



SUPER FAMICOM

任天堂株式会社

本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL. (075) 541-6113(代)

東京支店 〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL. (03) 5820-2251(代)

大阪支店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL. (06) 376-5950(代)

名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL. (052) 571-2506(代)

岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL. (086) 252-1821(代)

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL. (011) 621-0513(代)

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

G498587
SHVC-MB

スーパーファミコン®

SHVC-MB

取扱説明書



SUPER FAMICOM



Nintendo®

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「MOTHER2
ギグの逆襲」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、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。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE AND RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

マニュアルの使い方

とにかくゲームを早くやりたい!!という方はピンク色のページをお読みになり、すぐにゲームをはじめてください。
ゆっくりと楽しみたいという方や、初めてロールプレイングゲームをする方はその他のページもお読みになってください。それぞれの進め方でMOTHER2を楽しんでいただきたいと思います。



CONTENTS(もくじ)

1	マニュアルの使い方	22	FROM FOURSIDE
2	SMILES & TEARS	24	マザーズ スタイル
4	プロローグ	26	グッズカタログ
6	The World of MOTHER 2	30	モンスターファイル
8	ぼくともだちの紹介	34	モンスターとの戦い方
12	コントローラの使い方	37	旅のヒント
14	ゲームをはじめるとき	38	PSI リスト
18	大事な3つの場所	42	ファイナル・メッセージ
20	ウィンドウの説明	42	スタッフリスト



スマイルス アンド ティアーズ

SMILES & TEARS

作詞 糸井重里
作曲 鈴木慶一 & 田中宏和



大人たちの はんぶんも 生きては いないけれど

思い出の数ならば リュックにいっぱいさ

お気に入りの baseball cap かかとつぶれた sneaker

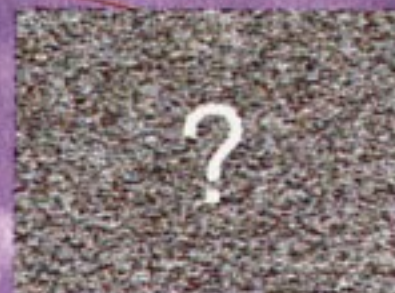
ポケットのおくにあるよ 擦りへった guitar pick

涙がちぎれるくらい 悲しいことも あったけど

いつでも きみが ぼくのそばに いてくれた

ともだちのまま いると ふたりずっと思ってた

気づかないまま たぶん きみを愛してた



笑いあったり 遊んだり 傷つきながら歩く

近道まわり道も 迷いながら おぼえた

信じられる人だけ いるわけないとしても

信じる heart だけは 捨てられないと知った

ありのままの きみだけが ぼくを強くしてくれた

いつでも きみが ぼくを強くしてくれた

やさしい風が吹くように 草をなでていくように

いつでも きみは 笑顔みせて歩いてた

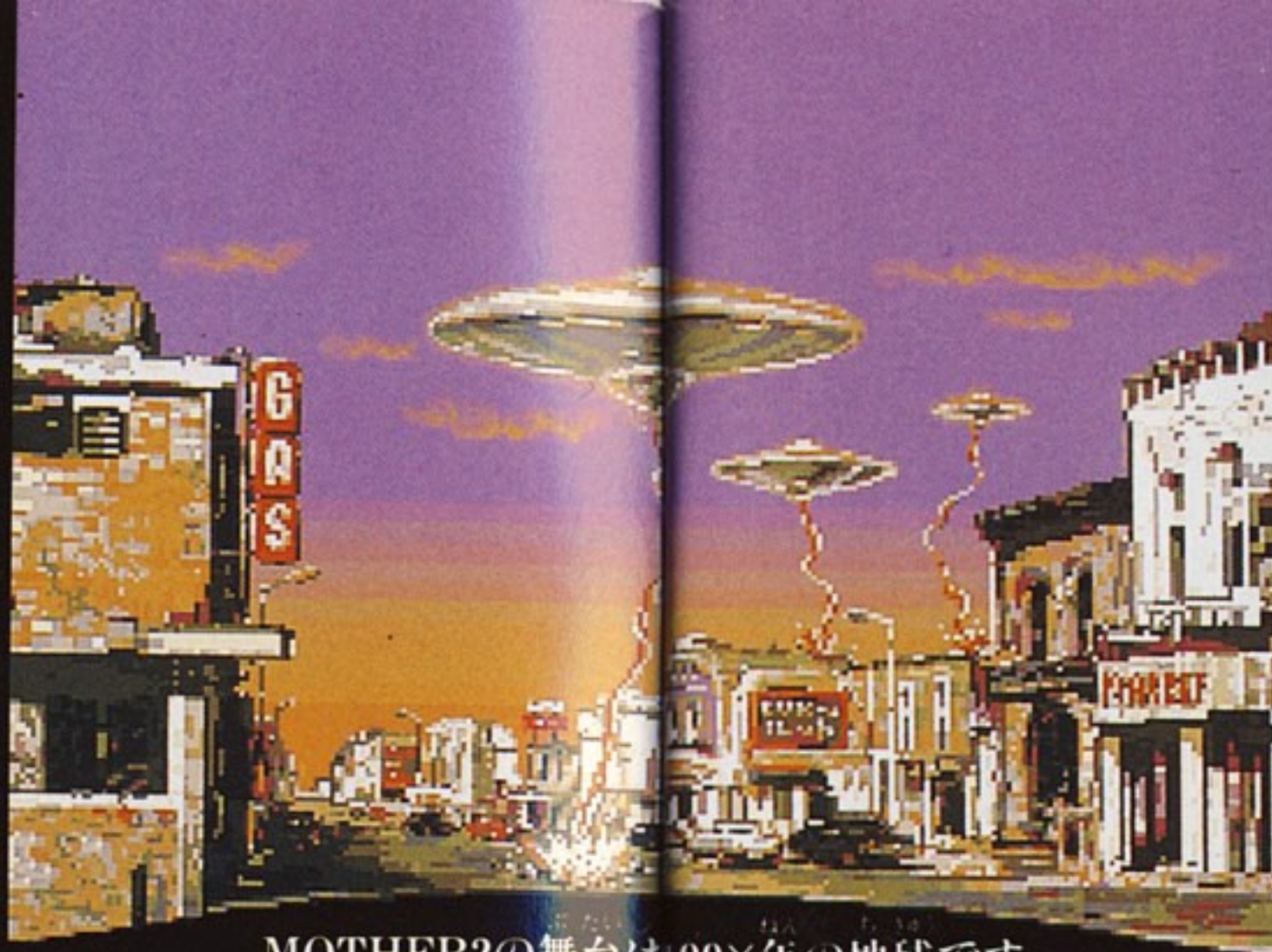
そう 涙と笑顔 かわるがわるに

見せあったふたりは……

(I miss you)

遠くに離れて……

MOTHER2をより楽しむために
MOTHER2にはたくさんの音楽が入っています。
各場面でのBGMはもちろん、音がビントになっ
ているところもあります。ちょっと大きめの音量
でゲームをお楽しみください。



MOTHER2の舞台は199×年の地球です。

主人公の少年、ネスが住んでいるのは、イーグルランドの緑豊かな町オネット。

ありふれた田舎町だったオネットの新聞にも、近ごろは大都市の新聞で見かけるものと同じような事件や事故の記事が載るようになりました。

……そんなある日の夜、ネスは今まで聞いたこともないような轟音とパトカーのサイレンに起こされました。

ネスの家の裏山に巨大な隕石が落下したのです。

好奇心の強いネスは、いてもたってもいられなくなり、隕石の落下現場を見に行くことにしました。

バリケードをはりめぐらせた警察官に追いかえされたネスは、しぶしぶ家にもどり、まだ自分のぬくもりがのこるベッドにもぐりこみました。

「明日はかならずあの場所に行くんだ……」ウトウトとしていたネスの目を再び覚ましたのは大きなノックの音。

行方不明になった弟のピッキーを探してくれと、となりに住むホーキーがたのみにきたのです。

警官の姿も見えなくなった深夜、ネスとホーキーはピッキーを見つけることができました。

しかし、彼らが見つけたのはピッキーだけではなく……。

それは地球上の生物ではありませんでした。ネスは彼から大変なことを知らされます。

「えっ、ぼくが人類の運命を担っている子供なんだって!？」



EagleLand

イーグルランド

ONETT
オネット

TWOSON
ツーゾン

DOKODOKO DESERT
ドコドコ砂漠

THREEK
スリーク

FOURSIDE
フォーサイド

FoggyLand

フォギーランド

WINTERS
ウィンターズ

STONE HENGE
ストーンヘンジ

SUMMERS
サマーズ

TOTO
トト

SCARABI
スカラビ

Chommo

チョンモ

RAMMA
ランマ

この星がMOTHER2の舞台となる地球です。
旅立ちの場所は、あなた(主人公、ネス)が
住むイーグルランドのオネット。
ここから、ともだちと出会うための、
そして地球を救うための冒険が
はじまります。

しょうかい ぼくとともだちの紹介

ぼく (ネス)

あなたがつけた名前

ちょっと前まではのんびりした

田舎町だったイーグルランドのオ

ネット。町のみんなも、みんなの生活もずっと同じで変わらない。

ぼくもそんな町に住む普通の男の子だった。だけど、裏山に隕

石が落ちた日から、ぼくはとんでもない事件に巻き込まれてしま

ったんだ。ぼくを見込んでくれた宇宙人は、何かをぼくの中に

見たらしいんだけど……。

とくちょう 特徴

- スピード、PSI、IQなどバランスがとれているキャラクター。不思議な力(PSI)が使えるので、仲間を助けることができる。
- 武器はバットなどを使用する。
- 防具は野球帽などを愛用する。



ともだち①

(ポーラ)

あなたがつけた名前

宇宙人が教えてくれた最初のともだちが、ツーソンに住むこの

女の子だ。かわいい顔をしているくせに、不思議な力(PSI)を

持っているらしい。最近ではテレビ局の取材まで来て、町中の

人が彼女のことを知っている。でも

本人は騒がれるのは好きじゃない

みたい。ふだんはお父さんが経

営する幼稚園で小さな子の面倒

を見るのが大好きで、子供たちか

らも慕われているんだって。



とくちょう 特徴

- 攻撃系のPSIにすぐれている。また、テレパシー能力もあるらしい。彼女にしか使えないコマンドもあるので、戦闘にどう生かすかがカギ。
- 武器はフライパンなどを使用する。
- 女の子らしいグッズも防具になる。

ともだち②

(ジェフ)

あなたがつけた名前

ウィンターズの寮に住んでいるこの子は、何でも天才科学者の息子だそうだ。ぼくと同じ歳なのに、科学に関する知識を相当

持っているらしい。だから

ぼくにはよくわからないメ

カも使いこなせるんだ。

でもウィンターズのある

フォギーランドは海の彼

方の島国、どうすればこの

子とコンタクトがとれるん

だろう。子供のぼくには

航空チケットなんか買え

ないぞ。



とくちょう 特徴

- PSIは使えないが、メカに詳しい。こわれたメカの修理は得意中の得意。彼が修理した武器は抜群の破壊力を持つ。ただし、その武器は彼しか使いこなせないことが多い。



ともだち③

(プー)

あなたがつけた名前

イーグルランド人にとっては神秘の国、ランマ国の王子

だ。ぼくよりちょっと年上

の彼はPSIも強力だし、腕も

立って知恵も働くという文武両道の

達人。だから女の子たちにもとても人気があるらしいんだ。そり

ゃあ、そんな男の子ならみんなはほっとかないよね。でも本人は

とっても質素で慎重深いんだ。

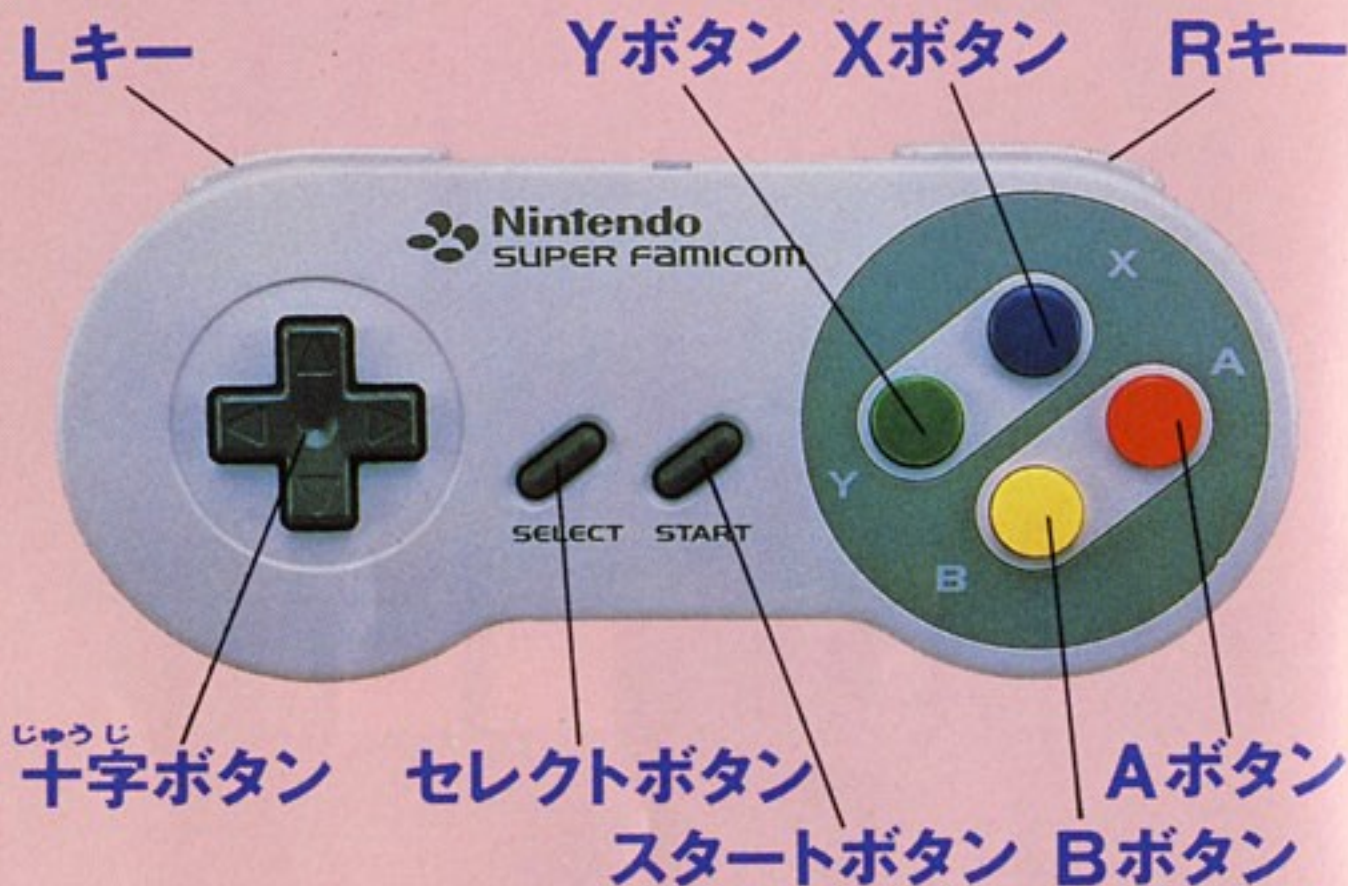
とくちょう 特徴

- 攻撃、回復系のPSIを自由に駆使するばかりか、彼にしか使えない強力なPSIもある。ただ西洋の食生活は彼にはなじめないようだ。
- 武器、防具については未知数の部分が多い……。

各プレイヤーの使える能力は P38

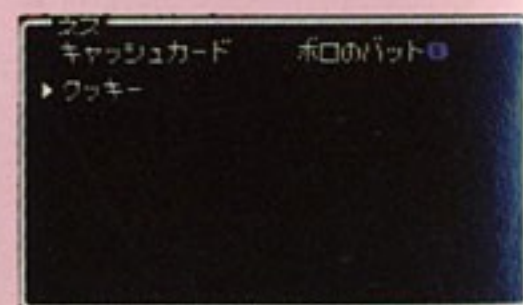
コントローラの操作

十字ボタン(キャラクター、カーソルの移動)、Aボタン(決定)、Bボタン(キャンセル)を両手で操作するのが基本です。



十字ボタン

キャラクターの画面内での移動に使いますが、ある状態になると、動く方向にちょっとした工夫が必要になります。ウィンドウが開いているときのカーソル移動にも使います。(→P20、→P21)



セレクトボタン

Bボタンと同じ働きをします。

スタートボタン

ゲーム開始のときに使います。(→P14)



Rキー

自転車に乗ったときにRキーを押せばベルが鳴ります。



Lキー

「話す」「チェック」のうち、その場面に応じた機能で働きます。左手だけで操作ができるので「べんりボタン」といいます。

「メニュー画面」(「はなす」「PSI」「チェック」などのウィンドウが開く画面)を呼び出すときは左手の親指でセレクトボタンを押してLキーを押してください。入力操作が終わり、ウィンドウを閉じたいときは、同じようにセレクトボタンを押してください。

Xボタン

オネットのどこかで手に入る「まちのちず」を見るときに使います。「グッズ」→「つかう」でも見ることができますが、Xボタンを押した方が早くて便利です。「まちのちず」を閉じるときには再度Xボタン、あるいはA、Bボタン、Lキーを押してください。

▼まちのちず



Yボタン

MOTHER2では使いません。

Aボタン

コマンド・ウィンドウを開くときに使います。コマンドを決定するときに使います。(→P20)

▼コマンド・ウィンドウ

はなす	グッズ
PSI	そうび
チェック	つよさ

Bボタン

コマンドをキャンセルし、ひとつ前の入力にもどります。また、移動中などに押して残りHPなど(HP、PPについては→P18)を調べることができます。

▼HPメーター



ゲームをはじめるとき

では、MOTHER2ワールドに、いよいよ旅立つことにしましょう。あなたの冒険はきっと長いものになるはずです。そのために大事なあなただけの冒険の記録をまずつくりなければなりません。



「MOTHER2」のカセットをスーパーファミコン本体に挿し込み、電源スイッチをオンにしてください。

オープニング

下のような「MOTHER2」のオープニング・デモ画面が映し出されます。このときに、A、B、またはスタートボタンを押すと次の画面に変わります。



冒険の記録(データ)の登録または選択

「MOTHER2」は冒険の記録を3つまで保存できます。一番最初は何も入っていないので、どの番号にも「ゲームをはじめる」と表示されています。1～3までのいずれかの番号を選んで冒険の記録を作りましょう。

点滅している
(カーソル)を+

- ▶ 1: ゲームをはじめる
- 2: ゲームをはじめる
- 3: ゲームをはじめる

十字ボタンを使って好きな番号の所に移動してください。移動後AボタンまたはLキーを押すと決定され、次の画面に変わります。

※十字ボタンでカーソルを移動してAボタン(またはLキー)で決定するのが「MOTHER2」の基本です。以下の手順もすべて同じように行ってください。

せってい

下のようなウィンドウが現れます。ゲーム中の会話などの表示スピードを決定します。あなたの好みのスピードに合わせて選んでください。その後、サウンド、ウィンドウの色を選択することになります(一度選択してゲームをはじめても、次にはじめるときにこれらの設定は変更できます。「つづき」を選ぶ前に「せってい」を選んでください)。

ひょうじそくどは?
はやく
▶ ふつう
おそい

ウィンドウタイプは?
▶ プレーン
ミント
ストロベリー
バナナ
ナッツ

※ステレオ再生テレビをお使いの方は「ステレオ」を選び、ぜひ大音量で楽しんでください。

※モノラル再生テレビで遊ぶとき、「ステレオ」を選ぶと、一部音が聞こえない場合があります。モノラル再生テレビの場合は必ず「モノラル」を選んでください。

名前、冒険の記録(データ)の登録

画面左上に登場するキャラクターに名前をつけてあげましょう(主要キャラクターの名前は4文字まで入力できます)。4人のキャラクターの他にも犬や好きな食べ物など(6文字まで入力できます)を入力してください。Aボタン、あるいはLキーを押すと名前入力画面になりますので▶(カーソル)を移動して名前をつけてください。間違っただけを選んだときはウィンドウ右下の「もどる」コマンドかBボタンでキャンセルできます。

左上のウィンドウにあなたの選んだ文字が表示されます。間違いなかったら右下の「おわり」コマンドかスタートボタンを押して確定します。

左下の「おまかせでいい」を選んでAボタンかLキーを押すとあらかじめ設定された名前がどんどん表示されます。その名前を入力してもかまいませんが、「ぼく」はあなたの分身ですから、できるだけ、自分で名前をつけてあげましょう。



全部の入力が済むと、「これでよろしいですか?」と表示されます。そのままでは「はい」、やり直したければ「いいえ」を選んでください。「はい」でいよいよゲームが始まります。

※登録中でも、Bボタンを押すと、それぞれの決定前の状態にもどることができます。



2回目以降は

冒険の記録を選ぶと右の画面になります。

「つづき」を選ぶとあなたの冒険の記録の前に終了したときのセーブ・ポイント(→P22)から、つづきをすることができます。冒

険の記録をとっておきたいときには「うつす」を選び、あいている番号にうつしておきましょう。

「けす」を選ぶと、その番号の冒険の記録は完全になくなってしまいますから、気をつけてください。

データの保存はカセット内蔵のバッテリーでバックアップされています。



だいじ 大事な3つの場所

さあ、いよいよあなたの冒険がはじまりました。ここではデータのセーブ、お金、病院など、冒険に必要な3つの場所について説明いたします。

1 データのセーブは？

あなたの冒険は一日や二日で終わるようなものではありません。



途中で休息もとることになるはず。そんなときに、現在の自分の状態(レベルや所有グッズのすべて)を記録しておくために、データをセーブすることになります。MOTHER2では、パパと電話で話すことによって、データをセーブします。ホテルやドラッグストアなどに設置されている電話でこま

2 そうびの充実にも、まず、お金

あなたが選んだ主人公のレベルは、戦闘を経験していくことで、上がっていきます。



そして、あなたの成長に合わせて、パパがお金を銀行に振りこんでくれます。ホテルやドラッグストアなどにあるキャッシュ・ディスプレイの前で「キャッシュカード」を使うとお金が引き出せます。これで装備品や回復グッズを買い物してください。現金を持ち歩いていると、戦闘で全滅してしまったときに半減

めにパパと話しておく(不意の事故(停電など)のときにも安心です。再び、はじめるときに自分のデータが入っている番号を選ぶことで(→P17)セーブ・ポイントからゲームを続けることができます。



※黒電話は無料、公衆電話は1ドルかかります。

してしまいます(ただし、銀行に預けてあるお金はそのままです)。お金がないときは、ドラッグストアなどでいらないグッズを売ってお金にすることもできます。



※キャッシュディスプレイで金額を入力するときは、十字ボタンの左右でケタを、上下で数を選び、Aボタンを押します。

3 ダメージを回復する方法

HPは体力、PPはPSI能力のことです。これらの値はHPメーターに表示され



ています。HPが0になると気絶、PPが0になるとPSI能力が使えなくなります。冒険をしていくと、HPやPPが減ったり、病気(「かぜ」、「もうどく」など→38P)になったりすることがあります。そのままにして進んでは自滅してしまいます。そこでグ

ッズを上手に使うことで回復、治療ができます。また、HPやPPは自分の家やホテルに泊まることで回復できます。病気はお医者さん、わけの解らないものはヒーラーに治してもらいましょう。戦闘などで気絶した仲間には病院で会えるはず。



※病気や特殊状態になったときの対処法はインフォメーションカード「MOTHER2 健康ガイド」をご覧ください。

ウィンドウの見方



「MOTHER2」では、ウィンドウを開いて、コマンドを選ぶことで会話や行動をします。まंगाの吹き出しの役割をウィンドウが果たしてくれるわけです。



所持金

HPメーター

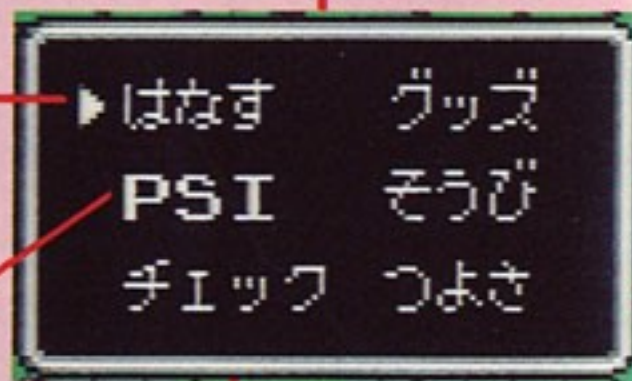
各キャラクターのHPとPPをドラム方式で表示

人と向きあって話すときに使います。

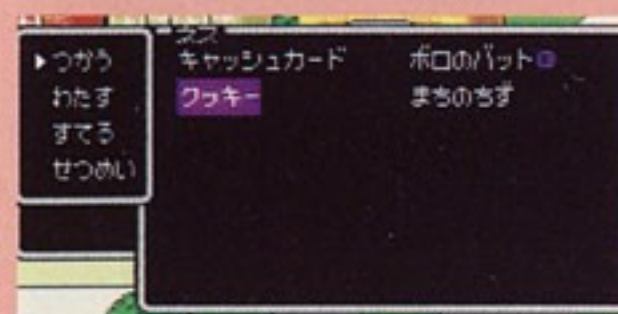
マップ移動中に選ぶことで、その時に使用できるPSIが表示されます。

PSIを使う人の名前がワクの左上に出ています。

補助ウィンドウで「だれが」と「だれに」を聞いてくれます。

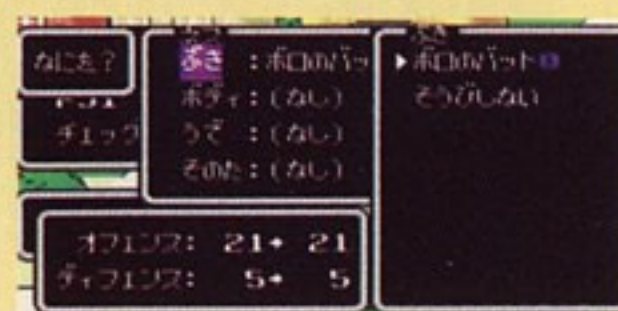


看板やプレゼントボックス、ゴミ箱など、物をチェックするときに使います。



各キャラクターが持っているグッズを表示してくれます。

グッズをどうするか聞いてきます。「せつめい」を選ぶと、グッズの説明をしてくれます。

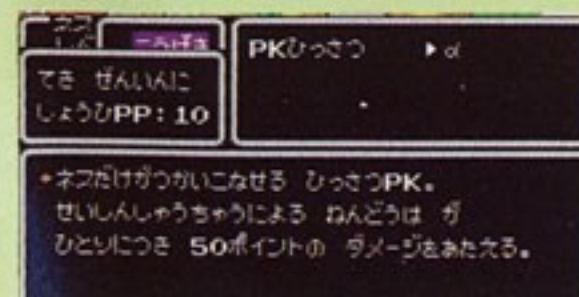


▶(カーソル)でアイテムを選びAボタンを押すことで装備します。武器や防具は必ず「そうび」してください。

各キャラクターのレベルや他のパラメーターを見ることができます。

①	レベル: S	⑥	オフense: 21
②	そのこがはえている	⑦	ディフェンス: 5
③	ヒットポイント: 77/ 77	⑧	スピード: 5
④	サイコポイント: 25/ 25	⑨	ガッツ: 7
⑤	けいけんち: 772	⑩	バイタリティ: 5
	つぎのレベルまで: 457	⑪	IQ: 5
		⑫	ラック: 7

- ①レベル
- ②特殊状態の表示
- ③HPとPPのまんたん時の値と現在値
- ④累計経験値
- ⑤レベルアップの目安
- ⑥攻撃の強さ
- ⑦防御の強さ
- ⑧動きのすばやさ
- ⑨精神力。戦いでスマッシュヒットの出やすさなどに影響します。
- ⑩カラダの強さ。最大HPの増え方に影響します。
- ⑪かしこさ。最大PPの増え方に影響します。
- ⑫運の良さ。運が良いと敵が攻撃を失敗するかもしれません。



◀AボタンでそれぞれのPSIを詳しく説明してくれます。

Greetings
from



ずいいち みやこ
イーグルランド随一の都、フォーサイド。

こんせい きしやとう ぶん か さんぎやう ちゆうしん ち さか まち
今世紀初頭より文化と産業の中心地として栄えたこの町は

ばんにん う い
万人を受け入れてくれるコスモポリスです。

し ない きやうりやうはくぶつかんなど ぶん か し せつ せ かい ちゆうしん げきじやう
市内には恐竜博物館等の文化施設や世界のショービジネスの中心ポロ劇場、

いち う ば めんせき ほこ
またイーグルランドーの売り場面積を誇るデパートがあり、

えんらい けつ あ
遠来のあなたを決して飽きさせないでしょう。

し ぜん ち けい たく い こうえん し みん いこ ば
自然の地形を巧みに生かした公園は市民の憩いの場。

ま てんろうぐん
モントリービルをはじめとする摩天楼群は、

なら じんるい おお い さん
スカラビのピラミッドやウィンターズのストーンヘンジに並ぶ、人類の大いなる遺産です。

マザーズ スタイル



RPG(ロールプレイングゲーム)はプレイヤーが物語の役になりきって、色々な事件や戦いを解決していくゲームです。元々は数人で遊ぶテーブルゲームとして欧米で行われてきましたが、パソコンの出現で1人でもできるゲームとして発展してきました。初期のものはテキスト(文章)だけだったものが、次第にグラフィックや音楽なども採り入れられるようになり、現在のスタイルになってきました。



MOTHERってどんなRPG?

一般のRPGは、マップ画面上に町などのシンボルがあり、そこに入ることによって町の画面に切り替わるようになっています。MOTHERの場合、町は郊外から自然に町になっていく……、そして町中にもモンスターはいて、町はずれになるとモンスターは多くなる。そんな状態を再現しています。これがファミコン版「MOTHER」から続くMOTHERのスタイルです。

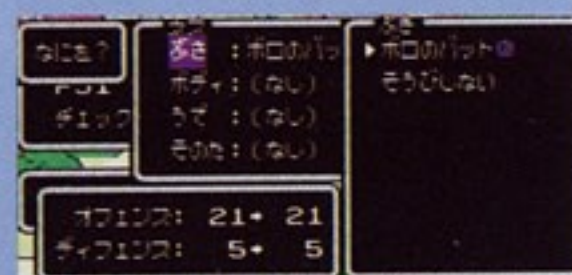


「MOTHER2」ではモンスターがマップ上にいるのが目で見えます。目で見えるモンスターは、あなたの強さによって、追っかけてきたり、逃げたりします。いつもうまくいくとはかぎりませんが、木や建物を使って、戦いを避けることもできるようになりました。モンスターとの戦い方についてはP34の「モンスターとの戦い方」をご覧ください。



武器や防具の「そうび」を忘れないようにしましょう。(→P21)

ただグッズのリストに入っているだけではまるで役に立ちません。



「はなす」ことによって戦いがはじまるモンスターもいます。また、見た目はモンスターでも役に立つことを話すキャラクターもいます。逃げてばかりいると情報が得られないこともあるかもしれません。



ふつうのキャラクターと同じ姿のモンスターもいます。見分けるには……、顔色に注意してください。

グッズカタログ

グッズコマンドを選択すると、「つかう」「わたす」「すてる」「せつめい」というウィンドウが開きます。「つかう」は食べ物を食べたり、ものを使うときなどに選択します。

「せつめい」を選ぶとグッズの説明が表示されます。



バンバンガン

ともだち②(ジェフ)が装備できる武器。こうした武器はたくさん手に入れることができます。「そうび」してオフenseの強さを確認して使いましょう。

うさぎのおまもり



フォギーランドに伝わる伝説のお守り。ディフェンスの力がアップします。



コイン

「そのたそうび」。コインに秘められた不思議なパワーがディフェンス力をアップします。



おうじゃのバンダナ

ともだち③(プー)の「そのたそうび」。この東洋風バンダナを頭に巻くことでディフェンスの強さが上がります。



めがみのうでわ

装備するとディフェンスの力が上がります。



キャッシュカード

パパからもらったキャッシュカード。キャッシュデispenserの前で「グッズ」→「つかう」、あるいは「チェック」でお金を預けたり引き出したりできます。



しずくのペンダント

「そのたそうび」。他にもペンダントはいくつかあります。ペンダントには祈りが封じ込められており、戦闘中、敵のサイキック攻撃を防ぐことがあります。



まちのちず

町の主要な施設とぼく(ネス)のおおまかな位置がわかります。この地図に載っていない町もあります。



ぼうしヘルメット

ぼく(ネス)の「そのたそうび」。これをかぶるとディフェンスの強さがあがります。耳当てもついているから安心。



じゅしんでんわ

ツーソンの町で誰かからもらうはず。いつも持っていたいアイテムです。



ふつうのバット

ぼく(ネス)が装備できる武器。ただ持っているだけではなく、かならず「そうび」してください。ボロのバット→ふつうのバット→いいバット……とステップアップしていくといいでしょう。

ともだち①(ポーラ)が装備できる武器。バットと同じように、旅の途中でステップアップした武器を手に入れることになるでしょう。

フライパン





ぬいぐるみ

かわいいクマのぬいぐるみ。戦闘中、モンスターが敵と間違えて攻撃してくることがあります。ダンジョン探検のお供に。

ペンシルロケット5

ともだち②(ジェフ)だけが使いこなせるグッズ。戦闘中「グッズ」→「つかう」で使用します。ペンシルロケットを5発、発射!



まっかなリボン

ともだち①(ポーラ)の「そのたそうび」。髪に飾ることでデフエンスの力が強まります。



ヨーヨー



みんなが装備できる武器。ポロのバットよりもオフエンスの力は高い。

スリングショット

みんなが装備できる武器。



ハンバーガー



牛肉100%のハンバーガー。食べるとHPが回復します。

ピザ



マッハピザに電話で注文するとネスの居場所に届けてくれます。Lサイズを食べると全員のHPが回復します。



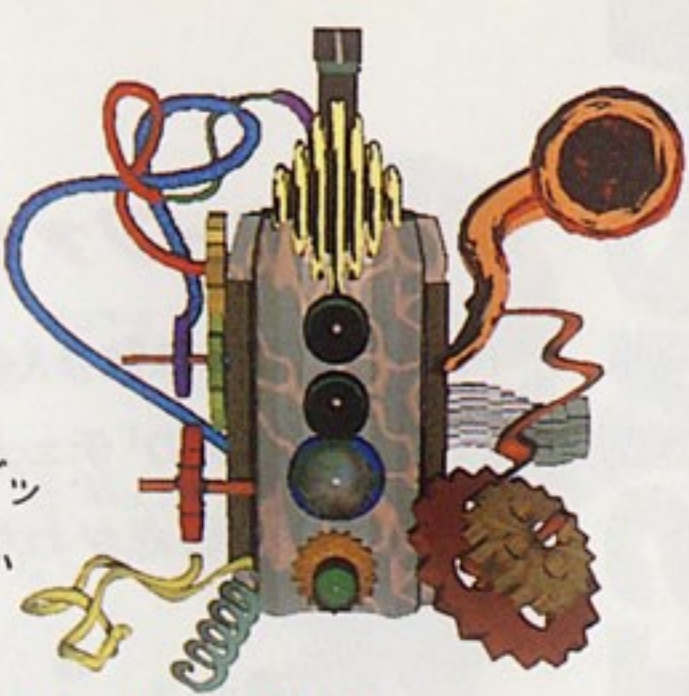
おとなのドリンク

滋養強壮に。肉体疲労時の栄養補給に。



スーパーボム

みんなが使いこなせるグッズ。戦闘中「グッズ」→「つかう」で使用すると、敵に命中し大爆発を起こします。



こわれたきかい

メカに強いともだち②(ジェフ)ならば、きっと直してくれるはずです。この他にも、旅の途中でこわれた機械類を見つけるかもしれません。



あなぬけネズミ

ほらあなどて力が尽きそうになったとき、あなぬけネズミを使うとそのほらあなの入り口まで連れ出してくれます。



タコけしマシン

目の前のタコのかたちをしたものをあつという間に消してしまいうスーパーマシン。なぜか自分自身がタコのかたちをしている、不可思議な存在。

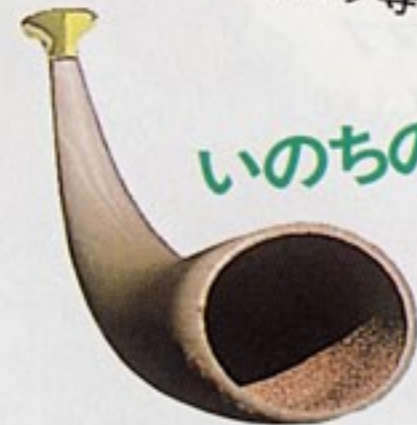
ちょっとカギマシン

開かないロッカーやトビラ等に使ってみましょう。



カプセル

スピード、ガッツ、バイタリティ、IQ、ラックを上げるカプセル。



いのちのつのぶえ

気絶したともだちにむけて吹いてみると……?

モンスターファイル

MOTHER2には数多くのモンスターが登場します!

戦闘時、ジェフの「チェック」コマンドを押すと

モンスターの弱点がわかることがあります。



アーマーガエル
なにかをグルグルまわし、PSI
パワーを奪いとるカエル。
なにをまわしているか
はだれも知らない。

マッドサイン

単なる道路の標識かと思いきや、実はこれがモ
ンスター/マッドタクシー
とはマブ
ダチらしい。



あれ

どうくつの
狭い通路
などに生
息する。きみのお母さんがもっと
も嫌うモンスターかもしれない。



あるくキノコ

胞子攻撃で、相手を「キノコ
状態」にしてしまう。歩く姿が
ユニーク。



かいりきベア

ハッピーハッピー村の
東のダンジョンに住む
巨大なクマ。でかい手
のひらでくりだす張り
手は強烈!



あくまのキッス

ブキミなくちびるオバケ。
死のくちづけをされると猛毒
に侵されてしまう。



マル・デ・タコ

その名の通り、まるでタコのよ
うなロボット。
ビーム攻撃だけでなく、怪電
波を放射し、敵を動けなくす
るというウワサもある。

スターマン

ファミコン版「MOTHE
R」にも登場した宇宙
人。手にはビームを装
備している。
さらに、サイマグネット攻撃で、
相手のPPを吸い取ることもある。



カビクサイマン

カビの胞子
を巻き散らし、
涙を止まらな
くさせる。
近よるとちょっと
カビくさい。



ムジカ

自分自身をス
パークさせるで
んきショック攻
撃が得意。戦
闘中、不思議
な曲を演奏し、
相手を眠らせ
ることもある。

ゲップー

史上最悪のモンスター
と評判のゲップー。



ハッピーハッピーきょうしんしや
青装束で見を固めた凶暴な
信者。かたよった考え方で人
を糾弾する。自分が正しいと
思っているだけにやっかいな
相手。



なぜの ゲージュツ

これがモンスターなの? と疑問を持たれるくらい、難解なモンスター。さいみんじゅつで相手を眠らせることがある。



ランブーブ

ウツリする香りの粉を振りまいて、攻撃する者を眠らせてしまう。



きくばりユーホー

ビーム攻撃とすばやい動き。ライフアップで自分の体力を回復する。



サカナ にんげん

熱帯の水辺にしか住むことができない。彼らの生息地を無断で荒らすとやりでつつかれる。



あんしん ボム

ライフアップやシールドなど防御・回復系のPSI能力が高い。戦闘中応援を呼ぶこともある。



スケルピオン

ドコドコ砂漠で遭遇することになるサソリモンスター。しっぽにある毒バリで相手を突き刺す。



ハロウィーン やろう

ニタニタ笑いながらかぼちゃのたねを投げつけてくることもモンスター。スリークに出現。



ロボ・ガロン

「コチコチ……3、2、1」とカウントをしてボムを投げつける。エネルギー注入機能もあり。



ドムークイージー

さいみんじゅつ、PKフリーズといったサイキック攻撃を得意とする宇宙生物。たまにグッズを盗んだりもする。



てんぐどの

PKフリーズで攻撃してくる東洋の神秘的なモンスター。たて笛を攻撃の道具として使うらしい。



プレーン わに

かみつきとしっぽをふりまわしての攻撃が得意。大きいカラダのわりにすばやい動き。



ビッグフット

ウィンターズのストーンヘンジにいるというウワサの巨人族。

おちょうしものキッド
レトロなおもちゃフラフープを振りまわして攻撃してくるシャーク団員。オネットで登場する。

おちゃめな サムくん

ポップなあやつり人形。おそらくギーク(あるいはその手下か?)があやつっているのだろう。ライフアップやディフェンスダウンなどサイキック攻撃が得意。



モンスターとの戦い方

ここではモンスターとの戦い方を
ご説明します。戦闘時、
先にモンスターに攻撃
できれば、当然、有利
に戦いを進めることができます。
先制攻撃についてはP35で
詳しく説明しています。



MOTHER2では、マップ上にいる
モンスターと接触することで戦闘
に入ります。戦闘に入ると、今までの
マップ画面が戦闘画面に切り替
わります。



モンスターと戦いたくないときは、
木などの障害物をうまく使って接
触しないようにすることもできます
(もちろん、いつもうまくいくとはか
ぎりませんが……)。



敵との接触の仕方がバトルに影響します。



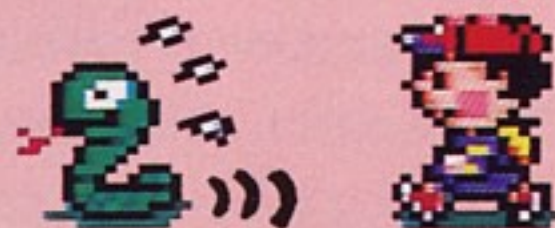
◀このように出会えば、戦闘に入っ
た時の条件は同じ。
◀戦闘画面への切り替えは黒



◀後ろから追いつかれるとモンス
ターに先制攻撃されてしまいます。
◀戦闘画面への切り替えは赤
逆のとき(こちらが追いついたと
き)は、こちらが先制攻撃できます。
◀戦闘画面への切り替えは緑



◀後ろから追いつかれたときで
も、あきらめずに、モンスターの方
向に十字ボタンを入れてみてくだ
さい。



◀あなたが強くなっていくと、かな
わなかったと思ったモンスターは逃げ
出すようになります。



◀一撃でやっつけられるようなモ
ンスターと戦うときは、一瞬で決着
をつけることができます。そうした戦
闘でも経験値とお金はたまってい
きます。

たび 旅のヒント

あなたの冒険のために役立つヒントを少しだけご紹介しましょう。



登場する人全員に話しかけよう

MOTHER2にはたくさんのキャラクターが登場します。彼らとの会話の中に重要なヒントが隠されていることがあります。登場人物にはなるべく話しかけて情報を集めましょう。



困ったときにはヒント屋のおじさん

実は、MOTHER2には、プレイヤーに心強い味方がいます。それがヒント屋のおじさん。冒険のポイントとなるところでの確かなヒントをくれます。冒険の途中で迷ったら、このおじさんにヒントをもらいましょう。もちろん、頼るも頼らないもあなたの自由です。

こまめにセーブ

戦闘の準備もしないまま、強い敵がたくさんいる所に行ってしまっ、後悔することがあるかもしれません。そんなときのために節目節目にはパパに電話しておくといよいでしょう。

デリバリー・システムを活用

グッズを持ち切れなくなったときには、エスカルゴ運送のドア・ツー・ドア・デリバリーを使って預けてください。ぼく(ネス)の妹がそこでアルバイトをしているから、頼みやすいかもしれません。そして体力回復に便利なのがピザの宅配。ちょっと時間はかかりますが、利用したいものです。



たたく グラップ オート
PSI ガード にげる

ぼく (ネス)

戦闘のときともだち4人それぞれのことができることが違います。

ポーラ たたく グラップ いのち
PSI ガード

ともだち① (ポーラ)

戦闘画面のコマンドウィンドウに注目してください。

ジェフ たたく グラップ
チェック ガード

ともだち② (ジェフ)

得体の知れないモンスターと出会ったときは、ともだち②のチェックコマンドを使ってみて

プー たたく グラップ へんしん
PSI ガード

ともだち③ (プー)

ください。モンスターの強さや弱点がわかります。

「オート」を選ぶと、自分でコマンドを選択することなく、モンスターとの戦闘が自動的に行われます。「たたく」と「ライフアップ」と「ヒーリング」だけを使って戦ってくれます。弱い敵と戦うときはオートが楽かもしれません。「オート」を解除したい場合はBボタンを押してください。



複数のモンスターとの戦闘になると、それぞれのモンスターへの攻撃を有効にしなければなりません。攻撃する相手が2匹以上いる場合は、点滅しているモンスターを十字ボタンで動かして選んでください。まれに大きなモンスターに隠れて見えない小さなモンスターもいます。名前をよく確認しましょう。



MOTHER2の特徴のひとつがアナログ的に減っていくHPメーターです。致命的なダメージを受けたときでも、HPメーターが下がりきる前にモンスターを倒せば、ドラムの動きが止まり、気絶を防ぐことができます。

PSIリスト

タイプ	名前	効果
攻撃系	PKひっさつ α	主人公の必殺PK
	PKひっさつ β	主人公の必殺PK
	PKひっさつ γ	主人公の必殺PK
	PKひっさつ Ω	主人公の必殺PK
	PKファイアー α	炎によるダメージ
	PKファイアー β	炎によるダメージ
	PKファイアー γ	炎によるダメージ
	PKファイアー Ω	炎によるダメージ
	PKフリーズ α	冷氣によるダメージ
	PKフリーズ β	冷氣によるダメージ
	PKフリーズ γ	冷氣によるダメージ
	PKフリーズ Ω	冷氣によるダメージ
	PKサンダー α	雷によるダメージ
	PKサンダー β	雷によるダメージ
	PKサンダー γ	雷によるダメージ
	PKサンダー Ω	雷によるダメージ
	PKフラッシュ α	光によるダメージ
	PKフラッシュ β	光によるダメージ
	PKフラッシュ γ	光によるダメージ
	PKフラッシュ Ω	光によるダメージ
	PKスターストーム α	星によるダメージ
	PKスターストーム Ω	星によるダメージ
回復系	ライフアップ α	HPの回復
	ライフアップ β	HPの回復
	ライフアップ γ	HPの完全回復
	ライフアップ Ω	HPの回復
	ヒーリング α (※)	特殊状態の回復
	ヒーリング β (※)	特殊状態の回復
	ヒーリング γ (※)	特殊状態の回復
	ヒーリング Ω (※)	特殊状態の回復

(※) ヒーリング α 「かぜ」「にっしやびょう」「ねむり」を回復。

ヒーリング β α の効果に加え、「なみだがとまらない」「へん」「もうどく」「きもちわるい」を回復。

相手の数	ネス	ポーラ	プー
敵全員	○		
敵全員	○		
敵全員	○		
敵全員	○		
敵1列		○	
敵1列		○	
敵1列		○	
敵1列		○	
敵1体		○	○
敵1体		○	○
敵1体		○	○
敵1体		○	○
任意の敵1体に落雷1回		○	○
任意の敵1体に落雷2回		○	○
任意の敵1体に落雷3回		○	○
任意の敵1体に落雷4回			○
敵全員	○		
敵全員	○		
敵全員	○		
敵全員	○		
敵全員			○
敵全員			○
味方1人	○		○
味方1人	○		○
味方1人	○		○
味方全員	○		
味方1人	○		○
味方1人	○		○
味方1人	○		○
味方1人			○

ヒーリング γ β の効果に加え、「ダイヤ」「しびれ」を回復。

「きぜつ」を回復することもある。

ヒーリング Ω γ の効果に加え、「きぜつ」を完全に回復する。

タイプ	名前	効果	相手の数	ネス	ポーラ	プー
ぼうぎょけい 防御系	シールド α	敵からのダメージ 半減	味方1人	○		○
	シールド Σ	敵からのダメージ 半減	味方全員			○
	シールド β	敵からのダメージ 半減・反射	味方1人	○		○
	シールド Ω	敵からのダメージ 半減・反射	味方全員			○
	サイコシールド α	敵からのPSIダメージ 無効	味方1人		○	
	サイコシールド Σ	敵からのPSIダメージ 無効	味方全員		○	
	サイコシールド β	敵からのPSIを 反射	味方1人		○	
	サイコシールド Ω	敵からのPSIを 反射	味方全員		○	
ほじょけい 補助系	オフェンスアップ α	味方の攻撃力の アップ	味方1人		○	
	オフェンスアップ Ω	味方の攻撃力の アップ	味方全員		○	
	ディフェンスダウン α	敵の守備力ダウン	敵1人		○	
	ディフェンスダウン Ω	敵の守備力ダウン	敵全員		○	
	さいみんじゅつ α	敵を眠らせる	敵1人	○		
	さいみんじゅつ Ω	敵を眠らせる	敵全員	○		
	サイマグネット α	敵のPPを吸い取る	敵1人		○	○
	サイマグネット Ω	敵のPPを吸い取る	敵全員		○	○
	パラライシス α	敵を「しびれ状態」 にする	敵1人	○		
	パラライシス Ω	敵を「しびれ状態」 にする	敵全員	○		
いどうけい 移動系	ブレインショック α	敵を「へん状態」 にする	敵1人			○
	ブレインショック Ω	敵を「へん状態」 にする	敵全員			○
	テレポート α	助走を必要とする 瞬間移動	味方全員	○		○
	テレポート β	助走を必要としない 瞬間移動	味方全員	○		○

やっとあなたの元にお届けできたMOTHER 2、いかがでしたか？ ぜひご感想をお寄せください。

PRODUCED, DIRECTED AND WRITTEN BY

糸井重里

MUSIC BY

鈴木慶一 & 田中宏和

GAME DESIGNER

三浦明彦

ART DIRECTOR

大山功一

SOUND DIRECTOR

田中宏和

PROGRAM DIRECTOR

岩田聡

SECOND DIRECTOR

丸田康司

PROGRAMMERS

岩田聡・三津原敏・中島圭・阿部正佳・鈴木義樹・山崎淳

上野利幸・佐々木隆史・作間孝志・丸田康司・佐藤和男

SOUND PROGRAMMER

田中宏和

SOUND STAFF

上野利幸・石川こずえ

SYSTEM ENGINEERING

金井誠・作間孝志

ASSISTANT PROGRAMMERS

萩谷郁穂・入江勝義

ASSISTANT GAME DESIGNERS

大山功一・増田竹彦・吉沢千晶

戸田昭吾・三浦昌幸・松井仁・入江勝義

GRAPHICS ARTISTS

大山功一・崎山啓之・山田孝一・片岡真喜男・能登谷哲也・柳沢康敬

SPECIAL EFFECTS ARTIST

石原恒和

FONT DESIGNERS

二木康夫・崎山啓之

"DOSEI FONT" DESIGNED BY

糸井重里

GRAPHIC DATA SUPERVISOR

柳沢康敬

MESSAGE DATA SUPERVISOR

三浦昌幸

ASSISTANT SCENARIO WRITERS

戸田昭吾・陣内弘之・三浦昌幸

ADDITIONAL MUSIC COMPOSED BY

金津宏・上野利幸

CHIEF DEBUGGER

赤羽卓美

THE MAP CHECKERS

小島伸行・入江勝義

LOGO TYPE DESIGNED BY

高田正治

PACKAGE DESIGNED BY

高田正治・東白英

MANUAL EDITORS

伊藤紅丸・陣内弘之・川原敦子

MANUAL DESIGNED BY

大宮学習

PRODUCTION MANAGERS

川口孝司・本郷好尾・百田郁夫・斎藤ゆかり・渡辺隆司

加川良・陣内弘之・山本和之・河野江津子

SOUND PRODUCERS

大森昭男・上村律夫

SPECIAL THANKS TO

安藤賢治・久礼深雪・小野寺崇之・大森田不可止・高橋由起夫

伊藤紅丸・雨宮和彦・熊谷康宏・金澤尚子・石井基博

小谷野浩一・鳥取正男・牧野伸康・山城重喜・玉川ひろみ

THE PRODUCERS WISH THANK

アイシエル アートビジョン

ムーンライダーズ オフィス

セディック

ラッキーナイス

大久保図案制作室

オン アソシエイツ

彩工房

あしゅらオフィス

小学館

新潮社

LINE PRODUCER

石原恒和

CO-PRODUCER

岩田聡

SUPERVISOR

宮本茂

EXECUTIVE PRODUCER

山内溥

PRESENTED BY NINTENDO

IN ASSOCIATION WITH

APE INC. & HAL LABORATORY INC.



使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) スーパーファミコンに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(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

このカセット内部には、ゲームの成績をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

任天堂公式ガイドブック



監修 糸井重里 製作 エイブ
'94年9月下旬発売予定

エンディングを見ていない人も、見た人も。
マザー2の旅を楽しむ完全ツアーガイド！
発売 小学館 (03-3230-5395)

警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社までご連絡ください。

WARNING：

It is serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

きん む だんてんさい
禁無断転載