

 **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がり



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
はじ む まえじゆん び ひつよう
- まだ初心者のための基礎知識集 15
しょしんしゃ きそちしきしゆ
- 不思議と謎の宝物。果たして使いみちは? 20
ふしぎ なぞ たからもの は つか
- リンクをあちこち冒険させてみよう(地上編) 26
ぼうけん らいんく ちじようへん
- リンクをあちこち冒険させてみよう(地下編) 31
ぼうけん らいんく ちかへん
- ゲームを始めようという君にちょっと手ほどき 39
はじ め
- ガンを倒すためのヒントストーリー 44
たお
- これだけは覚えておいてほしい注意事項 50
おぼ ちゆういじこウ

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バに、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、姫を捕えてインバに追手を放った。

森を抜け山を越え、必死の逃走を続けたインバ

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、
“カ”のトライフォースを持つガノンに対抗するた
めには、せひとも“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。さもなくば、
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。

はじ
ゲームを始めるには
まえ じゆん び
前準備が必要
ひつ ぶつ
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

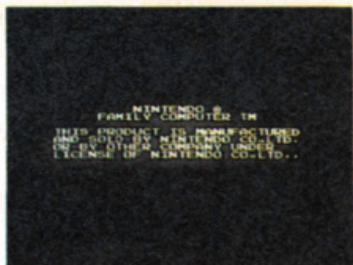
てセット！

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。



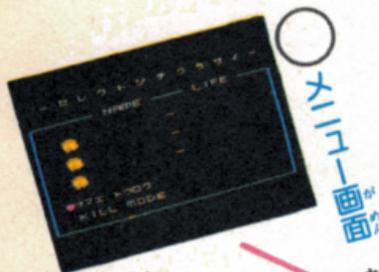
③そしてお待ちかねの、
左のようなタイトル画面
が登場したら、ディスク
カードを1度取り出して、
今度はSIDE Bを上にし
てセットし直した。これでゲー

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。



○ 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。

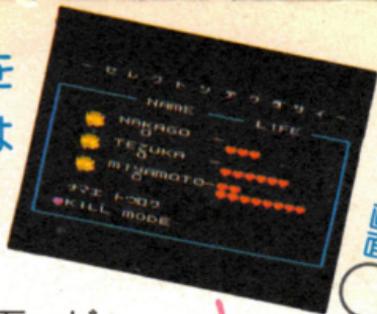


つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

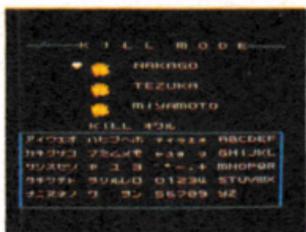
ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつけます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

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。

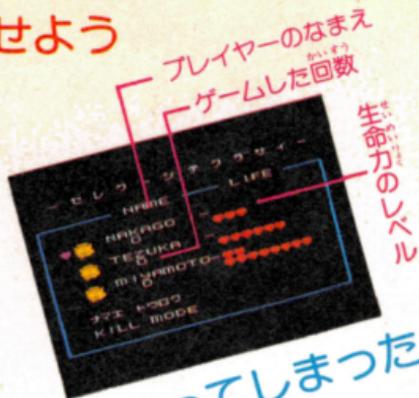
リンクをKILLするって、どういうこと？

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。

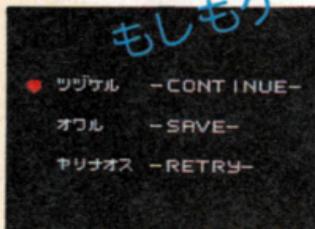


リンクを戦いに旅出たせよう

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!(オワル)

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) これを選えらぶと、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、カード上じょう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、「ツヅケル」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Ⓐ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 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。

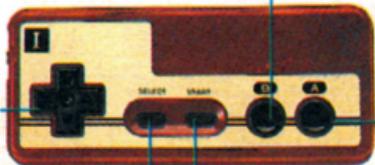
まだ初心者しよしん しゆの ための基礎知識集きそ ちしきしゆう



リンクの戦たたかいの旅たびを始めよう

さてそれではいよいよ、リンクになったて戦たたかいのストーリーはじを始めよう。まずはなにきほんにことも基本から。

コントローラつかのかた 使い方



リンクの移動

道具どうぐの使用しゆじ
による攻撃こうげき

剣けんによる攻撃こうげき

ゲームげいむの中断ちゆうだん / 再開さいかい

メイン画面めいん げいめん / サブ画面さぶ げいめん切り替え



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。

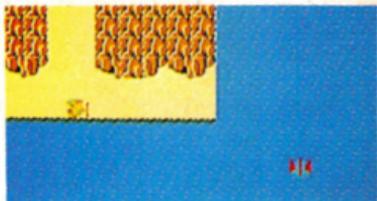


地上に地下にと、リンクは冒険をする

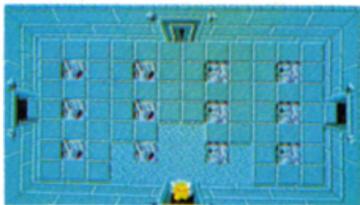
戦いはまず、地上のある場所から始まる。右も左もわからないこの土地で、リンクが戦い、冒険をしていくところは、いったいどんなところなのだろうか……？

地上画面

もり みずうみ やま
森、湖、山……。
うつくし しい ぜんの中、
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

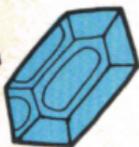
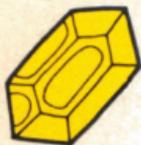
することができるよ。



ふしぎ なぞ たからもの
不思議と謎の宝物。
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

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

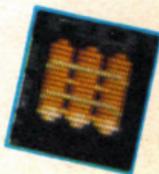
宮きやうの鍵かぎのかかっているドア
をあけるのに必要ひつよう。とくにマジカルキ
ーは何なん度でも使つかえる便利べんりなキーだ。持も
つと表示ひょうじがAエー(オールマイティ)になる。



●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⓪ボタンを押すと、洞くつに住むおばあさんに見せられる。



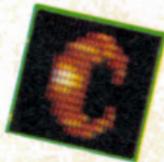
● **ブルーリングとレッドリング**

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
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

^{きょう}宮の中の^な暗やみの^く部屋を^{あか}明るくできる。
各画面内で^{あお}青は1つだけ、^{あか}赤はいくつでも^だファイヤーを出せる。



● ^{ふえ}笛 ^ふいろいろ不思議なことが^お起こるマジックアイテムだ。



● ^{てき}敵のエサ ^{てき}これで敵をおび

^きよせておいて、その^{あいだ}間に^あやつつけることが可能。ただし、^{つうよう}通用しない敵もいるので^{ちゅうい}注意しよう。



● ^{いのち}命の水 ^{つか}使うこ

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

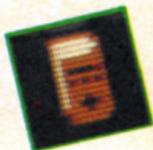


^{あか}度使うと^{あお}青の水になり、^{あお}青の水は^{つか}使うと^{あお}なくなってしまう。





●マジカルロッド ウィズロープの使うロッド
 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
 に入ると、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)



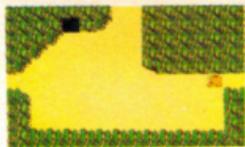
8つのトライフォースのけいへん小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。

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ちらいに今いるのかを確認して



おこう。もし、キミがその白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。



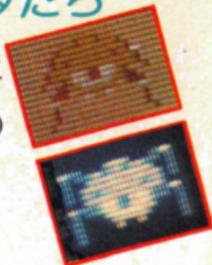
商人から物を買うときは欲しい物の上を、
話を聞くためお金を払うときは、払いたい
数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。た
だし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

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、弱い赤色のものがある。



リーバー
LEEVEE

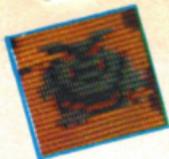


●**ビーハット** 攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まるとときしか倒せない。

ビーハット
PEAHAT

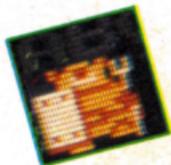


モリブリン
MOLBLIN



●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^な投げて^{こうげき}攻撃してくる。
オクタロックよりは、やや
手^{こわ}強い。



●アモス ^{せきぞう}石像になった^{へいし}兵士。リン
クが^ふ触れると動き出し、^{こうげき}攻撃を
してくる。攻撃力はやや強い程度。



アモス
ARMOS



●ギーニ ^{はかば}墓場に^す住むおばけ。
^{さいしよ}最初からいるものと、^{はかいし}墓石に
さわると^で出るものがある。攻
撃力はアモスと^{おな}同じくらい。

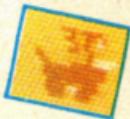
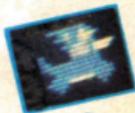


ギーニ
GHINI



ライネル
LYNEL

●ライネル ^{ちか}テスマウン
テンに^{もの}近づく者を^{げきたい}撃退する、
^{まも}守り神。攻撃力はかなり強
く、^{はな}放つ^{けん}剣は、^{ちい}小さなシー
ルドでは^う受け^と止められない。



ぞ。身分を示すためには…

リンクをあちこち 冒険させてみよう (地下編)

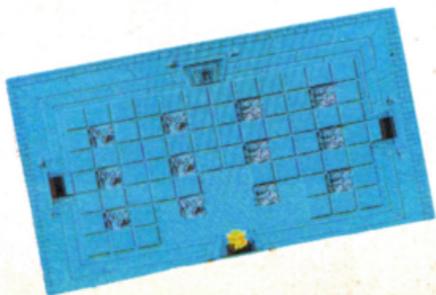


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよライフオースのしょうへん 小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



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 ただよう 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

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}迷宮の^ツ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^{マッ}正確な^{せいかく}地^ち図^ずだ。



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。



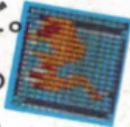
ゲル
GEL

● **ロープ** めい きゅう ない 迷宮内に住みついた毒へビ。

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。



ロープ
ROPE



● **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



てしまう。キースの攻撃力は弱く、

パイアはやや強い。



パイア
VIRE

● **スタルフォス** りょう て けん も 両手に剣を持ったガ

イコツだが、攻撃力は弱い。

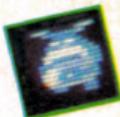
スタルフォス
STALFOS





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
WIZROBE

●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

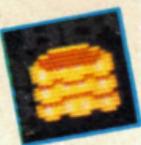


●ラネモーラ 巨大なムカデ。頭への攻撃は効果なし。動きがとても速い。





● **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

おこ 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 りょうひ こう 固い表皮で攻撃をはね返す。



ドドンゴ
DODONGO



テストタート
TESTITART

● **テストタート**
ほうこう 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ンの一種。
いっしゅ こうげきりょく つよ うえ 攻撃力が強い上に、
はな まうてき ビームを放ってくる強敵。

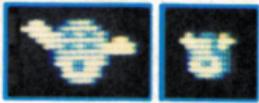




● **パタラ** しゅうだん 集団

こうどう 2種
で行動し、
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**
DIGDOGGER

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** 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」を始めてみて、
ちょっと^{むずかしい}難しいなと思った君。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
初の^{しよ}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。これをとって、
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

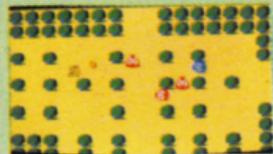
つぎ りがし すす もり なか で しり
次に東に進むと森の中に出る。森の
なか こだ りよう てき こうげき
中では木立ちを利用して、敵の攻撃
をうまくかわせ。

きた すす 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！

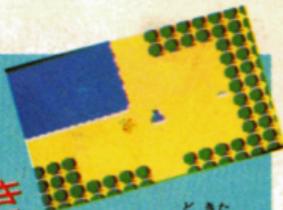


6

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

ほとりに出る。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、できるだけし
イフを回復させておこう。

7

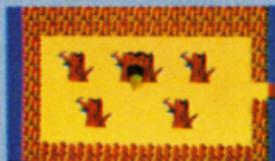
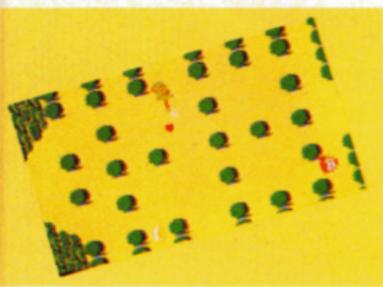


はし わた
●橋を渡り

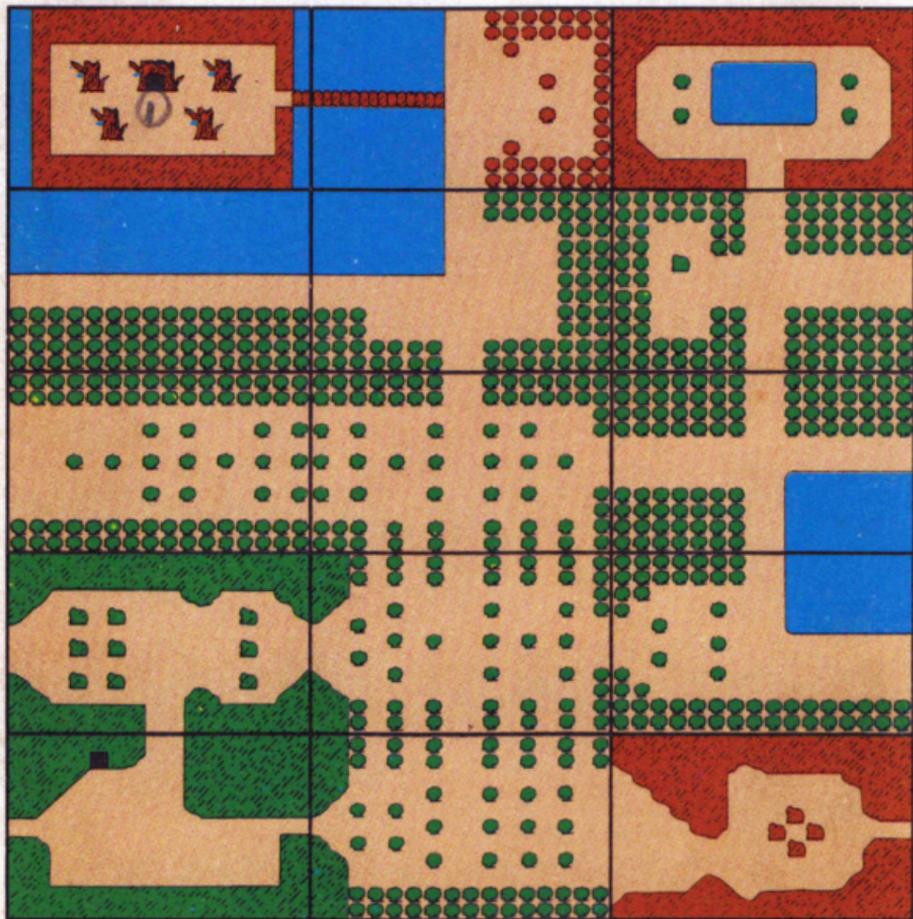
めいきゅう
イーグルの迷宮へ

はし わた こじま い
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
マップとコンパスを見つ
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。

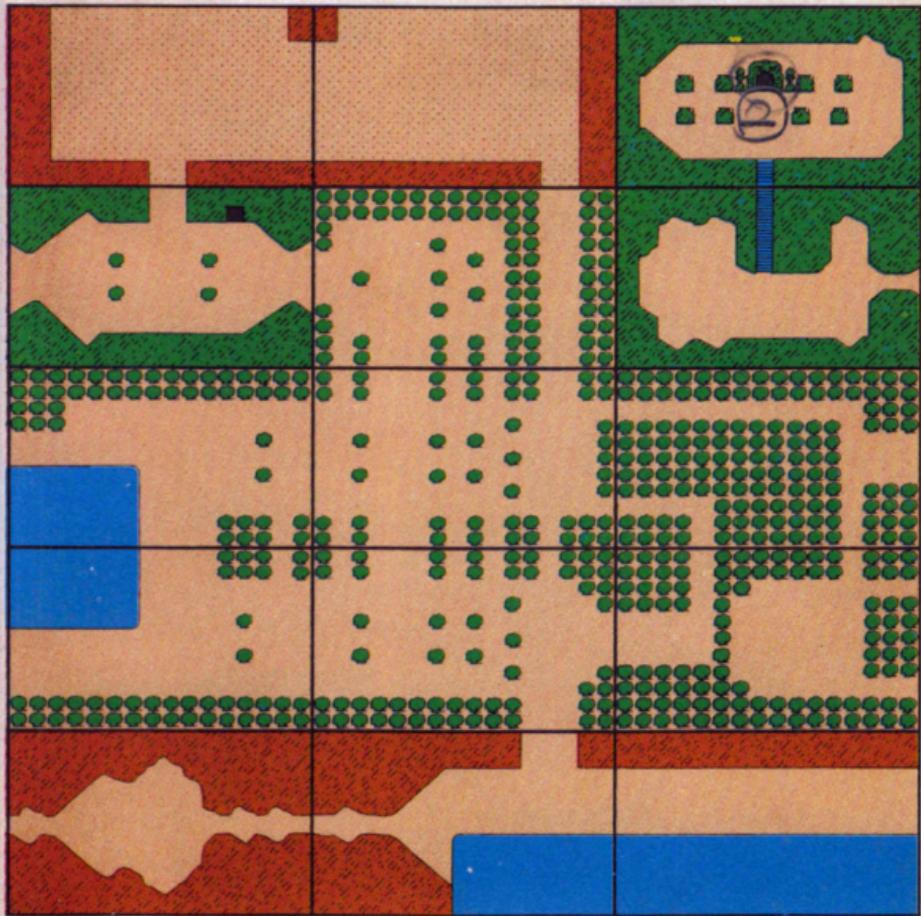
8



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



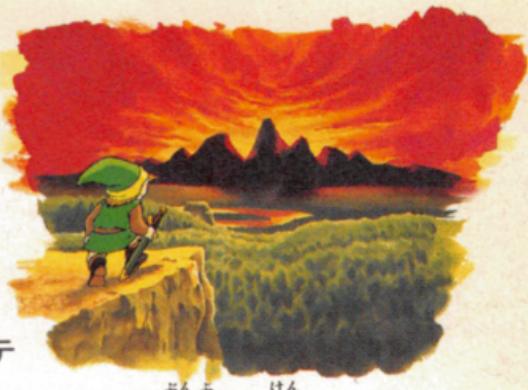
途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。



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。

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

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
おっ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、
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

