

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

7 画面の見かた

8 ゲームの進めかた

9 攻撃のしかた

その他


10 アイテム紹介

11 ボス紹介

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『メタファイトEX』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、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。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、ニンテンドー3DSの取扱説明書も併せてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

『メタファイトEX』
に関するお問い合わせ先

サン電子株式会社

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内およ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およ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.

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

本品は日本国内だけの販売とし、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。

©SUNSOFT

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-QAEJ-JPN

2 ゲーム紹介

『メタファイトEX』
は、天才少年パイロット
のレオナルドと、戦
闘万能車両のメタル・
アタッカーを操作しな
がら進めていくアクシ
ョンゲームです。



ストーリー

人類は一人の少年と「メタル・アタッカー」に未来をたくした。

ソフィア第3惑星はイプシロン銀河のほぼ中央に位置する、高度な文明によって栄える惑星国家である。

宇宙歴2052年にはじまった「インベム暗黒星団」との闘いは勝利に終わり、勝利をもたらした戦闘万能車両「メタル・アタッカー」はその任を終え封印された。

時は過ぎ宇宙歴2107年、惑星ソフィアにもっとも近いラムダ銀河の辺境の惑星で、謎の墜落[ついらく]事故の痕跡[こんせき]が発見された。そのニュースは惑星ソフィアの衛星ノーラの科学者達に衝撃を与えるものであった。

今から200年前、宇宙植民と動物達を乗せた輸送シャトル「L-229」が忽然[こつぜん]と姿を消した。墜落事故を起こしたのが、その姿を消した「L-229」だったのだ。恐るべきことに、そのシャトルに乗った生物達は変化しながら生き延び、狂暴化していった。惑星ソフィアにも危機をもたらすのは時間の問題だ。

衛星ノーラの科学アカデミーは「メタル・アタッカー」の封印を解き、天才少年パイロット「レオナルド・ガードナー」を戦士として、ラムダ銀河へ人類を危機から救うため闘うのだった。

3 操作方法

サイドビュー画面（→7）での 操作方法

サイドビュー画面では、メタル・アタッカーとライダー（レオナルド）を操作します。

メタル・アタッカーの操作方法

| | |
|------------------------|-----------------|
| 移動 | + |
| 攻撃 | Ⓑ |
| ジャンプ | Ⓐ |
| ホバー（→10）の発動 | Ⓐ（ジャンプ中） |
| 砲塔[ほうとう]を上に向ける | + |
| ホーミング・サンダー・3WAYの発射（→9） | Ⓑ（+を押している間） |
| ゲート（→8）の通過 | +（ゲートに重なっているとき） |
| アイテム選択画面（→7）の表示 | START |

メタル・アタ
ッカーから降
りる

SELECT / Y

ライダー（レオナルド）の操作方法

| | |
|------------------|--|
| 移動 | + |
| 攻撃 | B |
| ジャンプ | A |
| ハシゴの上り 下り | + |
| 伏せる | + |
| ゲートの通過 | +（ゲートに重 なっているとき） |
| アイテム選択 画面の表示 | START |
| メタル・アタ ッカーに乗る | SELECT / Y（メタ ル・アタッカーに 重なっているとき） |

トップビュー画面（→7）での操作方法

トップビュー画面では、ライダーを操作します。

| | |
|-------------------------|-------|
| 移動 | + |
| 銃で攻撃する | Ⓑ |
| 手榴弾[しゅりゆうだん]・ランチャーで攻撃する | Ⓐ |
| ショットガンで攻撃する | Ⓐ |
| アイテム選択画面の表示 | START |

その他の操作方法

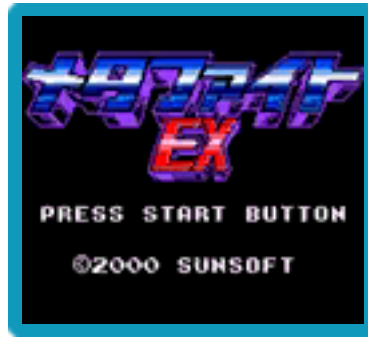
| | |
|------------------------------|----------------------------|
| 項目の選択 | + |
| 決定 | (A) |
| キャンセル | (B) |
| ゲームスタート | START (タイトル画面のとき) |
| パスワードを表示する | SELECT / (Y) (アイテム選択画面のとき) |
| 元の画面 (サイドビュー画面・トップビュー画面) に戻る | START / (B) (アイテム選択画面のとき) |

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

タイトルデモが終わると、タイトル画面が表示されます。**START**を押すと、メニュー画面に進みます。



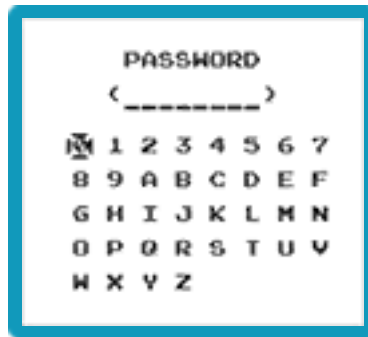
メニュー画面

最初から遊ぶ場合は「NEW GAME」を、続きから遊ぶ場合は「PASSWORD」を選んで、パスワードを入力してください。




パスワード入力画面

以下の操作で入力します。8文字のパスワードを正しく入力すると、ゲームを続きからプレイできます。パスワードは、アイテム選択画面（→7）やゲームオーバー（→8）時に表示されます。



| | |
|-----------|--------------|
| 文字の選択 | + |
| 文字の入力 | (A) |
| 文字を消す | (B) |
| メニュー画面に戻る | SELECT / (Y) |

5 ゲームの終わりかた


プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。


これをVC中断機能といいます。詳しくは、(→6) をご覧ください。

6 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

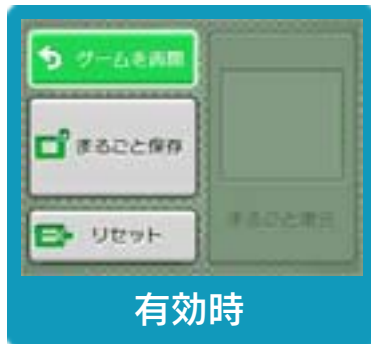
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



有効時



無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



| | |
|--------|--|
| ゲームを再開 | ゲームを再開します。 |
| まるごと保存 | ゲーム状況をバックアップします。 |
| リセット | タイトル画面に戻ります。 |
| まるごと復元 | まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。 |

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

サイドビュー画面

エリアを横から見た画面です。メタル・アタッカーとライダー（レオナルド）を切り替えて操作します。



① ライダー（レオナルド）

メタル・アタッカーから降りると、ライダー操作に切り替わります。

② アイテム（→10）

おもに敵やボスを倒すと現れます。取るとメタル・アタッカーやライダーがパワーアップしたり、回復したりします。

③ 敵

④ メタル・アタッカー

⑤ HOVメーター

ホバー（→10）用の目盛りです。赤は目盛りがある状態、白はない状態を表しています。最初は目盛りがなく使うことができませんが、HOVアイテム（→10）を取って目盛りを増やすとホバーを発動できます。目盛りはホバーを発動すると減り、すべての目盛りがなくなるとホバーが使用できなくなります。HOVアイテムを取ると目盛りが回復します。最大目盛り数は8です。

⑥ POWメーター

メタル・アタッカーの耐久力またはライダーの体力です。赤は目盛りがある状態、白はない状態を表しています。敵や敵の攻撃に当たると、目盛りが減ります。すべての目盛りがなくなるとゲームオーバーです（→8）。POWアイテム（→10）を取ると、目盛りが回復します。ゲームスタート時の目盛り数は8で、Hアーマー（→10）を取ると、最大目盛り数の10になります。

※ライダーのPOWメーターは、メタル・アタッカーに乗ると完全に回復します。

トップビュー画面（ダンジョン）

エリアを真上から見た画面です。ライダーを操作してダンジョンを進んでいきます。



① ライダー

② 敵

③ GUNメーター

銃攻撃の強さを表します。敵や敵の攻撃に当たると減り、GUNアイテム（→10）を取ると目盛りが回復します。ゲームスタート時の目盛り数は3で、GUN2（→10）を取ると最大目盛り数の8になります。

※装備アイテムの種類にかかわらず、ライダーが攻撃するときの弾数は無制限です。

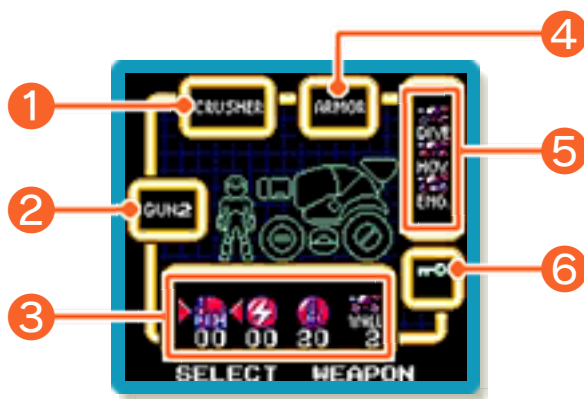
④ POWメーター

ライダーの体力です。すべての目盛りがなくなるとゲームオーバーになります。最大目盛り数は8です。

アイテム選択画面

START を押すと、アイテム選択画面が表示され、手に入れたアイテムを確認したり、装備したりすることができます。
SELECT を押すと、ゲームの進行状況を表示するパスワードが表示されます。

※サイドビュー画面とトップビュー画面では、装備アイテムの種類が異なります。
以下はサイドビュー画面のときです。



① クラッシャー (→10)

クラッシャーを手に入れる则表示されます。

② GUN2 (→10)

GUN2を手に入れる则表示されます。

③ 装備アイテム

装備アイテムと弾数が表示されます。装備アイテムはホーミング、サンダー、3WAY (→10) のアイテムから☒で選んで装備します。また、ウォール1やウォール2 (→10) を選ぶと、装備したり外したりできます。「WALL2」などとアイテム名が表示されているときは装備中で、表示されていないときは装備していません。

※ウォール1とウォール2の装備の切り替えは、それぞれのアイテムを取ると設定できるようになります。

④ H (ハイブリッド) アーマー (→10)

Hアーマーを手に入れる则表示されます。

⑤ ダイブ/ホバー/エンジン (→10)

ダイブやホバー、エンジンを手に入れる则表示されます。

⑥ カギ

ボスと戦うために必要になります。

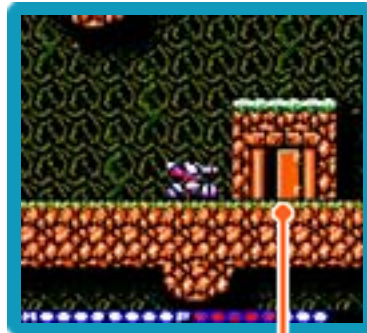
8 ゲームの進めかた

メタル・アタッカーやライダーを操作し、敵を倒しながらエリアを進んでいきます。エリアは全部で8つあり、各エリアにいるボスを倒すとエリアクリアとなります。全エリアのボスを倒すとゲームクリアです。



ゲートを通過する

ダンジョンや別のエリアに移動するときは、ゲートを通過します。ゲートにはメタル・アタッカーごと通過できるものと、ライダーしか通過できないものがあります。



ゲート

カギを手に入れる

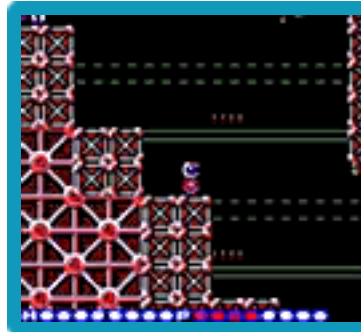
ボスのいるダンジョンに入るためには、カギが必要になります。カギはエリア内にあるほかのダンジョンで手に入ります。



カギ

段差に注意

ライダーは、ある程度の高さがある段差から落ちるとダメージを受けます。落ちた段差の高さによっては、ゲームオーバーになることもあります。



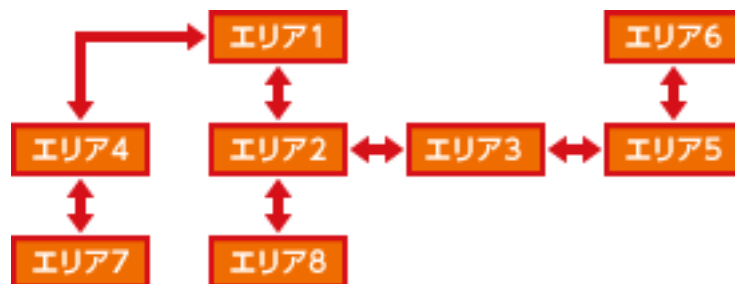
ゲームオーバー

敵や敵からの攻撃に当たると、POWメーターの目盛りが減ります。目盛りがすべてなくなるとゲームオーバーとなり、再開するためのパスワードが表示されます。「CONTINUE」を選ぶと、特定の場所からゲームを再開します。「END」を選ぶと、ゲームを終了してタイトルデモに戻ります。



エリアのつながり

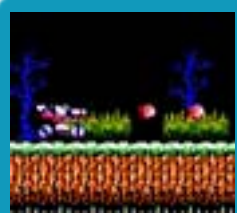
8つのエリアは、以下のようにつながっています。エリア間の移動は、サイドビュー画面でのみ行えます。



9 攻撃のしかた

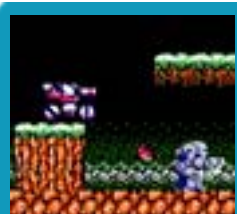
メタル・アタッカーには4種類の攻撃方法があります。アイテム選択画面で装備アイテムを切り替えると、攻撃が変化します。

ハイパー



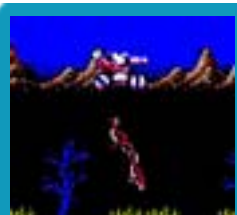
通常攻撃です。アイテムのクラッシャー(→10)を取るとパワーアップします。

ホーミングミサイル



敵に向かって弾が飛んでいきます。最初は弾数が0ですが、ホーミングミサイルアイテム(→10)を取ると弾が補充されます。

サンダーブレイク



サンダーで下にいる敵を攻撃します。最初は弾数が0ですが、サンダーボルトアイテム(→10)を取ると弾が補充されます。

3WAY

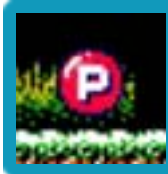


3発同時に弾が発射され、それぞれ違った方向に飛んでいきます。最初は弾数が0ですが、3WAYアイテム(→10)を取ると弾が補充されます。

補充アイテム

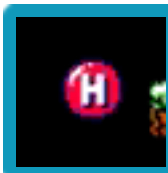
おもに敵を倒すと現れます。

POWアイテム



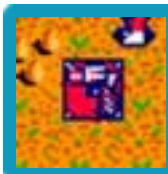
POWメーターの目盛りが1回復します。最大目盛り数は8（アイテム取得により10）です。サイドビュー画面のときにライダーが取ると、ライダーのPOWメーターの目盛りが2回復します。

HOVアイテム



HOVメーターの目盛りが1回復します。最大目盛り数は8です。

GUNアイテム



GUNメーターの目盛りが1増えます。最大目盛り数は3（アイテム取得により8）です。

ホーミングミサイルアイテム



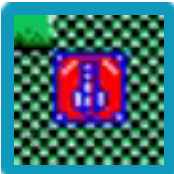
ホーミングミサイルの弾数が10増えます。最大弾数は99です。

サンダーボルトアイテム



サンダーブレイクの弾数が10増えます。最大弾数は99です。

3WAYアイテム



3WAYの弾数が10増えます。最大弾数は99です。

メタル・アタッカーオプションアイテム

ボスを倒すと現れます。各エリアには、以下のアイテムを手に入れていないと進めないところがあります。

ハイジャンプ



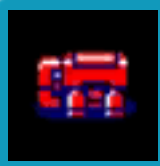
ジャンプの幅や高さが上がります。

エンジン



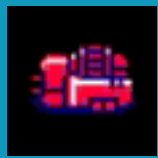
メタル・アタッカーのエンジンの馬力が上がります。

ホバー



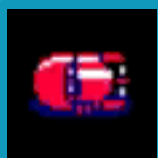
HOVメーターの分だけ飛行できるようになります。

GUN 1



ライダーの銃攻撃のダメージと射程距離がアップします。

ダイブ



水中内を自由に動くことができます。

ウォール 1



壁を吸着走行できるようになります。

ウォール 2



壁と天井を吸着走行できるようになります。

ボーナスアイテム

ゲームの進行に必須ではありませんが、取ると役に立つアイテムです。

※いずれのアイテムも、取ると常に装備している状態になります。メタル・アタッカーやライダーの見た目は変わりません。

クラッシャー



戦車の砲塔がパワーアップし、通常攻撃の威力がアップします。

H (ハイブリッド) アーマー



メタル・アタッカーのPOWメーターの目盛りが2増え、最大目盛り数が10になります。

GUN2



GUNメーターの目盛りが8まで増えます。4以上で銃の弾をばらまけるようになります。
※ダンジョン内（トップビュー画面）にのみ登場します。

ランチャー



手榴弾がランチャーにパワーアップし、射程距離が長くなります。
※ダンジョン内（トップビュー画面）にのみ登場します。

ショットガン



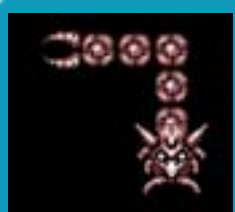
ショットガンを装備できるようになります。アイテム選択画面で手榴弾やランチャーと装備を切り替えて使用します。
※ダンジョン内（トップビュー画面）にのみ登場します。

エリア1ボス



弾をばらまいて攻撃してきます。動きが遅いです。

エリア2ボス



体当たり攻撃をしてきます。ときどき動きが止まります。

エリア3ボス



舌でしびれさせたり、炎で攻撃したりしてきます。ジャンプで逃げ回ります。