡本 俊彦 (Toshihiko Okamoto)

宮野 明子 (Akiko Miyano)

川野 成央 (Naruhisa Kawano)

野村 扶二子 (Fujiko Nomura)

中道 幸呼 (Sachiko Nakamichi)

伊藤 孝志 (Takashi Ito)

崎山 千晴 (Chiharu Sakiyama)

Super Mario Club

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

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

SENIOR PRODUCER

Michael Kelbaugh

PRODUCER

Bryan Walker

GAME DIRECTOR

Mark Pacini

SENIOR DESIGN

Jason Behr

Karl Deckard

Mike Wikan

DESIGN

Michael Cheng

Kynan Pearson

Paul Reed

DESIGN SUPPORT

Tom Ivey

Russell O'Henly

Chip Sbrogna

ENGINEERING DIRECTOR

Frank Lafuente

TECHNICAL LEAD ENGINEERING

Jack Mathews

Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERING

Mark Haigh-Hutchinson

David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERING

Ted Chauviere

Jim Gage

Steve McCrea

Irving Mah

Kai Martin

Alex Quinones

Marco Thrush

Paul Tozour

LEAD ART

Todd Keller

SENIOR ART

Chuck Crist

Don Hogan

Elizabeth Foster

Eiben Schafers

Chris Voellmann

ART

Ryan Powell

Luis Ramirez

Danny Richardson

Alejandro Roura

Teague Shultz

Ben Sprout

ADDITIONAL ART

Nick Trahan

ANIMATION

Derek Bonilkowski

Carlos Mendleta

Dax Pallotta

Stephen Zafros

CONCEPT ART

Andrew Jones

ANIMATION SUPPORT

Vince Joly

Kim Sanchez

ART INTERNS

Sean Horton

Ilya Nazarov

Quinn Smith

AUDIO LEAD

Clark Wen

Scott Petersen

SOUND SUPPORT

Frank Bry

Danetracks

Matt Piersall

Todd Simmons

ASSISTANT PRODUCER

Ryan Harris

OPERATIONS

Al Artus

Kellie Johnson

古川・ラバン・明子 (Akiko Furukawa-Laban)

George Thomas

プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の“チラつき”の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

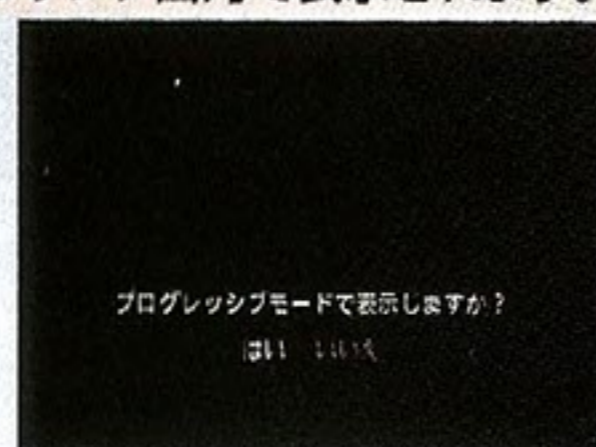


※ご使用のゲームキューブ本体のモデルナンバーがDOL-101 (JPN)の場合、プログレッシブ表示はできません。モデルナンバーは本体底面のラベルに表示されています。ご確認ください。

- 1 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します(詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください)。
- 2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを閉めてからパワーボタンを押してください。
- 3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。
- 4 画面に【プログレッシブモードで表示しますか?】の文字が表示されますので、【はい】を選んでください。以降、画面はプログレッシブ出力で表示されます。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを閉めてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- ご使用のプログレッシブ対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続してもプログレッシブモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプログレッシブ対応テレビではありませんので、プログレッシブモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

警告 任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

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。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

【商品・販売・取り扱い・修理に関するお問い合わせ】

- 京都 (本社) : 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
〒601-8501 TEL.(075)662-9611
- 東京 : 東京都台東区浅草橋5丁目21番4号
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500
- 大阪 : 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
- 名古屋 : 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
〒451-0041 TEL.(052)571-2506
- 岡山 : 岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026 TEL.(086)252-2038
- 札幌 : 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

【修理品送り先】

任天堂サービスセンター (修理センター)
京都府宇治市小倉町神楽田56番地
〒611-0042 TEL.(0774)28-3133

- 電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)
- 電話番号はよく確かめて、お間違いないようお願いいたします。



このゲームは、ドルビープロロジックIIに対応しています。ドルビープロロジックIIのロゴマークが付いているゲームをサラウンド音響で再生する場合には、別売のドルビープロロジックII、ドルビープロロジックあるいはドルビープロロジックIIxデコーダが必要です。


Dolby、ドルビー、Pro Logic及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。

METROID[®] PRIME 2 DARKECHOES



任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611

 および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号
METROID・メトロイドは登録商標です。日本商標登録第2074190号、第4358068号
©2004-2005 Nintendo All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

IM-DOL-G2MJ-JPN