

 **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



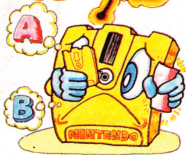
1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



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

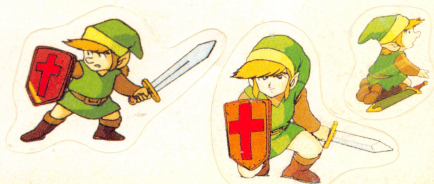
THE HYRULE FANTASY

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、神秘的な力を持つ“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、“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

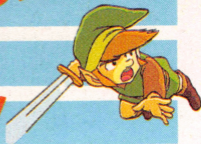
こん めい じ だい 混迷の時代

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”のライフオースを持つガノンに対抗するた
めには、せひとも“知恵”のライフオースの小片
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。



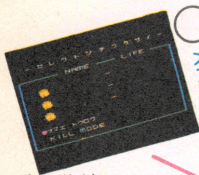
③そしてお待ちかねの、
左のようなタイトル画面
が登場したら、ディスク
カードを1度取り出して、
今度はSIDE Bを上にし
てセットし直した。これでゲー

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。



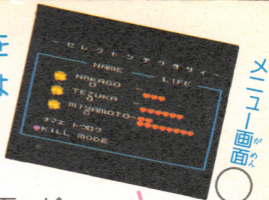
○ 登録画面

つけ終わったらSTARTボタンを押してね。

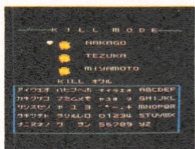
ディスクドライブの作動中には、赤ランプがつけます。その間は本体やスイッチに、絶対に手を触れないでください。

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。

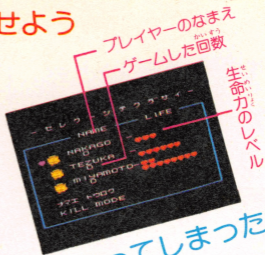
リンクをKILLするって、どういうこと？

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
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
タがうしな
失われ、こわ
壊れてしまうことがあります。

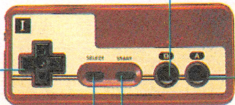
まだ初心者しよしん しよの ための基礎知識集きそ ちしきしゆう



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ごとも基本から。

コントローラつかのかた 使い方



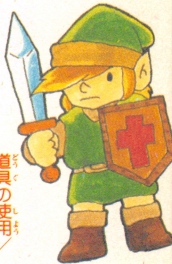
リンクの移動

道具どうぐの使用しゆう
による攻撃こうげき

剣けんによる攻撃こうげき

ゲームげいむの中斷ちゆうだん / 再開さいかい

メイン画面めいんがめん / サブ画面さぶがめん切り替え



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、**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ハートの
水筒すいとうはリンクのLIFEのハートライフの数

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

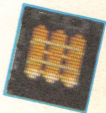
宮きやうの鍵かぎのかかっているドアをあけるのに必要ひつよう。とくにマジカルキーは何なん度どでも使つかえる便利べんりなキーだ。持もつと表示ひょうじがAエー(オールマイティ)になる。



●はしご これも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しに行くいくと、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い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。



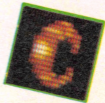
● **ブルーリングとレッドリング**

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。

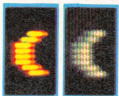


ビー Bボタンで使うアイテムのいろいろ



●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。

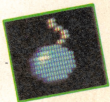


止まれ!



●バクダン 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 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 ^{なか}暗やみの ^{くら}部屋の ^へ明るく ^やできる。
各画面内で ^{あか}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 ^し不思議な ^ぎことが
^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 ^{てき}敵もいるので ^{ちゆうい}注意しよう。



● ^{いのち}命の水 ^{みず}使うこ

とにより、^らリンクの ^らLIFEの ^はハートの ^すすべて ^{あか}赤く ^{あか}することが ^{みず}できる。
^{あか}赤い ^{みず}水は1



^ど度 ^{つか}使うと ^{あお}青の ^{みず}水になり、
^{あお}青の ^{みず}水は ^{つか}使うと ^ななくな
て ^{しま}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
ライフオーブを手に入
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。

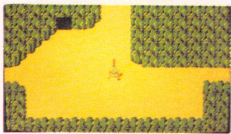
は、リンクの進む道を切り開くともいわれる。

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)



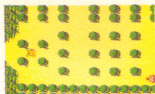
8つのトライフォースのほつ小片けんを手てにするために、リンクはまず地上で、地下迷宮への入口いりぐちを捜さなくてはならない。ここでは、その地上ちじょうを旅たびするうえでのいろいろな要素ようそを紹介しょうかいしよう。

ゲームがはじ始はじまったらまず、メイン画面がめんの左上ひだりうえにあるレーダーで、リンクがどのあたりの位置いちに今いまいるのかを確認かくにんして



おこう。もし、キミがその日ひ初めてゲームをするのなら、リンクは右みぎの写真しゃしんのような風景ふうけいのところにいるはずだ。



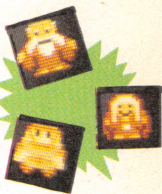


さて、十字ボタン
を使ってリンクを
画面の端まで移動

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。



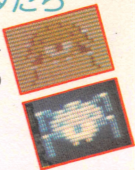
商人から物を買うときは欲しい物の上を、
話を聞くためお金を払うときは、払いたい
数の上のルピーの上を、リンクを通過させよう。た
だし、ルピーの枚数が足りないと無視されるよ。

リンクが地上で会う敵キャラクタたち



テクタイト
TEKTITE

●**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。



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

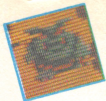


ビーハット
PEAHAT

●**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。

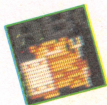


モリブリン
MOLBLIN



●モリブリン ^{もりす}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^て手強い。



●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。最初からいるものと、^{はかいし}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 ^{ちか}テスマウン^{もの}テンに近づく者を^{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^う受け止^とめられない。



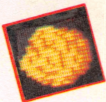
ぞ。身分を示すためには…



●ゾーラ ^{すいちゆう 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 ふせ} 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)

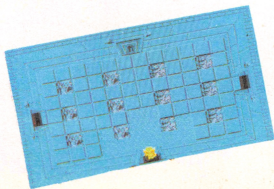


地下迷宮への入口を見つけたら、いよいよライフオースのしょうへん 小片を求めての戦いが始まる。地下迷宮内に入ると、今まで



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

■^{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^{すいとう}物。トライフォースとともに、これらも手^{たから}に入れなければ、デスマウンテンまではた^てどり着^つけない。必ず手^{かならず}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、迷宮を歩^{めいきゅう}く^{ある}のにはとても役立^{やくだ}つ。
下の図は、リンクガインパより話^{はな}し^{つた}伝えられた各迷宮^{かくめいきゅう}のメモだが、MAPはより正確な地図だ。



ち か めい きゅう おそ てき 地下迷宮でリンクを襲う敵たち



●ソルとゲル 迷宮内をピョコ

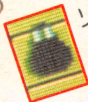
ピョコと歩きまわるゼリー状のモンスター。



ソル
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 迷宮内に住みついた毒へび。

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

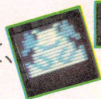


●パイアとキース パイアはキー

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



まう。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
KEESE

●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**
^{めいきゆう}迷宮に住む
^{おお}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。



ドドンゴ
DODONGO

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



テストタート
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。



アクオメントス
AQUAMENTUS

● **アクオメントス**

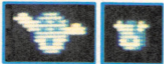
^{いっからしゅう}一角獣と呼ばれるドラゴ
^{いっしゅ}ンの一種。攻撃力が強い上に、
^{はな}ビームを放ってくる強敵。





● **パタラ** しゅうだん 集団

こうどう 以行動し、2種
こう 類のフォーメーションで攻
げき 撃をしてくる。大小とも攻
げきりよく 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
げき 撃もはね返す。弱点をある武器で狙え。



● **デグドガ**
DIGDOGGER

おお 大
きょだい 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** めいきゆう 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。



どうたい 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** せきざう なにもの 何者かによつ

て迷宮めいきゆうの中に仕掛なかしけられたこの2つは、リンクが近ちかづくくと突然攻撃とつぜんこうげき



をしてくる。十分注じゅうぶんちゅう意いしなくてはならない。



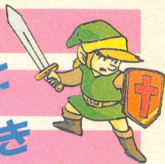
トラップは1度作動させると、もとの位置にもどるまではふたたび作動しない。そのスキに先へ進もう。

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
^{こうりやくほう}攻略法だ！

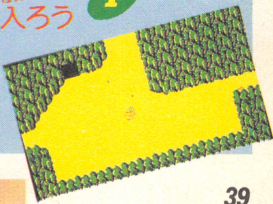
「ゼルダの^{でんせつ}伝説」を始めてみて、
ちょっと^{むづか}難しいなと思った君。これからは
そんな君のためのページだ。こっそり、^{さい}最
初^{しよ}の^{みち}トライフォースへの道を教えよう。



●まずは^{どう}洞くつに^{はい}入ろう

1

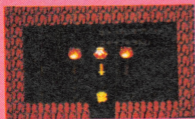
^{たび}旅を^{はじめ}始めたリンクの^め目の^{まえ}前に
は、^{どう}洞くつが1つある。まず
とにかくそこに^{はい}入ってみよう。



や^{なか}屋の中に、^{かく}隠された^{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
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
剣をくれると言っているぞ。これを取って、
いよいよ たか
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
きた がめんうえ
を北(画面上)

すす
に進ませよう。初めて
お
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

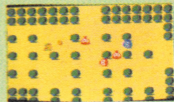
つぎ りがし すず もり なか て もり
次に東に進むと森の中に出る。森の
なか こだ りよう てき こうげき
中では木立ちを利用して、敵の攻撃
をうまくかわせ。

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。戦つ
て、 たか
宝物を手に入れよう。

5

もり なか たか つづ
● 森の中での戦いは続く！

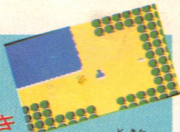


6

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 みずうみ
進むと、湖の

ほとり^でに出る。湖からはゾーラ^{みずうみ}が、
ビーム^{こうげき}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、橋^{はし}を発見^{はっけん}した。ここで敵^{てき}
をやっつけて、できるだけ
IF^{イフ}E^{かいふく}を回復させておこう。

7

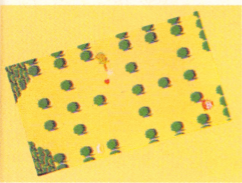


はし わた
●橋を渡り

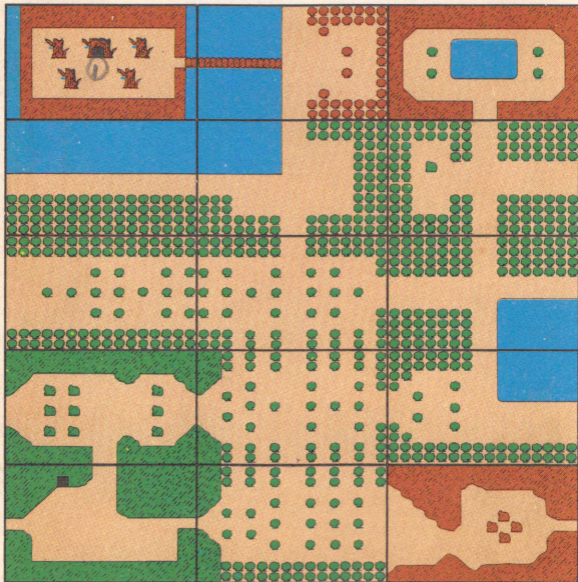
めいきゅう
イーグルの迷宮へ

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^{めいきゅう}の中ではまず
MAP^{マップ}とコンパス^みを見つけよう。そして
トライフォース^{たからもの}はもちろん、宝物も1つ
のこ^こらず^と取っておくようにしよう。

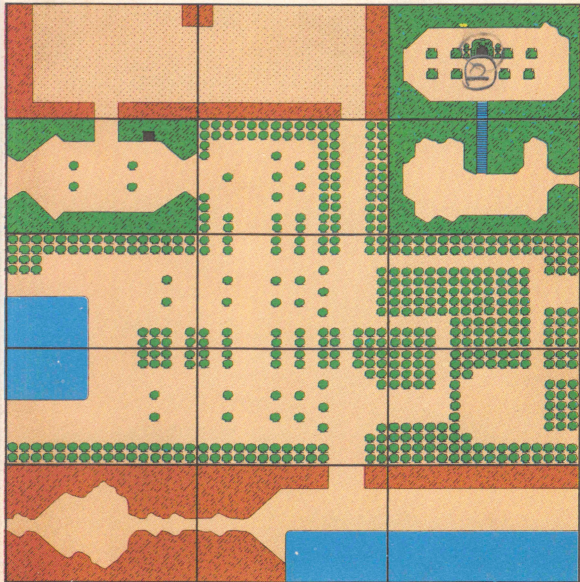
8



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



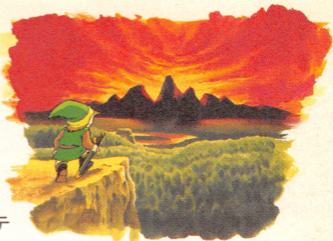
途中で先に進めなくなっちゃった君は、これからのページを読もう。いろいろなヒントが隠されているぞ。



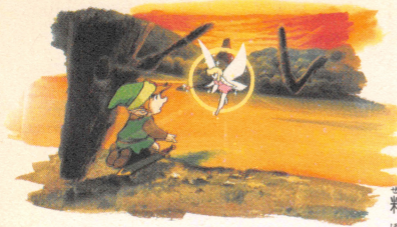
インパはリンクにガノン
を倒すという使命を伝えましたが、
この他にもハイラル地方の成り立ち
や、隠された9つの地下

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 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。

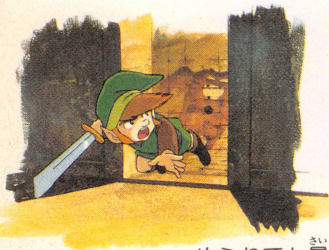
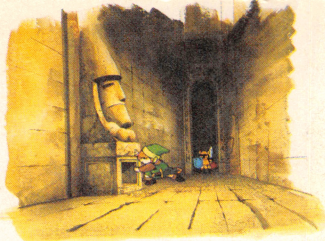


ブーメランなどの武器は、敵におうじて持ちかえたほうが戦いを有利に進めることができます。宝物セレクト画面への素早い切りかえと持ちかえは、リンクが勝ち抜くためには必要なことです。



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、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……。



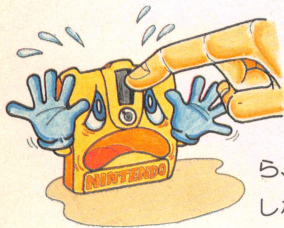
これだけは覚えて
おいてほしい
注意事項



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**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。風通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らい！ ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

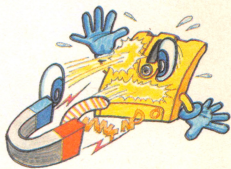


●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



●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…



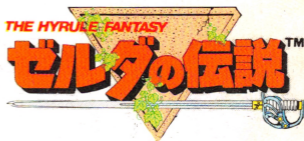
ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスクセット 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 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 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

