

 **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



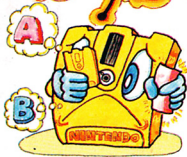
1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも同じよ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

ファミリーコンピュータディスクシステム

THE HYRULE FANTASY

SIDE  
A

ゼルダの伝説™

© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN

でんせつ サイド ビーよう  
▼ゼルダの伝説 SIDE B用シール

ファミリーコンピュータディスクシステム

THE HYRULE FANTASY

SIDE  
B

ゼルダの伝説™

© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN



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

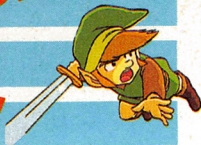
# こん めい じ だい 混迷の時代

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、  
“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。

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

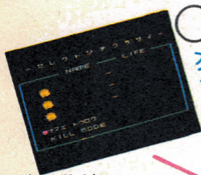
ムがスタートするぞ！ もしもちちゃんとゲー  
ムができないときは、52ページの一覧表で原因を調べ  
て、必要な処置をしてもらいたいな。



# きみ 君のリンクをディスクカードの中なかに作つくろう

○ 自分じぶんだけのリンクリンクを作つく 買かったばかりのディ  
るってどういいうこと？ スクの中なかには、ゲー

ムとうの主人しゅじんこう公こうリンクはいない。リンクはプレイヤープレイヤーが登とう  
録ろくすることによってはじめて、作つくられるのだ。



○ 左ひだりの画面がめんが出たらSELECT  
ボタンでハートを「ナマエ  
トウロク」に合あわせ、STAR  
トボタンおを押おそう。

右みぎの画面がめんになったらSELECT  
ボタンでハートを好きなリンク  
に移動いどうし、十字じゅうじボタンとAエーボタ  
ンで8文字もじまでの名前なまえをつける。

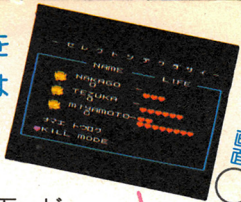


つけ終わおったら  
STARTスタートボタ  
ンおを押おしてね。

ディスクドライブきどくちゆうりの作動さくどう中ちゆうには、赤あかラン  
プらんぷがつきます。その間あいだは本体ほんたいやスウィッ  
チちに、絶対ぜったいに手てを触ふれないでください。

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、名前を入れ直せばいいんだ。

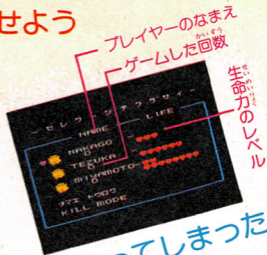
### リンクをKILLするって、どういうこと？

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  
つづきつづをやりたい!(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  
される。その名前のリンクの内容が、書き換えられ、  
つぎあそぶつづときはその続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  
は他と同じ。SELECTしてSTARTだよ。

地下迷宮ちかめいきゆ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  
ぶとその迷宮めいきゆ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よ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、コントローラ回の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、  
ぜったい 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。

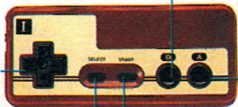
# まだ初心者のための基礎知識集



## 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  
道具による攻撃

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



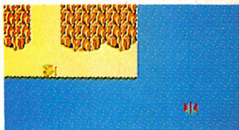
示されるようになっている。このサブ画面に切りかえると、青いワクの中の持ち物の中から、Bボタンで使うものを選択できるようになっている。

# 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　　みづ　　みやま  
森、湖、山……。  
うつく　　しぜん　　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。  
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。



●ルビー 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。青色のルビーは黄色のルビー5個分の価値がある。ルビーは黄色のルビー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すいとう ハートの  
水筒はリンクの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 迷

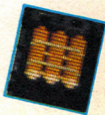
宮きやうの鍵かぎのかかっているドア  
をあけるのに必要ひつよう。とくにマジカルキ  
ーは何なん度どでも使つかえる便利べんりなキーだ。持も  
つと表示ひょうじがAエー(オールマイティ)になる。



●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、海うみや湖みづうみに浮うかべて、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。



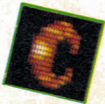
● **ブルーリングとレッドリング**

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。

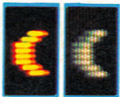


ビー  
つか  
⑧ボタンで使うアイテムのいろいろ



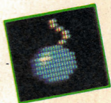
●木のブーメランとマジカルブーメラン

弱よわい敵てきにダメージをあたえることができ、  
また命中めいちゆう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  
ーメランは木きのものより  
遠とおくまで飛とぶ。



●バクダン 仕掛しかけると、

破壊力はかいりよくのある爆風ばくふうで敵をやっつけら  
れるぞ。



バクダンは取るごとに4つずつ補充ほじゆうされ、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、気をつけて有効ゆうこうに使おう!



●弓ゆみと木きの矢やと銀ぎんの矢や 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かず  
が減へる。矢でしか倒たおせない敵もい  
るので注意ちゆういしよう。





● <sup>あお</sup>青いローソクと <sup>あか</sup>赤いローソク <sup>めい</sup>迷

<sup>きゆう</sup>宮の中の <sup>な</sup>暗やみの <sup>くら</sup>部屋の <sup>へ</sup>明るく <sup>や</sup>できる。  
<sup>あか</sup>各画面内で <sup>あお</sup>青は1つだけ、<sup>あか</sup>赤は  
いくつでも <sup>だ</sup>ファイヤーを出  
せる。



● <sup>ふえ</sup>笛 <sup>ふ</sup>いろいろ <sup>し</sup>不思議な <sup>ぎ</sup>ことが  
<sup>お</sup>起こるマジックアイテムだ。



● <sup>てき</sup>敵のエサ <sup>てき</sup>これで敵をおび

<sup>き</sup>きよせておいて、その <sup>あいだ</sup>間に <sup>や</sup>やっつける  
ことが可能。ただし、<sup>つうよう</sup>通用しな  
<sup>い</sup>敵もいるので <sup>ちゆうい</sup>注意しよう。



● <sup>いのち</sup>命の水 <sup>みず</sup>使うこ

とにより、<sup>ライフ</sup>リンクのLIFEの <sup>は</sup>ハートをす  
べて <sup>あか</sup>赤くすることが <sup>あか</sup>できる。<sup>あか</sup>赤い水は1  
<sup>ど</sup>度 <sup>つか</sup>使うと <sup>あお</sup>青の水になり、  
<sup>あお</sup>青の水は <sup>つか</sup>使うと <sup>あお</sup>なくな  
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  
 にバイブル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  
 りると、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)



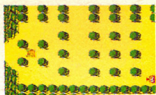
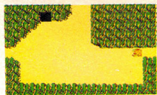
8つのトライフォースのけいへん小片を手にするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口を捜さなくてはならない。ここでは、その地上を旅するうえでのいろいろな要素を紹介しよう。

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、十字ボタンじゅうじを使ってリンクをつかがめんがめんの端まで移動いどう

させると、画面がめんがスクロールして、すぐ隣となりの場所ばしょに切り替きわる。同じようにまたリンクを移動いどうさせると、さらに次つぎの場所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いってみよう。

## 地上ちじょうには敵てきだけでなくいろいろな人ひとがいる

地上ちじょうにある洞どうくつの中なかには、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



ったりできるんだ。



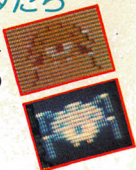
商人しょうにんから物ものを買かうときはほほしい物ものの上うえを、話はなしを聞きくためお金かねを払はらうときは、払はらいたい数かずの上うえのルピーうえの上うえを、リンクつうかを通つうか過かさせよう。ただし、ルピーまいすうの枚数たが足りないと無視むしされるよ。

# リンクが地上で会う敵キャラクタたち



テクトイト  
TEKTITE

●**テクトイト** 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  
LEEVER

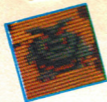


●**ビーハット** 攻撃力は弱い。ふわふわと飛び回る花の化身で、止まるとときしか倒せない。

ビーハット  
PEAHAT



モリブリン  
MOLBLIN

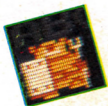


●モリブリン <sup>もり</sup> <sup>す</sup> 森に住むブル  
ルドッグのような顔の小鬼。

ヤリを<sup>な</sup>投げて<sup>こうげき</sup>攻撃してくる。  
オクタロックよりは、やや  
手<sup>こわ</sup>強い。



アモス  
ARMOS



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



●ギーニ <sup>はかば</sup> <sup>す</sup> 墓場に住むおばけ。  
<sup>さいしよ</sup>最初からいるものと、<sup>はかいし</sup>墓石に  
さわると出るものがある。攻  
撃力はアモスと同じくらい。



ギーニ  
GHINI



ライネル  
LYNEL

●ライネル <sup>ちか</sup> <sup>もの</sup> <sup>げきたい</sup> テスマウン  
テンに近づく者を撃退する、  
<sup>まも</sup> <sup>がみ</sup> <sup>こうげきりよく</sup> <sup>つよ</sup> 守り神。攻撃力はかなり強  
く、<sup>はな</sup> <sup>けん</sup> <sup>ちい</sup> 放つ剣は、小さなシー  
ルドでは受け止められない。



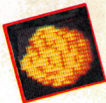
ぞ。身分を示すためには…



●**ソーラ** すい ちゆう ず 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 さいとど では ぶせ 小さなシールドでは防げない。



●**岩** レスマウンテンから 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つて  
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)

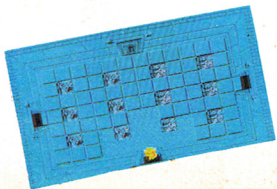


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよライフオースのしょうへん 小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



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

■<sup>ほか</sup>トライフォースの他にも<sup>たからもの</sup>宝物がある

ハートの水筒をはじめとするさまざまな宝<sup>すいとう</sup>物。トライフォースとともに、これらも手<sup>たから</sup>に入れなければ、テスマウンテンまではた<sup>て</sup>どり着<sup>かな</sup>けない。必ず手<sup>て</sup>に入れよう!



■<sup>めいきゅう</sup>9つの迷宮の<sup>マ ッ プ</sup>MAPと<sup>み</sup>コンパスを見つけよう

MAPとコンパスは、迷宮を歩<sup>めいきゅう</sup>く<sup>ある</sup>のにはとても役立<sup>やくだ</sup>つ。  
下の図は、リンクガインパより<sup>はな</sup>話し<sup>つた</sup>伝えられた<sup>かくめいきゅう</sup>各迷宮  
のメモだが、MAPはより正確な地図だ。





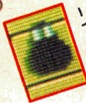
ち か めい きゅう  
**地下迷宮でリンクを襲う敵たち**



● **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**



ゲル  
**GEL**

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。

● **ロープ** めい きゅう ない 迷宮内に住みついた毒ヘビ。

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



パイア  
**VIRE**



まう。キースの攻撃力は弱く、パイアはやや強い。



● **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** めいきゅう 迷宮のカ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** ちかす 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。



ウィズローブ  
WIZZROBE

●**ウィズローブ** いどうじつ 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  
TARTNAC



●**タートナック** めいきゅう 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** みみ 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** きょだい 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。

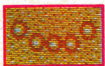


モルドアーム  
**MOLDORM**



● **モルドアーム**  
めいきゆう 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っ  
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。



テストター  
**TESTITART**

● **テストター**  
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。



アクオメンタス  
**AQUAMENTUS**

● **アクオメンタス**

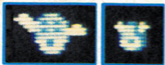
いっからしゅう 一角獣と呼ばれるドラゴ  
いっしゅ こうげきりょく つよ うえ ンの一種。攻撃力が強い上に、  
ビームを放ってくる強敵。





● **パタラ** しゅうだん 集団

こうどう 以行動し、2種  
類のフォーメーションで攻  
撃げきをしてくる。大小とも攻  
撃力げきりょくが強



い。



● **ゴーマー**  
**GOHMA**

ちょうおおがた 超大型のカニ。その硬い甲かたらは、どんな攻  
撃げきもはね返す。弱点じやくてんをある武器ぶきで狙え。



● **デグドガ**  
**DIGDOGGER**

おお 大  
ウニラ。その巨大な体  
のため、衝撃波しゅうげきはを受け  
ると体からだがしぼんでしま



う。ただし、その  
攻撃力こうげきりょくは強い。

● **ゴーマー** めいさう 迷宮すに住む

● **グリオーク** きょだい 巨大なドラゴンで、  
2~4個この首くびを持ち、ビームを吐く。  
胴どう体たいより切り離はなされた首くびは  
空中くうちゆうを飛び回まわる。



● **グリオーク**  
**GLEEOK**

● **ヘッド オブ グリオーク**  
**HEAD OF GLEEOK**



● **バブル** ひたぐま ヒトダマで、とりつかれる  
としばらくの間剣あいだけんが抜けなくなる。



● **バブル**  
**BUBBLE**



ているものだ。敵てきさえ倒たおせばシャッターしらは開く。

● **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<sup>レベル</sup>LEVEL-1・<sup>イーグル</sup>EAGLEまでの<sup>かんぜん</sup>完全  
<sup>こうりゃくほう</sup>攻略法だ！ 「ゼルダの<sup>でんせつ</sup>伝説」を始めてみて、



ちょっと<sup>むずか</sup>難しいなと<sup>おも</sup>思った君。これからは  
そんな<sup>きみ</sup>君のためのページだ。こつそり、<sup>さい</sup>最  
初<sup>しよ</sup>の<sup>みち</sup>トライフォースへの<sup>おし</sup>道を教えよう。

●<sup>どう</sup>まずは<sup>はい</sup>洞くつに入ろう

1

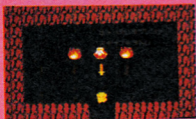
<sup>たび</sup>旅を<sup>はじめ</sup>始めたリンクの<sup>め</sup>目の<sup>まえ</sup>前には、<sup>どう</sup>洞くつが1つある。まず  
とにかくそこに<sup>はい</sup>入ってみよう。



屋<sup>や</sup>の中<sup>なか</sup>に、隠<sup>かく</sup>された<sup>つうろ</sup>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 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 い  
剣をくれると言っているぞ。これを取って、  
いよいよ たか  
戦いへ！

きた すす もり つつ  
北へ進むとさらに森が続

く。ただ逃がっているだけではダメだ。戦つ  
て、 たか  
宝物を手に入れよう。

5

もり なか たか つつ  
● 森の中での戦いは続く！

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  
きた がめんうえ  
を北(画面上)

すす はじ  
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

ひがし い もり なか  
● 東に行き森の中へ

つぎ ひがし すす もり なか て もり  
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。

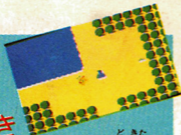


6

●北へ行き  
湖のほとりへ

もう1度北へ  
進むと、湖の

ほとりに出る。湖からはゾーラが、  
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。



●橋を見つけた!

湖のほとりを北へと進むうち  
に、橋を発見した。ここで敵  
をやっつけて、できるだけ  
IFを回復させておこう。

7

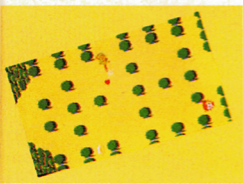


●橋を渡り

イーグルの迷宮へ

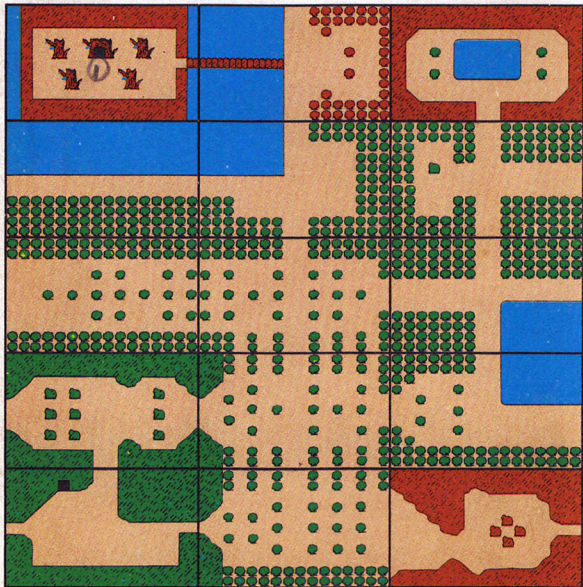
橋を渡って小島へ行くと、そこに  
LEVEL-1の地下迷宮“イー  
グル”がある。迷宮の中ではまず  
MAPとコンパスを見つけよう。そして  
トライフォースはもちろん、宝物も1つ  
残らず取っておくようにしよう。

8

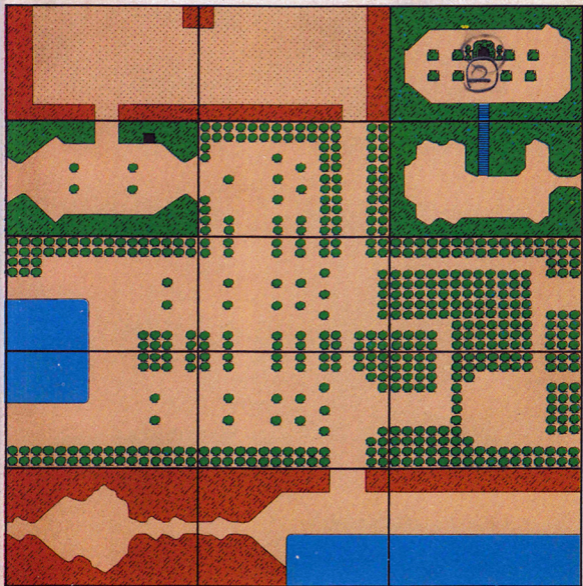




レベル ちかめいきゅう  
**LEVEL-2の地下迷宮までのマップ**



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

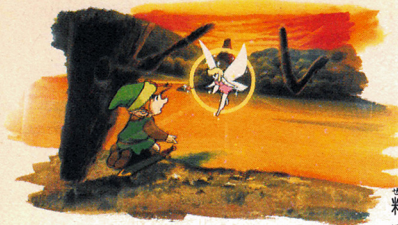
迷宮の形状も教えてくださいました。それらはこの本の中にあるはずです。

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** 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。

**地**ち かめいきゆう いりぐち  
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。



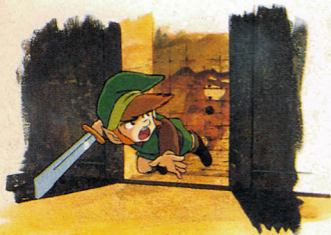
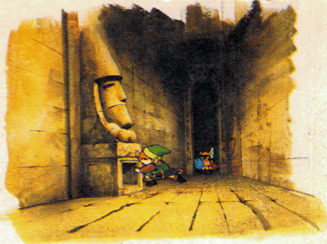
ブーメランなどの武器は、敵におうじて持ちかえたほうが戦いを有利に進めることができます。宝物セレクト画面への素早い切りかえと持ちかえは、リンクが勝ち抜くためには必要なことです。



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

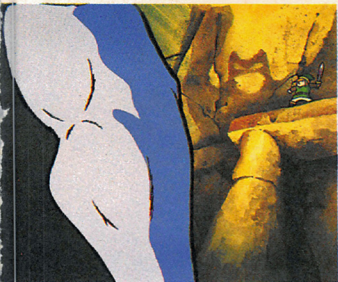
が命つきてしまうこともあるかもしれません。先を急ぎすぎるのは危険です。

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は  
ょう。

**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  
ない国を自指して……。





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大きい！ ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

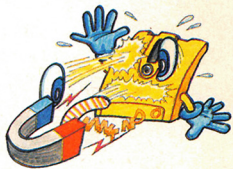


●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



●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

正常せいじょうに作動さどうしなくなったときには…



ディスクシステムが正常せいじょうに作動さどうしないときには、画面がめんに異状いじょうを知らせるエラーメッセージが表示ひょうじされるよ。君きみのディスクシステムでエラーが出たら、下したの表ひょうを参考さんこうにして原因げんいんを調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスクセット DISK SET 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 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。
エービーサイド 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。
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

