

 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスク システム

FMC-ZEL

THE HYRULE FANTASY

TM

ゼルダの伝説



Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールのあわせかた



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。



4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう!

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

▼ゼルダの伝説 ^{でんせつ} SIDE ^{サイド} A ^{エーよう}用シール



▼ゼルダの伝説 ^{でんせつ} SIDE ^{サイド} B ^{ビーよう}用シール



THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説

TM



もくじ

ゲームを始めるには前準備が必要なんだ!	8
まだ初心者のための基礎知識集	15
不思議と謎の宝物。果たして使いみちは?	20
リンクをあちこち冒険させてみよう(地上編)	26
リンクをあちこち冒険させてみよう(地下編)	31
ゲームを始めようという君にちょっと手ほどき	39
ガンを倒すためのヒントストーリー	44
これだけは覚えておいてほしい注意事項	50

と お む か し せ かい 遠い昔、世界がまだ

ハイラル地方にある小王国には、神秘的力を持つ“トライフォース”と呼ばれる黄金の三角形が、代々伝えられていた。

が、ある日、世界を闇と恐怖によって支配しようとする大魔王ガノンが率いる魔の軍団がこの国に攻め込み、“力”のトライフォースを奪った。邪悪な支配を恐れた小王国の姫ゼルダは、もう1枚残された“知恵”のトライフォースを守るため、それを8つの小片に分け、各地に隠した。と同時に、最も信用のおける自分の乳母インパに、ガノンを倒してくれる勇気ある人物を探そう命じ、密かに脱出させた。これを知ったガノンは怒り、姫を捕えてインパに追手を放った。

森を抜け山を越え、必死の逃走を続けたインパ

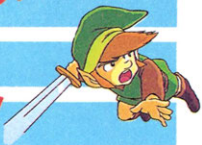
こん めい じ だい 混迷の時代

だが、ついに力尽き、ガノンの手下達に囲まれてしまった。絶体絶命！……と、その時である。一人の少年が現れ、巧みに手下達を混乱させ、インパを救い出したのだった。

彼の名はリンク。旅の途中でこの事態に出くわしたのだ。インパは彼に事の一部始終を話した。正義感に燃えるリンクは、姫の救出を決意したが、“力”のトライフォースを持つガノンに対抗するためには、ぜひとも“知恵”のトライフォースの小片を集め、完成させなくてはならない。さもなければ、ガノンの住む“デスマウンテン”に侵入することすらできないのだ。

果たしてリンクはガノンを倒し、姫を救うことができるだろうか。それは君の腕にかかっている。

ゲームを始めるには
前準備が必要なんだ！



ディスクシステムゲームを 起動しよう

①まずファミリ

ーコンピュータ本体とRAMアダプタ、

ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにする。すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にして

てセット！

うまくいかな

いときは接続

を確認してね。





②前ページ右下の“NOW
ローディング…”という画面が
でたあとしばらくすると左の
画面が下から出てくるはずだ。

ここでもし“A,B SIDE ERR.
07”という表示が出たときは、SIDE A,Bをもう1度よく確認して、ちゃんとSIDE Aをセットすること。



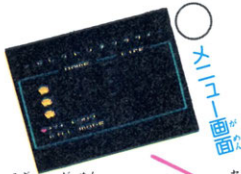
③そしてお待ちかねの、
左のようなタイトル画面
が登場したら、ディスク
カードを1度取り出して、
今回はSIDE Bを上にし
てセットし直した。これでゲー

ムがスタートするぞ！ もしもちゃんとゲー
ムができないときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしてもらいたいな。

君のリンクをディスクカードの中に作ろう

○ 自分だけのリンクを作
るってどういうこと？

買ったばかりのディスクの中には、ゲームの主人公リンクはない。リンクはプレイヤーが登録することによってはじめて、作られるのだ。



○ 左の画面が出たらSELECTボタンでハートを「ナマエトウロク」に合わせ、STARTボタンを押そう。

右の画面になったらSELECTボタンでハートを好きなリンクに移動し、十字ボタンとAボタンで8文字までの名前をつける。



つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつかます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

いま
今まであったリンクを
作りかえたいときには

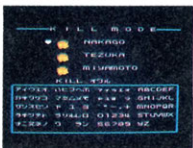
ゲームをやっている途中で
リンクを初めから作りかえ

たくなったときは、「KILL モード」

にハートを合わせ、STARTボタンを押す。



メニュー画面



KILLモード画面

作り直したいリンクにハートを合わせ、STARTボタンを押すと名前が消える。消したら「KILL オウル」にハート

を合わせて、STARTボタンを押そう。あとは最初
のときみたいにして、名前を入れ直せばいいんだ。

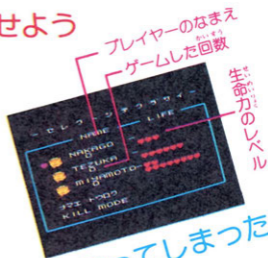
リンクをKILLするって、どういうこと？

KILLされたリンクは、カードの中からいなくなってしまう。それまでのリンクのデータを消してしまう。これがリンクをKILLするということなんだ。



リンクを戦いに旅出たせよう

リンクをカードの中に作り
おえたら、SELECTボタ
ンで3人のリンクのうち好
きなリンクにハートを合わ
せ、STARTボタンを押そ
う。これで旅したくは完了
だ。



もしもゲームオーバーになったら
リンクが戦いを続けているうち
に、力尽きてゲームオーバーに
なってしまうたら……。こんな
とき君は、3つの道のどれかを
選べるんだ。

○ もっと続けてゲームしたい! (ツツケル)

これをSELECTし、STARTボタンを押すと、LIFEのハートが3つだけ赤くなる。持っている物はそのまま、地上または地下のスタートから始められるよ。

○ きょうはこれでおしまいにして、また今度こんど
つづきをやりたい！（オワル）

しばらく
まってネ



これをSELECTしてSTARTボ
タンを押すと、ゲームオーバーにな
ったときにリンクが持っていた物などがカードきろくに記録
される。その名前なまえのリンクの内容が、書き換えられ、
つぎあそぶときはそのつづきからはじめられるんだ。

○ その回かいのゲームはナシにしたい！
（ヤリナオス） これを選えらぶと、ゲームのデータは
カードきろくに記録されないまま、メニュー画面がめんしどに戻るんだ。
つまり、今いま、カード上じょうに記録きろくされているデータ以降いこうの
ゲームは全てすべにナシになってしまうというワケ。選えらび方かた
は他と同じ。SELECTしてSTARTだよ。

地下迷宮ちかめいぐうの中でゲームオーバーになったときのみ、「ツツケル」を選えら
ぶとその迷宮めいぐうの入口いりぐちからスタートします。その他たの場合ばあいはすべて、
いちばん最初さいしょにゲームをしたときのスタート地点ちてんから始はじまります。

ともだち こうたい 友達とタッチ交代したいときには

その回のゲームをナシにしたいときには「ヤリナオス」を、ディスクカードに記録しておきたいときには「オウル」を選んでSTARTボタンを押し、メニュー画面に戻ろう。そして友達のリンクの名前でスタートすればOKだ。他のカードのリンクでゲームしたり、別のゲームを始めるときは、必ず「オウル」を行ってから1度本体の電源を切つてね。



●ゲームの途中でどうしても先に進めなくなったり、「オウル」にしたくなるときには、サブ画面(16ページ参照)が表示されているときに、コントローラ④のAボタンと十字ボタンの上を同時に押すことにより、ゲームを中止することができます。

ちが きろく
違うディスクカードにリンクを記録することは、
ぜったい おこな じょう
絶対に行わないでください。そのカード上のデー
タが失われ、壊れてしまうことがあります。

まだ初心者しょしんしゃの ための基礎知識集きそちしきしゅう

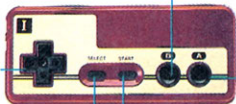


リンクの戦いたたかの旅たびを始めよう

さてそれではいよいよ、リンクに
なって戦いたたかのストーリーを始めよう。
まずはなにごときほんも基本から。

コントローラの つかかた 使い方

リンクの移動いどう



ゲームの中断ちゅうだん／再開さいかい

メイン画面めいんがめん／サブ画面切り替えさぶがめんきりかえ

道具どうぐの使用しよ
による攻撃こうげき

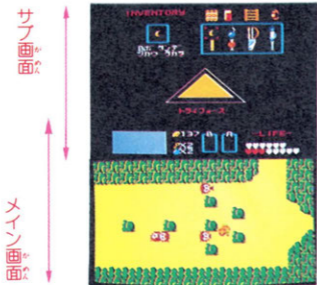
剣けんによる攻撃



メイン画面とサブ画面ってなんだろう？

このゲームを進めるた

めには、「メイン画面」「サブ画面」という2つの画面をつか
使いこなさなければいけない。



ふだん、リンクが戦
っているようすや周
囲の敵などの状況が
映し出されるのがメ
イン画面。一方のサ
ブ画面には、リンク
が現在持っているさ
まざまな持ち物が表



示されるようになってい
る。このサブ
画面に切りかえると、
青いワクの中の
持ち物の中から、
⑧ボタンで使うもの
を選択できるようになってい
る。

地上に地下にと、リンクは冒険をする

戦いはまず、地上のある場所から始まる。右も左もわからないこの土地で、リンクが戦い、冒険をしていくところは、いったいどんなところなのだろうか……？

地上画面
森、湖、山……。

美しい自然の中、

リンクは数多くの敵と戦わね

ばならない。しかしきつと、

この地方に住む善良な人々は味方をしてくれることだろう。



地下画面

地下は地上より

も複雑な迷宮になっている。

敵も地上とは比べものになら

ない数が、迷宮の中に住みついている。リンクが探すトライフォースの小片は、その迷宮のどこかにある。



敵と戦うためのテクニックを覚えよう

ゲームの基本はやはり敵を次々と倒していくこと。まずは戦いのための基礎を覚えよう。

■敵と戦うためにはまず剣を使って

①ボタンで使う剣は、ほとんどの敵にダメージ(傷)を与えることができる。ダメージを受けた敵は、体が光って、後ろにはねとばされるぞ。また



剣には3種類あり、攻撃力が違う。持っている剣の種類は、メイン画面上部のAのワク内に表示される。

■宝物を使っても敵を倒せる

②ボタンで使う宝物の中には、弓矢など剣のかわりに武器として使えるものがある。今、何が使えるかはメイン画面上部のBのワク内に表示される。

■敵の攻撃はシールドを使って受けとめよう

リンクが攻撃をしていないとき、持っているシールド(盾)で敵の攻撃を受けとめることができる。ただし、敵の体当たりなど、防げない攻撃もあるぞ。



●シールド リンクがはじめから持っている。敵の投げてくるヤリや石などを受けとめられる。

●マジカルシールド 最初持っているものより大きく、敵の放つ呪文や剣、ゾーラのビームなどが受けとめられる。

■リンクのダメージは白いハートでわかる

リンクが敵からの攻撃で受けたダメージは、メイン画面右上のLIFEのハートが白くなることで示される。

このLIFEはリンクの生命力で、これがすべて白くなってしまうと、ゲームオーバーだ。また、このLIFEの

ハートがすべて赤いときには、リンクが剣を使うと

先からビームが発射され、遠くの敵を攻撃

することができるよ。



不思議と謎の宝物。
果たして使いみちは？



リンクが冒険を続けていくうちに手に入れることのできるたくさんのアイテム。この使いみちを知らなければ、ガノンには勝てないぞ。



●ルピー この王国での通貨(お金)。

敵をやっつけると出ることがある。集めることによって商人から宝物を買ったりできる。青色のルピーは黄色のルピー5個分の価値がある。ルピーは黄色のルピー255個分まで持てる。どこでどう使うかは君の自由だ。





●ハートの水筒すいとうとハート ハートの
水筒すいとうはリンクのLIFEライフのハートの数

を1つ増ふやす。また、ハートは白しろくなったハートを1
つだけ赤あかく回復かいふくさせる。それから、敵てきを
倒たおして捕とらわれた妖精ようせいを助たすけると、白しろくな
ったハートを赤あかくしてくれるんだ。



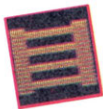
●キーとマジカルキー 迷

宮きやうの鍵かぎのかかっているドア

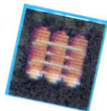
をあけるのに必要ひつよう。とくにマジカルキ
ーは何度なんどでも使つかえる便利べんりなキーだ。持
つと表示ひょうじがAエー(オールマイティ)になる。



●はしご これしを持っているとリンク
自身じしんと同じ幅おなの穴はぼや川あなは渡かわること
ができるようになる。



●イカダ 持もっているときにはしけ
に行くいくと、海うみや湖みづうみに浮うかべて、渡わた
ることができる。



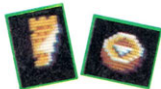


● **迷宮のマップとコンパス**

迷宮の全体の形を知ることが



できるマップ。そしてその迷宮の中のトライフォースの位置はコンパスでわかる。



● **おばあさんへの手紙** サブ画面で選んでⓀボタンを押すと、洞くつに住むおばあさんに見せられる。



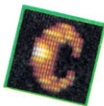
● **ブルーリングとレッドリング**

ブルーリングは敵から受けるダメージを $\frac{1}{2}$ に、レッドリングは $\frac{1}{4}$ にしてくれる。



● **パワープレスレット** リン

クの体の中に強い力がつき、岩も動かせるようになる。



● **マジカルクロック** これを取ると敵の動きが止まる。その画面内のみで有効だ。

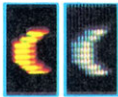


ビー つか **①ボタンで使うアイテムのいろいろ**



●木のブーメランとマジカルブーメラン

弱い敵にダメージを与えることができ、
また命中させることでほとんどの敵の動きを止めることができる。マジカルブーメランは木のものより遠くまで飛ぶ。

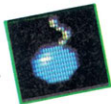


止まれ!



●バクダン しか 仕掛けると、

破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ。



バクダンは取るごとに4つずつ補充され、リンクは8個までのバクダンを持てる。はじめはこれ以上の数のバクダンを持つことはできないので、気をつけて有効に使おう!



●弓と木の矢と銀の矢 ゆみ や ばん な や ゆみ や 弓と矢がそろうと

はじめて使え、1本放つごとにルピーの数が減る。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。





● **青いローソクと赤いローソク** 迷

宮の中の暗やみの部屋を明るくできる。各画面内で青は1つだけ、赤はいくつでもファイヤーを出せる。



● **笛** いろいろ不思議なことが起こるマジックアイテムだ。



● **敵のエサ** これを敵をおび

きよせておいて、その間にやっつけることが可能。ただし、通用しない敵もいるので注意しよう。



● **命の水** 使うこ

とにより、リンクのLIFEのハートをすべて赤くすることができる。赤い水は1



度使うと青い水になり、青い水は使うとなくなってしまう。





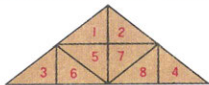
●マジカルロッド ウィズローブの使う^{つか}ロッド
 で、使う^{つか}と呪文^{じゅもん}を放つ^{はな}ことができる。さら
 にバイブル^とを取り新しい呪文^{じゅもん}を覚^{おぼ}えると、
 炎^{ほのお}を出す呪文^だも使える^{つか}
 ようにもなる。



ライフオースを集めよう^{あつ}



ライフオースレベル表^{ひょう}



各^{かく}レベルのライフオース
 の小片^{しょうぺん}は、上^{うへ}の図^ずの位置^{いち}に
 それぞれ表示^{ひょうじ}されるんだよ

迷宮^{めいきゆう}に隠^{かく}されたト
 ライフオースを手に
 入^{いれ}ると、LIFEのハートが
 すべて赤^{あか}くなり、迷宮^{めいきゆう}の入口^{いりぐち}
 に戻^{もど}ることができる。取^とった
 ライフオースは各迷宮^{かくめいきゆう}のレ
 ベルごとに、サブ画面^{サブがめん}上の図^ず



たつまき

の位置^{いち}に表示^{ひょうじ}される。また、笛^{ふえ}を吹^ふき、た
 つまきを呼^よぶことで、ライフオースを取^と
 り終^おえた迷宮^{めいきゆう}の入口^{いりぐち}にワープできるぞ。

リンクをあちこち 冒険ぼうけんさせてみよう (地上編ちじょうへん)

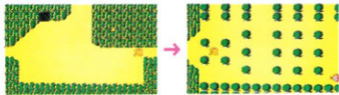


8つのトライフォースのひょうへん小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。

ゲームが始まったらまず、メイン画面の左上にあるレーダーで、リンクがどのあたりの位置に今いるのかを確認して



おこう。もし、キミがその日初めてゲームをするのなら、リンクは右の写真のような風景のところにいるはずだ。



さて、十字ボタンじゅうじを使ってリンクをつか画面の端まで移動がめんのはしさせると、

画面がスクロールして、すぐ隣となりの場所ばしょに切り替かわる。同じようにまたリンクを移動いどうさせると、さらに次の場所つぎのばしょに移動いどうできるというわけだ。リンクをどんどん移動いどうさせて、いろいろな場所ばしょへ行ってみよう。

地上には敵だけでなくいろいろな人ひとがいる

地上にある洞くつの中なかには、おじいさんやおばあさん、それに商人しょうにんがいることがある。そこに行いって会あうと、いろいろな武器ぶきを買かったり有効ゆうこうな情報じょうほうを教おしえてもららったりできるんだ。



商人しょうにんから物ものを買かうときは欲ほしい物ものの上うえを、話はなしを聞きくためお金かねを払はらうときは、払はらいたい数かずの上うえのルピーの上うえを、リンクを通つう過かさせよう。ただし、ルピーの枚数まいすうが足りないと無視むしされるよ。

リンクが地上で会う敵キャラクターたち

● **テクタイト** ピョンピョンと

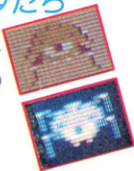
はねまわる。動きが大きいもの

(赤)と小さいもの(青)がいる。

攻撃力は弱い。



テクタイト
TEKTITE



オクタロック
OCTOROK

● **オクタロック** 地上生活を
するタコ的一种。赤と青の2

種があり、青のものは攻撃力が
やや強い。口から石を吹く。



● **リーバー** 地中に住み、近寄り

生物のエネルギーを食べる。攻撃

力がやや強い青色のものと、弱い

赤色のものがある。



リーバー
LEEVER

● **ピーハット** 攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まってい

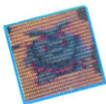
るときしか倒せない。



ピーハット
PEEHAT

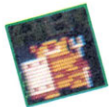


モリブリン
MOLBLIN



●モリブリン ^{もり}に^す住^すむブ
森^{もり}に^す住^すむブ
ルドッグのような^{かお}顔^{こゝろ}の小^こ鬼^{おに}。

ヤリを^な投^なげて^な攻^{こう}撃^{げき}してくる。
オクタロックよりは、やや
手^て強^{こわ}い。



●アモス ^{せきぞう}石^{いし}像^{ぞう}にな^なった^な兵^{へい}士^し。リ
ンクが^ふ触^ふれると^{うご}動^だき^だ出^し、^{こうげき}攻^{こう}撃^{げき}
を^して^しく^くる。^{こうげきりょく}攻^{こう}撃^{げき}力^{りょく}は^{つよ}や^{てい}や^ど強^{こわ}い^ど程^ど度^ど。



アモス
ARMOS



●ギーニ ^{はかば}墓^ぼ場^ばに^す住^すむ^すお^おば^ばけ。
^{さいしよ}最^{さい}初^{しよ}か^から^らい^いる^るも^もの^のと、^{はかいし}墓^{はか}石^{いし}
に^さわ^わると^で出^でる^るも^もの^のが^がい^いる。^{こう}攻^{こう}
撃^{げき}力^{りょく}は^{おな}ア^あモ^もス^すと^{おな}同^{おな}じ^{おな}く^くら^らい。



ギーニ
GHINI

ライネル
LYNEL



●ライネル ^{ちか}テ^{ちか}スマ^{ちか}ウン^{ちか}
に^{ちか}近^{ちか}づく^{ちか}者^{もの}を^{げきたい}撃^{げき}退^{たい}する、
^{まし}守^まり^{がみ}神^{がみ}。攻^{こうげきりょく}撃^{げき}力^{りょく}は^{つよ}か^{つよ}な^{つよ}り^{つよ}強^{こわ}
く、^{はな}放^{はな}つ^{けん}剣^{けん}は、^{ちい}小^{ちい}さ^{ちい}な^{ちい}シ^{ちい}
ール^{ちい}ド^{ちい}で^{ちい}は^{ちい}受^{ちい}け^{ちい}止^{ちい}め^{ちい}ら^{ちい}れ^{ちい}ない。





●**ソーラ** 水中に住む半魚人で、
水面に顔を出す。放つビームは、
小さなシールド*では防げない。



●**岩** テスマウンテンから崩れ落
ちてきて、リンクを襲う。破壊す
ることはできない自然の障害だ。



■**泉の妖精は生命を与えてくれる**

どこかの泉に住む妖精は、その不思議
な力で、リンクのLIFEのハートを、
すべて赤く回復させてくれる。どこで
会えるかは秘密だけどね。



■**洞くつは必ず見える場所にあるとはかぎらない**

「地上はもうスミズミまで行ったのに…」
という君！ 洞くつは必ず見える場所
にあるとはかぎらないんだ。今まで進めな
かった道が、なにかを使うことによって
通じるかもしれないぞ。



リンクをあちこち 冒険させてみよう (地下編)

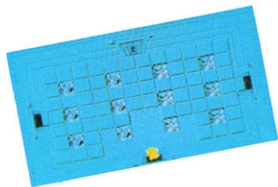


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよトライフォースのしょうへん小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



地上のレーダーだったメイン画面の左上部分が、迷宮内のレーダーに変わる。このときその迷宮のMAPを持っていれば、そこにMAPも表示される。また、

「LEVEL」表示もある。もし、君のリンクのそれまでの経験に比べて迷宮のレベルが高すぎると思ったら、外へ出た方がいいだろう。



れば見つけることは可能だろう。

めいきゅう なか ある
迷宮の中を歩いてみよう

ふきみ ちかめいきゅう なか
不気味さただよう地下迷宮の中。

ここでもいろんな方向にリンクを

移動させてみよう。ただし、暗闇の部屋

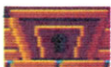
では、ローソクを使うことで部屋を明る



くしなければいけない。リンクの通った跡は、左の写真のようにサブ画面上に表示されていく。

ちかめいきゅう なか しき
■地下迷宮の中はいろいろに仕切られている

迷宮の各ブロックは、リンクがいつでも通れるブロックやキーを持っていないければ開かないドア、仕掛けをほどこされたシャッター、そして壁で仕切られている。閉じこめられて帰れないなんてことも？



キーが必要なドア



シャッター



■トライフォースの他にも宝物がある

ハートの水筒をはじめとするさまざまな宝物。トライフォースとともに、これらも手に入れなければ、テスマウンテンまではたどり着けない。必ず手に入れよう！



■9つの迷宮のMAPとコンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮を歩くのにはとても役立つ。下の図は、リンクガインパより話し伝えられた各迷宮のメモだが、MAPはより正確な地図だ。



地下迷宮でリンクを襲う敵たち



ZOL



GEL

●ソルとゲル 迷宮内をピョコ
ピョコと歩きまわるゼリー状のモンスター。

ソルを切るとゲル2匹に分離する。ゲルの攻撃力は弱く、ソルはその2倍とやや強い程度。

●ローブ 迷宮内に住みついた毒ヘビ。

ローブ



他の種に対する感覚が鋭く、見つける
と急速に近づいてくる。攻撃力は弱い。

●バイアとキース バイアはキースたちをつかさどる悪魔。切ると2匹のキースになっ

バイア



まう。キースの攻撃力は弱く、バイアはやや強い。

●スタルフォス 両手に剣を持ったガイコツだが、攻撃力は弱い。



スタルフォス
STALFOS





ウォール マスター
WALL MASTER

●ウォールマスター 迷宮の^{めいきう}かべから出現する巨大な手。捕まると迷宮の入口^{めいきう いりぐち}まで連れ戻される。



●ゴーリア 地下に住む小鬼。

ゴーリア
GORIYA



ブーメランを使い、赤と青の2種類がある。青いものはやや強く、注意。



ウイズロブ
WIZZROBE

●ウイズロブ 移動術^{いどうじゆつ}を使い、あちこちに出現し、小さなシールド^{しゆいど}では受け止められない呪文を放つ。かなり強い。



タートナック
TARTNUC



●タートナック 迷宮に住む騎士^{めいきう す きし}で、強い攻撃力を持ち、シールドで前方からの攻撃^{こうげき}をかわしてしまう。



ボルス
ボイス
VOICE

●ボルスボイス 耳の大きなオバケ。大きな音に弱いという弱点を持つ。



ラネモータ
LANMOLA

●ラネモータ 巨大なムカデ。頭への攻撃は効果なし。動きがとても速い。





● **ライクライク** つつじょう 筒状のモンスターだが、マジックシールド*を好んで食べて



ライク ライク
LIKE LIKE

しまう。



● **ギブド**
ギブド
GIBDO

ミイラ男。おとこなかなかの怪力で、かいりき攻撃力も強い。



モルドアーム
MOLDORM



● **モルドアーム**
△ めいきゆう 迷宮に住む大ミミズ。

こうげき 攻撃するうちに短くなつていく。あまり強くない。



● **ドドンゴ**
おおがた 大型のサイ。

こうげきりょく 攻撃力はあまり持たないが、かた ひょうひ 固い表皮で攻撃をはね返す。



テストタート
TESTITART

● **テストタート**
ト 4方向に手を持つ大型

のバックンフラワー。手が減るごとに速い動きになる。やや強い攻撃力を持つ。

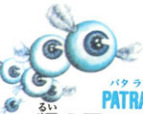


アクオメンタス
AQUAMENTUS

● **アクオメンタス**

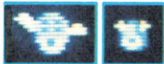
一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。攻撃力が強い上に、ビームを放ってくる強敵。





● **パトラ** しゅうだん 集団

パトラ PATRA で行動し、2種類のフォーメーションで攻撃をしてくる。大小とも攻撃力が強い。



ゴーマー
GOHMA



ちゅうおおがた 超大型のカニ。その硬い甲らは、どんな攻撃もはね返す。弱点をある武器で狙え。



● **グリオーク** きょだい 巨大なドラゴンで、2~4個の首を持ち、ビームを吐く。胴体より切り離された首は空中を飛び回る。



グリオーク
GLEEK



ヘッド オブ グリオーク
HEAD OF GLEEK

● **バブル** ヒトダマで、とりつかれるとしばらくの間剣が抜けなくなる。

バブル
BUBBLE



デグドガ
DIGDOGGER

● **デグドガ** おお 大ウニラ。その巨大な体のため、衝撃波を受けると体がしぼんでしまう。ただし、その攻撃力は強い。



● **ゴーマー** めいきゆう 迷宮に住む

ているものだ。敵さえ倒せばシャッターは開く。

●**トラップと石像** 何者かによつて迷宮の中に仕掛けられたこの2つは、リンクが近づくと突然攻撃



をしてくる。十分注意しなくてはならない。



トラップは1度作動させると、もとの位置にもどるまではふたたび作動しない。そのスキに先へ進もう。

そして大魔王ガノンとの対決!!

8つの小片を集め、トライフォースを完成させ、ついにデスマウンテンでガノンと対決するリンク。しかしその実体は誰も知らない。



ガノンはその力で、リンクのどんな攻撃でもはね返す。しかし、マジカルソードと何かで彼を倒すことができる。

ゲームを始めよう という君にちょっと 手ほどき



これが^{レベル}LEVEL-1・^{イーグル}EAGLEまでの^{かんぜん}完全
^{こうりゃくほう}攻略法だ！ 「ゼルダの^{でんせつ}伝説」を始めてみて、

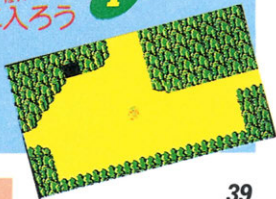


ちょっと難しいなと思った君。これからは
そんな君のためのページだ。こつそり、最
初のトライフォースへの道を教えよう。

●まずは洞くつに入ろう

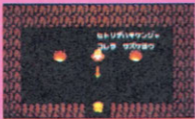
1

旅を始めたリンクの目の前には、洞くつが1つある。まず
とにかくそこに入ってみよう。



けん と
● 剣を取り
そうび
装備をそろえろ

2



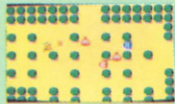
どう なか
洞くつの中なかにいたのは
しま す
島に住むおじいさん。
ぼうけん
リンクの冒険のために、
けん
剣をくれると言ことっているぞ。これを取とって、
いよいよ戦たたかいへ！

きた すす もり つづ
北へ進むとさらに森が続

く。ただ逃にがっているだけではダメだ。戦たたか
て、宝物たからものを手てに入れよう。

5

● 森もりの中なかでの戦たたかいは続つづく！



さいしょ きた
● 最初は北へススメ！

3



けん て い
剣を手てに入れ
たら、リンク
きた がめんうえ
を北きた(画面上)
すす はじ
に進ませよう。初めて
の戦たたかいだけれど、あせらずおに落ちつ
いて！

4

● 東ひがしに行いき森もりの中なかへ

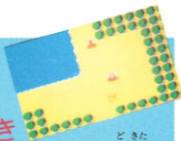
つぎ ひがし すす もり なか で もり
次に東ひがしに進すすむと森もりの中なかに出でる。森もり
なか こだ りよう てき こうげき
中なかでは木立こだちを利用りようして、敵てきの攻こう撃げき
をうまくかわせ。

6

きた い
●北へ行き
みずうみ
湖のほとりへ

もう1度北へ
すすむと、湖の

ほとりへ出る。湖からはゾーラが、
こうげき
ビームで攻撃をしてくる。うまくか
わさなければやられてしまうぞ。



はし み
●橋を見つけた!

みずうみ きた すす
湖のほとりを北へと進むうち
に、はし はつけん
橋を発見した。ここで
てき
をやっつけて、できるだけ
イフ かいふく
IFEを回復させておこう。

7



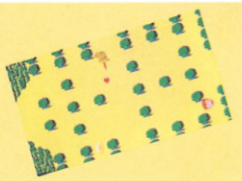
はし わた
●橋を渡り

めいきゅう
イーグルの迷宮へ

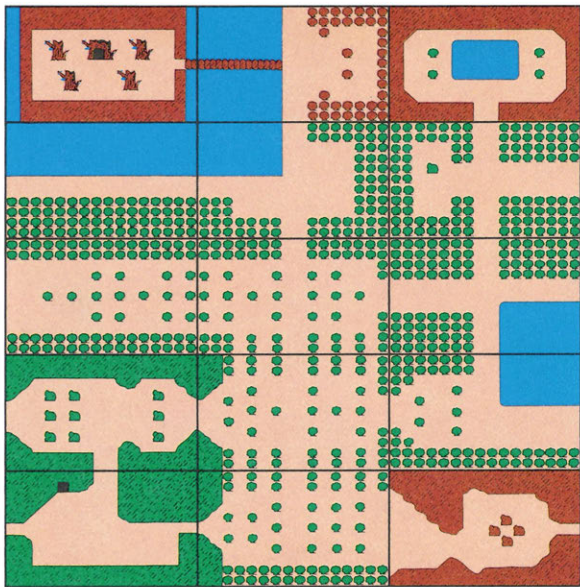
8

はし わた こじま い
橋を渡って小島へ行くと、そこに
レベル 1 の地下迷宮 “イー
グル” がある。迷宮の中ではまず

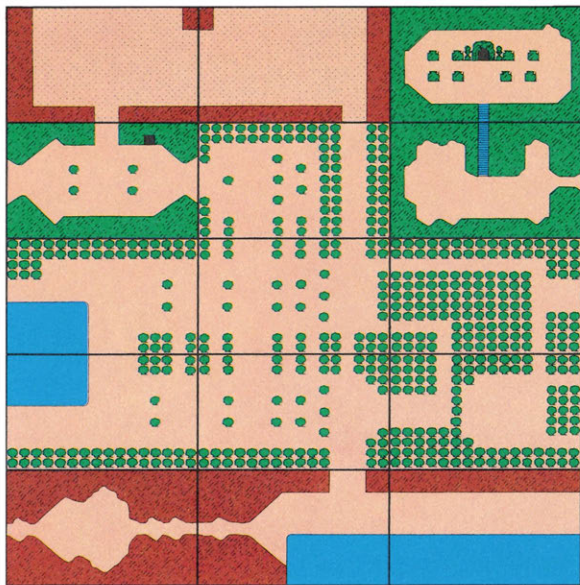
マップとコンパスを見つめよう。そして
トライフォースはもちろん、宝物も1つ
のこ
残らず取っておくようにしよう。



レベル ちかめいきゅう LEVEL-2の地下迷宮までのマップ



右上にある遺跡がLEVEL-2の地下迷宮への入口だ。ここへ行くためには、マップの右の外側のほうを回って、大きな森を抜けなくてはならない。この森はちょっとした迷路になっているから、気をつけて！



ガノンを倒すための ヒントストーリー



途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。



インパはリンクにガノン
を倒すという使命
を伝えましたが、
この他にもハイラル地方の成り立ち

や、隠された9つの地下
迷宮の形状も教えてくれました。それ
らはこの本の中にあるはずですよ。

リンクはインパ
から教えられ
たことを頼りに、テ
スマウンテンにたど
りつかなければなり
ません。テスマウンテ
ンの位置は、モンスターたちの分布を研
究すればわかるかもしれません。



もり や山の中にはい
森 くつかの洞くつ
があり、その中には商
人が住んでいて品物を
売ってくれるところ

もあります。ここ
で買い求める以外にリンクが手に入れ
ることのできない持ち物もあります。



あちこちに
ある泉で

は、いろいろと
不思議なことが
起こります。妖
精はリンクのLIF
ほかに秘密があるよ

うです。

ち
地下迷宮は入口の
いろいろな場所

にかく
に隠されています。な
かなか場所がわから
ない入口もあります
が、どこかでその謎を
と解く手がかりが得られます。そして見つけた迷宮に
は必ず1つは宝物が…。必ず手に入れましょう。



ブーメランなどの武器は、敵に
応じて持ちかえたほうが戦いを有利に
進めることができます。宝物セレクト画面
への素早い切りかえと持ちかえは、リンク
が勝ち抜くためには必要なことです。

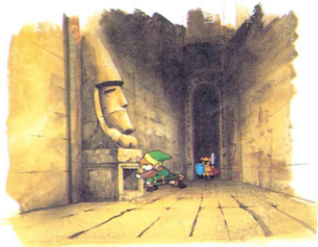


迷宮のL É V É L
表示は、リンク
の旅の道すじを示す大
切なもの。L É V É L
順に戦っていかなければ

ば、迷宮の果てでリンク
が命つきてしまうこともあるかもしれま
せん。先を急ぎすぎるのは危険です。

た くさんの謎が地
下迷宮に隠され

ています。MAPを見つけ、
コンパスを見つけたら、
1つ1つの通路を確認し
ながら進みましょう。迷
宮のすべてを捜し歩き、持ちものを数多く
増やさなければなりません。



ち 地下迷宮のドアには、
地 リンクが通ると閉
じてしまうものもありま
す。が、そこを開ける方
法や脱出の道が、必
ずあります。閉じこ

められても最後まであきらめは禁物。
いろいろと試してみましよう。





ガノンはとても強い
ので、倒すのには
苦勞するはずで
す。しかし、彼にも弱点があります。だれかのもとで、リンクはその秘密を手にすることができることでしよう。

リnkはガノンを倒し、
ゼルダ姫を救出
することができました。2枚の
トライフォースを手にし
たリンクは、ふたたび旅
の途につくのです。また
ひとつ先の、知られてい
ない国を^{めざ}目指して……。



おほ
これだけは覚えて
おいてほしい
ちゆう い し こう
注意事項



ディスクカードは今までのカセット
よりもデリケート。注意事項を守っ
てやらないと、こわれちゃうぞ!



たいせつ と あつか
ディスクカードは大切に**取り扱**おう



●ディスクカードの窓から
見える茶色の磁気フィルム
部分には、絶対に指などで
直接触れないで! それか
ら、そこを汚したり傷つけたり
しないようにも気をつけよう。

●^{しっけ}湿気や暑さにはとつても弱い。風^{あつ}通しのよい涼しい^{すず}場所に保管^{よわ}しよう。



●ゴミゴミした^{だい}ところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵^{たいてき}なのだ。

●磁石^{じしよく}を近づけると、データが^{ちか}消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力^{じりよく}があるから、近づけないでね。



●踏んづけたりするの^よはもって

のほか。いつもプラスチックのケース^{なか}の中に入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプ^{あか}がついている時^{とき}、EJECTボタン^{いじえくつ}や本体のRESET^{ほんたい}ボタン^{りせつ}、電源スイッチ^{でんげん}に手を触^てれちゃダメ。ディスクシステムの説明書^{せつめいしょ}もよく読もう！

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、こ
のゲームのヒントは、徳間書店発行の「ファミリーコン
ピュータMagazine」誌上で、順次発表していく予定です。



© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



T4902370500394

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。