

 **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貼りかた



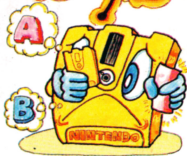
1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも筒じょうずにきれいになれば、完成です。

注意!

●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。



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!

でんせつ サイド エーよう
▼ゼルダの伝説 SIDE A用シール



でんせつ サイド ビーよう
▼ゼルダの伝説 SIDE B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、神秘の力を持つ“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企む大魔王ガノンが率いる魔の軍団がこの国に攻め込み、“ガ”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すよう命じ、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^{ちから つ てしたたち}に囲まれて
しまった。絶体絶命^{ぜつたいぜつめい}！……と、その時^{とき}である。一
人^{ひとり}の少年^{しょうねん}が現れ、巧みに手下達^{てしたたち}を混乱^{こんらん}させ、イン
パを救^{すく}い出したのだった。

彼^{かれ}の名はリンク。旅^{りょ}の途中^{ちゆうちゆう}でこの事態^{じたい}に出くわ
したのだ。インパは彼^{かれ}に事^{こと}の一部^{いちぶ}始終^{しじゆう}を話^{はな}した。
正義感^{せいぎかん}に燃^もえるリンクは、姫^{ひめ}の救出^{きうしゅつ}を決意^{けつい}したが、
“力^{ちから}”のトライフォース^{らふおーす}を持つガノン^{がごん}に対抗^{たいこう}するた
めには、せひとも“知恵^{ちゑ}”のトライフォース^{らふおーす}の小片^{せうぺん}
を集め^{あつ}、完成^{かんせい}させなくてはならない。さもなくば、
ガノンの住む“デスマウンテン”^すに侵入^{しんにゅう}することす
らできないのだ。

果たしてリンクはガノン^{がごん}を倒^{たお}し、姫^{ひめ}を救^すうこと
ができるだろうか。それは君^{きみ}の腕^{うで}にかかっている。

はじめ
ゲームを始めるには
まえじゆんび
前準備が必要
ひつよう
なんだ！



ディスクシステムゲームを
きどう
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
LOADING…”という画面が
出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。



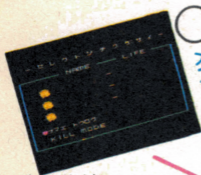
③そしてお待ちかねの、
左のようなタイトル画面
が登場したら、ディスク
カードを1度取り出して、
今度はSIDE Bを上にし
てセットし直した。これでゲー

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いない。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。



○ メニュー画面

左の画面が出たらSELECTボタンでハートを「ナマトウロク」に合わせ、STAR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。



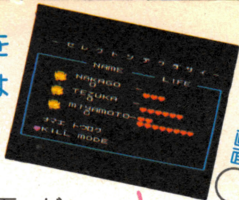
○ 登録画面

つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

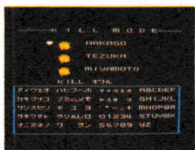
ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつけます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

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

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、名前を入れ直せばいいんだ。

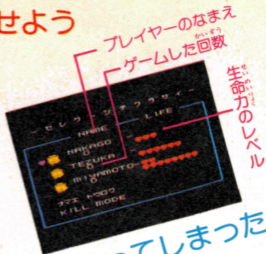
リンクをKILLするって、どういうこと？

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。

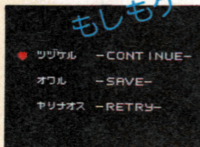


リンクを戦いに旅出たせよう

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。これで旅じたくは完了
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で、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！（オウル）

しばらく
まってね



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に記録きろく
される。その名前なまえのリンクの内容ないようが、書き換えられ、
つぎ遊ぶときはそのつづきから始められるんだ。

○ その回のゲームはナシにしたい！
（ヤリナオス）

これを選ぶと、ゲームのデータは
カードに記録されないまま、メニュー画面がめんに戻るんだ。
つまり、今、カード上に記録されているデータ以降いこうの
ゲームは全てナシになってしまうというワケ。選ぶ方えらは
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、「ツヅケル」を選
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。その他の場合たがばあいはすべて、
いちばん最初さいしゆにゲームをしたときのスタート地点ちてんから始まります。

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。そして友達のリックの名前でスタートすればOKだ。他のカードのリックでゲームしたり、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」にすたくなつたときには、サブ画面(16ページ参照)が表示されているときに、コントローラ画の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
違うディスクカードにリンクを記録することは、
ぜつたい おこな
絶対に行わないでください。そのカード上のデー
うしな こわ
タが失われ、壊れてしまうことがあります。

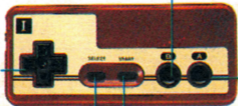
まだ初心者のための基礎知識集



リンクの戦いの旅を始めよう

さてそれではいよいよ、リンクになって戦いのストーリーを始めよう。まずはなにことも基本から。

コントローラの使い方



リンクの移動

道具の使用による攻撃

剣による攻撃

ゲームの中断/再開

メイン画面/サブ画面切り替え



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
使いこなさなければいけない。

サブ画面



メイン画面

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



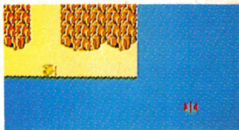
示されるようになっている。このサブ画面に切りかえると、青いワクの中の持ち物の中から、Bボタンで使うものを選択できるようになっている。

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

もり みずうみ やま
森、湖、山……。
うつくし しぜんのなか
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。

●マジックシールド 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。



ふしぎ なぞ たからもの
不思議と謎の宝物。
は つか
果たして使いみちは？



リング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のハートの数

を1つ増やす。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めい 迷

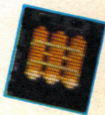
宮きやうの鍵かぎのかかっているドア
をあけるのに必要ひつよう。とくにマジカルキ
ーは何なん度どでも使つかえる便利べんりなキーだ。持も
つと表示ひょうじがAエー(オールマイティ)になる。



●はしご これを持もっているとリンク
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はしけ
に行いくと、海うみや湖みずうみに浮うかべて、渡わた
ることができる。



はイカダでないと行けない所ところがあるはずだ。

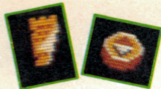


●迷宮のマップとコンパス

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。



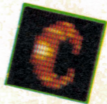
●ブルーリングとレッドリング

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。



●パワーブレスレット

リング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
⑧ボタンで使うアイテムのいろいろ



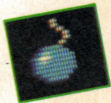
●木のブーメランとマジカルブーメラン

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。



●バクダン 仕掛けると、

破壊力のある爆風で敵をやっつけられるぞ。



バクダンを取ることに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 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。





● ^{あお}青いローソクと ^{あか}赤いローソク ^{めい}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。



● ^{ふえ}笛 いろいろ不思議なことが起こるマジックアイテムだ。



● ^{てき}敵のエサ これ ^{てき}で敵をおび

きよせておいて、その間 ^{あいだ}にやつつけることが可能。ただし、通用しない敵もいるので注意しよう。



● ^{いのち}命の水 ^{みず}使うこ

とにより、リンクのLIFEのハートをすべて ^{あか}赤くすることができる。赤い水は1



度使うと青の水になり、青の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ロッド
 で、使うと呪文を放つことができる。さら
 にパイプを取り新しい呪文を覚えると、
 炎を出す呪文も使える
 ようにもなる。



トライフォースを集めよう

トライフォースレベル表



各レベルのトライフォースの
 小片は、上の図の位置に
 それぞれ表示されるんだよ

迷宮に隠されたト
 ライフォースを手
 入ると、LIFEのハートが
 すべて赤くなり、迷宮の入口
 に戻ることができる。取った
 トライフォースは各迷宮のレ
 ベルごとに、サブ画面上の図



たつまき

の位置に表示される。また、笛を吹き、た
 つまきを呼ぶことで、トライフォースを取
 り終えた迷宮の入口にワープできるぞ。

は、リンクの進む道を切り開くともいわれる。

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)



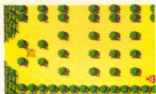
8つのトライフォースのけいへん小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。

ゲームが始はじまったらまず、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いぢに今いるのかを確認して



おこう。もし、キミがその白初ひはじ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ふうけいのところにいるはずだ。





さて、十字ボタン
を使ってリンクを
画面の端まで移動

させると、画面がスクロールして、すぐ隣の場所に切り替わる。同じようにまたリンクを移動させると、さらに次の場所に移動できるというわけだ。リンクをどんどん移動させて、いろいろな場所へ行ってみよう。

地上には敵だけでなくいろいろな人がいる

地上にある洞くつの中には、おじいさん
やおばあさん、それに商人がいることが
ある。そこに行って会うと、いろいろな
武器を買ったり有効な情報を教えてもら



ったりできるんだ。



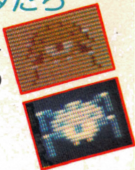
商人から物を買うときは欲しい物の上を、
話を聞くためお金を払うときは、払いたい
数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。た
だし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

リンクが地上で会う敵キャラクタたち



テクトタイト
TEKTITE

●**テクトタイト** 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。



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、近寄る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
LEEVEE

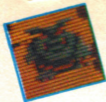


●**ビーハット** 攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まるとときしか倒せない。

ビーハット
PEAHAT

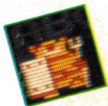


モリブリン
MOLBLIN



●モリブリン ^{もり}森に住むブ
ルドッグのような顔の小鬼。

ヤリを投^なげて攻^{こうげき}撃してくる。
オクタロックよりは、やや
手^て強^{こわ}い。



●アモス ^{せきぞう}石像になっ^{べいし}た兵士。リ
ンクが触^ふれると動^{うご}き出^だし、攻^{こうげき}撃を
してくる。攻^{こうげきりょく}撃力はやや強^{つよ}い程^{ていど}度。



アモス
ARMOS



●ギーニ ^{はかば}墓^す場に住^すむおばけ。
最^{さいしよ}初^{しよ}からいるものと、墓^{はかいし}石に
さわると出^でるものがある。攻^{こう}
撃^{げきりょく}力はアモスと同^{おな}じく^{らい}らい。



ギーニ
GHINI



ライネ
LYNEL

●ライネ
ル テスマウン
テンに近^{ちか}づく者^{もの}を撃^{げきたい}退^{たい}する、
守^{まも}り神^{がみ}。攻^{こうげきりょく}撃力はかな^{つよ}り強^{つよ}
く、放^{はな}つ劍^{けん}は、小^{ちい}さなシー
ルドでは受^うけ止^とめられ^{ない}ない。



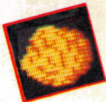
ぞ。身^み分^{ぶん}を示^{しめ}すた^{ため}には…



●**ソーラ** すい ちゆう じゆう す はんぎょじん 水中に住む半魚人で、
すいめん かお だ はな 水面に顔を出す。放つビームは、
ちい さいと せいのど ふうせ 小さなシールドでは防げない。



●**岩** ろくく たい せいのど 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 ちてきて、リンクを襲う。破壊す
ことはできない自然の障害だ。 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**

いづみ ようせい いのち あた どこかの泉に住む妖精は、その不思議
なから な力で、リンクのLIFEのハートを、
すべてあか かいふく すべて赤く回復させてくれる。どこで
あえるかはひみつ 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**

ちじゆう 「地上はもうスミズミまで行ったのに…」
という君！ みづみ ぼうしよ 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、なにかをつか なにかを使うことによつて
つうじる 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)

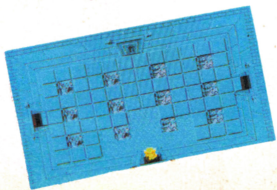


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよライフオースのしょうへん 小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



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

ぶきみ 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な仕切られている

めいきゅう かく
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

■^{ほか}トライフォースの^{たからもの}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^{たから}物。トライフォースとともに、これらも手^てに入れなければ、テスマウンテンまではた^{かな}どり着けない。必ず手^てに入れよう！



■^{めいきゅう}9つの^{マップ}迷宮のMAPと^みコンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮^{めいきゅう}を^{ある}歩くのにはとても役立つ^{やくだ}。
下の^{した}図は、リンク^ずがインパより^{はな}話し^{つた}伝えられた^{かくめいきゅう}各迷宮のメモだが、MAPはより正確な地図だ。



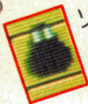
ち か めい きゅう
地下迷宮でリンクを襲う敵たち



●ソルとゲル めい きゅう ない 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
ZOL



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。



ゲル
GEL

●ロープ 迷宮内に住みついた毒へび。

ロープ
ROPE



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。



●パイアとキース パイアはキースたちをつかさどる悪魔。切ると2匹のキースになってしまふ。キースの攻撃力は弱く、パイアはやや強い。



パイア
VIRE

キースの攻撃力は弱く、パイアはやや強い。



●スタルフォス 両手に剣を持ったガイクツだが、攻撃力は弱い。



両手に剣を持ったガイクツだが、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คาベから出現する巨大な手。捕まると迷宮の入口まで連れ戻される。



●ゴリア 地下に住む小鬼。

ゴリア
GORIAH



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。



ウィズロブ
WIZZROBE

●ウィズロブ 移動術を使い、あちこちに出現し、小さなシールド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 迷宮に住む騎士で、強い攻撃力を持ち、シールド*で前方からの攻撃をかわしてしまう。



ポルス
ボイス
POLSVoice

●ポルスボイス 耳の大きなオバケ。大きな音に弱いという弱点を持つ。

ラネモーラ
LANMOLA



●ラネモーラ 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

むこ ミイラ男。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**
めいきう す 迷宮に住
おお 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
つよ 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 りょうひ こう 固い表皮で攻
撃をはね返す。



テストチタート
TESTITART

● **テストチター**
ほうこう 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
こうげきりょく 攻撃力を持つ。



アフロメンタス
AQUAMENTUS

● **アフロメンタス**

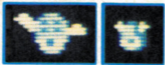
いっからしゅう 一角獣と呼ばれるドラゴ
いっしゅ こうげきりょく つよ うえ ンの一種。攻撃力が強い上に、
ビームを放ってくる強敵。





● **パタラ** しゅうだん 集団

こうどう 2種
パタラ **PATRA**
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**
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。



● **デグドガ** おお 大

きょだい 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** めいさう 迷宮に住む

● **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**
GLEEOK

● **ヘッド オブ グリオーク**
HEAD OF GLEEOK



● **バブル** ヒトダマ 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



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** せきぞう なにもの 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^{はじめ}始めてみて、
ちょっと^{むずか}難しいなと^{おも}思った君。これからは
そんな^{きみ}君のためのページだ。こつそり、^{さい}最
初^{しよ}のトライフォースへの^{みち}道を^{おし}教えよう。



●^{どう}まずは^{はい}洞くつに入ろう

1

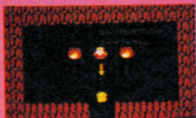
^{たび}旅を^{はじめ}始めたリンクの^め目の^{まえ}前には、^{どう}洞くつが1つある。まず
とにかくそこに^{はい}入ってみよう。



屋^やの中^{なか}に、隠^{かく}された^{つうろ}通路があるはずだ。

けん と
● 剣を取り
そうび
装備をそろえろ

2



どう なか
洞くつの中にいたのは
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 い
剣をくれると言っているぞ。これを取って、
たたか
いよいよ戦いへ！

さいしょ きた
● 最初は北へススメ！

3



けん て い
剣を手に入れ
たら、リンク
を北(画面上)
すす
に進ませよう。初めて

たたか
の戦いだけれど、あせらずに落ちつ
いて！

4

りがし い もり なか
● 東に行き森の中へ

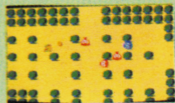
つぎ りがし すず もり なか で しり
次に東に進むと森の中に出る。森の
なか こだ りよう てき こうげき
中では木立ちを利用して、敵の攻撃
をうまくかわせ。

きた すず もり つづ
北へ進むとさらに森が続

く。ただ逃げているだけではダメだ。戦っ
て、たからもの て い
て、宝物を手に入れよう。

5

もり なか たたか つづ
● 森の中での戦いは続く！

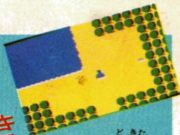


6

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、
チ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 湖のほとりをきたへすすむうちに、橋を発見した。ここで敵をやっつけて、できるだけ
1FEを回復させておこう。

7

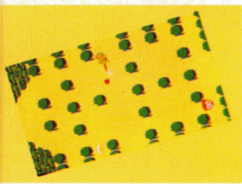


はし わた
●橋を渡り

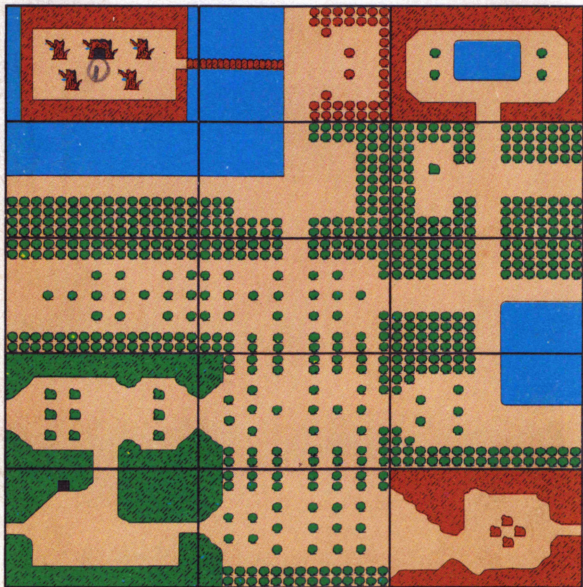
めいきゅう
イーグルの迷宮へ

8

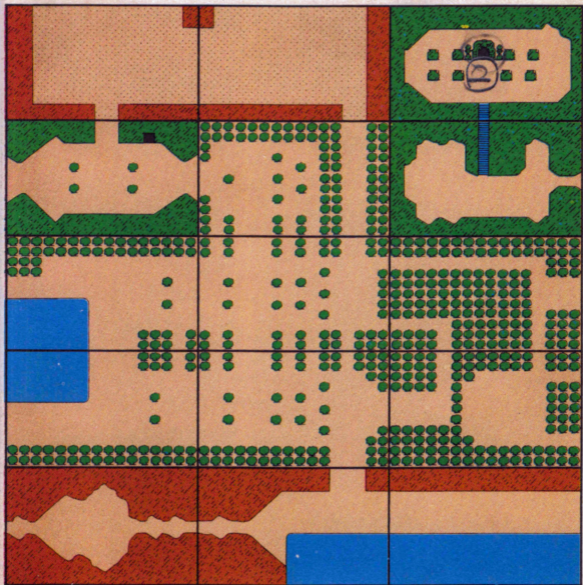
橋を渡って小島へ行くと、そこに
LEVEL-1の地下迷宮“イー
グル”がある。迷宮の中ではまず
MAPとコンパスを見つけよう。そして
トライフォースはもちろん、宝物も1つ
残らず取っておくようにしよう。



レベル ちかめいきゅう
LEVEL-2の地下迷宮までのマップ



みぎうえ いせき レベル ちかめい 入りぐち
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。



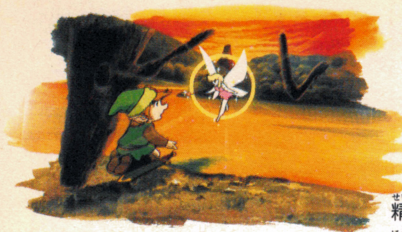
インパはリンクにガノン
を倒すという使命を伝えましたが、
この他にもハイラル地方の成り立ち
や、隠された9つの地下

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 かつかの洞くつ
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

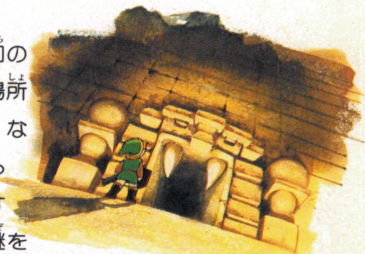
精はリンクのLIF

Eをいっぱいにしてくれますし、
他にも秘密があるよ
ようです。

ちかめいきう いりぐち
地下迷宮は入口の
いろいろな場所

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

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。



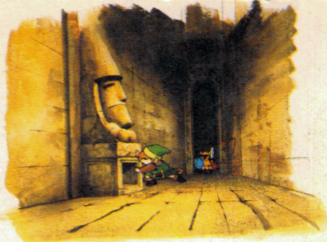
ブーメランなどの武器は、敵におうじて持ちかえたほうが戦いを有利に進めることができます。宝物セレクト画面への素早い切りかえと持ちかえは、リンクが勝ち抜くためには必要なことです。



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



ガノンはとても強い
ので、倒すのには
苦労するはずですが。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。

リンクはガノンを倒し、
ゼルダ姫を救い出す
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
ない国を目指して……。



これだけは覚えて
おいてほしい
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!



ディスクカードは大切に取り扱いおう



●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。

●湿気や暑さにはとっても弱い。風とおしのよい涼しい場所に保管しよう。



●ゴミゴミしたところはダイキライ！ ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

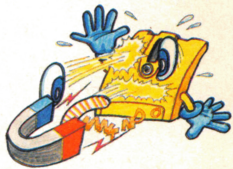


●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



●踏んづけたりするのはもって

のほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが

せいじょう

さどう

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
ディスク セット DISK SET エラー 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。
バッテリー BATTERY エラー 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。
エラー 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。
エラー 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。
エラー 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。
エラー 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 エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー 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。
エラー 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、1986年4月以降に発売される徳間
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。

 **DISK CARD**



1986年2月28日初版

発行 任天堂株式会社
☎605 京都市東山区福稻上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
☎105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

