

Wii.



Wiiであそぶ

METROID[®]

P R I M E

メトロイドプライム

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
RVL-R3IJ-JPN

Nintendo[®]

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『Wiiであそぶ メトロイドプライム』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、身体の一部に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。
 - ・ Wiiリモコンの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と握り、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リモコンを振っても、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から再開してください。
- ヌンチャクを使用する場合、必ずコネクタフックにストラップのひもを通してください。
- 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、無線通信が制限されている場所では、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リモコンを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。
- お子様を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しないでください。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恐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、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。ケースに入れないと重ねたり、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。
- ディスクを研磨しないでください。
- 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。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かったり、「Wii本体の更新」と表示されている場合は、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。

- 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ディスクエJECTボタンを押す。
 - ・本体を叩いたり、動かしたりする。



【Wiiメニュー】



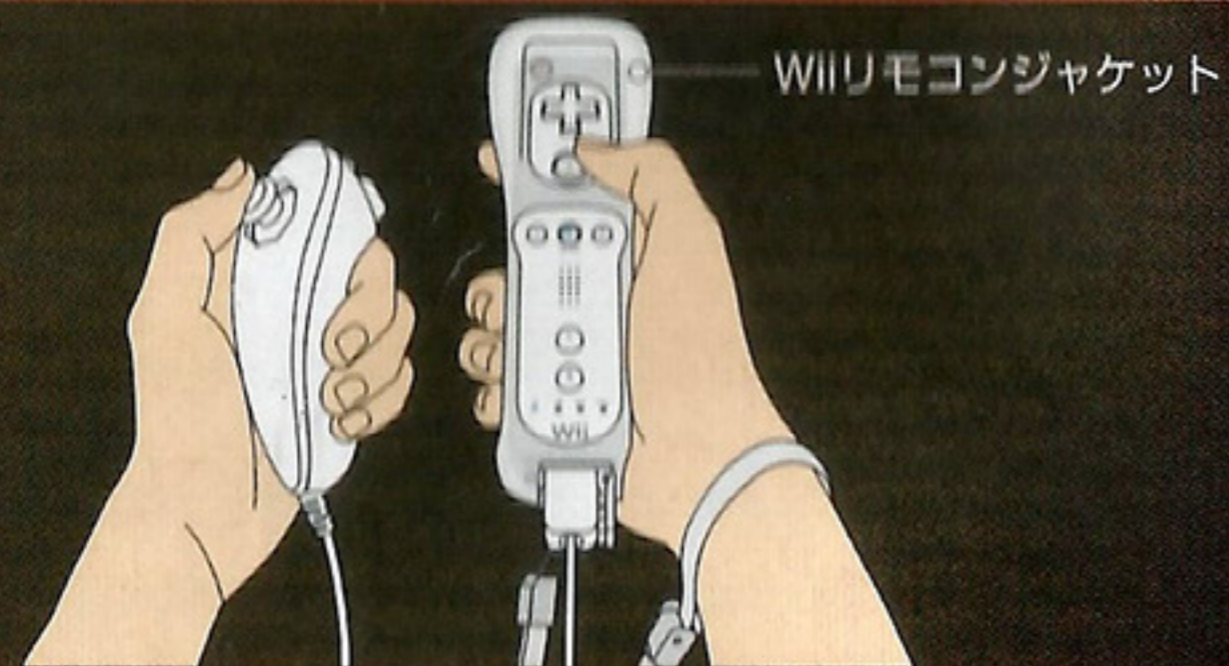
【本体更新画面】

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。なお、更新には数分かかることがあります。
- 再起動後、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。また、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。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Wii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。
- ※Wii本体に、通常の使用以外で作成されたデータ、または任天堂がサポートしていないデータが保存されていると、Wii本体の故障の原因となる恐れがあります。安心してご使用いただくため、Wii本体の機能更新時に、このようなデータを自動的に除去する場合があります。

Wiiリモコンとヌンチャクの持ち方

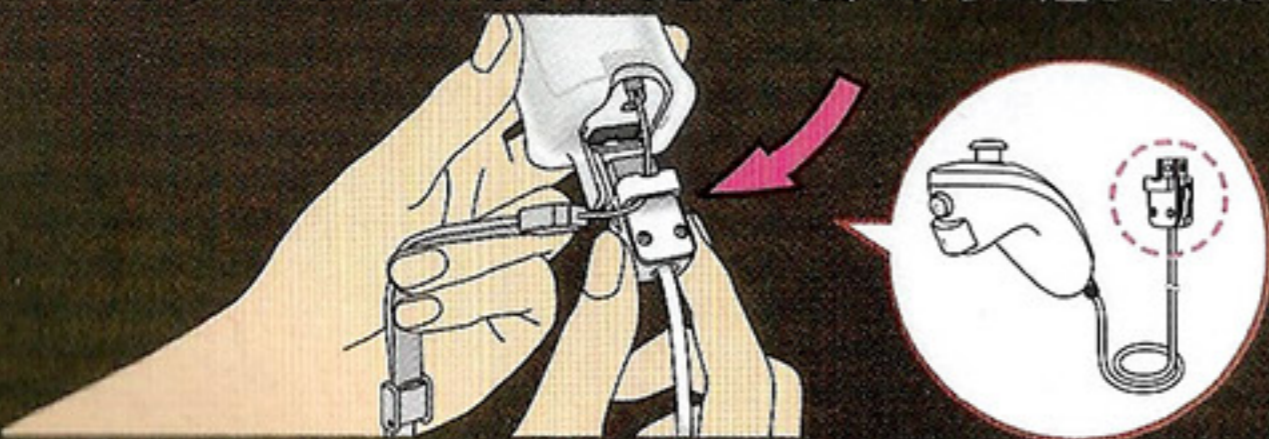


Wiiリモコンジャケット

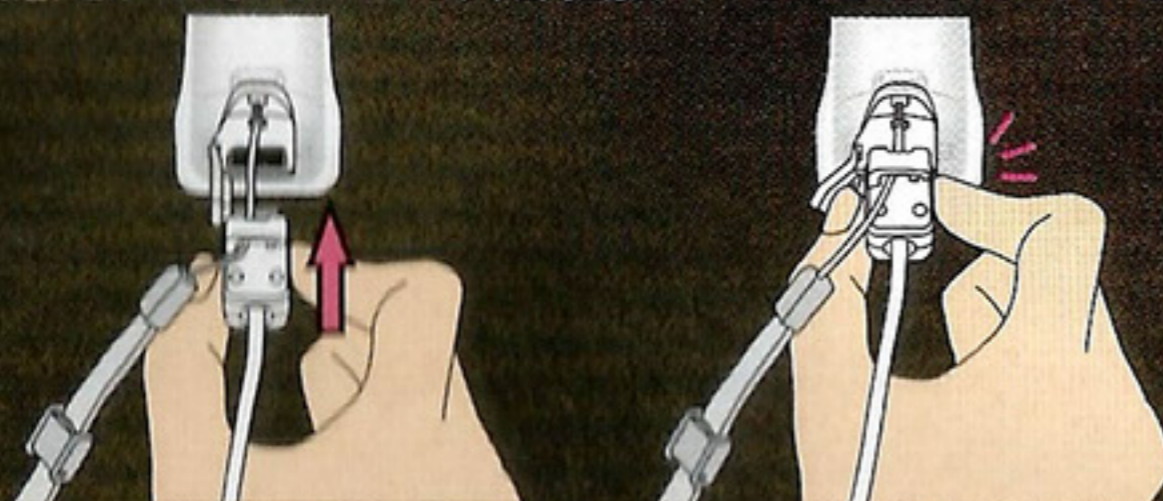
Wiiリモコンとヌンチャクの準備

※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。

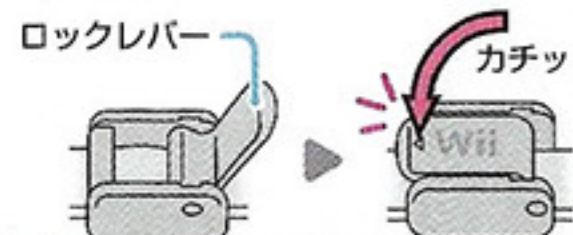
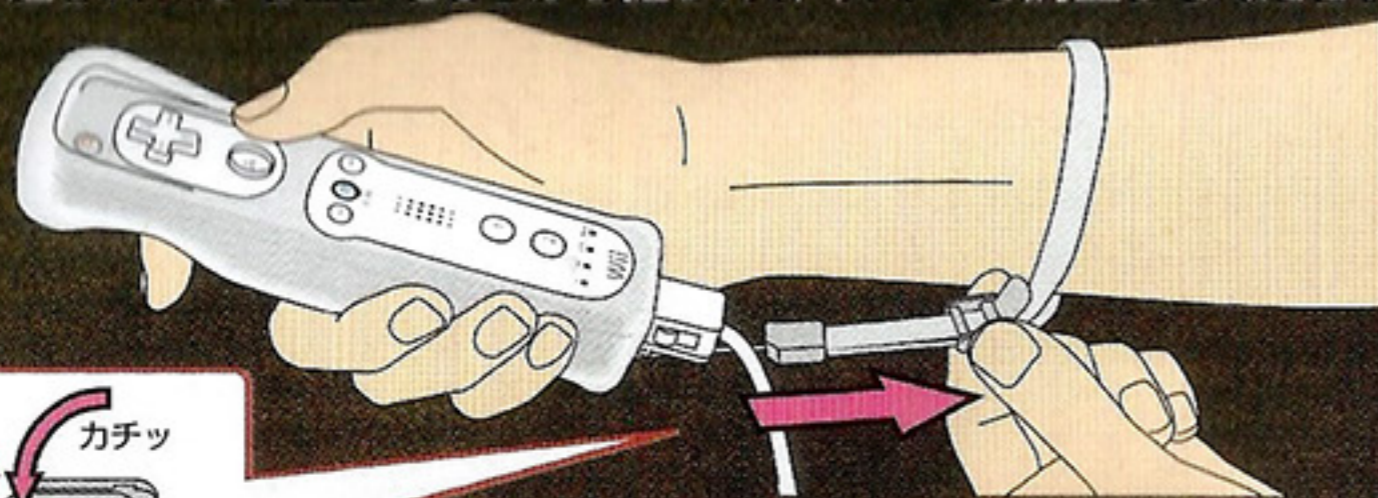
1. ヌンチャクのコネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。



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。

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から指を離し、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】

CONTENTS

ストーリー	6
操作方法	8
ゲームの始めかた	12
セーブ(データの保存)について	13
画面の見かた	16
基本画面(コンバットバイザー使用時)	16
マップ画面	18
ポーズ画面	19
サムの装備とアクション	22
サムの装備	22
パワードスーツ	23
ビーム	24
ミサイル/チャージコンボ/グラブリングビーム	25
バイザーシステム	26
モーフボール	28
アイテム	29

ストーリー

コスモ歴20X5年、銀河連邦の調査船は惑星SR388で謎の生命体「メトロイド」を発見した。ところが、調査船は銀河連邦本部への帰還中、スペースパイレーツに奇襲され、全滅。メトロイドは要塞惑星ゼーベスへ持ち去られてしまう。

銀河連邦は腕利きのバウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）、サムス・アランにスペースパイレーツとメトロイドの殲滅を依頼した。

サムスは惑星ゼーベスへ単身潜入。苦闘の末、ゼーベスを統括していた機械生命体マザーブレインをも破壊し、任務を完了した。スペースパイレーツの野望は阻止されたかに思われたが……。



メトロイド

β線を照射されると増殖し、ほかの生物にとりついてエネルギーを吸いつくす浮遊生命体。

惑星ターロンIV軌道上にて

サムスにより全滅したと思われたスペースパイレーツだったが、惑星ゼーベス軌道上の宇宙船内で戦火を逃れた者たちがいた。

彼らは2つの部隊に分かれ、一方は要塞の再建をめざしてゼーベスへ戻り、また一方は新たな惑星で再興すべく、凄まじいエネルギー反応を感知した惑星ターロンIVに降り立った。

その惑星で、彼らは鳥人文明の痕跡をありありと残す遺跡の数々を発見する。やがて、謎のエネルギーが、神殿跡の遺跡地下に封印された隕石から、漏れ出していることをつきとめる。

「フェイゾン」と名づけられたこのエネルギー物質には、生物を変異させる特異な性質があった。この特性に着目したスペースパイレーツは、フェイゾンによってターロンIVの生物を変異させる実験を開始する。

同時に、フェイズンの「核」と推測される隕石を入手するため、神殿地下への侵入を試みたが、封印の謎が解けず、隕石に近づくことすらできずにいた。

そして今、サムスが乗ったスターシップのレーダーは、惑星ターロンIV軌道上でスペースパイレーツの宇宙船を捕捉している……。

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）。

惑星ゼーベスでのメトロイドをめぐるスペースパイレーツとの戦いは終えたが、新たな事件に巻き込まれる。

Samus Aran



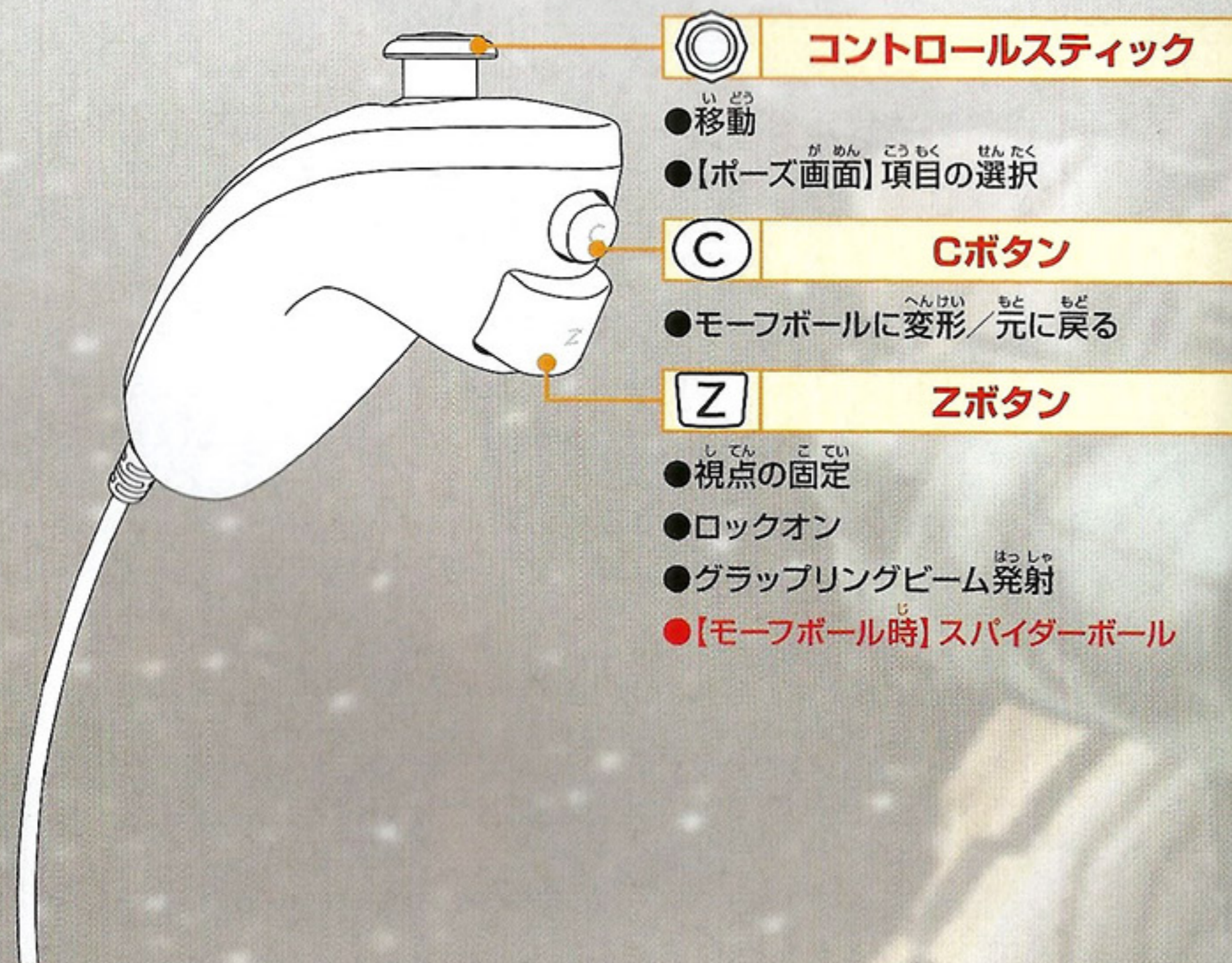
ターロンIV

そこは鳥人族の都市遺跡が残る惑星。灼熱のマグマに満ちた地下洞窟、氷に閉ざされた極寒の世界、外部からの侵入を拒む過酷な地貌。隕石が衝突するまでは生物の楽園であったという。

「Wiiであそぶ メトロイドプライム」は、Wiiリモコンとヌンチャクを組み合わせてプレイします。赤字の操作は、ゲームを進めると使えるようになります。

このゲームはゲームキューブコントローラで操作することはできません。

ヌンチャク



コントロールスティック

- 移動
- 【ポーズ画面】項目の選択

Cボタン

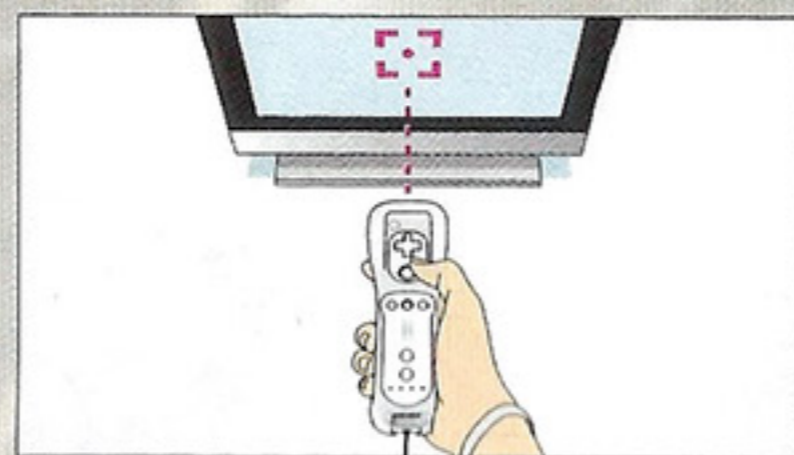
- モーフボールに変形/元に戻る

Zボタン

- 視点の固定
- ロックオン
- グラップリングビーム発射
- 【モーフボール時】スパイダーボール

ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向け、特定の場所をさすことをポイントすると言います。このゲームでは、ポイント操作で項目の選択や照準の移動、視界の移動を行います。



Wiiリモコン

ポインター

- 【タイトル画面】項目の選択
- 照準の移動
- (画面の端をポイントして)視界の移動

十字ボタン

- 【ポーズ画面】項目の選択
- + 画面写真撮影
- + ミサイル攻撃
- 【Aを押し続けて最大までチャージした状態で】
+ チャージコンボ
- 【モーフボール時】
+ パワーボム

-ボタン

- (押し続けて)バイザー切り替え

1ボタン

- マップ画面の表示

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
- 【モーフボール時】ブーストボール

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

+ボタン

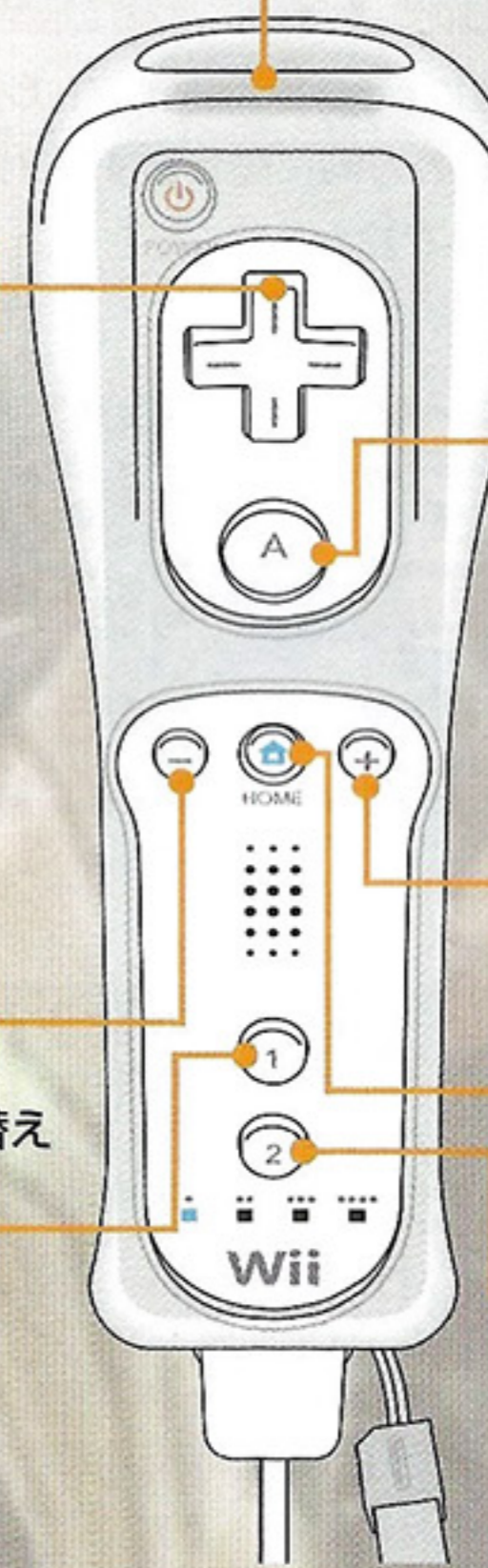
- (押し続けて)ビーム切り替え

HOMEボタン

- HOMEボタンメニューの表示

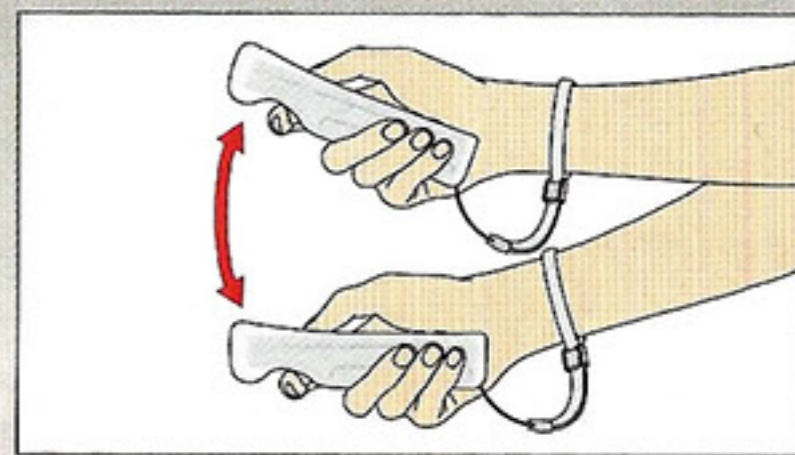
2ボタン

- ポーズ画面の表示



Wiiリモコンを振る

ボムを装備した状態でモーフボール時にWiiリモコンを振ると、スプリングボール(モーフボール状態でジャンプ)ができます。



移動



サムスは を倒した方向に移動します。

照準 / 視界の移動

画面をポイントする

ビームやミサイルなどの照準は、Wiリモコンでポイントした場所に移動します。また、画面の端に照準を動かすと、視界がその方向に動きます。視界の動きやすさは、「コントロール →P14」の「カメラの反応精度」で設定してください。

照準



照準を画面右に寄せると……



視界が右へ移動します。

ジャンプ

B

を押すとジャンプします。

スペースジャンプ

ジャンプ中に

サムスの装備「スペースジャンプ」を手に入れると、ジャンプ中にもう一度 を押すことで、スペースジャンプ(二段ジャンプ)ができるようになります。

ロックオン

Z

を押し続けている間、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。なお、「ロックオンフリーエイム →P14」をオンにすると、ロックオン中でも照準を動かせるようになります。



ロックオン中の移動について

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に移動します。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 →P24

A

でビームを発射します。 を押し続けてから放すと、チャージビームを発射できます。

ビームを切り替える →P24

+

を押し続けるとビーム選択画面が表示されます。切り替えたいビームをポイントして を放すと、ビームが切り替わります。

グラップリングビーム →P25

Z

グラップルポイント を でロックオンし続けると、ロープ状のビームを発射してグラップルポイントにぶら下がります。

バイザーを切り替える →P26~27

-

を押し続けるとバイザー選択画面が表示されます。切り替えたいバイザーをポイントして を放すと、バイザーが切り替わります。



モーフボール →P28

C

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。

「チャージビーム」「グラップリングビーム」「モーフボール」は、ゲームを進めるとその機能を失い、しばらくの間使えなくなります。

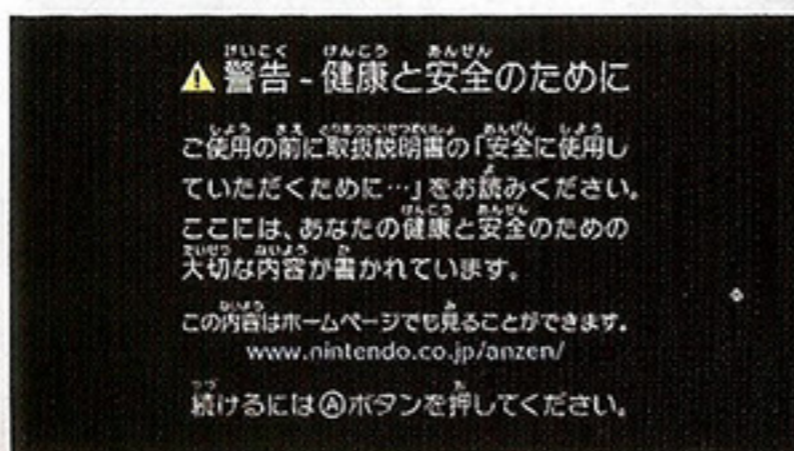


はじめのゲームの始めかた

Wii本体のディスクスロットに「Wiiであそぶ メトロイドプライム」のWiiディスクを挿入してください。Wii本体の電源がONになります。

1 右の画面が表示されたら、内容をよく読んで、(A)を押してください。

※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、(A)を押してください。



3 チャンネル画面が表示されるので「はじめる」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。タイトル画面が表示されます。



ファイル選択

タイトル画面で(A)を押すと、右の画面が表示されます。初めからプレイするときは空のファイル(New Game)を、続きからプレイするときはすでにセーブしているファイルをポイントして選び、(A)を押してください。メインメニュー → P14 に進みます。



ファイルのコピーと消去

「コピー」を選ぶとファイルを複製でき、「消去」を選ぶとファイルを消すことができます。画面の指示にしたがって操作してください。

なお、消去したファイルを元の状態に戻すことはできないので注意してください。

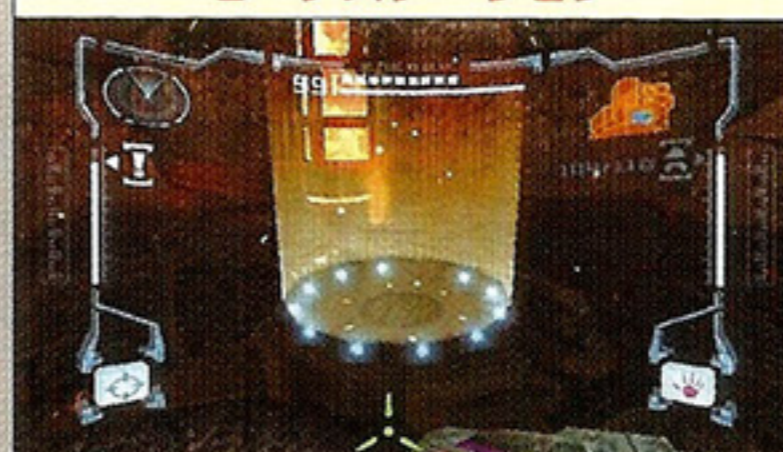
セーブ(データの保存)について

ゲームの進行状況は、セーブステーションやスターシップの上に乗るとセーブ(保存)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。

なお、上書きしたデータを元の状態に戻すことはできないので注意してください。

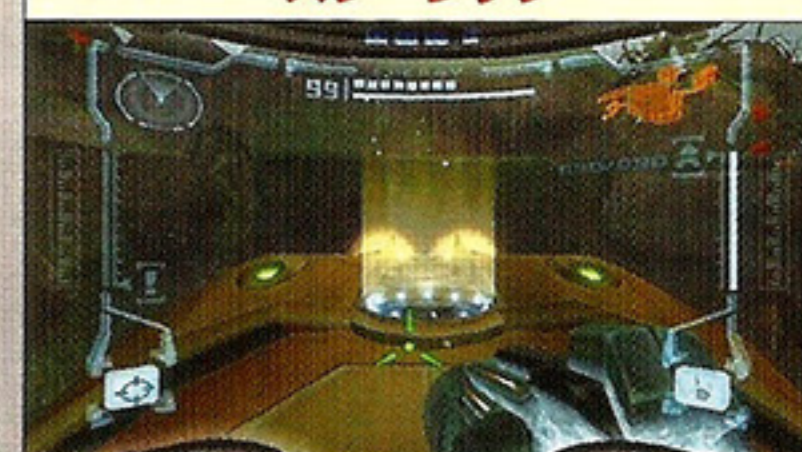
※Wii本体保存メモリ内のファイルを削除する方法については、Wii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

セーブステーション



セーブステーションは各地に設置されている装置です。上に乗ることで進行状況をセーブできるほか、エネルギー → P17 を回復することもできます。

スターシップ



スターシップはサムの宇宙船です。エネルギーを回復できるほか、ミサイル → P25 とパワーボム → P28 の補給もできます。

メインメニュー

「ゲームスタート」「オプション」「スペシャル」のいずれかを選んでください。

ゲームスタート

ゲームを始めます。

初めてプレイするときは、ゲームの難易度を「ノーマル(通常)」と「ベテラン(難しい)」から選んでください。すでにセーブしている場合は、続きから始めることができます。

オプション

ゲームの各種設定ができます。

「コントロール」「ディスプレイ」「サウンド」のいずれかを選び、設定を行ってください。「デフォルト」を選ぶと、設定を初期状態に戻すことができます。



コントロール

カメラの反応精度	どの程度照準(ポインター)を動かせば視界(カメラ)が動くかを設定します。以下の3つの設定からいずれかを選んでください。 <ul style="list-style-type: none"> •初心者用—画面の端まで照準を動かさなければ、視界は動きません。 •中級者用—「初心者用」に比べ、照準をより小さく動かすだけで視界が動きます。 •上級者用—照準を動かすと、敏感に視界が動きます。
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。初期状態は「オフ」に設定されており、ロックオン中は照準を動かせません。
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。
ビーム/ジャンプ入れ替え	ビームとジャンプに使うボタンを入れ替えます。
バイザー/ビームセレクト入れ替え	バイザーの切り替え →P27 とビームの切り替え →P24 に使うボタンを入れ替えます。

ディスプレイ

明るさ	画面の明るさを0(暗い)~100(明るい)から設定します。
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。

サウンド

SEボリューム	効果音の音量を0(消音)~100(最大)から設定します。
BGMボリューム	音楽の音量を0(消音)~100(最大)から設定します。

スペシャル

ゲーム中に手に入れたクレジットをさまざまな特典と交換できます。以下の項目から交換したい特典を選んでください。交換できる特典は、ゲームを進めると増えていきます。

アートギャラリー	コンセプト画像などを閲覧できます。
ボーナスアイテム	画面写真撮影ツールなど特殊な特典を入手できます。
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。

画面写真撮影ツールについて

「ボーナスアイテム」で「画面写真撮影ツール」を手に入れると、ゲーム中に十字ボタンを押して画面の撮影ができるようになります。撮影した画面は自動的にWii伝言板に貼られます。画面を撮影し、Wii伝言板のデータがいっぱいになった場合は、古いメッセージから削除されます。不要なデータは、Wiiメニューで削除してください。

※Wii伝言板については、Wii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

クレジットについて

ゲーム中に特定の条件を満たすと、右のようなクレジットが手に入ります。手に入れたクレジットは、メインメニューの「スペシャル」で特典と交換することができます。

オレンジクレジット



シルバークレジット





がめん みの見かた

主人公のサムスとなって、惑星ターロンIVを探索します。敵を倒したり、仕掛けを解いたり、装備を手に入れたりしながら、探索を進めてください。

基本画面(コンバットバイザー使用時)

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 →P26 を使っているときは、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てください。

なお、①でマップ画面 →P18、②でポーズ画面 →P19 が表示されます。

ミサイルゲージ

ミサイルの数量がゲージで表示されます。左の数字は、現在数/最大数です。

マップ

周囲の3Dマップが表示されます。

残りエネルギー →P17

レーダー

サムスを中央に、周囲の敵をオレンジ色の点で表示します。

警告ゲージ

高温や毒物など、環境的な危険に近づくと、ゲージが伸びて警告してくれます。

使用中のバイザー →P26

照準

使用中のビーム →P24



※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。

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。エネルギーは「エネルギーポール →P29」などのアイテムを入手するか、セーブステーションやスターシップ →P13 で回復できます。



エネルギータンク

1つがエネルギーゲージ1本分になります。エネルギータンク →P29 を手に入ると増えます。

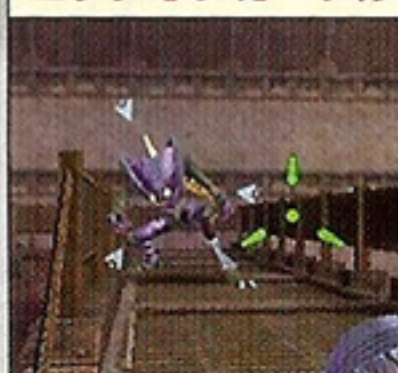
エネルギーゲージ

左の数字は現在のエネルギーです。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。

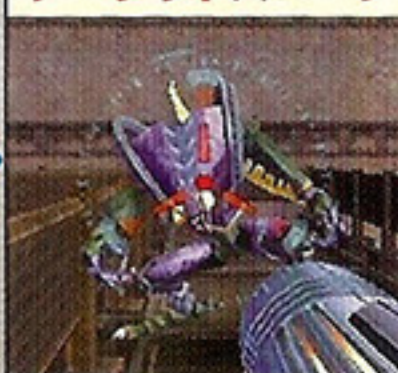
ロックオンカーソルとターゲットスコープ

ロックオン可能な対象物に照準を近づけるとロックオンカーソルが表示され、ロックオンするとターゲットスコープに変わります。

ロックオンカーソル



ターゲットスコープ



ゲームオーバーについて

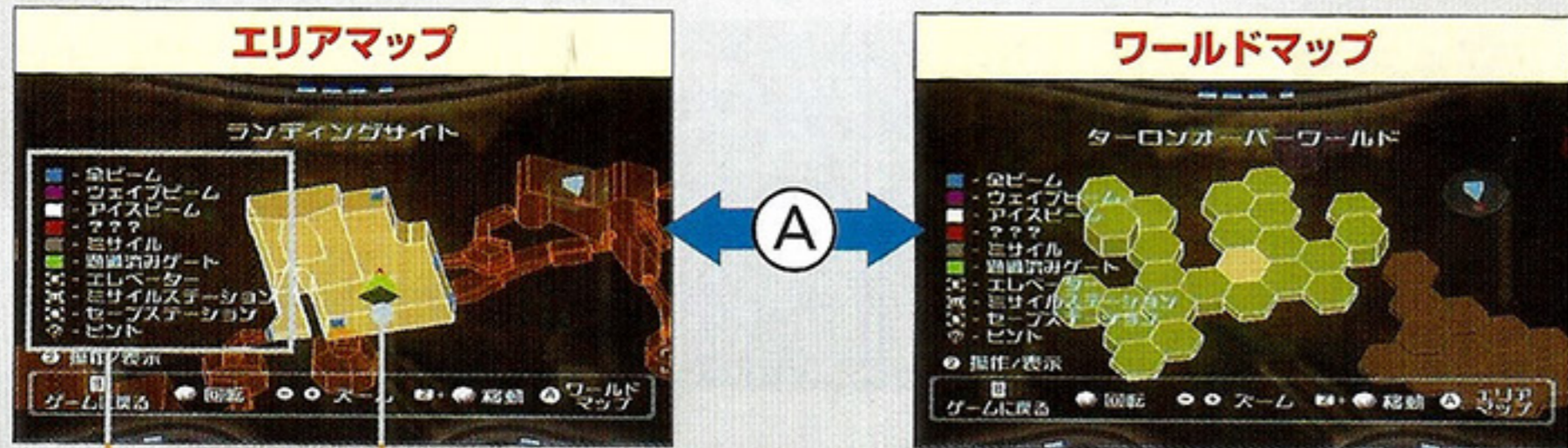
エネルギータンクがすべて空になり、さらにエネルギーゲージが0になるとゲームオーバーです。

最後にセーブした場所から再開するときは○または+で「はい」を選び、Aで決定してください。「いいえ」を選ぶとタイトル画面に戻ります。



マップ画面

①を押すと現在のエリアマップが表示され、これまでに訪れた場所がオレンジ色で表示されます。また、(A)でワールドマップを表示すると、これまでに訪れたエリアを確認できます。なお、各エリアのマップステーションでマップをダウンロードすると、訪れていない場所が青色で表示されるようになります。



マップのアイコンの見かた

「???」と表示された項目は、ゲームを進めると判明します。

サムの現在地

サムは赤色の方向を向いています。

マップ画面の操作方法

○	マップの回転	②	操作方法の表示切り替え
Z+○	マップのスクロール	(A)	エリアマップとワールドマップの切り替え
+	マップの拡大	B/①	ゲームに戻る
-	マップの縮小		

ゲートについて

各エリアにはさまざまなゲートが設置されています。ゲートは対応するビームやミサイルで撃つと、ロックを解除して開けることができます。

ブルーゲート	すべてのビームとボムで開きます。
パープルゲート	ウェーブビームで開きます。
ホワイトゲート	アイスビームで開きます。
レッドゲート	プラズマビームで開きます。
ゲートシールド	ミサイルでロックを解除する必要があります。



ポーズ画面

②を押すとポーズ画面が表示され、(+)と(-)で「ステータス」「ログブック」「オプション」を切り替えます。メニューは(○)または(+)で選び、(A)で決定してください。



メニュー

ステータス

サムが使用可能な装備やその説明を確認できます。装備の種類→装備の一覧の順に選んでください。

装備の種類

装備の一覧



アイテムの入手率と
スキャン → P27 率



装備の説明

上下でページを切り替えます。

装備の種類

アームキャノン	ビーム → P24 に関する装備です。
モーフボール	モーフボール → P28 に関する装備です。
パワードスーツ	パワードスーツ → P23 の種類です。
バイザー	バイザーシステム → P26 に関する装備です。
サブアイテム	ミサイルやチャージコンボ → P25 など、そのほかの装備です。

ログブック

スキャン **→P27** した情報を確認できます。
情報の種類→情報の一覧の順に選んでください。

情報の種類

情報の一覧



チョウゾアーツィファクト情報

獲得済みのチョウゾアーツィファクトはオレンジ色で表示されます。

説明

上下でページを切り替えます。

情報の種類

パイレーツデータ	スペースパイレーツが暗号化したデータを解読したものです。
チョウゾロア	鳥人族が残したメッセージです。
クリーチャー	敵に関する情報です。弱点を確認できるものもあります。
リサーチ	装置やアイテムに関する情報です。アイテムは効果も確認できます。
アーツィファクト	チョウゾアーツィファクトのありかのヒントや、すでに手に入れたチョウゾアーツィファクトを確認できます。

チョウゾアーツィファクトについて

チョウゾアーツィファクトは、鳥人族が残した特殊なアイテムです。どこかにあるホログラムをスキャンすると、各チョウゾアーツィファクトのありかのヒントを知ることができます。



オプション

ゲームの各種設定やゲームの終了ができます。以下のメニューを選んで設定を行ったり、「ゲーム終了」を選んでゲームを終了してください。

なお、各メニューで「デフォルト」を選ぶと、設定を初期状態に戻すことができます。

●コントロール

カメラの反応精度

どの程度照準(ポインター)を動かせば視界(カメラ)が動くかを設定します。以下の3つの設定からいずれかを選んでください。

- 初心者用—画面の端まで照準を動かさなければ、視界は動きません。
- 中級者用—「初心者用」に比べ、照準をより小さく動かすだけで視界が動きます。
- 上級者用—照準を動かすと、敏感に視界が動きます。

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。初期状態は「オフ」に設定されており、ロックオン中は照準を動かさせません。

シンドウ

Wiiリモコンの振動機能のオン/オフを切り替えます。

ビーム/ジャンプ入れ替え

ビームとジャンプに使うボタンを入れ替えます。

バイザー/

ビームセレクト入れ替え

バイザーの切り替え **→P27** とビームの切り替え **→P24** に使うボタンを入れ替えます。

●ディスプレイ

明るさ

画面の明るさを0(暗い)~100(明るい)から設定します。

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。

●バイザー

バイザー透明度

画面に表示されるバイザーのフレームや各種情報の透明度を、0(透明)~100(濃い)から設定できます。

フレームのゆれ

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。

表示言語

バイザーに表示される各種情報の言語を、日本語と英語から選択できます。

●サウンド

SEボリューム

効果音の音量を0(消音)~100(最大)から設定します。

BGMボリューム

音楽の音量を0(消音)~100(最大)から設定します。



サムスの**装備**と**アクション**

サムスはパワードスーツに備えられた機能を使い、さまざまなアクションを行えます。また、新たな装備を手に入れると、使用できる武器などが増えていきます。

サムスの**装備**

サムスはパワードスーツによって、数々の装備と特殊能力を身につけています。ゲームを進めていくと、さまざまな新機能が手に入ります。

アームキャノン

右腕に装備されたキャノンです。力の異なる4種類のビームやミサイルを撃つことができます。

→P24~25

バイザーシステム

外部の情報を入手する際のインターフェイスです。

→P26~27

パワードスーツ

鳥人族から授けられたスーツです。生命維持装置や防御機能が備わっています。



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です。さまざまな機能を追加できます。

→P28



パワードスーツ

スーツの能力を強化していくことで、探索できる範囲が広がっていきます。



ノーマルスーツ

基本的な攻撃・防御機能だけを備えています。「モジュール性能」で新たな機能を追加し、強化できます。



バリアスーツ

ノーマルスーツに耐熱機能が追加されたスーツです。敵から受けるダメージもノーマルスーツより軽減されます。ただし、溶岩など温度が極端に高いものからはダメージを受けます。

グラビティスーツ





敵から受けるダメージがバリアスーツよりも軽減されます。また、水中で自在に活動できます。



ビーム

Ⓐを押すと、アームキャノンからビームを発射します。初めは「パワービーム」のみ使用できますが、ゲームを進めると最大4種類のビームを使えるようになります。

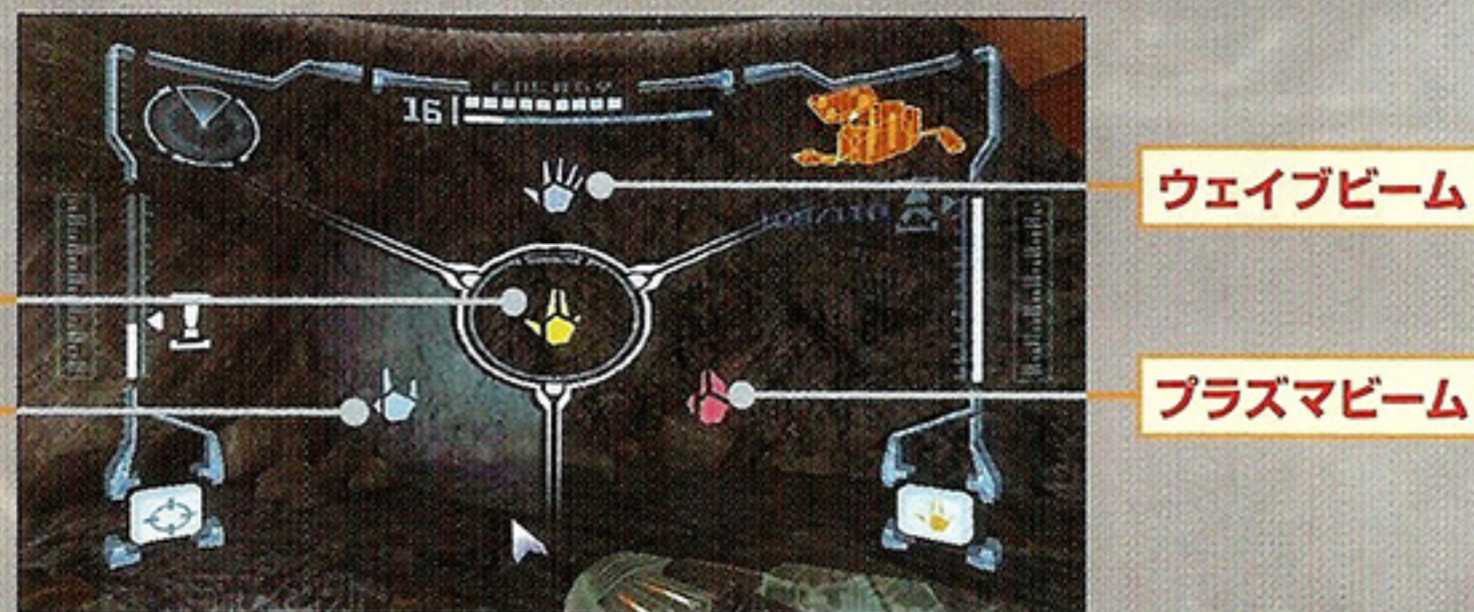


 パワービーム	最初から使えるビームです。1発の威力は低いですが、連射できます。
 アイスビーム	敵を凍らせて動きを止めることができます。弾速が遅く連射できませんが、1発の威力はパワービームより強力です。
 ウェーブビーム	ロックオンして撃つと、3つの超高電圧の電流が敵を追いかけます。ビームが当たった敵はしびれて動きが止まります。
 プラズマビーム	敵を炎上させる能力と連射性能を兼ね備えています。炎で氷を溶かすことも可能ですが、射程距離は短めです。

ビームを切り替える

使うビームを切り替えたいときは、⊕を押しながらⒶを押します。下の画面が表示されるので、⊕を押しながら変えたいビームをポイントし、⊕を放してください。

※パワービーム以外のビームを使っているとき、⊕を短く押すと、パワービームに切り替えます。



パワービーム

アイスビーム

ウェーブビーム

プラズマビーム

チャージビーム

Ⓐを押しながらⒶを押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。なお、チャージ中はエネルギーボールやミサイル →P29などを吸い寄せることができます。

ミサイル

⊕を押すと、ミサイルを発射できます。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弾数が減ります。

チャージコンボ

ゲームを進めて各ビームに対応したチャージコンボの機能を獲得すると、使用中のビームとミサイルを組み合わせた強力な攻撃ができるようになります。Ⓐを押しながらⒶを押続けると最大までチャージした状態のときに、Ⓐを押しながら⊕を押してください。

チャージコンボの性能や消費するミサイルの弾数は使用中のビームにより異なります。

チャージコンボ名	対応するビーム	消費するミサイルの弾数
スーパーミサイル	パワービーム	5発
アイスブレッダー	アイスビーム	10発
ウェーブバスター	ウェーブビーム	発射時10発
フレイムスローワー	プラズマビーム	Ⓐまたは⊕を押しながらⒶを押している間消費

グラップリングビーム

グラップリングビームを使うと、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。グラップルポイントを[Z]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[Z]を放して飛びましょう。



グラップルポイント



バイザーシステム

サスは機能の異なる4つのバイザーを使うことができます。それぞれの特徴を活かし、惑星内を探索したり、敵を倒してください。

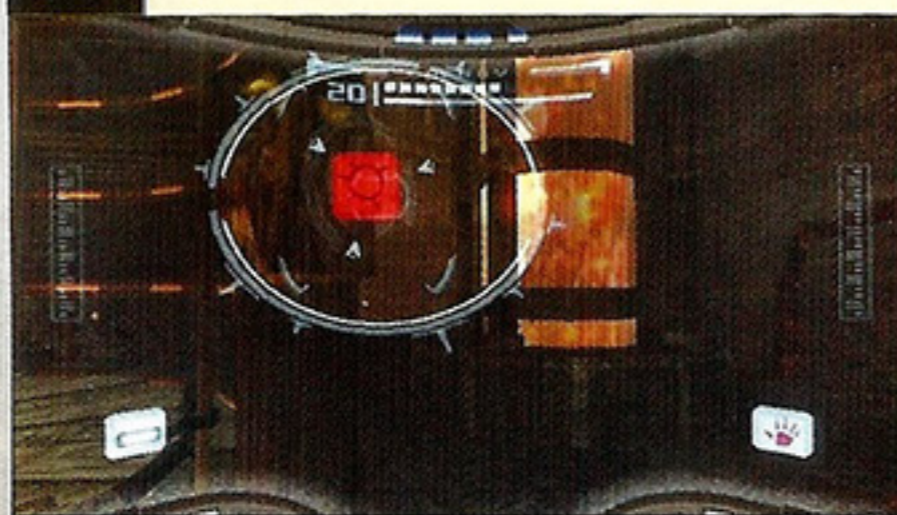
なお、「サーモバイザー」と「Xレイバイザー」は、ゲームを進めると手に入ります。

コンバットバイザー



初期装備で基本となるバイザーです。おもに戦闘時に使用します。

スキャンバイザー



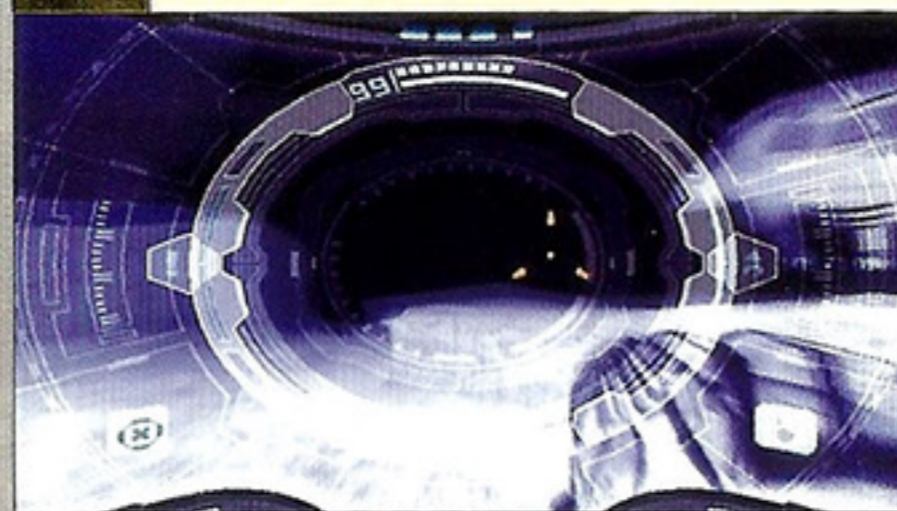
生物やコンピュータ端末などから情報を読み取るためのバイザーです。

サーモバイザー



周囲の温度を感知できます。コンバットバイザーでは見えない敵の位置や弱点、異常な温度を発する場所を知ることができます。

Xレイバイザー

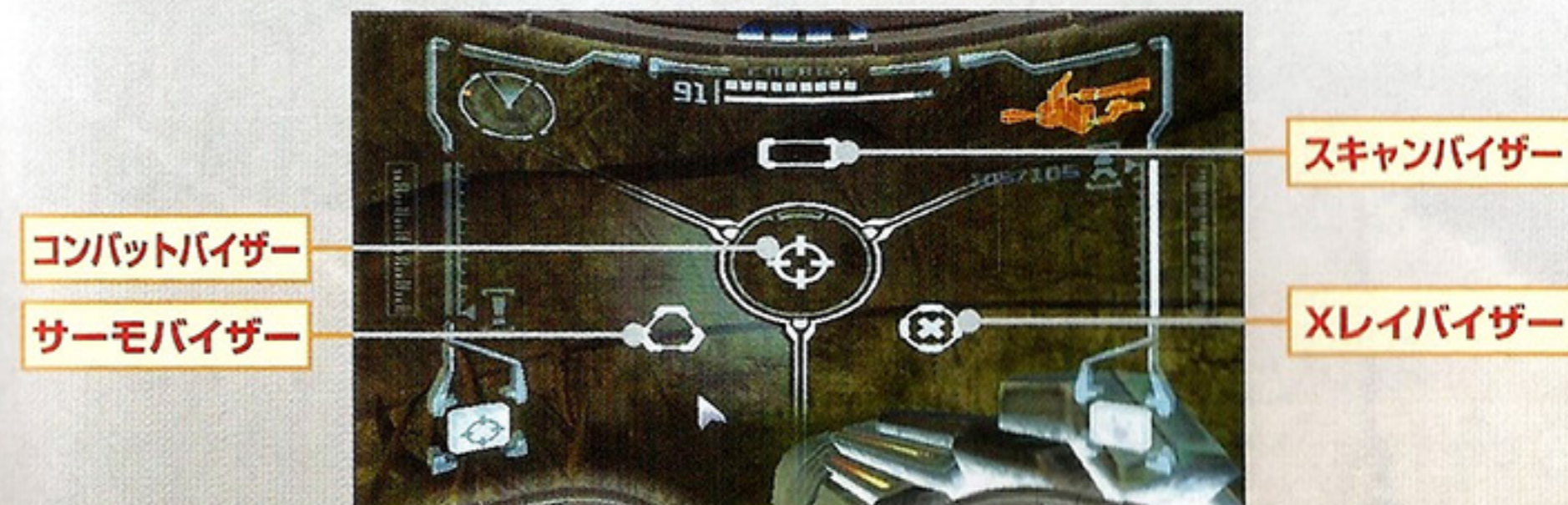


壁を透視したり、見えない足場や物体を見ることができます。また、姿を消してカムフラージュする敵の視認も可能です。

バイザーを切り替える

使うバイザーを切り替えたいときは、○を押し続けます。下の画面が表示されるので、○を押し続けたまま変更したいバイザーをポイントし、○を放してください。

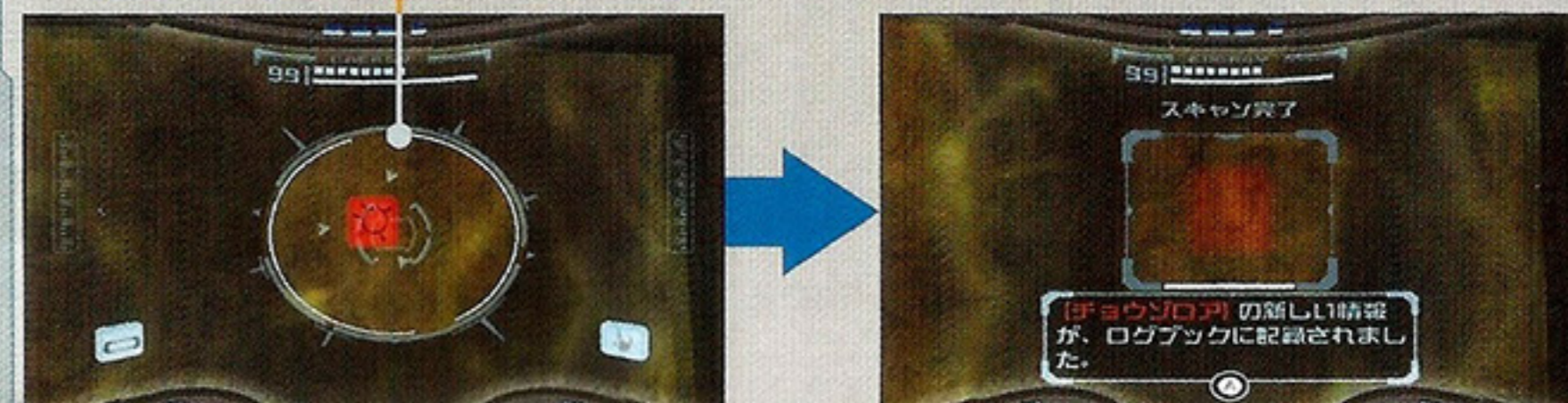
※「スキャンバイザー」「サーモバイザー」「Xレイバイザー」を使っているとき、○を短く押すと、「コンバットバイザー」に切り替えます。



スキャンバイザーの使いかた

スキャンバイザーを使うと、ほかのバイザーでは知ることのできない情報を発見できます。ターゲットスコープ内にオレンジ色や赤色のアイコンが表示されたら、ロックオンし続けてください。対象の情報を読み取り、敵の特性や弱点などを分析したり、エレベーターなどの装置を起動することができます。

ターゲットスコープ



※重要な情報をスキャンした場合、ログブック → P20 に記録されます。

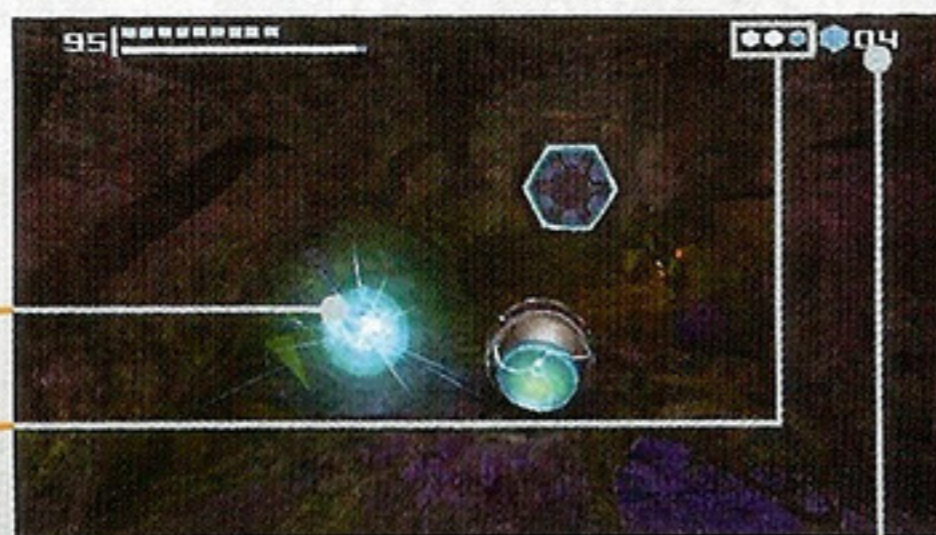


アイテム

アイテムを手に入れると、エネルギーやミサイルなどの補給ができます。敵との戦いで消費したエネルギーやミサイルはこまめに補給してください。

モーフボール

○を押すとボールのような丸まった状態になり、排気口や隠し通路など、狭い通路を通ることができるようになります。



ボム

セット可能なボム数

同時に3個までセットできます。

パワーボムの残り数

ボム

A

Aで爆弾をセットし、爆風で敵にダメージ与えたり、特定の床や壁などを破壊できます。また、爆風を使ってモーフボールのままジャンプすることも可能です。

スプリングボール Wiiリモコンを振る

ボムを持っているときにWiiリモコンを振ると、モーフボールのままジャンプできます。

ブーストボール B を押し続けて放す

ゲームを進めて「ブーストボール」の機能を入手すると、Bを押し続けて放すことで、高速移動できるようになります。なおブースト中は、Bは効かなくなります。

スパイダーボール Z

ゲームを進めて「スパイダーボール」の機能を入手すると、Zを押し続けることで特定のレールに張りつけるようになります。スパイダーボール中は○を押すと、レール上を移動できます。レールから離れるときはZを放してください。



パワーボム

+

ゲームを進めて「パワーボム」の機能を入手すると、+で強力なボムを使い、広範囲の敵に大ダメージを与えることができます。

アイテム紹介

敵を倒したり、コンテナを壊すと以下のアイテムが出現することがあります。エリアのどこかに隠されているものもあるので、いろいろな場所を探索してみてください。



	エネルギーボール	エネルギーが10ポイント回復します。
	ビッグエネルギーボール	エネルギーが20ポイント回復します。
	スーパーエネルギーボール	エネルギーが100ポイント回復します。
	ミサイル	ミサイルの現在数を回復します。3発 / 5発 / 10発の3種類があります。
	パワーボム	パワーボムの現在数を1発回復します。
	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発増えます。
	パワーボムタンク	パワーボムの最大数が1発増えます。



スタッフクレジット

METROID PRIME WII VERSION STAFF CREDITS

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)

COORDINATION
岡本 俊彦 (Toshihiko Okamoto)

MUSIC
山本 健誌 (Kenji Yamamoto)

TECHNICAL SUPPORT
角井 博信 (Hironobu Kakui)
安田 芳人 (Yoshito Yasuda)
竹口 正浩 (Masahiro Takeguchi)
小山 武宏 (Takehiro Oyama)

ARTWORK
松井 貴義 (Takayoshi Matsui)

SPECIAL THANKS
坂本 賀勇 (Yoshio Sakamoto)
木村 浩之 (Hiroyuki Kimura)
酒谷 知宏 (Akihiro Sakatani)
寺園 尚文 (Naofumi Terazono)
Super Mario Club

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
Michael Kelbaugh

SENIOR PRODUCER
Bryan Walker

SENIOR DESIGN
Mike Wikan

DESIGN
Brandon Salinas

ENGINEERING DIRECTOR
Frank Lafuente

SENIOR ENGINEERING
Mark Haigh-Hutchinson
Steve McCrea

ENGINEERING
Ryan Cornelius
Alexander Quinones
Eric Rehmeier

ART
Ilya Nazarov
Danny Richardson
Teague Schultz
Quinn Smith
Ben Sprout

ANIMATION LEAD
Vince Joly

SENIOR ANIMATION
Derek Bonikowski

AUDIO SUPERVISOR
Scott Petersen

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

**TRANSLATION AND
ADMINISTRATION**
古川・ラバン・明子
(Akiko Furukawa-Laban)

SPECIAL THANKS
Todd Keller
Mark Pacini

METROID PRIME STAFF CREDITS

NINTENDO STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
岩田 聡 (Satoru Iwata)

PRODUCERS
宮本 茂 (Shigeru Miyamoto)
三木 研次 (Kenji Miki)

COPRODUCERS
田邊 賢輔 (Kensuke Tanabe)
大谷 明 (Akira Otani)

COORDINATION
田端 里沙 (Risa Tabata)

MUSIC
山本 健誌 (Kenji Yamamoto)

MUSIC (ASSISTANT)
久馬 浩一 (Kouichi Kyuuma)

**CONNECTIVITY
PROGRAMMING**
川瀬 智広 (Tomohiro Kawase)
清水 英明 (Hideaki Shimizu)

JAPANESE TEXT ART
黒梅 知明 (Tomoaki Kuroume)

TECHNICAL SUPPORT
角井 博信 (Hironobu Kakui)
池端 良仁 (Yoshihito Ikebata)
安田 芳人 (Yoshito Yasuda)

**SUPERVISORS
(SAMUS MODEL)**
山根 知美 (Tomoyoshi Yamane)
崎山 千晴 (Chiharu Sakiyama)

ARTWORK
川野 成央 (Naruhisa Kawano)
鎌田 真男 (Masao Kamada)

SPECIAL THANKS
出石 武宏 (Takehiro Izushi)
坂本 賀勇 (Yoshio Sakamoto)
原田 貴裕 (Takahiro Harada)
沢野 貴夫 (Takao Sawano)
木村 浩之 (Hiroyuki Kimura)
後藤 正志 (Masashi Goto)
宮野 明子 (Akiko Miyano)
白川 真理 (Mari Shirakawa)
佐々木 伯英 (Norihide Sasaki)
濱野 美奈子 (Minako Hamano)
Super Mario Club

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
Steve Barcia

PRODUCER
Michael Mann

LEAD DESIGN
Mark Pacini

SENIOR DESIGN
Karl Deckard
Mike Wikan

DESIGN
Jason Behr
Tony Giovannini
Paul Reed
Amanda Rubright

LEAD ENGINEERING
Mark Johnston

**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
Akintunde Omitowoju
Alex Quinones
Marco Thrush

LEAD ART
Todd Keller

SENIOR ART
Mike Sneath
Chris Voellmann

ART
Chuck Crist
Don Hogan
Andrew Jones
Gene Kohler
Ryan Powell
Elizabeth Pugh
Luis Ramirez
Danny Richardson

Alejandro Roura
Elben Schafers
LeRoy Strauss

ANIMATION
Derek Bonikowski
Dax Pallotta
Stephen Zafros

AUDIO LEAD
Clark Wen

**SOUND DESIGN
(CONTRACTORS)**
Frank Bry
Crispin Hands
Ken Kurita-Ditz
Kristoffer Larson

PRODUCTION ASSISTANT
Ryan Harris

SPECIAL THANKS
Al Artus
Kerry Ann Odem
George Thomas
Eugene Kwon
Tian Lim
Greg McBride
Carl Mueller
Dante Treglia

**ADDITIONAL
CONTRIBUTORS**
Scott Johnson
Rick Kohler
Martin L'Heureux
Frank Lafuente
Tom Papadatos
Audrey Peterson

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

PRODUCER (NOA)
Jeff Miller

**TRANSLATION/BILINGUAL
COORDINATION**
ティム・オリアリ (Tim O'Leary)
安藤 清彦 (Kiyohiko Ando)
Scot Ritchey

TESTING/COORDINATION
Michael Leslie

EDITING
Leslie Swan

WRITING/EDITING
Nate Bihldorff

TESTING DIRECTOR
Michael Kelbaugh

TESTING MANAGER
Kyle Hudson

TESTING SUPERVISOR
Eric Bush

**TESTING PROJECT
COORDINATION**
Thomas Hertzog

TESTING
Marc Doyal
Jason Mahaffa
Shane Lewis
Michael Chipman
Kathy Huguenard
Jim Holdeman
Tim Casey
Nicko Gonzalez
Jack Smart
Melvin Forrest

TESTING TECHNICIAN
Chris Needham
David Hunziker

SPECIAL THANKS
君島 達巳 (Tatsumi Kimishima)
福田 学 (Manabu Fukuda)
吉村 佳門 (Kamon Yoshimura)
Chris Campbell
Tom Eberspecher
Jim Wornell

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オプションメインメニュー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オプションメインメニュー画面】

- 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、あざやかに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オプションメインメニュー画面が表示されます。



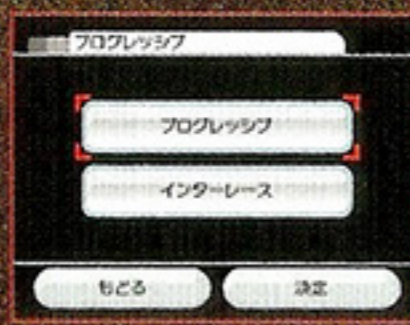
【Wiiメニュー】

- 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オプションメインメニュー画面】

- 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】

※D1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

任天堂のゲームやソフト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 software 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賃貸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

任天堂テクニカルサポートセンター

【Wii本体の取扱い・インターネット接続に関するお問い合わせ】

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、お間違いないようお願いいたします。

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。

TEL. 0570-011-120(ナビダイヤル)
075-662-9611(PHS、IP電話からはこちらをご利用ください。)

- 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、お間違いないようお願いいたします。

任天堂サービスセンター

【修理に関するお問い合わせ・送り先】

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、お間違いないようお願いいたします。



任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

© 2002-2009 Nintendo

Wii は任天堂の登録商標です。METROID・メトロイドは登録商標です。Trademarks registered in Japan.
ヌンチャクは任天堂の商標です。

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」を選択するとサラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。

このゲームはニンテンドーゲームキューブ^{よっ}用ソフト「メトロイドプライム」をベースにWii^{よっ}用にアレンジしたものです。

落丁・乱丁はお取り替え致します。



RVLR3IJ00



METROIDDATABASE.COM

禁無断転載