

Wii.



METROID

PRIME 3 CORRUPTION

メトロイドプライム3 コラプション

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
RVL-RM3J-JPN



METROID-DATABASE.COM

Nintendo

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト「メトロイドプライム3 コラプション」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…

健康上のご注意 (必ずお読みください)

警告

- 健康のため、ゲームなど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、身体が平常の使用の場合でも、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。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- 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、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・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、直ちに使用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、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作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、使用する前に医師に相談してください。
- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコン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、絶対に使用をしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書(機能編 P.9)をご覧ください。
- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意 (必ずお読みください)

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警告

- **ゲーム中はWiiリモコンやヌンチャクをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。**
- **必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。**
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振ったときでも、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ[RVL-018]や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取って使用してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。また、ヌンチャクを振り回したり、首にかけたりしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンは心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様ゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

注意

- **Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。**

使用上のおねがい

- コントロール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。
- コントロールスティックを乱暴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。

ディスクの取扱いについて

注意

- このディスクはWii専用のディスクです。それ以外の機器では使用しないでください。機器の故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合があります。
- 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。Wii本体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ないでください。ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ディスクやケースの上に重いものを置いたり落としたりしないでください。ディスクやケースが破損し、けがの原因となります。
- 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。
- 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。

使用上のおねがい

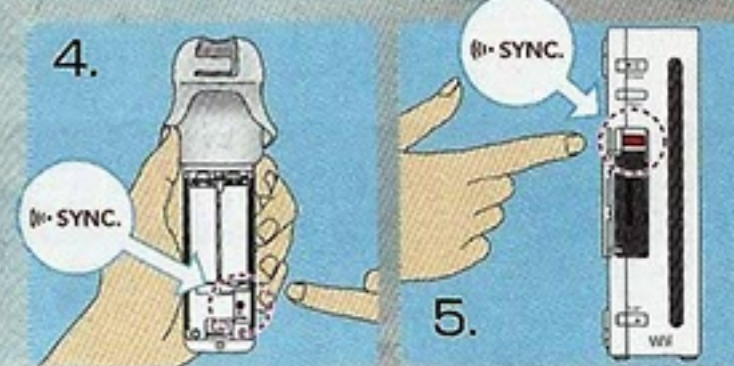
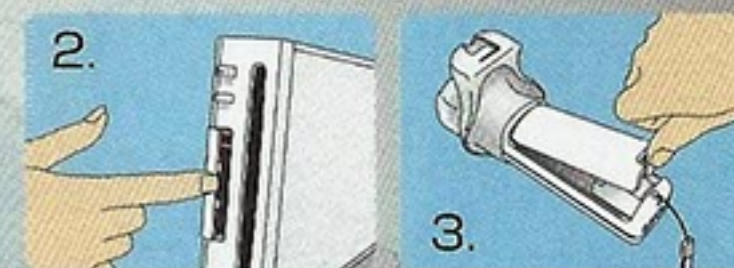
- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそば、湿気の多い場所やホコリの多い場所での使用や保管はしないでください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- Wii本体から取り出したディスクは、必ずケースに入れて保管してください。ケースに入れないに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは、両面とも指紋、汚れ、傷などをつけないように取扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができな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の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、使用しないでください。
- お客様の誤ったお取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Wiiに対応しています。海外仕様のWiiでは使用できません。

Wiiリモコンの登録方法について

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても、設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの ●(SYNC) を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の ●(SYNC) を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。
※インジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。
6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようセットしてください。

※一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編(HOMEボタンメニューの項目)をご覧ください。



接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

ヌンチャクのニュートラルポジションと再設定機能

ヌンチャクのコントロールスティックのニュートラルポジション※の位置がずれ、正常に操作できなくなった場合は、次の操作を行ってください。

ヌンチャクのコントロールスティックを指から離し、接続したWiiリモコンの(A)・(B)・(+)
・(-)を同時に約3秒間押し続けてください。

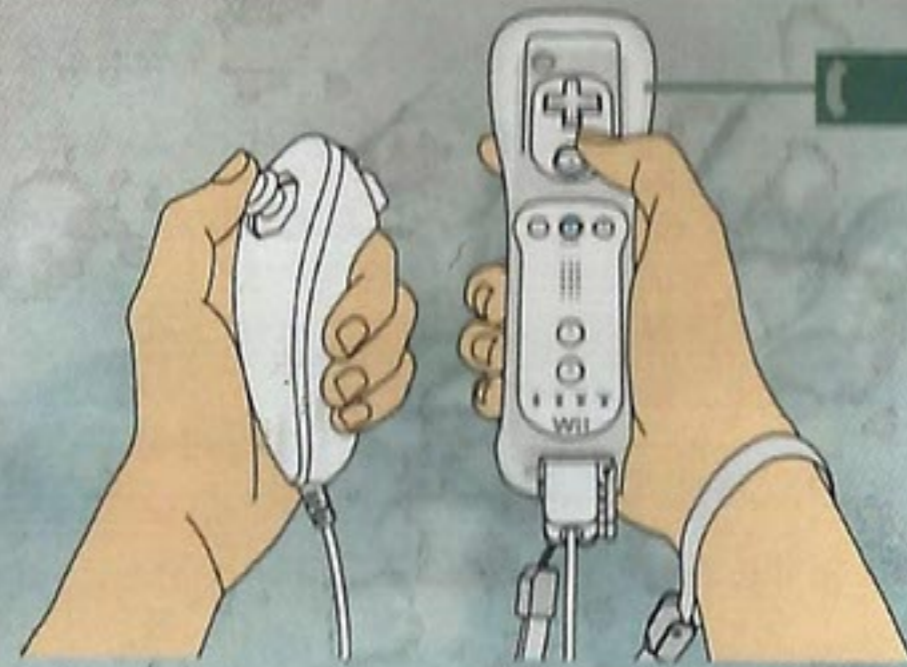
※ニュートラルポジションとは…

コントロールスティックが傾いていない状態の位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。本体の電源をONにするときなどにコントロールスティックが傾いていると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、コントロールスティックが正常に操作できなくなります。



【ニュートラルポジション】

Wiiリモコンとヌンチャクの持ち方

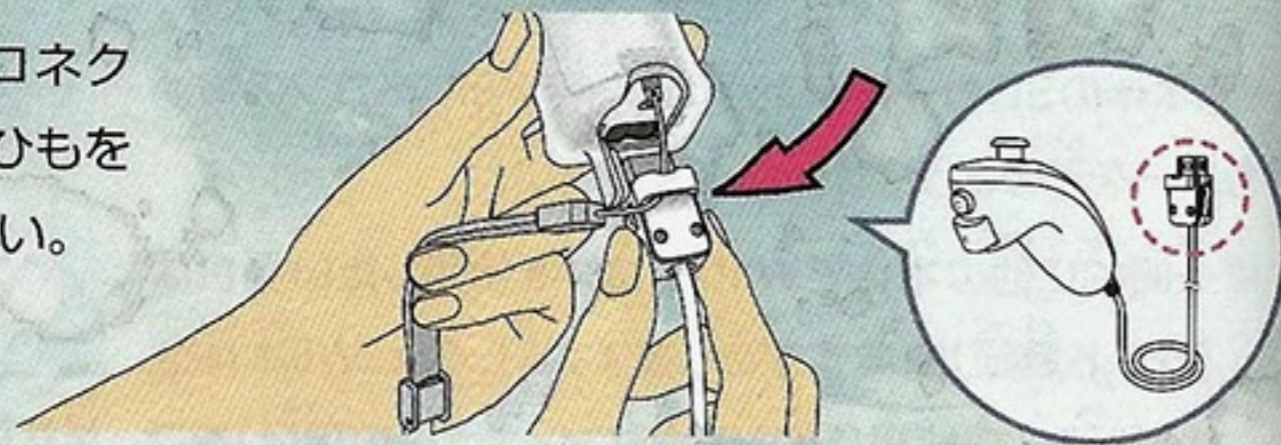


Wiiリモコンジャケット

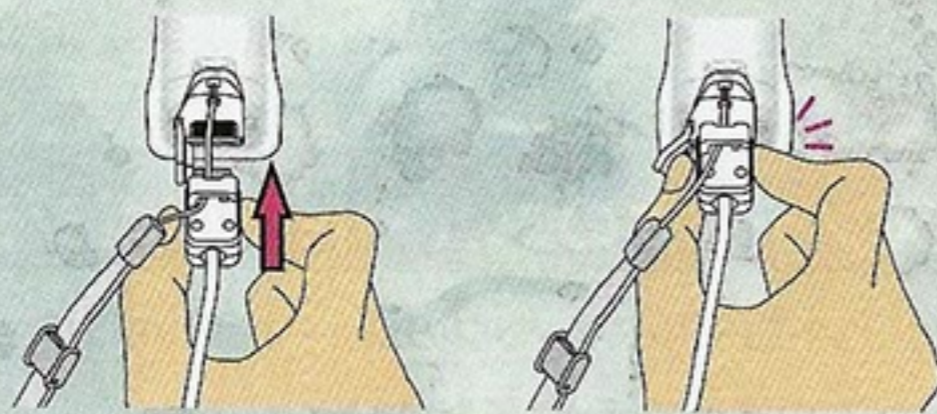
Wiiリモコンとヌンチャクの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

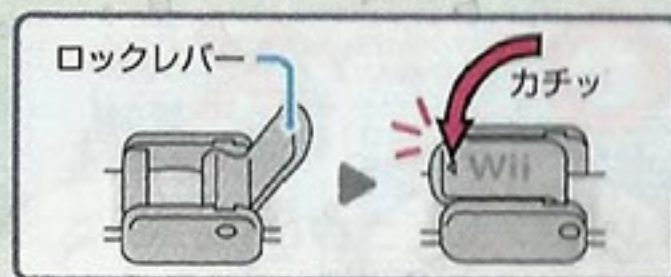
1. ヌンチャクのプラグのコネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。



2. ひもを通した状態で、Wiiリモコンの外部拡張コネクタにヌンチャクのプラグを接続してください。



3. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握り、ストッパーで調整してください。



※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

4. もう一方の手でヌンチャクを持ってください。

Wii本体の機能更新について

このディスクには、Wii本体に内蔵されているチャンネルを更新するデータや本ゲームソフトをプレイするためのデータが含まれています。このディスクをWii本体に挿入しても、Wiiメニューにゲームタイトルが表示されない場合は、本体を更新する必要があります。

機能更新の手順

「ディスクドライブチャンネル」を選んでください。本体更新画面が表示されます。「機能更新に関するご注意」をお読みいただき、「OK」を選んで更新してください。更新後、ゲームタイトルが表示され、ゲームを始めることができます。



【Wiiメニュー】

- 更新する必要がない場合、本体更新画面は表示されません。
- 更新中に次のことはしないでください。本体の故障の原因や、本体に保存されているデータが壊れる原因となります。
 - ・本体の電源をOFFにしたり、ACアダプタをコンセントから抜く。
 - ・本体のリセットボタンやイジェクトボタンを押す。
 - ・本体を叩いたり、動かしたりする行為。



【本体更新画面】

Wii本体を更新することにより追加される機能およびWii本体のバージョンの確認方法は、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/wii/support/>)、または任天堂モバイル(<http://nintendo.jp/>)でご確認ください。

機能更新に関するご注意

- 更新データは、Wii本体のシステムやチャンネル機能を更新するものです。
 - 本ゲームソフトをプレイするために更新が必要な場合、自動的に更新用のプログラムが開始され、更新が完了すると自動的に再起動します。
 - 更新には数分かかることがあり、再起動後に追加された機能のための設定が必要になることがあります。更新により、Wii本体のシステム機能や、Wiiチャンネル、Wiiメニューのデザイン、仕様などに追加や変更が生じる場合がありますので、ご了承ください。なお、Wii本体の各種設定内容や本体に保存されているデータはそのまま引き継がれます。
- ※改造したり、任天堂が推奨しない周辺機器やソフトウェアを使用した本体で機能更新をした場合、設定内容が初期化されたり、正常に更新されない可能性があります。

フレンドチケットの利用について

「フレンドチケット」は「WiiConnect24」を利用することで、遠く離れた友だちと通信して楽しむことができるモードです。

「フレンドチケット」を利用するには、あらかじめインターネットに接続するための設定を行う必要があります。

※インターネット接続に必要な機器や設定方法について、詳しくはWii本体取扱説明書機能編(Wiiオプション)をご覧ください。

接続できないときは


インターネットに接続できないと「エラーコード」と「エラーメッセージ」が表示されます。Wii本体取扱説明書機能編の「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

WiiConnect24のご利用に関するご注意

- Wii番号は、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とWii番号を交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のWii番号を教えないようにしてください。

WiiConnect24とは?

Wii本体の電源をOFFにしてもインターネットに24時間接続し、さまざまなデータが配信されたり、家族や友だちとメッセージのやりとりをすることができます。



08	ストーリー
10	操作方法
14	ゲームの始めかた
18	ゲームの進めかた
20	セーブステーションとシップ
22	ポーズ画面
24	アクション / アームキャノン
26	/ バイザーシステム
28	/ ハイパーモード
30	/ モーフボール・グラップリングビーム・スクリューアタック
32	アイテム

※セーブの方法については、P.20をご覧ください。

STORY ストーリー

惑星エーテルでの事件から6ヶ月が過ぎたころ、
銀河連邦に深刻な事態が発生していた。

銀河連邦のネットワークコンピュータである“オーロラユニット”たちが、
ウィルスらしきものに感染していることが発覚したのだ。
ネットワークをシャットダウンし、原因を調査した結果、
ある事件が発端であることが判明する。
4ヶ月ほど前、銀河連邦所属の宇宙戦艦ヴァルハラが、
スペースパイレーツの襲撃を受けて消息不明になり、
ヴァルハラに搭載されていたオーロラユニット313が奪われる事件が発生した。
このオーロラユニットからウィルスが発信され、
次々にほかのオーロラユニットに感染していったのだ。

ネットワークのシャットダウン中にスペースパイレーツの攻撃を受けると、
銀河連邦は大打撃を受けることになる。
一刻も早くネットワークを復旧するため、
連邦政府はバウンティ・ハンターたちを銀河連邦の旗艦オリンパスに緊急招集する。

状況説明中、連邦は恐れていたスペースパイレーツの強襲を受ける。
標的となった連邦基地を防衛すべく、惑星ノリオンに向かったサムスとハンターたちは、
リバイアサンと呼ばれる巨大な隕石のような物体が惑星に迫っていることを知る。
リバイアサンが激突すれば、ノリオンは壊滅してしまう。
危機を回避するためパイレーツによって停止された連邦の防衛装置を
復帰させようと戦い続けるサムスたち。
そして、その前に立ち上がったのは、かつて惑星エーテルで、
サムス自身が倒したはずのダークサムスだった……



サムス・アラン SAMUS ARAN

銀河連邦からも依頼が舞い込む、
凄腕のバウンティ・ハンター。
今回は宇宙滅亡の危機を救うべく、
自らの命をかけて、フェイズンの
汚染に立ち向かう。

GAME CONTROLS

操作方法

黒字はゲーム開始時からできる操作、赤字は新しい装備を手に入れるなどの条件を満たすことでできるようになる操作です。

ヌンチャク



コントロールスティック

移動

Cボタン

モーフボールへの切り替え

Zボタン

- 視点の固定、ロックオン
- (スキャンバイザー時) スキャン
- (モーフボール時) スパイダーボール
- (コマンドバイザー時) シップに指令を送る

※グラップルポイントをロックオンしてヌンチャクを振ると、グラップリングビームを発射します。

持ちかた



※左の図のようにそれぞれのコントローラを両手で持ってください。また、ゲームを始める前にならずストラップを腕につけ、ストッパーで固定してください。

本ソフトはWiiリモコンの外部拡張コネクタにヌンチャクを接続する「ヌンチャク・スタイル」でプレイしてください。

Wiiリモコン

メニュー画面などに表示される項目は、ポイントして選択し、**A**で決定してください。なお、「オプション」の「コントロール」で一部の操作を入れ替えることができます。

ポインター

- 項目の選択
- 照準/視界の移動

電源ボタン

- 電源のON/OFF

Aボタン

- 項目の決定
- ビーム攻撃
- (押し続けて)チャージ
- (モーフボール時)ボム

マイナス(-)ボタン

- (押し続けて)バイザー切り替え

HOMEボタン

- HOMEボタンメニューの表示

十字ボタン

- 画面写真撮影
- ミサイル攻撃
- (押し続けて)シーカーミサイル攻撃

Bボタン

- キャンセル
- ジャンプ
- (ジャンプ中)スペースジャンプ
- (スペースジャンプ後)スクリューアタック
- (モーフボール時)ブーストボール

プラス(+)ボタン

- (押し続けて)ハイパーモードの発動/終了

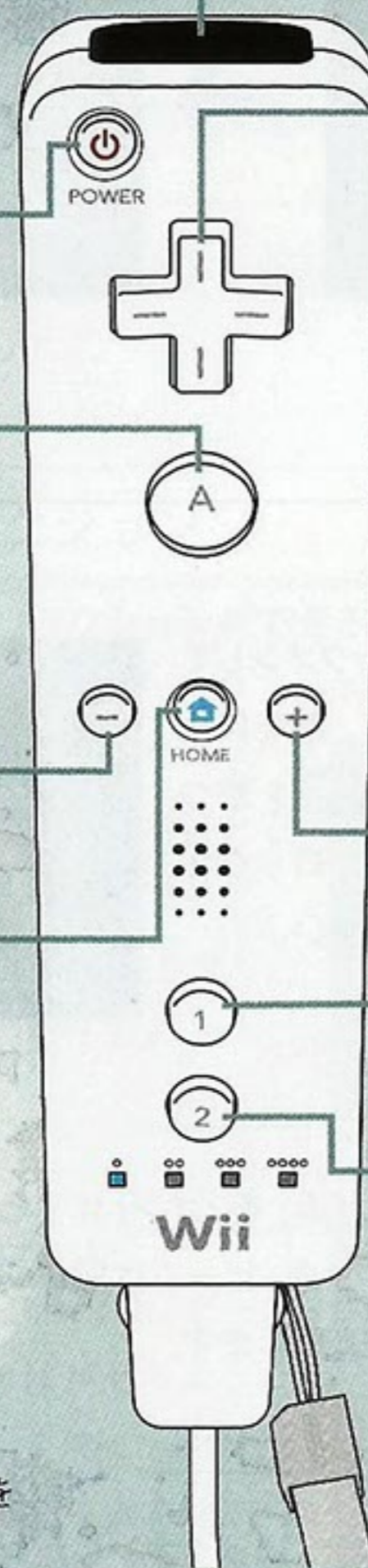
1ボタン

- ポーズ画面の表示

2ボタン

- ヒントやヘルプの表示

※ゲームの進行に詰まったときなどに利用しましょう。



※モーフボール状態でWiiリモコンを振るとジャンプします。

移動 / ジャンプ / スペースジャンプ

サムスは○を倒した方向に移動します。また、□を押すとジャンプします。ジャンプ中に□を押すと、スペースジャンプ(二段ジャンプ)ができます。

照準 / 視界の移動

アームキャノン▶P.24の照準はWiiリモコンでポイントした場所に動きます。

また、画面の端に照準を動かすと、サムスの視界がその方向に変わります。

※「コントロール▶P.16」の「カメラの反応精度」で、サムスの視界の変わりやすさを設定できます。



照準

ロックオン

□を押している間、近くの敵などをロックオンして視界の中央にとらえることができます。敵をロックオンしてビームやミサイル▶P.24~25を撃つと、弾は敵に向かって飛んでいきます。ロックオンを解除するときは、□を放してください。



ロックオン時の照準の移動

「コントロール」で「ロックオンフリーエイム」を「オン」にすると、ロックオン中でもアームキャノンの照準を自由に動かせます。このとき、ビームは照準の位置に向かって飛びますが、ミサイルはロックオンしたターゲットを追尾します。

ロックオン時の移動

敵などをロックオンしながら○を倒すと、ロックオンした対象を中心として移動できます。また、ロックオン中に○を左または右に倒しながら□を軽く押すと、サイドステップできます。

ビーム攻撃▶P.24

▲でパワービームを発射します。また、▲を押し続けてから放すと、強力なチャージビームを発射することができます。なお、ゲームを進めると「プラズマビーム」や「ノバビーム」を入手し、ビームの機能を強化することができます。

バイザー選択▶P.26

○を押し続けると、バイザー選択画面が表示されます。○を押し続けたまま、装着したいバイザーをポイントして、○を放してください。



モーフボール▶P.30

◎でボール状に変形すると、狭い通路などを移動できます。もう一度◎を押すと、元に戻ります。

追加装備によるアクション

装備を手に入れることで、新しいアクションができるようになります。

ハイパーモード▶P.28

「PEDスーツ」になると、+を押し続けることでハイパーモードを発動できるようになります。ハイパーモード中は強力な攻撃が可能となり、さらに敵からダメージを受けなくなります。



グラップリングビーム▶P.31

「グラップリングビーム」を手に入れると、ビームで障害物を引っ張ったり、引きはがせるようになります。グラップルポイントを□でロックオンしたら、ヌンチャクを前に振ってビームを発射してください。ビームが対象物につながったら、ヌンチャクを後ろに引いてください。



GETTING STARTED

ゲームの始めかた

1 Wii本体のディスクスロットに「メトロイドプライム3 コラプション」のWiiディスクを正しく挿入してください。Wii本体の電源がONになります。右の画面が表示されるので、内容をよく読み、理解されたら(A)を押して進んでください。

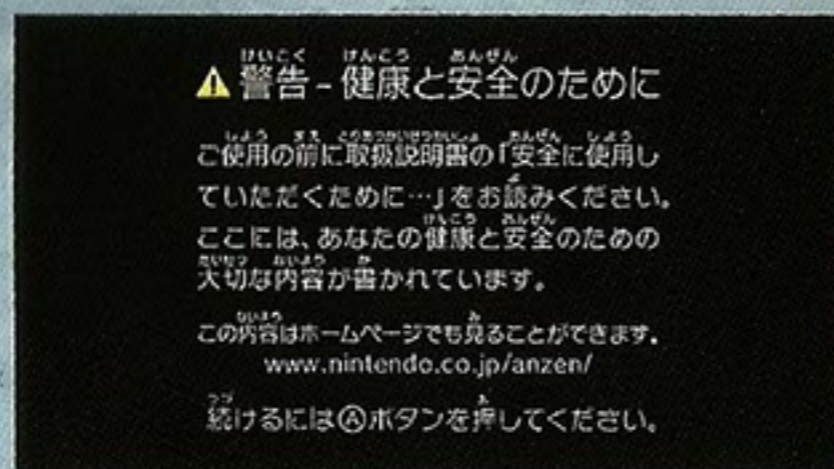
※Wii本体の電源をONにして、ディスクを挿入しても右の画面が表示されます。

2 Wiiメニューから「ディスクドライブチャンネル」をポイントして(A)を押してください。

※Wiiメニューにゲームタイトルが表示されない場合は、本体の更新が必要です。▶P.05

3 チャンネル画面が表示されるので、「はじめ」をポイントして(A)を押してください。

4 ストラップ着用画面が表示されるので、準備ができたら(A)を押してください。タイトル画面に移ります。



ゲームを起動したら、セーブファイルを選び、ゲームを始めください。ゲームの設定を行ったり、特典を獲得することもできます。

セーブファイル選択

タイトル画面で(A)を押すと、セーブファイル選択画面に移ります。初めてプレイする場合は「New Game」でセーブファイルを作り、ゲームを始めましょう。すでにファイルがある場合は、セーブファイルを選んでください。

※セーブ方法については▶P.20をご覧ください。



セーブファイル

Miiやゲームの進行度などが表示されます。

New Game	Wii本体に保存されているMiiを選び、新しいセーブファイルを作ります。作成が終了したら、セーブファイル選択画面に戻ります。
コピー	セーブファイルをほかの場所にコピーできます。ただし、フレンドチケット▶P.33はコピーされないので注意してください。
消去	選んだセーブファイルを削除することができます。なお、削除したファイルは元に戻らないので注意してください。

メインメニュー

セーブファイルを選ぶとメインメニューが表示されます。

ゲームスタート	最初からゲームを始めます。はじめに今までのメトロイドプライムシリーズのプレイ経験などいくつかの質問に答えることで難易度が決まります。データをセーブ▶P.20している場合は続きから始まります。
オプション▶P.16	ゲームに関するさまざまな設定を行います。
スペシャル▶P.17	クレジットを特典と交換することができます。

Miiについて

MiiはWii本体で作成できる個人データで、本ソフトではセーブファイルに使用します。セーブファイル選択画面で「消去」を選んで本ソフトのファイルを削除しても、Wii本体に保存されているMiiは削除されません。逆に、Wii本体のMiiを削除した場合は、本ソフトに登録しているMiiを登録し直す必要があります。

「オプション」について



メインメニューの「オプション」では、ゲームに関するさまざまな設定を行えます。「コントロール」「ディスプレイ」「サウンド」から、設定を変えたい項目を選んでください。

デフォルト

これを選ぶと、すべての設定を初期状態に戻します。

■ コントロール

カメラの反応精度	どの程度ポインタを動かせば視界が動くかを設定します。 ●初心者用……画面の端までポインタを動かさなければ、視界は動きません。 ●中級者用……「初心者用」に比べ、より画面中央付近をポイントするだけで視界が動きます。 ●上級者用……ポインタを動かすと敏感に視界が動きます。 ※初期状態は「初心者用」に設定されています。
ロックオンフリーエイム	ロックオン中に照準を移動できるかできないかを設定します。なお、初期状態は「オフ」に設定されています。
振動機能	Wiiリモコンの振動機能の「オン」「オフ」を切り替えます。
ジャンプ/ビームボタン	ジャンプとビーム攻撃に使うボタンを入れ替えます。
バイザー/ハイパーモードボタン	バイザーの選択 P.26 とハイパーモードの発動 P.28 に使うボタンを入れ替えます。
デフォルト	コントロールのすべての設定を初期状態に戻します。

■ ディスプレイ

画面の明るさ	画面の明るさを0(暗い)~100(明るい)で設定します。
フレームの揺れ	動きに応じてバイザーフレームを揺らすかどうかを切り替えます。
ヒントシステム	マップを使ったヒントを表示するかどうかを切り替えます。
ボーナスクレジット表示	クレジット P.33 を手に入れたときに、その情報を画面に表示するかどうかを切り替えます。
デフォルト	ディスプレイのすべての設定を初期状態に戻します。

■ サウンド

BGMボリューム	音楽の音量を0(消音)~100(最大)で設定します。
ボイスボリューム	音声の音量を0(消音)~100(最大)で設定します。
SEボリューム	効果音の音量を0(消音)~100(最大)で設定します。
デフォルト	サウンドのすべての設定を初期状態に戻します。

「スペシャル」について

メインメニューの「スペシャル」では、各ギャラリーでクレジット **P.33** を支払うことで、さまざまな特典を楽しむことができます。

アートギャラリー	コンセプト画像やムービーの絵コンテなどを鑑賞できます。
ボーナスギャラリー	特殊な特典(下記)を入手したり、ジオラマを鑑賞できます。
サウンドトラックギャラリー	ゲーム中の音楽を鑑賞できます。
フレンドチケット	ゲーム内で手に入れたフレンドチケット P.33 を、Wii本体に登録したフレンドに送ることができます。なお、日本語版「メトロイドプライム3 コラプション」のプレイヤーのみが受け取れます。
WiiConnect24設定	「はい」にすると、Wii本体に登録しているフレンドに、自分が本ソフトを持っていることを知らせることができます。

※「フレンドチケット」「WiiConnect24設定」の機能は、WiiConnect24を使用して実行します。なお、WiiConnect24の機能については、Wii本体取扱説明書 機能編をご覧ください。

受け取ったフレンドチケットについて

フレンドから受け取ったフレンドチケットは、「フレンドクレジット」に交換することができます。フレンドチケットを受け取っている場合、セーブファイル選択後に受け取った枚数が表示されるので、何枚をクレジットに交換するかを選んでください。フレンドクレジットはほかのクレジットと同様に、さまざまな特典と交換できます。

特殊な特典

「スペシャル」で交換できる特典には、ゲーム内で楽しめるものもあります。

バンパーステッカー	Wii本体に特定のゲームのセーブデータがある場合、シップの外側にそのゲームのステッカーが貼られるようになります。
画面写真撮影ツール	ゲーム中に + を押して画面の撮影ができるようになり、撮影した画面は自動的にWii伝言板に貼られます。なお、画面を貼りつけすぎると、Wii伝言板のデータがすぐにいっぱいになり、古いメッセージから削除されます。不要なデータは、Wiiメニューで削除しましょう。 ※Wii伝言板については、Wii本体取扱説明書 機能編をご覧ください。
Mii首振り人形	Miiを使った首振り人形が、サムのスターシップ P.21 の中に出現するようになります。

HOW TO PLAY

ゲームの進めかた

主人公サムス进行操作し、さまざまな惑星を探索してゲームを進めましょう。
探索を行うには、装備を手に入れてサムスをパワーアップさせる必要があります。

パワードスーツと装備

サムスが装着するパワードスーツは、探索を進めて装備を入手すると、機能が追加されて新たなアクションが可能になります。新しいアクションを使うと、到達できなかった場所に行けるようになります。装備を集めて敵と戦い、謎を解きながら探索の範囲を広げましょう。

アームキャノン

ビームやミサイル
P.24~25 を撃つことができる
高性能キャノン。

バイザーシステム

生物や建築物など外部の情報を入手したり、コンピュータなどにアクセスできる。P.26

バリアスーツ

基本となるパワードスーツ。

パワーアップ!

POWER UP!

PEDスーツ

銀河連邦製のフェイゾン強化装置が組み込まれたスーツ。ハイパーモード P.28 を発動できる。

モーフボール

サムス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る。P.30

基本画面 (コンバットバイザー P.26 使用中)

ゲームは主人公サムスの視点 (主観視点) で進みます。基本となるコンバットバイザーには、戦闘や探索の助けとなる情報が表示されるので、参考にしてゲームを進めましょう。なお、①でポーズ画面 P.22、②でヒントなどが表示されます。

※サムスの状態や状況によって、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。

ゲート

対応する武器で撃つと、シールドを解除することができます。

マップ

サムスの周囲の3Dマップが表示されます。

照準

弾を発射する先のねらいをつけます。

ミサイルの数

ミサイルの現在数/最大数を表します。

ロックオンカーソル

ロックオン可能な対象物に表示されます。

残りエネルギー

残りエネルギーの見かた

エネルギーはサムスのライフを表します。



エネルギーゲージ

ダメージを受けると減り、0になるとエネルギータンクが1つ空になります。

エネルギータンク

「エネルギータンク」 P.32 を手に入ると増えます。

ゲームオーバーについて

エネルギータンクがすべて空になり、さらにエネルギーゲージが0になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると「コンティニューしますか?」と質問が表示されるので、「はい」か「いいえ」を選んでください。

※コラプションモード P.28 時に、フェイゾンに完全に汚染されてもゲームオーバーになりません。

SAVE STATION & SHIP

セーブステーションとシップ

セーブステーションを利用する

各地に設置されているセーブステーションに乗ると、進行状況をセーブできます。また、エネルギーが全回復します。



セーブについて

ゲームの進行状況はセーブステーションやシップでセーブすることができます。

セーブにはWii本体保存メモリに1ブロックの空き容量が必要です。

※「オプション」で設定を変えたり、「スペシャル」でクレジットの交換やフレンドチケットの送受信などを行うと、自動的にセーブされます。

セーブステーション

セーブステーションに乗ると右の画面が表示されます。進行状況をセーブする場合は「はい」を選んでください。



シップ

シップのハッチに立ち、メニューから「セーブ」か「セーブしてシップに乗る」を選べると、進行状況をセーブできます。



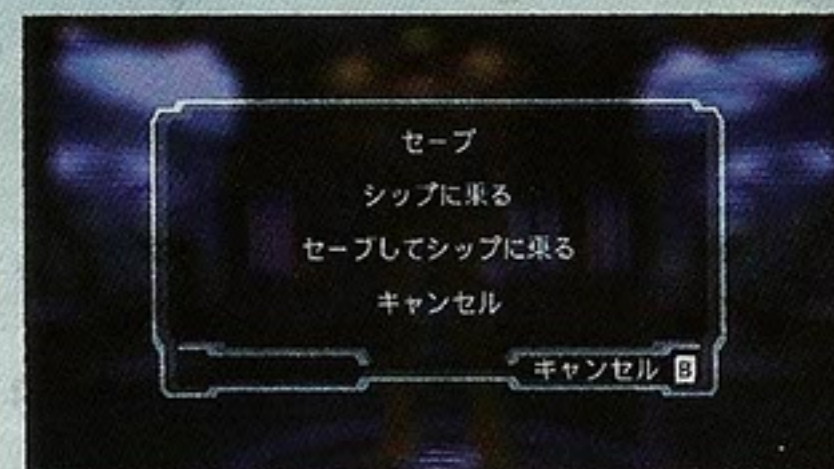
セーブステーションやシップを利用すると、進行状況をセーブできます。また、エネルギーを回復できるので、こまめに立ち寄りましょう。

シップを利用する

スターシップのハッチに立ち、「セーブ」「セーブしてシップに乗る」を選べると、進行状況をセーブすることができます。

また、シップに入るとエネルギーとミサイルを全回復できます。さらに、ほかの惑星に移動したり、シップ内の装置を使うことができます。

※シップ内の装置は、ポイントして(A)で使用できます。



シップに入る際は、「シップに乗る」「セーブしてシップに乗る」を選んでください。

ほかの惑星に移動する

サムの座席前方にある装置を使うと、ほかの惑星やランディングサイトに移動できます。移動したい惑星→ランディングサイトの順に選んでください。



座席前方の装置をポイントして(A)を押してください。



ランディングサイト

着陸したいランディングサイトを選択します。(A)はまだ着陸できない場所を表します。

ギャラクシーマップ

ギャラクシーマップ(星系全体)を表示します。

その他の装置

シップには無線通信装置や、戦闘ログを確認できる装置なども用意されています。表示される指示や、ゲームの進行に応じて使いましょう。



PAUSE SCREEN

ポーズ画面

ポーズ画面

ゲーム中に①を押すとポーズ画面に移り、さまざまな情報を確認できます。「**N**」:マップ」「**□**」:ログブック」「**↑**」:ステータス」「**○**」:オプションのいずれかを選び、見るメニューを切り替えてください。なお、各画面の操作方法については、②を押すと確認できます。



メニュー

サブメニュー

表示しているメニューにより、サブメニューは異なります。

マップ

現在のエリアを中心としたエリアマップが表示されます。未到達のエリアは青色、到達済みのエリアはオレンジ色で表示されます。マップに表示される各アイコンの意味や、操作方法については②を押すと確認できます。

※エリアマップで部屋をポイントして**A**を押すと、ルームマップに切り換わって部屋の中を確認できます。



サムスの現在地

矢印はサムスの向きを表します。

マップのサブメニュー

- サムスの現在地を表示します。
- 現在いるプラネットマップ (惑星全体) を表示します。
- ギャラクシーマップ (星系全体) を表示します。
- ルームマップ表示中のみ選べ、その部屋に目印をつけます。

ポーズ画面ではマップや現在の情報、集めたスキャンデータ、サムスの装備などを確認できます。また、オプションの設定もできます。

ログブック

現在の目的や、スキャンバイザー **P.26** でスキャンした情報などを確認できます。

ログブックのサブメニュー

- 最新情報や、すでに達成した目的を確認できます。
- スキャンした敵や人物などの詳細を確認できます。
- スキャンした重要なアイテムやオブジェクトなどの詳細を確認できます。
- 各地に残された記録を確認できます。

ステータス

サムスやシップの装備、クレジットの数を確認できます。

ステータスのサブメニュー

- サムスの装備を確認できます。
- 使用可能なシップの装備を確認できます。
- エネルギーセル **P.33** を手に入れると表示されるようになり、エネルギーセルの取得状況や使用状況などを確認することができます。
- 現在のクレジットの数を確認できます。

オプション

オプション **P.16** を設定したり、ゲームを終了できます。

オプションのサブメニュー

- 「コントロール **P.16**」を設定できます。
- 「サウンド **P.16**」を設定できます。
- メインメニューで「オプション」→「ディスプレイ」の順に選んだときに表示される項目に加えて、「バイザーの透明度」「ヘルメットの透明度」が設定できます。それぞれ、「バイザーの各種表示の透明度」「ヘルメットの透明度」を、0 (透明) ~100 (濃い) で設定します。
- ゲームを終了してタイトル画面に戻ることができます。
※セーブされていないデータは失われますので注意してください。

ACTIONS

アクション/アームキャノン

ビーム

Ⓐを押すとビームを発射できます。初めから使用できるビームは「パワービーム」と呼ばれ、新しい機能を手に入れることにより強力になっていきます。また、Ⓐ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。

※チャージ中はエネルギーボール▶P.32などを吸い寄せることができます。



プラズマビーム

「プラズマビーム」を手に入れると、一部の敵や障害物を燃やしたり、溶かすことができるようになります。



ノバビーム

「ノバビーム」を手に入れると、ビームが特定の材質でできた障害物を通過するようになります。さらに、Xレイバイザー▶P.27と組み合わせると、一部の敵を一撃で倒せるようになります。



右腕に装備されたアームキャノンは、ビームとミサイルを発射できます。発射できるビームやミサイルは、新しい機能を手に入れると強化されます。

ミサイル

「ミサイル」を入手すると、ⓧ下でミサイルを発射できるようになります。敵をロックオンして発射すると、ミサイルは相手を追尾します。なお、発射するとミサイルの現在数が減ります。



アイスミサイル

「アイスミサイル」を入手している場合、ライフが低下した一部の敵にミサイルを当てると、凍らせることができます。



シーカーミサイル

「シーカーミサイル」を入手すると、最大5つの目標へ、ミサイルを同時に発射できるようになります。ⓧ下を押し続けながら、狙いたい対象物に照準を合わせてください。対象物は自動的にロックオンされるので、ⓧ下を放して発射しましょう。



ターゲットスコープ

ロックオンしたターゲットに表示されます。

ACTIONS

アクション/バイザーシステム

バイザー選択画面

○を押したまま、変更したいバイザーをポイントして○を放すと、ポイントしていたバイザーに変更できます。それぞれの機能を活かしてゲームを進めてください。なお、コンバットバイザー以外から基本画面(コンバットバイザー)に戻るときは、バイザー選択画面の中央をポイントして○を放すか、○を短く押してください。



スキャンバイザー

コンバットバイザー

Xレイバイザー

コマンドバイザー

コンバットバイザー

もっとも基本的なバイザーで、主に戦闘時に使用します。

スキャンバイザー

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、スキャンバイザーの使用中は、武器を使用できません。



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。なお、緑はスキャン済みの対象物を表します。

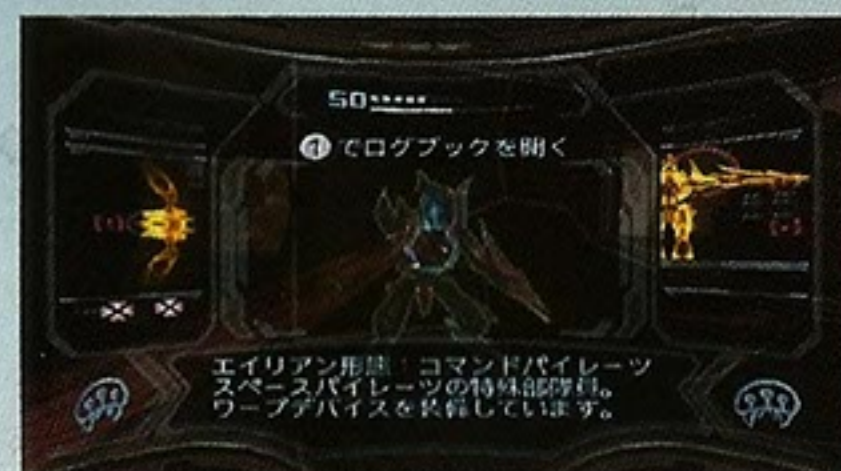
照準カーソル

このカーソル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。

サムスは機能の異なる4つのバイザーを使うことができます。それぞれの機能を活かして、惑星内を探索したり、敵を倒しましょう。

スキャン(調査)を行う

対象物を照準カーソル内にとらえた状態で、Zを押してスキャンしてください。スキャンにより、一部の装置を起動させることもできます。また、特に重要なものをスキャンしたときは、ログブック P.23 に記録されます。



コマンドバイザー

「コマンドバイザー」に切り替えてコマンドアイコンをロックオンすると、シップ P.21 を遠隔操作してさまざまなコマンドを実行することができます。ゲームを進めることで使用できるようになります。



コマンドアイコン

シップに出せるコマンド

ランディング	シップを呼び、ランディングサイトに着陸させます。
シップミサイル	「シップミサイル」を手に入れると、一部の対象物に対し、シップミサイルを発射することができます。また、空が見える部屋で敵がいるときにZを押し続けると、室内のランダムな位置にミサイルを撃ちます。
シップグラブリング	「シップグラブリング」を手に入れると、シップを使って一部の対象物を持ち上げ、運ぶことができます。

Xレイバイザー

障害物の透視機能を持つバイザーで、「Xレイバイザー」を手に入れると使えるようになります。基本的な見かたは基本画面(コンバットバイザー)と同じです。なお、対象物に弱点があるときは赤く表示され、ロックオンした場合は弱点をズームアップします。

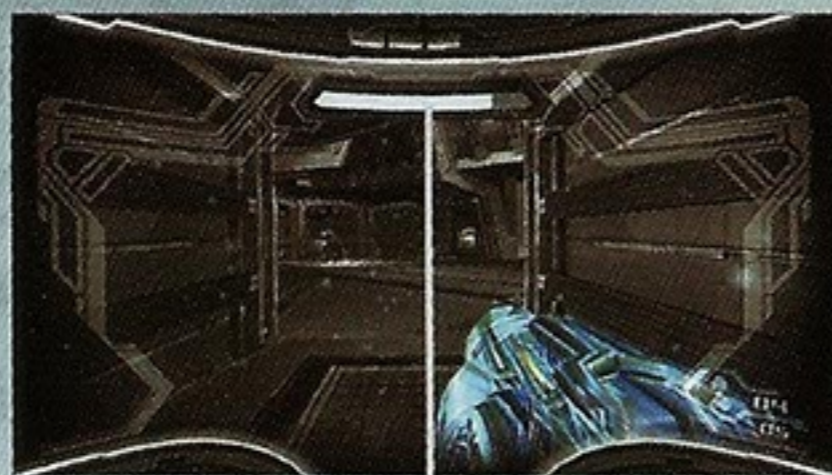
ACTIONS

アクション/ハイパーモード

ハイパーモードの発動

「PEDスーツ」を手に入れると、**(+)**を押し続けることで、エネルギータンクを1つ消費してハイパーモードを発動できます。ハイパーモード中は強力な攻撃ができるようになり、さらに敵からの攻撃でダメージを受けなくなります。

※エネルギータンクが1つもないときは発動できません。



フェイゾンエネルギーゲージ

武器を使用すると消費します。

ハイパーモードの解除

(+)を押し続けるとハイパーモードを解除することができます。フェイゾンエネルギーゲージの残量に応じてエネルギーが還元されます。ハイパーモードを発動してから25秒経つと、フェイゾンエネルギーゲージが0になると、自動的にハイパーモードが解除されます。

※自動的にハイパーモードが解除された場合、エネルギーは還元されないので注意してください。

コラプションモードについて

ゲームがある程度進んで、ハイパーモードを発動してから一定時間が経つと、サムスの体内のフェイゾンが暴走し、「コラプションモード」が発動するようになります。コラプションモード中は以下の現象が発生します。



- **(+)**を押し続けても、ハイパーモードを解除できません。ハイパーモードを解除するには、一定時間が経つか、武器を使ってフェイゾンエネルギーゲージを0にする必要があります。
- 時間の経過や、敵の攻撃を受けることでフェイゾンエネルギーゲージが上昇します。
- フェイゾンエネルギーゲージが満タンになった状態がしばらく続くと、サムスは完全にフェイゾンに汚染されてゲームオーバーになります。

「PEDスーツ」入手後は、ハイパーモードを発動することができます。ただし、コラプションモードが発動すると危険な状態になるので注意しましょう。

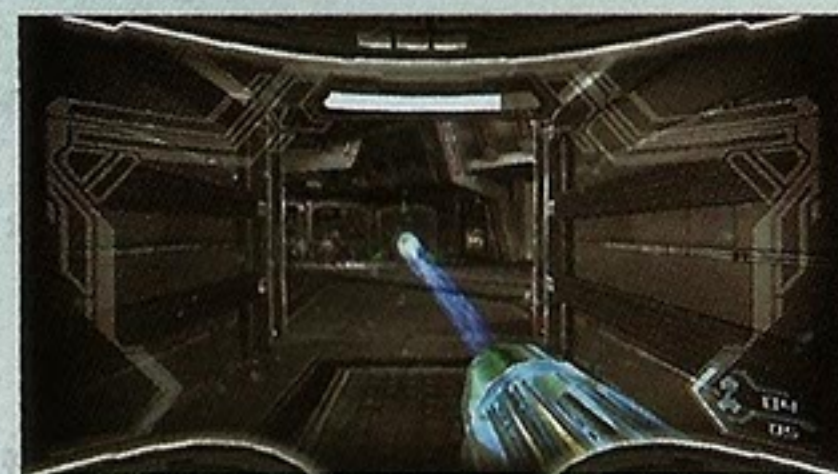
ハイパーモード専用攻撃

ハイパーモードが発動すると、ハイパーモード専用の攻撃ができるようになります。

ハイパービーム

(A)を押すと、フェイゾンエネルギーを消費して強力なビームを発射できます。なお、ハイパービームでのみ破壊できる障害物もあります。

※「プラズマビーム」と「ノバビーム」の効果は無効になるのでご注意ください。



ハイパーチャージビーム

(A)を押し続けて放すと、ボタンを押し続けた時間に応じて、フェイゾンエネルギーを消費しながら強力なビームを撃ち続けます。

※チャージ中はエネルギーボール **>P.32**などを吸い寄せることができます。



ハイパーボール

「ハイパーボール」を手に入れると、モーフボール **>P.30**時に**(A)**を押し続けて、周囲を攻撃することができます。ボタンを押し続けている間、フェイゾンエネルギーを消費します。

ハイパーミサイル

「ハイパーミサイル」を手に入れると、**(+)**下でフェイゾンエネルギーを消費して強力なミサイルを発射することができます。

ハイパーボルテージ

「ハイパーボルテージ」を手に入れると、グラップリングボルテージ **>P.31**の能力をハイパーモード中に使えるようになります。グラップリングビーム **>P.31**使用中に、**(O)**を上か下に倒してください。

ACTIONS

アクション / モーフボール・グラップリングビーム・スクリューアタック

モーフボール

○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○を押すと元に戻ります。



残りエネルギー

セット可能なボム数

ボムは最大3個まで同時にセットすることができます。

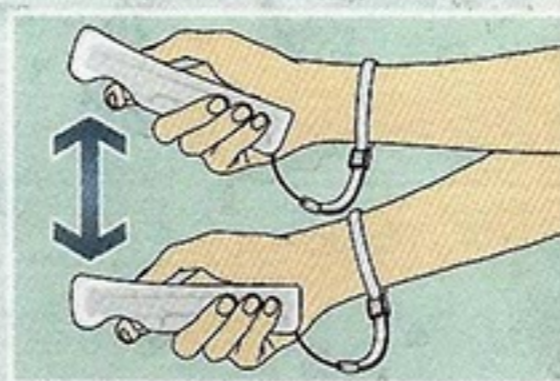
ボム

ボム

△で爆弾をセットし、爆風で敵にダメージを与えたり、一部の床や壁を破壊できます。なお、モーフボールの状態ではボムの上に乗ると、爆風を利用してジャンプする「ボムジャンプ」ができます。段差を登るときなどに利用してください。

スプリングボール

Wiiリモコンを縦に振ると、モーフボールのままジャンプすることができます。



ブーストボール

「ブーストボール」の入手後、□を押し続けてチャージし、放すとブーストボールが発動して高速移動ができるようになります。ブーストボール中は体当たりで攻撃できます。

スパイダーボール

「スパイダーボール」の入手後、△を押し続けることで、一部の壁に張りつきます。スパイダーボール中は○を倒すと、そのまま移動できます。また、スパイダーボール中に□を押し続けて放すと、ブーストボールの能力を使って垂直方向に飛び出します。

モーフボールになると、狭い通路を通ったり、高速で移動できます。また、追加装備を手に入れることで、より多くのアクションができます。

グラップリングビーム

「グラップリングビーム」を手に入れると、ビームで障害物を引っ張ったり、引きはがせるようになります。グラップルポイントをロックオンしたら、ヌンチャクを前に振ってビームを発射してください。ビームが対象物につながったら、ヌンチャクを後ろに引きましょう。



グラップルポイント



グラップリングスイング

「グラップリングスイング」を手に入れると、グラップルポイントにぶら下がり、勢いをつけて飛ぶことができます。特定のグラップルポイントを□でロックオンすると、ビームが自動的に発射されてぶら下がるので、タイミングよくロックオンを解除して飛びましょう。

グラップリングボルテージ

「グラップリングボルテージ」を手に入れると、グラップリングビームを発射したあと、ビームを当てた対象とエネルギーのやりとりができます。ビームを発射したあと、○を上倒すと自分のエネルギーを対象に送り、○を下倒すと対象からエネルギーを吸収します。

スクリューアタック

「スクリューアタック」入手後、スペースジャンプ中に□を押すと、回転しながらジャンプします。□をタイミングよく何度も押すと、連続でジャンプでき、敵に当たるとダメージを与えます。一部の壁を跳ね返りながら登ることもできます。



ITEMS

アイテム

エネルギーボール (フェイゾンボール)

ひらさきいろ あかいろ あおいろ きいろ
紫色、赤色、青色、黄色の
4種類があり、エネルギー
を回復できます。ゲームが
進むと「フェイゾンボール」
に変わります。



10回復



25回復



50回復



100回復

エネルギータンク

エネルギータンクの容量が1増えます。



ミサイルアモ

通常のミサイルアモとビッグミサイルアモの2種類があり、
ミサイルの現在数が5発、もしくは10発回復します。



ミサイルアモ
5発回復



ビッグミサイルアモ
10発回復

ミサイルタンク

ミサイルの最大数が5発増え、同時にミサイルの現在数が5発回復します。



アイテムは敵を倒すと出現することがあります。
また、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。

シップミサイルアモ

シップミサイルが1発回復します。



シップミサイルタンク

シップミサイルの最大数が1発増え、同時に現在数が1発回復します。



エネルギーセル

電力を供給するためのアイテムです。これをさまざまな場所にある装置などに抜き差しすると、電力を落としたり、電力を供給できます。



クレジット

赤色、青色、黄色の3種類があり、一部の敵を倒したり、特殊な仕掛けを解いたり、生物などをスキャンすると手に入ります。スペシャル P.17 で特典と交換することができます。



※この3種類のほかに、フレンドチケットをほかのプレイヤーから受け取ることで入手できる「フレンドクレジット(緑色)」があります。 P.17

フレンドチケット

フレンドチケットは敵を一定数倒すなど、特殊な条件を満たすと手に入ります。スペシャルの「フレンドチケット」でフレンドに送りましょう。 P.17



STAFF CREDITS

スタッフクレジット

Nintendo Staff Credits

EXECUTIVE PRODUCER

岩田 聡 Satoru Iwata

PRODUCER

田邊 賢輔 Kensuke Tanabe

ASSISTANT PRODUCER / COORDINATION

田端 里沙 Risa Tabata

INTERPRETATION / COORDINATION

安藤 清彦 Kiyohiko Ando

COORDINATION ASSISTANT

岡本 俊彦 Toshihiko Okamoto

STORYBOARD

森 直樹 Naoki Mori

MUSIC

山本 健誌 Kenji Yamamoto
濱野 美奈子 Minako Hamano
田島 賢 Masaru Tajima

JAPANESE TEXT ART

市川 智子 Tomoko Ichikawa

JAPANESE TEXT SUPPORT

一条 裕司 Yuji Ichijo

ARTWORK / CG ILLUSTRATION

北村 義知 Yoshitomo Kitamura
井上 泰夫 Yasuo Inoue

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)

山根 知美 Tomoyoshi Yamane

TECHNICAL SUPPORT

角井 博信 Hironobu Kakui
竹口 正浩 Masahiro Takeguchi

NCL SPECIAL THANKS

坂本 賀勇 Yoshio Sakamoto
坂本 哲哉 Akiya Sakamoto
黒梅 知明 Tomoaki Kuroume
山本 宗一 Souichi Yamamoto
木梨 玲 Akira Kinashi
伊藤 則人 Norihito Ito
加藤 賢 Ken Kato
木村 茂夫 Shigeo Kimura

Super Mario Club

Retro Studios Staff Credits

EXECUTIVE PRODUCER

Michael Kelbaugh

SENIOR PRODUCER

Bryan Walker

ASSISTANT PRODUCER

Ryan Harris

Design

GAME DIRECTOR

Mark Pacini

SENIOR DESIGN

Tom Ivey
Mike Wikan

DESIGN

Russell O' Henly
Bill Vandervoort
Bobby Pavlock
Jay Fuller
Brandon Salinas
Andy Schwalenberg

CONTRACTOR DESIGN

Scott Carpenter
Jonathan DeLange
Aaron DeOrive

ADDITIONAL THANKS

Kynan Pearson
Jason Behr
Karl Deckard

Art

ART DIRECTOR

Todd Keller

PRINCIPAL ART

Elben Schafers

SENIOR ART

Ryan Powell
Elizabeth Foster
Luis Ramirez
Chris Voellmann
Chuck Crist

ART

Sean Horton
Teague Schultz
Ben Sprout
Matt Manchester
Cliff Young
Danny Richardson
Quinn Smith
Sammy Hall
Ilya Nazarov

CONTRACT ART

Thomas Robins
Kip Carbone
Ian Olsen
Amanda Rotella
Andrew Jones
Jake Johnson
Karen Welford

ADDITIONAL THANKS

Don Hogan
Nathan Purkeypile

Engineering

ENGINEERING DIRECTOR

Frank Lafuente

PRINCIPAL TECHNOLOGY ENGINEERING

Jack Mathews

SENIOR ENGINEERING

Mark Haigh-Hutchinson
Steve McCrea
Marco Thrush

ENGINEERING

Aaron Walker
Alex Quinones
Andy Hanson
Eric Rehmeier
Frank Maddin
Jesse Spears
Jim Gage
Paul Tozour
Rhys Lewis
Ryan Cornelius

ADDITIONAL THANKS

Ted Chauvier
Tim Cowan
Zoid Kirsh
Eugene Kwon
Irving Mah
Kai Martin
Andy O' Neil

Animation

LEAD ANIMATION

Vince Joly

SENIOR ANIMATION

Derek Bonikowski
Dax Pallotta

ANIMATION

Stephen Zafros
Carlos Mendieta
Alejandro Roura
William Bate

CONTRACT ANIMATION

Sonny Santa Maria
Brian Kowalczyk
Raphael Perkins

Audio

AUDIO SUPERVISOR

Scott Petersen

SOUND DESIGN

Frank Bry
Matt Piersall
Todd Simmons
Mike Behrman

ADDITIONAL SOUND DESIGN

James Baker
Matt Chaney

VOICE

Lainie Frasier
Gray Haddock
Claire Hamilton
Brian Jepson
Clayton Kjas
Tim Miller
Edwin Neal
Chris Sabat
Ken Webster

OPERATIONS

George Thomas
Kellie Prinz Johnson
Al Artus
Faith Casper
Ethan R. McDonald

TRANSLATION AND ADMINISTRATION

古川・ラバン・明子 Akiko Furukawa Laban

Nintendo of America Staff Credits

NOA PRODUCER

Jeff Miller

PUBLIC RELATIONS NOA COORDINATION

Nate Bihldorff
Jeff Gilbert

BILINGUAL PRODUCT SPECIALIST

チョコ・バード Chiko Bird

TESTING MANAGEMENT / SUPERVISION

橋本 収司 Shuji Hashimoto
Robert Crombie
Kyle Hudson
Sean Egan
Eric Bush

TESTING COORDINATION

Tom Hertzog
Leland Jones

TESTING

Shane Lewis
Michael Chipman
Jason Mahaffa
Teresa Lillygren
Kathy Huguenard
三上 知子 Tomoko Mikami
Jeffrey Storbo
Melvin Forrest

SPECIAL THANKS

君島 達己 Tatsumi Kimishima
Reggie Fils-Aime
Howard Lincoln
Jacqualee Story
福田 学 Manabu Fukuda
Brett Gow
J.C. Smith
Kalinda Raina
dB Talent

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

画面サイズの変更について

16:9の画面サイズで遊ぶ場合は、次の手順で設定を変更してください。

1 Wiiメニューで左下の「Wiiオプション」を選んでください。Wii本体設定選択画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

2 画面を確認しながら、「Wii本体設定」→「画面」→「ワイド設定」の順に選んでください。ワイド設定画面が表示されます。



【Wii本体設定選択画面】

3 「16:9」を選んでください。



【ワイド設定画面】

※16:9に設定した場合、テレビ側の画面サイズの設定を「フル」に設定してください。

プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

別売のWii専用コンポーネントAVケーブル(RVL-011)、またはWii専用D端子AVケーブル(RVL-012)をご使用いただくと、あざやかでくっきりした画像でプレイすることができます。

1 Wiiメニューで左下の「Wiiオプション」を選んでください。Wii本体設定選択画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

2 画面を確認しながら、「Wii本体設定」→「画面」→「プログレッシブ」の順に選んでください。プログレッシブ設定画面が表示されます。



【Wii本体設定選択画面】

3 「プログレッシブ」を選んでください。



【プログレッシブ設定画面】

※D端子付きのテレビをご使用の場合は、プログレッシブ設定を選ばないでください。
※ご使用になるテレビによっては、プログレッシブに設定した場合、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、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貸借は禁止されています。

あなたのWii本体に許諾されていない技術的改造が施されている場合、このゲームはプレイできない可能性があります。お心当たりのある方は、あなたのWii本体を本来の正常な状態に戻してください。

最新情報はココで確認!

任天堂公式サイト

任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

最新ゲーム情報を詳しく紹介。オンライン修理受付ができるなどサポート情報も充実。

ケータイで任天堂を楽しむ! [iモード・EZweb・Yahoo!ケータイ対応]

任天堂モバイル <http://nintendo.jp/>

着信メロディ、待受画面などのコンテンツ満載。

任天堂商品の「修理受付」もご利用いただけます。



オリジナルグッズをゲット! [パソコン&携帯電話に対応]

クラブニンテンドー <http://club.nintendo.jp/>

ポイント交換でオリジナルグッズを手に入れよう!公式メールマガジンも配信中

Wiiサポートセンター

TEL. 0570-020-210(ナビダイヤル)
03-4330-7570(PHS、IP電話からはこちらをご利用ください。)

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

お客様ご相談窓口

【ソフト内容に関するお問い合わせ】
※攻略情報については、お答えしておりません。

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

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

任天堂サービスセンター

TEL. 0570-021-010(ナビダイヤル)
0774-28-3133(PHS、IP電話からはこちらをご利用ください。)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地 任天堂サービスセンター
電話受付時間: 月~金曜 午前9時~午後9時/土曜 午前9時~午後5時(日曜、祝日、会社特休日を除く)
修理品の送り先: 直接お持ちいただく場合: 月~金曜 午前9時~午後5時(土曜、日曜、祝日、会社特休日を除く)
電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。



任天堂株式会社


〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

© 2007-2008 Nintendo

Wii は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4992560号

メトロイド・METROIDは登録商標です。日本商標登録 第2074190号, 第4358068号

本ソフトウェアでは、DynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

 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。

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。ゲーム機本体の音声出力からドルビープロロジックIIx、ドルビープロロジックII、またはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、AVアンプのいずれかの機能をオンにした上で、ゲーム機本体のサウンド設定画面で「サラウンド」に設定してください。

落丁・乱丁はお取り替え致します。

