

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 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 サイドビュー画面の見かた

10 トップビュー画面の見かた

11 サブ画面

12 アイテム


困ったときは

13 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『超惑星戦記メタファイト』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、正しくお使いください。

 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。ここでは、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、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現など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。

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

ファミコン・ファミリーコンピュータ・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-N-TA3J-JPN

2 ゲーム紹介

『超惑星戦記メタファイト』は、ケイン・ガードナー（主人公）や戦闘万能車両「メタル・アタッカー」を操作しながら進むアクションゲームです。



メタル・アタッカー

ストーリー

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

時に宇宙暦2052年—大宇宙の恐怖の霸王GOEZ [ゴウス] 率いるインベム暗黒星団の来襲は、惑星ソフィアの平和に終止符を打った...！ あやうく難をのがれた衛星NORA [ノーラ] の科学アカデミーでは、その総力をあげて、インベム打倒のための最終兵器...戦闘万能車両『メタル・アタッカー』を完成。天才少年パイロット『ケイン・ガードナー』を戦士 [コマンダー] として、『メタル・アタッカー』とインベム暗黒星団の戦いの火ぶたは、今まさに切つて落とされた！！

キャラクター紹介

ケイン・ガードナー

メタル・アタッカーのパイロットとしてインベム暗黒星団に戦いを挑む、正義の少年。15歳。

ジェニファー・コルネット

NORA科学アカデミーの若き天才科学者。メタル・アタッカーのメカニックを担当。17歳。

3 操作方法

サイドビュー画面での操作方法

メタル・アタッカーの操作方法

移動	+
ジャンプ	Ⓐ
ホバリング※	Ⓐ (ジャンプ中)
主砲の発射	Ⓑ
主砲を上に向ける	+
ウェポンの使用	+ + Ⓑ
メタル・アタッカーから降りる	SELECT
別のエリアへの入口を通過する	+ (入口と重なっているとき)
サブ画面の表示	START

※HOVER (→11) を手に入れると行えます。

ケイン・ガードナーの操作方法

移動	+
はしごの上り下り	+
伏せる	+
立ち上がる	+ (伏せているとき)
ジャンプ	(A)
銃の発射	(B)
トップビュー画面や別のエリアへの入口を通過する	+ (入口と重なっているとき)
メタル・アタッカーに乗る	SELECT (メタル・アタッカーと重なっているとき)
サブ画面の表示	START

トップビュー画面での操作方法

移動	+
手榴弾 [しゅりゆうだん] の発射	Ⓐ
銃の発射	Ⓑ
向きの固定※	Ⓐを押し続ける
サブ画面の表示	START

※向きを固定している間は、手榴弾を発射できません。

サブ画面での操作方法

ウェポンの選択	+
元の画面に戻る	START

タイトル画面での操作方法

ゲームを始める	START
---------	-------

+と○、Ⓑと×、SELECT とYは同じ操作ができます。

スリープモード

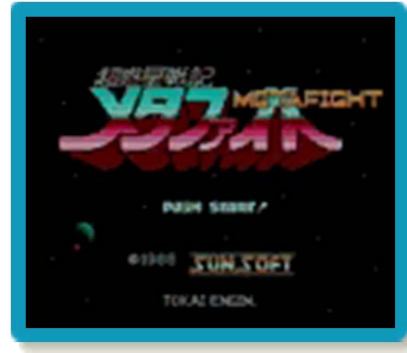
バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 1Pと2Pの切り替え


□+□を同時に押しながらⓎを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

タイトル画面で
START を押します。




6 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中断機能とといいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 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。

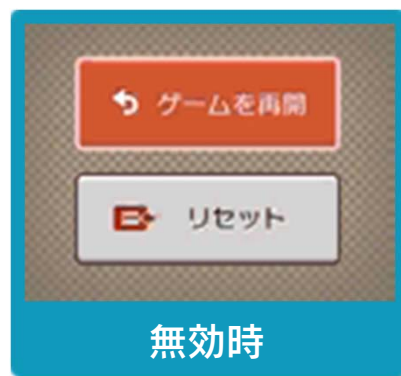
ゲーム中に  HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

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。



※「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** + **X** 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。

8 ゲームの進めかた

メタル・アタッカーやケイン・ガードナーを操作して、敵を倒しながらエリアを進みます。各エリアにいるボスを倒すと、エリアクリアです。

サイドビュー画面とトップビュー画面

各エリアは、サイドビュー（横から見た）画面（→9）とトップビュー（上から見た）画面（→10）の2種類の画面で構成されています。

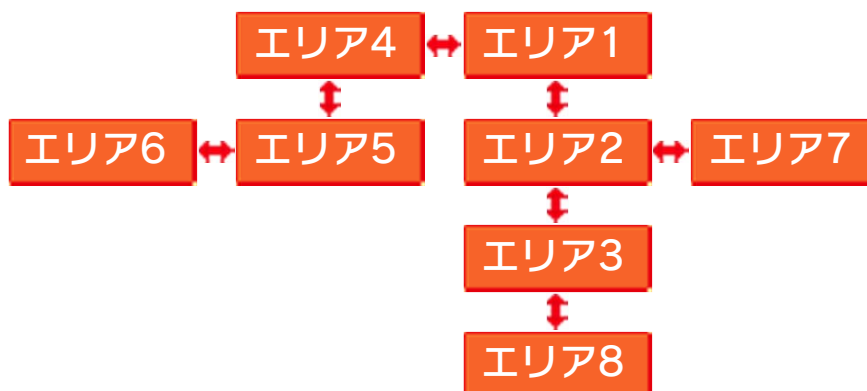
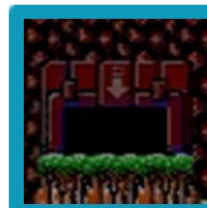
トップビュー画面への入口

サイドビュー画面にあるトップビュー画面への入口を入るときは、ケインをメタル・アタッカーから降ろします。



エリアの移動

エリアは全部で8つあり、以下のようにつながっています。エリアの移動は、サイドビュー画面に隠されている右の画面写真にあるような入口で行います。



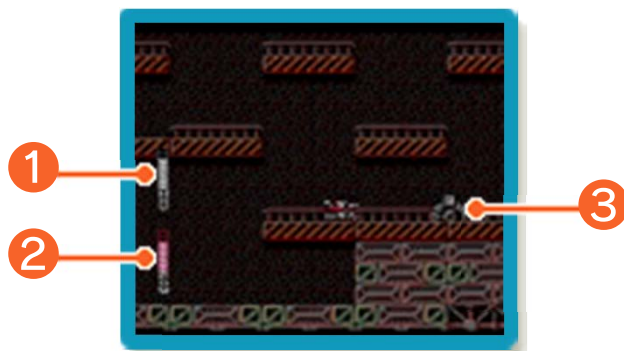
ミスとゲームオーバー

敵の攻撃などでダメージを受けると、パワーエネルギーゲージ（→9、10）が減っていきます。パワーエネルギーゲージがなくなると、ミスとなり1機失います。3機失うと、ゲームオーバーです。

ゲームオーバー時に「CONTINUE」を選んで を押すと、ゲームオーバーになったエリアの最初からプレイできます。「END」を選ぶと、タイトル画面に戻ります。

9 サイドビュー画面の見かた

メタル・アタッカーとケインを切り替えて操作できます。



① ホバーエネルギーゲージ

ホバリングに必要なエネルギーです。ホバリングすると減り、なくなるとホバリングできません。

※HOVER (→11) を手に入れると、ホバリングできるようになります。

② パワーエネルギーゲージ

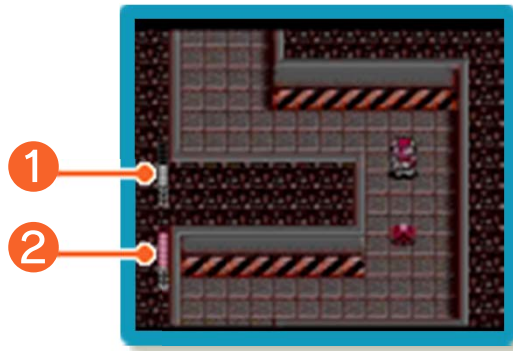
操作中のメタル・アタッカーの耐久力、またはケインの体力です。ケインのパワーエネルギーゲージは、メタル・アタッカーに乗ると全回復します。

③ 敵

倒すとアイテム (→12) が現れることがあります。

10 トップビュー画面の見かた

ケインを操作します。



① ガンエネルギーゲージ

ガンエネルギーカプセル (→12) を取るとゲージが増え、銃の威力が上がります。敵から攻撃を受けると減ります。

② パワーエネルギーゲージ

ケインの体力です。

11 サブ画面

手に入れたメタル・アタッカーのオプションを確認したり、ウェポンを装備したりできます。



オプション

エリアのボスを倒すと、手に入ります。

HYPER

主砲の威力が上がります。

CRUSHER

壁を壊せます。

HOVER

ホバリング飛行ができます。

DIVE

水中を自由に行動できます。

WALL 1

壁を吸着走行できます。

WALL 2

天井を吸着走行できます。

KEY

あるエリアの扉を開けられます。

ウェポン

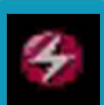
特定のアイテム（→12）を取るとウェポンが手に入り、使用できる回数が表示されます。

ホーミング・ミサイル



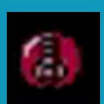
画面内の敵に、誘導弾を発射します。

サンダー・ブレイク



メタル・アタッカーの下方へ、強力な電磁波を発生させます。

多弾頭ミサイル

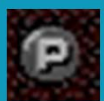


同時に3発のミサイルを発射します。

12 アイテム

パワーエネルギーカプセル、ホバーエネルギーカプセル、ガンエネルギーカプセルを取ると、それぞれのゲージが1メモリ増えます。光っているエネルギーカプセルを取った場合は、4メモリ増えます。

パワーエネルギーカプセル



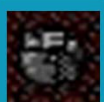
パワーエネルギーゲージが増えます。

ホバーエネルギーカプセル



ホバーエネルギーゲージが増えます。

ガンエネルギーカプセル



ガンエネルギーゲージが増えます。

ホーミング・ミサイル



ホーミング・ミサイルを発射できる回数が増えます。

サンダー・ブレイク



サンダー・ブレイクを発生させられる回数が増えます。

多弾頭ミサイル



多弾頭ミサイルを発射できる回数が増えます。

『超惑星戦記メタファイト』
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おりません。