

Nintendo®

NINTENDO 64



THE LEGEND OF

# ZELDA

ゼルダの伝説時のオカリナ

取扱説明書

NUS-CZLJ-JPN

## ごあいさつ

このたびは任天堂「NINTENDO 64」専用ソフト「ゼルダの伝説 ～時のオカリナ～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。  
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

## 健康上のご注意



警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 振動パックを使用される場合



警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

## 使用上のご注意



警告

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



注意

- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

## 使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

## NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

### 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

**\* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

**\* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。  
**3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)**

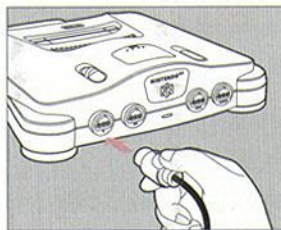
**\* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。**

**\* 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。**

## コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合は、**いったん本体の電源を切ってからコネクタ1に接続し直してください。**

**※このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。**



## コントローラの握り方

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、3Dスティックを多用するこのゲームを快適にプレイすることが可能です。



## Contents

	もくじ
●ものがたり	4
●ハイラルの紹介	6
●ゲームの始めかた	8
●旅の相棒ナビとZ注目	10
●ゲーム画面の見かた	12
●リンクの基本アクション	14
●剣を使ったアクション	18
●Cアイテム画面	20
●そうび画面	26
●オカリナ画面	28
●マップ画面	30
●ゲームオーバーとセーブ	32
●冒険のヒント	33

遠い遠い昔……

あらゆる生命はもちろん、大地や海さえも形成されていなかった頃、混沌の地**ハイラル**に黄金の三大神が降臨した。

すなわち、力の女神**ディン**、知恵の女神**ネール**、霧気の女神**フロル**なり。

ディン…、そのたくましき炎の腕をもって地を耕し、赤き大地を創る。

ネール…、その英知を大地に注ぎて、世界に法を与える。

フロル…、その豊かなる心により、法を守りし全ての命を創造せり。

三大神はその使命を終え、天へと帰っていった。

その去りし後に、黄金の聖三角**トライフォース**を残して…。

この後、その聖三角**トライフォース**を世の理の礎とし、

この地を聖地とするものなり。

(ハイラルに伝わる三大神の伝説より)

ハイラル王国に広がる深き森。

その森を守り続けてきた大木を、人は**デクの樹**と呼んでいた…。

この森にはコキリ族という子どもたちが住んでいて、彼らはそれぞれ自分だけの妖精を持っていた。

だが、たったひとりだけ妖精を持っていない少年がいた。

少年の名は**リンク**…。

その朝も、リンクは悪夢にうなされていた。

毎晩のように見る同じ夢…。

嵐の夜、リンクは見知らぬ城門の前に立っていた。

リンクの目の前を一頭の馬が駆け抜けていく。

手綱をひく何者かにかかえられた少女が、

うったえるような目でリンクを見ている。

その馬を追うように、別の馬が現れた。

黒い顔をした、大きな男が馬上からリンクを挑戦的に見おろす…。

夢は、いつもそこで覚めた…。



「リンク! ねえ、起きてよリンク! デクの樹サマがお呼びなのよ! リンク、起きなさい!」  
自覚めたリンクの目の前には、一匹の妖精がいた。**ナビィ**という名のその妖精は、

森の守護神デクの樹の使いで来たという。

ナビィに導かれ、リンクはデクの樹のもとへ急いだ…。

「おお、ナビィ…戻ったか…。そしてリンク…よく来てくれた…。

お前は最近、毎日のように恐ろしい夢を見ているはずじゃ。

その夢は、今この世界に忍び寄り、邪悪な気配そのもの…。

お前は、それを感じたのじゃ。

リンクよ…、今、ここでお前の勇気をためさせてほしい。

ワシは呪いにかかっている。

お前の知恵と勇気でその呪いを解いてほしいのじゃ。その覚悟があるかな?」

リンクは言われたとおり、デクの樹の体の中に入り、呪いを解いた。

再びデクの樹の前に立ったリンクに、大木が語りかける。

「よくやったリンク…。お前はワシの願いをたくすにふさわしい少年であった。

ワシに死の呪いをかけた者は黒き砂漠の民じゃ…。

あの者は邪悪な魔力を操り、

ハイラルのどこかにあるという聖地を探し求めておった。

なぜなら聖地には、神の力を秘めた伝説の聖三角、

トライフォースがあるからじゃ…。

トライフォースは、触れた者の心を写す世界を作る力を持っている。

心正しき者が触ればハイラルは善き世界へと変わり、

心悪しき者が触れば、世界は悪に支配されるのじゃ。

あの**黒き砂漠**の民をトライフォースに触れさせてはならぬ!

悪しき心を持つあの者を聖地へ行かせてはならぬ!

リンクよ…、ハイラルの城に行くがよい。

城には**神に選ばれし姫**がおいでになるはずじゃ。

その姫にこの石を見せよ…。

ワシの予言が正しければ、全てを理解されるであろう…」

デクの樹はリンクに「森の精霊石」を託し、静かに命を引き取った。

「たのむぞ、リンク…。お前の勇気を信じている…」 そう言い残して…。

# ハイラルの紹介

ハイラルは、豊かな自然に恵まれた美しい国です。そこにはハイリア人の他にも、さまざまな民族がそれぞれの土地で生活を営んでいます。

## ●ガノンドロフ

ハイラルの西から来たという砂漠の民。ハイラル王国に近づき、トライフォースを我がものにしようと企んでいる。



## ●タロン



## ●インゴ ●マロン



ハイラル唯一の牧場である「ロンロン牧場」で働く人々。タロンとマロンは仲の良い親子。

迷いの森に住む民族で、全員こどもの姿をしている。一人が一匹ずつ妖精を持っているのが特徴。森からでると、その命はたちまち尽きてしまう。

## ●ゼルダ姫

ハイラル国王の娘にして、ハイラル国の王女。リンクにハイラルの運命を託す。



## ●ダルニア

ゴロン族の長。一族から「アニキ」と呼ばれ慕われている。



## ●ゴロン族

ハイラルの北にそびえる活火山、デスマウンテンに住む民族。山から切り出した鉱物を栄養源としている。

## ●ゾーラ族

ゾーラの里に住む魚類が進化した民族。水の中でしか生息できないが、短時間なら陸上での生活も可能。



## ●ルト姫

ゾーラ族のお姫さまである、おてんばな女の子。

## ●キングゾーラ

ゾーラ族をまとめる王様。ルト姫の父親。

## ●リンク

コキリの森に住む少年。コキリ族がかならず持っているという妖精を、なぜか持っていない。

## ●サリア

リンクと仲の良い女の子。



## ●コキリ族



カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。タイトル画面でスタートボタンを押せば、ファイル選択画面が現れます。3Dスティックを使ってファイル1~3から好きなファイルを選んでください。名前入力画面に進みます。



タイトル画面



ファイル選択画面



名前入力画面



どこにコピーしますか?

## ファイルとは?

ファイルにはゲームの進行状態(入手したアイテムやハートの数、クリアしたダンジョンなどが記録されています)。ゲームを途中で終了しても、セーブ(記録)しておけば、同じファイルを選ぶことで続きからゲームを再開することができます(セーブと、ゲーム再開時のスタート地点についてはP32をご覧ください)。

## 名前の入力

名前は最大8文字まで入力できます。3Dスティックで文字を選び、Aボタンで決定してください。[ひらがな][カタカナ][英数]にカーソルをあわせ、Aボタンで決定するといろいろな文字が選べます(Rトリガーボタンを押せば同じはたらきをします)。文字の消去は[←]です。名前が決定したらスタートボタンを押してください。[END]にカーソルが移動するので、Aボタンで決定してください。

## ファイルのコピーと消去

ファイル選択画面で[コピー]を選び、コピーしたいファイルにカーソルをあわせ決定してください。次にどのファイルにコピーするのかを決定してください。このとき空きのファイルがないと、コピーすることはできません。同じ要領で、ファイルを[消去]することもできます。一度消去したファイルは二度と復活しませんので、ご注意ください。

## オプション

### SOUND

サウンドの設定を[ステレオ][モノラル][ヘッドホン][サラウンド]から選べます。[ステレオ][ヘッドホン][サラウンド]を選んだ場合は、NINTENDO 64本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。



オプション画面

### ヘッドホン

ヘッドホンを使うとき、より自然にサウンドを聴くことができます。

### サラウンド

効果音に限って、3Dの要素を擬似的に作り出します。これにより、通常の左右と距離の表現に加え、上方や後方からも音が聞こえるような感覚でプレイできます。左右のスピーカーの中心でプレイしないと、あまり効果がありません。

### Z注目タイプ

「Z注目」のON/OFFの方法を、2つのタイプから選べます。



### 注目カーソル

※「Z注目」については、P10をご覧ください。

### スイッチ

一度Zトリガーボタンを押すと「注目カーソル」が現れます。もう一度押すと消えます。最初に電源を入れたときは、これに設定されています。

### ホールド

Zトリガーボタンを押している間だけ注目します。ある程度ゲームを進めて慣れた人に向いています。

### 明るさチェックサンプル

ゲーム画面が暗くてよく見えない場合は、この画面に表示されるグレーから黒色までの4段階の「暗さ」の区別がはっきりするように、使用しているテレビの明るさを調整してください。

妖精のナビィは、リンクの冒険の心強い相棒(パートナー)です。敵の弱点を知らせてくれたり、ゲームのヒントを教えてくださいます。ナビィがリンクの帽子に隠れたときは、立ち止まってAボタンを押せばいつでも呼び出すことができます。



ナビィ

ナビィアイコンを押そう

ナビィのアドバイスが聞ける敵やものにリンクが近づくと、ナビィがその方向に飛んでいきます。このとき、その敵やものには注目マーク(♥)が表示されています。Zトリガーボタンを押せばリンクがナビィのいる方向を向き、♥の表示された敵やものが「注目カーソル」で囲まれます。これを「Z注目」と呼びます。「Z注目」すると、画面右上に「ナビィアイコン」が点滅します。△ボタンを押せば、ナビィのアドバイスを聞くことができます(人や看板の場合は「Z注目」しても、「ナビィアイコン」は点滅しません。Aボタンで「しゃべる」か「チェック」してください)。より多くの情報を得るために♥が表示されたら、できるだけ「Z注目」するようにしましょう。



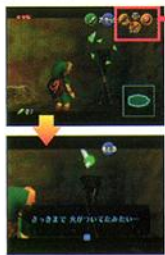
「注目」したいものに向かい、Zを押す。



注目カーソル

「Z注目」中は、画面の上下に黒いオビが入り、画面サイズが横長になります。

「ナビィアイコン」が点滅したら△を押す。



「Z注目」すると画面右上で「ナビィアイコン」が点滅します。このとき△ボタンを押せば、ナビィのアドバイスを聞くことができます。

※「ナビィアイコン」は「Z注目」中以外にも点滅します。大事なヒントを聞くことができるので、かならず△ボタンを押してください。

「Z注目」システムの便利な使いかた

ナビィにヒントをもらう以外にも、「Z注目」をうまく使いこなすことで、ゲームをスムーズに進行させることができます。

カメラの位置を変更する とくに重要!



Z



プレイ中にZトリガーボタンを押せば、カメラがリンクの真後ろにすばやく回ります(ほとんどの場所では、各ボタンやスティックに触れなければ、自然にカメラはリンクの真後ろにゆっくりと回ります)。このゲームのカメラ操作は、他に「リンク視点」(P12参照)があります。

離れた人物と会話できる



遠く離れた人物と会話したいときに、「Z注目」します。人物がカーソルで囲まれば、Aボタンで「しゃべる」ことができます。

ねらいを定めやすい



妖精のパチンコなどを使用するとき、ねらいたい敵やものを「Z注目」します。カーソルに囲まれた敵やものに、確実にヒットします。

カメラのしくみ



「Z注目」中は敵を中心に回転移動

注目対象がない場合



Zを押している間、リンクと平行移動

注目マークの色の意味

「ナビィアイコン」が点滅



黄色

敵の弱点を聞くことができます。



緑

ヒントを聞くことができます。

「ナビィアイコン」なし



水色

人や看板などの場合、Aボタンを押してください。

※戦闘中の「Z注目」も重要ですので、P19をあわせてお読みください。

## プレイ画面

### ライフゲージ

リンクの生命力をハートで示しています。最初は3つですが、ゲームを進めると増えていきます。ダメージを受けると減っていきます。敵を倒すなどすれば現れる「ハート」を取ることによって、ゲージは回復します。

### 魔法メーター

魔法の力の残量を示しています。魔法を入手しないと表示されません。

### ルビー

現在所持しているルビー(ハイラルの通貨)の数です。

### Bボタンアイコン

Bボタンでできることがアイコンで表示されます。ほとんどの場合は剣のマークが表示されています。

### アクションアイコン

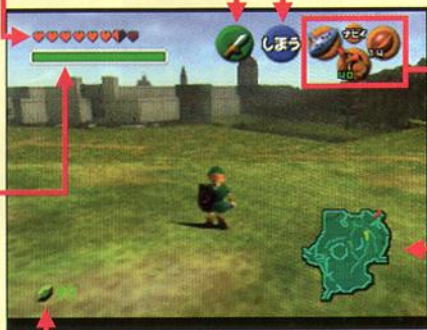
リンクがAボタンでできることが、文字で表示されます。たとえば、人の前に立てば「しゃべる」に、ドアの前に立てば「ひらく」となります(P16参照)。

### Cアイコン

現在Cボタンにセットしているアイテムを表示しています(P20参照)。

### マップ

現在リンクのいる地域のマップです。赤いマークがその地域に入ってきた場所、黄色いマークがリンクのいる場所と向かっている方向を示しています。Lトリガーボタンでマップ表示のON/OFFができます。



## 視点を変えて周囲をチェック

ゲーム中に△ボタンを押せば、画面が「リンク視点」になります。このとき、アイテムの使用や移動などはできませんが、3Dスティックであたりを見回すことができます。特にダンジョン(P30参照)では、「リンク視点」であたりをくまなくチェックすることが重要です。また、家の中などでは、「頭上視点」にも変更できます。

### リンク視点



頭上視点 (家の中で)

## アイテムモード (ポーズ中の画面)

ゲーム中にスタートボタンを押せば、「アイテムモード」に入ります。このときゲームはポーズ(一時中断)がかかっています。「アイテムモード」には、下のよう4つの画面があり、Z(またはR)トリガーボタンでそれぞれの画面を回転させ、となりの画面に移動することができます。「アイテムモード」でスタートボタンを押せばゲームを再開できます。また「アイテムモード」でBボタンを押せば、ゲームをセーブ(記録)することができます(P32参照)。



※各画面についての詳しい説明は、それぞれの参照ページをご覧ください。

※画面のはしにある、Z(またはR)にカーソルをあわせ、3Dスティックを左(または右)に入力することでもとなりの画面に移ることができます。

## おもなコントローラの操作

リンクを自由自在に操作することが、ゲームクリアへの近道となります。ゲームのスタート地点である「コキリの森」で、操作の練習をするとよいでしょう。



※付属の操作一覧表もご覧ください。

## 操作が限られる場合について

ゲーム中に、限られた操作しか受けつけない場合があります。このとき、受けつけないボタンのアイコンは画面上で半透明になるか、アイコンが表示されなくなります。



## 3Dスティック

おもに、リンクの移動のために使います。

### 歩く/走る

3Dスティックを進みたい方向に倒します。

スティックの量により、スピードが変化します。足下が危険な場所では、ゆっくりスティックを倒すことで、そろそろと歩くことができます。

またZトリガーボタンを押しながらスティックを動かすと、前を向いたまま歩くこと(カニ歩き)ができます。



### 段差のある場所に向かって

低い段差のある場所や、離れた足場へは、その方向に向かって走るだけで、自動的にジャンプします(段差や距離によってはジャンプできない場合があります)。



## ジャンプ



## 泳ぐ(水面/水中)

泳ぎたい方向に

## もぐる

水面でAを押し続ける。



もぐる深さ

もぐる深さは画面上に表示されます。冒険を進めていくと、より深くもぐるようになります。

## Aボタン

### アクションアイコンについて

Aボタンに対応した画面上の青色のアイコンを、アクションアイコンと呼びます。さまざまなアクションが、Aボタンを押すだけで行えます。アイコン上に表示されている文字が、その場でリンクの行えるアクションです。リンクが立っている場所によって、アイコン上の文字は変化します。アイコン上にも表示されていないときは、ナビィを呼び出します。



### おりる

かけ崖つぶちなどにぶら下がっているとき、アイコン上に「おりる」と表示されれば、手を離すことができます。

### はしごをのぼる/おりる

はしごに向かって3Dスティックを倒せば上ることができます。アイコン上に「おりる」と表示されれば、飛び降りることができます。

### のる

のりたい方向に

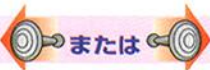


大きなブロックにのる場合は、3Dスティックを倒しながらAボタンを押します。場所によって、3Dスティックだけでよじのぼれる場合もあります。



### つかむ → おす/ひっばる

Aでつかみながら



ブロックなどをつかんだ後（ブロックの前に立ち「つかむ」と表示されればAボタンでつかめます）、Aを押ししたまま3Dスティックを動かしたい方向に倒します。



### つかむ → ながる/おく

Aでつかんでから



バクダン以外のものは、3Dスティックを倒さなくても投げられます。



バクダンを投げるときは、3Dスティックを倒して助走をつけてから投げます。立ったままの状態では、足下におろします。

### その他のアクションアイコン

#### しゃべる

人の前に立てばアイコンに「しゃべる」と表示されます（「Z注目」すれば、離れた場所からでも会話できます）。相手の話が続くときは、「つぎへ」と表示されます。たいせつなメッセージはきちんと読んでから、次のメッセージに進むようにしてください。



#### ひらく

宝箱を開けたりする他にも、扉の前に立つとアイコン上に「ひらく」と表示されます。



#### チェック

看板を読むときなどに表示されます。



※アクションアイコンはこの他にも表示されます。

## Bボタン

さまざまな剣のアクションを繰り出せます。



タテ斬り

Z + B



ヨコ斬り

B

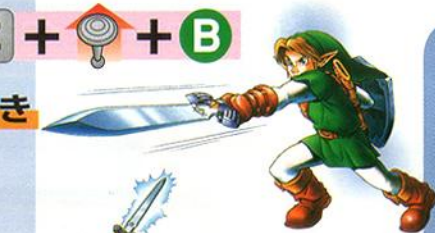
または

Z + (B) + B

Bボタンをタイミングよく3回押せば、3回目に攻撃範囲の広い斬りつけができます。

Z + (B) + B

突き



回転斬り

Bをしばらく押し、離す。

からだを回転して敵を斬りつける、リンクの必殺技です。魔法を覚えた後ならば、Bボタンを押した長さにより、威力が変わります。

回転斬りを行うと魔法メーターを消費します。炎の色の違いは威力の大きさを表わします(魔法の消費量は同じです)。



威力・小



威力・大



(B) + B

この操作でも、威力・小の回転斬りを行えます。

## その他の戦闘中のアクション

### ジャンプ斬り

剣を持った状態で Z + A

通常の2倍の攻撃力があります。



バック宙

Z + (B) + A

「バック宙」と「横とび」は、敵の攻撃をすばやくかわすときに有効です。



横とび

Z + (B) + A



### 盾をかまえる

R

Rトリガーボタンで盾をかまえたあと、3Dスティックでかめた盾の角度を変えることができます。



### 回転アタック



(B) + A

走りながらAボタンを押すと、回転アタックを行えます(剣を持っていない状態でもできます)。飛んできたものをはじくなど、「盾をかまえる」と同じ効果があります。

### 戦闘中は「Z注目」しよう

戦闘中に敵を「Z注目」してロック・オン(カーソルで敵を囲むこと)すれば、戦いを有利に運べる場合が多くあります。

- 3Dフィールドの戦闘で、敵を見失うことがない。
- 「Z注目」して動くことで、敵との間合いをとれる。
- 敵の攻撃範囲ギリギリまで近づくことができる。
- アイテムなどで、ねらった位置を確実に攻撃できる。

リンクは冒険を続けることで、ダンジョンの宝箱などからさまざまなアイテムを手に入れます。アイテムは◀ ▶ ボタンのいずれかにセットして使えます。ゲームをクリアするためには、これらのアイテムを状況に応じて使い分けていかなければなりません。



Cアイテム画面の見かた

リンクがCボタンユニットにセットできるアイテムの一覧画面です。

ピン

現在持っているピンの数だけ表示します。

イベントアイテム

ここにはイベントで入手したアイテムが表示されます。いろんな人たちに渡すなどして手放すこともあるので、ゲームの進行にあわせて入手できるさまざまなアイテムが表示されます(P25参照)。



魔法の矢

「妖精の弓」にセットして使えます。魔法を消費します。

魔法

リンクは最終的に3種類の魔法を使えるようになります。魔法メーターがついている状態では使えません。

Cアイテムをセットしよう

ゲーム中にスタートボタンを押せば[アイテムモード]に入ります。Z(またはB)トリガーボタンで[Cアイテム画面]を表示させます。3Dスティックで黄色いカーソルを好きなアイテムに合わせ、◀ ▶ ボタンのいずれかで決定します。決定したボタンが、そのアイテムを使用するためのボタンとなります。

このゲームでは、リンクが子どもからおとなへと成長します(P33参照)。アイテムの中には、子どもリンク専用のものや、おとなリンク専用のものがあります。リンクがおとなになったとき、セットできないアイテム(子どもリンク専用アイテム)は白黒で表示されています。

画面はしのZ、またはBにカーソルがある場合は、3Dスティックを画面内側に入力します。



好きなアイテムにカーソルをあわせませう。



いずれかで決定します。



セットしたアイテムが画面右上に表示されます。

Cアイテムの紹介

[Cアイテム画面](または画面右上のCアイコン)で、アイテムの左下に数字の表示されているものは、使用できる回数が限られているアイテムです。敵を倒すなどしてアイテムを補充すればその数は増やせますが、緑の数字になると、それ以上増やすことはできません。ただし、アイテムによっては持てる最大数を増やせる場合もあります。



デクの棒

子どもリンク専用アイテム

敵をたたくなど、剣のかわりになります。折れるとなくなります。お店で買ったり、敵を倒したりすることで入手できます。棒の先端を火に近づければ、火を灯すこともできます。



妖精のピンチ

子どもリンク専用アイテム

敵や遠くにあるものを、ねらい撃つたりするときに使います。

※最初に使うときCボタンを押し続けなければ、かまえるだけでタマは使いません。

Cボタンを押したままにすれば、

リンクの手元が画面上に大きく表示されます(1)。3Dスティックでねらいを定めたら、Cボタンを離してタマを撃ちます。また、ねらいたい敵を「Z注目」してからCボタンで撃つと、より確実にヒットします(2)。タマは「デクのタネ」で、敵を倒すなどして補充できます。



ブーメラン

子どもリンク専用アイテム

投げると弧を描いて手元に戻ってきます。敵を倒したり、動きを止めたりすることができます。敵を「Z注目」することで、確実にヒットします。ブーメランでしか倒せない敵もいます。





**デクの実**

地面に向かって投げつけることで特殊な光が放たれ、**敵の動きを止める**ことができます(すべての敵に有効ではありません)。敵を倒すなどして補充します。

**時のオカリナ**

特定の場所や人物の前で吹くことで、何か変わったことがおきるかもしれません。また、特定の場所にワープすることもできます(くわしくはP29をご覧ください)。



**妖精のオカリナ**

時のオカリナと同じ効果がありますが、時のオカリナ入手後は[Cアイテム画面]からなくなります。

**まことのメガネ**

見えないカベや、ニセのカベなど、**まやかしをみやぶる**真実の目を持つことができます。使用している間は、**魔法メーターが少しずつ消費**されていきます。



**バクダン**

爆風に敵にダメージを与えたり、**壁に穴を開けたり**できますが、爆風のそばにいますとリンクまでダメージを受けてしまいます。Cボタンを押した約4秒後に爆発します。また、つかんで投げすることもできます(P17参照)。



**ボムチュウ**

Cボタンで持ち上げて、足下におろせば勝手に走り出します。一定時間後、もしくは障害物に当たると爆発します。走り出した後は、動きを操作することはできません。



**魔法のマメ**

こどもリンクのときに、いろんな地域でマメを植えられる場所を見つけることでしょ。マメを植えたら、おとなになったときにその場所に行ってみてください。また、この他にもちょっとしたヒミツがあるので、いろいろためてみましょう。



**こどもリンク専用アイテム**



**妖精の弓**

**おとなリンク専用アイテム**

敵を撃つったりスイッチを起動させたりすることができます。基本的な使いかたは、「妖精のパチンコ」と同じです。冒険を進めていくと、それぞれ効果の異なる**3種類の魔法の矢**を入手することができます。



**炎の矢**

消費MP2



**氷の矢**

消費MP2



**光の矢**

消費MP4



**消費MPについて**

魔法メーターを消費するアイテム・魔法には、それぞれ消費MP(マジックポイント)が設定されています。その値は、回転斬りを行ったときの消費量を1として、その何倍必要かて表わされています。たとえば消費MP2の場合は、回転斬りを2回出すのと同じ消費量です。

**フックショット**

**おとなリンク専用アイテム**



伸び縮みするクサリの先端にフックがついており、特定のポイントにフックを刺すと、クサリの縮みによってその場所まで**移動**することができます。かまえたとき、フックの届く距離には**赤いマーク**が表示されます。また武器として使うこともできます(水中でも使えます)。基本的な使いかたは「妖精のパチンコ(弓)」と同じです。

クサリの長い  
**ロングフック**  
も存在します。



**メガトンハンマー**

**おとなリンク専用アイテム**



大きなブロックをたたいて動かしたり、錆びついたスイッチを起動させたりすることができます。また武器として使うこともできます。

以下に紹介する3種類の魔法は、ハイラルのどこかにあるという「大妖精の泉」を見つけることで、大妖精から教わることができます。大妖精に会うことで、画面左上にMPの残量を示す魔法メーターも表示されます。魔法は、回転斬りや魔法の矢同様、魔法メーターが必要な量に満たない場合使用することができません。

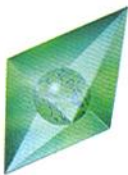


### ディンの炎 消費MP6

リンクのからだをドーム状の炎が包み、周りに大きく広がっていきます。周囲を敵に囲まれたときなどに有効な攻撃魔法です。

### フロルの風 消費MP6 ※マップのあるダンジョン内だけで使えます。

リンクのからだを緑色の光が包み、魔法を使った場所がポイントとして設定されます。別の離れた場所でもう一度魔法を使うと、設定したポイントへワープできる移動魔法です。このとき、画面に表示される「ポイントを消去する」を選べば、最初に設定したポイントを消去し、その場を新たなポイントとして設定できます。



### ネールの氷 消費MP12

リンクのからだを青い光が包み、敵の攻撃などから身を守ることができ、一定時間で効果はなくなります。

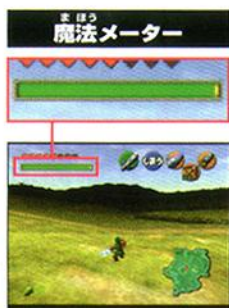
### 魔法の力の回復について

魔法メーターは魔法のツボを取ることで補給・回復できます(緑のクスリを飲むことでも回復できます)。魔法のツボには大と小の2種類があります。大は魔法メーターを満タンまで回復します。魔法のツボは、敵を倒したときなどに取ることができます。

また、どこかであることをすると、魔法メーターの量を2倍にすることができます。



魔法のツボ



### あきビン

最大4つまで持つことができます。中にはクスリや「牛乳」を入れて持ち歩くことができ、必要なときに使うことができます。クスリの入ったビンを持ち歩けば、ライフゲージや魔法メーターが少なくなったときでもあわてることはありません。より多くのビンを購入することが、ゲームクリアへの近道となるでしょう。

ビンには、その他にもいろいろなものを入れておけます。あきビンは、お店で買うことはできませんので、どこかで誰かにもらうなどして集めていかなければなりません。

### クスリについて

ライフゲージや魔法メーターは魔法のクスリを使って回復することもできます。クスリはお店で売っていますが、あきビンを持っていないと買うことができません。またビンの中に何かが入っている状態でも買うことができないので注意してください。



赤いクスリ

ライフゲージを満タンまで回復します。



緑のクスリ

魔法メーターを満タンまで回復します。



青いクスリ

ライフと魔法の両方を満タンまで回復します。

### イベントアイテムについて



おめん

[Cアイテム画面]の右下に表示されているアイテムは、イベントアイテムです。入手したイベントアイテムは誰かに渡したり、あることに使用したりすると、次々に他のアイテムに入れ替わっていきます。表示されるイベントアイテムは、Cボタンにセットして使うことができます。

イベントアイテムには、たとえば「おめん」があります。ハイラル城下町にある「おめん屋」に行ってみましょう。「おめん」を借りることができます。この「おめん」を必要としている人がどこかにいるので、探して売ってください。すると「おめん屋」の主人が新たな「おめん」を貸してくれます。これを繰り返すことで、最終的に何かいいことがおこるはずです。



そうびのしかた


リンクが装備しているアイテムの一覧画面です。3Dスティックで装備したいアイテムにカーソルをあわせ、Aボタンで決定してください。装備できないアイテムは、白黒表示されています。

**現在のリンクの装備**



この部分に表示されるアイテムは、入手すると自動的に装備されます。また、より大きな袋になるなどして、すべてのアイテムがパワーアップします。

- けん 剣
- たて 盾
- ふく 服
- ブーツ



**タネ袋**

パチンコのタマになるデクのタネを入れておく袋です。



**矢立て**

矢を入れておく筒です。



**ボム袋**

バクダンを入れておく袋です。



**ゴロンのうでわ**

デスマウンテンの水中に、より深くバクダン花が持ちもくれるようになるようになります。



**森のウロコ**



※緑色はこどもリンク専用、青はおとなリンク専用、赤はおとな・こども共通の装備です。

けん 剣

リンクが常に携帯する武器で、敵を斬ったり草を刈ったりします。攻撃力は、左から右の順番に大きくなります。



コキリの剣

リンクが最初に装備できる剣です。コキリの森にあります。



マスターソード

「時の神殿」にあると言われる伝説の剣です。



巨人のナイフ

片手では持つことのできない大きな剣です。

たて 盾

敵の攻撃などを防ぐことができます。普段は背負っています。防御力は、左から右の順番に大きくなります。



デクの盾

木製なので、燃えてなくなることもあります。



ハイリアの盾

ハイラルの騎士が装備している盾です。



ミラーシールド

特殊な攻撃をはね返すことができます。

ふく 服

ゴロンの服とゾーラの服は、ハイラルのどこかにあるお店で買うこともできますが、かなり高価です。



いつもの服

リンクが普段から着ている服です。



ゴロンの服

火山など、極端な熱さにも耐えることができます。



ゾーラの服

水中で長い間行動することができます。

ブーツ

ヘビーブーツとホバーブーツは、どこかにある宝箱に隠されています。何度もはきかえが必要なダンジョンもあります。



いつものブーツ

リンクが普段からはいているブーツです。



ヘビーブーツ

水の底を歩くことができます。



ホバーブーツ

少しの間、空中を歩くことができます。

## オカリナ画面の見かた

リンクが集めた重要なアイテムや、オカリナのメロディなどの一覧画面です。

### 特別なアイテム

とても役に立つ特別なアイテムを入手したら、そのアイコンが表示されます。

### 黄金のスタルチュラ

現在つかまえた黄金のスタルチュラの総数です(P35参照)。

### オカリナメロディ

メロディを覚えると、音符マークが埋め込まれます。Aボタンを押すと、演奏を聴くことができます。

### ハートのかけら

現在集めているハートのかけらの数です。4つ集めるとライフゲージの最大値が1増え、この部分は空白に戻ります。

### 賢者のメダル

これを全部集めることで、最後の敵と戦うことができます。「賢者」と呼ばれる人々を助けることで入手できます。

### 精霊石

3つの精霊石と時のオカリナを入手することで、聖地への扉が開くと言われてます。



### 楽譜

すでに覚えたオカリナメロディにカーソルをあてれば、ここに楽譜が表示されます。

## ハートのかけらについて

リンクのライフゲージは、最初はハート3つ分しかありませんが、ハートのうつつを得ることで、最大値を1つずつ増やしていくことができます。ハートのうつつは各ダンジョンのボスを倒すことで、かならず1つ入手できます。またハイラルのさまざまな場所に、ハートのかけらが隠されています。ハートのかけらは4つ集めるごとに、1つのハートのうつつになります。すべてのハートのうつつを集めると、ライフゲージはハート20個分になります。



ハートのかけら

ハートのうつつ

ハートのかけらや、ハートのうつつを入手すると、ライフゲージは満タンまで回復されます。

## オカリナの効果

オカリナで特定のメロディをふくことにより、特別な効果が現れます。オカリナはCアイコンにセットして、Cボタンで使います。演奏するときは、(C) ボタンと(A) ボタンを使用します。



### オカリナの効果1

特定の場所や人物の前で、特定のメロディを吹くことにより、いろいろな効果が現れます。そのメロディを聴いた人物が新たなヒントをくれたり、閉ざされていた扉が開いたりします。

### オカリナの効果2

フィールド上で特定のメロディを吹けば、そのメロディに対応した特定の場所へとワープすることができます。



## メロディを覚えるには

オカリナのメロディは全部で12曲あります。さまざまな人が、リンクにメロディを教えてくれます。新しいメロディを教わるとき、かならず画面に楽譜が表示されます。楽譜どおりにボタンを押すことができれば、メロディを覚えたことになります。一度覚えたメロディは、[オカリナ画面]に記録されています。カーソルを音符マークにあわせれば、その曲の楽譜が表示されます。

## オカリナの吹きかた

[オカリナ画面]でメロディをしっかりと覚えたら、ゲーム画面に戻り、オカリナをセットしてあるCボタンを押します。リンクがオカリナをかまえるので、(C) ボタンと(A) ボタンで演奏してください。演奏をやめるときは(B) ボタンを押してください。



この5つのボタンで演奏します。

※オカリナを吹くときは、付属の操作一覧表・裏面の「時のオカリナ/メロディノート」をご利用ください。メロディの一覧が作成できます。



マップ画面は2種類あります。リンクがフィールド(地上)にいるときは、ハイラルの全体図が表示されます。ダンジョンの中では、そのダンジョン内のマップが表示されます。

フィールドマップ画面の見かた

最初は全体が雲に覆われていますが、リンクの訪れた場所は雲が消えて、マップが表示されるようになります。



**リンクの現在地**  
現在リンクがいる地域です。マップの右下に名前が表示されます。

**冒険ポイント**

カソルをあわせた場所の名前が表示されます。

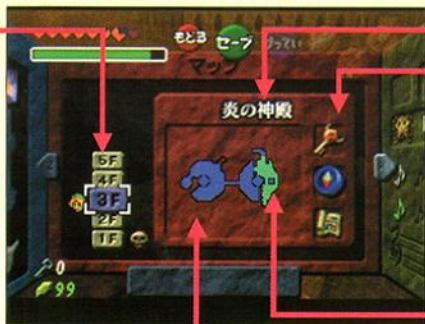
**点滅している場所は、リンクが次に行くべき場所を表わしています。**

ダンジョンマップ画面の見かた

ダンジョンでは、そのダンジョン内のマップを見ることができます。ダンジョンの中は複雑な構造になっているため、迷ったときはマップをよく見て行動してください。まだ行っていない部屋をチェックすれば、かならず道は開かれるでしょう。

ダンジョンの階層

左側には、そのダンジョンが何階層であるかが表示されます。カソルを好きな階層にあわせれば、その階層のレイアウトが右側に表示されます。リンクマークは現在リンクのいる階層、ドクロマークはダンジョンボスのいる階層を表わします(コンパスを入手後、表示されます)。



**部屋の色の意味**

青はすでにに入ったことのある部屋、点滅はリンクの現在地、無色はまだ行っていない部屋です。

**ドクロマーク**

ダンジョンボスのいる部屋です。

ダンジョンの名前

ボス部屋のカギ

コンパス

ダンジョンマップ

それぞれ入手すれば、ここに表示されます。

し かく 四角いマーク

宝箱の位置。まだ開いていない宝箱は赤く表示されています。

※この取扱説明書では、説明しやすくするために、地下迷宮や洞窟、神殿の内部などを総称して「ダンジョン」と呼んでいます。

ダンジョンとは？

ハイラルに平和を取り戻すためには、ダンジョン内での戦闘を避けて通るわけにはいきません。言い換えれば、すべてのダンジョンをクリアすることがゲームの目的でもあるのです。各ダンジョンの奥にはダンジョンボスが存在し、そのボスを倒すことがダンジョンをクリアした証しとなります。

宝箱とダンジョンアイテム

ダンジョン内には大・小いくつもの宝箱があります。大きな宝箱の中にはマップやコンパスなどのダンジョンアイテムや、ボス部屋のカギなどが隠されています。また、ダンジョンの中にはリンクの冒険に役立つ**重要アイテム**の**入った大きな宝箱**が隠されているので、かならず見つけだすようにしてください。



ダンジョンマップ

ダンジョン内の**すべての部屋の位置関係**とリンクの**現在地**がわかるようになります。マップを入手するまでは、マップ画面を開いてもすでに行ったことのある部屋しか表示されません。



コンパス

宝箱の位置を表示します。また、ドクロマークでダンジョンボスが**いる部屋の位置**を表示します。



ボス部屋のカギ

ダンジョンボスのいる部屋の扉を開くためのカギです。

小さなカギと扉について

部屋と部屋がカギのかかった扉で仕切られている場合は、小さなカギを入手する必要があります。小さなカギは**一度使うとなくなります**。別の扉を開くためには、新たにカギを探す必要があります(カギはそのダンジョン専用のもので、他のダンジョンでは使えません)。現在持っている小さなカギの数は、画面上に表示されます。またこの他にも、一方通行の扉や、その部屋の謎を解くことで開く扉などがあります。なお、ゲーム開始後、序盤のうちに行かなければならないダンジョンには、カギは存在しません。



現在持っている小さなカギ



現在いる部屋のマップ

黄色いマークはリンクの**現在地**と向いている方向、赤いマークは**入ってきた扉**を示します。Lトリガーボタンでマップ表示のON/OFFができます。

## ゲームオーバーとセーブ

### ゲームオーバー

敵からダメージを受けると、画面左上のライフゲージが減っていきます。ライフゲージがつきると、ゲームオーバーとなります。ゲームオーバーとなった場合、以下のような表示が現れるので、いずれかを3Dスティックで選択しAボタンで決定してください。

### セーブしますか? はい/いいえ

ゲームオーバー時の所持品などをセーブ(記録)するかどうかを選択します。選んだファイルのデータを更新したくない場合、[いいえ]を選んでください。なお、**ファイルを選ぶときに表示される数字**は、ゲームオーバーになった回数を示しています。

### ゲームを続けますか? はい/いいえ

[はい]を選べば、そのときいた地域やダンジョンの入り口からゲームを再開できます。[いいえ]を選べばゲームを終了してタイトル画面に戻ります。その場合の再開地点は下の表のようになります。

ゲームオーバー地点	再開地点
フィールド上 (子ども時代)	リンクの家
フィールド上 (おとな時代)	ハイラル城下町 [時の神殿]
ダンジョン内	ダンジョンの入り口

この場合、再開時のライフゲージの量は、ハート3つです。

### ゲーム途中での終了について

ゲームの途中で終了したいときは、いったん[アイテムモード]でセーブをしてから、セーブをしたくない場合は、そのまま電源をお切りください。その場合の再開地点は上の表と同じです。**セーブはこまめに行うことをおすすめします。**

ゲームの途中でセーブして終了した場合、再開時のライフゲージのハートの量は、セーブしたときの状態から始められます。ハートの数が3つ未満の場合は、3つから始められます。

※セーブの途中で電源を切るとは絶対にしないでください。セーブデータが消えてしまう可能性があります。



## 冒険のヒント

ここでは冒険に役立つヒントを少しだけ紹介します。あなたの知恵と勇気で、ハイラルに平和が取り戻されることを祈っています!



### おとなと子どもの2つの時代

ゲームを進めていくと、ある時点からリンクはゲームスタート時から数えて7年後の世界へと旅立つことができます。7年後のハイラルは、ゲームスタート時とすいぶん様子が違ってきます。このときリンクは、子どもからおとなへと成長を遂げています。子ども時代に行ったことが7年後の世界に影響を与え、それによって解ける謎も多くあります。

ハイラル城下町にある**時の神殿**で、あることをすれば、2つの時代を行き来することができるようになります。

つまりリンクは、子ども時代とおとな時代という、**2つの時代を行き来しながら**冒険を進めていくことになるのです。



子ども時代に会った人たちに、おとなになってからもう一度会いに行きましょう。7年の月日が経っているので、きっと何かが変わっているはずですよ。

### ハイラルの時間の流れ

ハイラルには、時間の流れがあります。一定の間隔で昼と夜が交互にやってきます。夜にしか現れない敵や昼にしか出会うことのできない人物がいます。またほとんどのお店は、夜にいくと営業していません。一度行った場所でも、違う時間にもう一度行ってみましょう。きっと何かが変わっているはずです。



城下町やカカリコ村などでは時間が止まっています。時間を進めたいときは、いったんハイラル平原などの時間の流れがある場所に出て、時間を進めてから入り直しましょう。

### ルビーのムダ遣いに注意!

ハイラルの各地には、さまざまなお店が営業しています。そこではいろいろな冒険に役立つアイテムを売っていますが、なかにはとても高価なものもあります。ルビーに余裕があれば買ってすますのもよいでしょうが、別の場所でタダで手に入ったり、あることをすると人からもらえたりする場合があります(高価なアイテムほど、そういった傾向があるようです)。高価なアイテムを買うときは、ムダ遣いをしないように他の入手方法を考えてみることをおすすめします。



お店には、そのとき所持できるルビーの限度額よりも高価なものも売っています。

### 草刈りについて

ハイラルのいたる場所にある草は、剣で刈ることができます。草の中にはルビーやライフゲージを回復するハートが隠されていることがあります。またアイテムがつかえたときも辺りの草を刈ってみてください。何かが見つかるかもしれません。



同じ要領で、岩の下やツボの中もチェックしてみましょう。



### 黄金のスタルチュラを集めよう

ダンジョンの中などにある小さな黄金のスタルチュラ(クモのモンスター)を倒したとき、金色のドクロに姿を変えることがあります。この「クモを倒したしるし」をどんどん集めて、ある場所に行けば役に立つアイテムを入手できます。集めた黄金のスタルチュラ(ドクロ)の合計数は、[オカリナ画面]に記録されています。



ダンジョン内または特定のフィールドにいる黄金のスタルチュラを全て倒すと、ダンジョンマップやフィールドマップにマークがつきます。つまり、マークがついていないエリアには、このクモがまだ残っているわけです。



※このクモはフィールドでは夜になると出てくる傾向があります。

黄金のスタルチュラ



「Cアイテム」をこまめに持ちかえよう

冒険を進めていくと、リンクはさまざまな「Cアイテム」を入手できます。特に重要なアイテムは、ダンジョンの宝箱に隠されていることが多いようです。ダンジョンで入手したアイテムは、すぐに装備するとよいでしょう。きっと、そのダンジョンで役に立つはずです。

また、最初のほうに入手したアイテムでも、途中で用済みになるようなことはありません。入手したダンジョンに限らず、ハイラルのあらゆる場所でそれぞれのアイテムを使ってみましょう。敵を倒すことだけがアイテムの使用方法ではありません。

謎解きにつまっても、実はその状況に応じたアイテムがあるのかもしれない。いろいろなアイテムを、こまめにCボタンにセットしておくことが大切です。



ダンジョンで入手したアイテムは、そのダンジョンにいる敵に有効な場合が多いようです。

敵にはかならず弱点が！

ダンジョンの中には、さまざまな種類の強い敵がいます。それぞれ異なった攻撃にリンクは苦しめられるでしょうが、まずは落ちついて敵を「Z注目」しましょう。Cボタンでナビが敵の弱点を教えてください。どんな敵でもかならず弱点があります。それさえわかれば、あとはその弱点を攻撃するのにもっとも適した方法を考えればいいのです。それは剣で斬ることかもしれません、あるアイテムかもしれません。

また、アイテムを使って敵の動きを鈍らせてから剣で斬りつけるのが有効な場合もあります。



妖精の泉でハートを回復

ハイラルの各地に、「妖精の泉」と言われています。なかなか見つかりにくい場所にありますが、そこにはリンクのハートを回復してくれる妖精がいます。他にも、草を刈るなどすれば妖精を見かけることもあります。



馬に乗って移動しよう

広いハイラルの世界を走って移動すると、ある地域から他の地域へ移動するだけでもずいぶんと時間がかかってしまいます。そんなときは、馬に乗って移動すると便利です。馬は、ロンロン牧場であることをすると自分のものにすることができます。馬に乗って移動すれば、広いハイラル平原ですら、あっという間に横断できるでしょう。ただし、馬では行けない場所もあります。

※馬を手に入れるためには、まず馬に自分のことを気に入ってもらわなければならない必要があります。  
 ※馬を呼ぶには、馬の好きなメロディが必要です。呼んでもこない時は、場所を変えてオカリナを吹いてみましょう。



馬に乗ることができるのは、おとなリンクだけです。画面面上のニンジンの数だけムチがうて、馬がスピードアップします。ニンジンは全部消えると回復するのに時間がかかります。

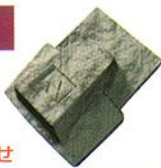


振動バックをセットしよう

このゲームは「振動バック」をセットすることで、冒険をより有利に進めることができます。ぜひ振動バックをセットしてプレイしてみてください。

もだえ石でアイテム発見!

あることをするとハイラルのどこかで入手できる「もだえ石」は、宝箱やアイテムなどに近づくと、その存在をコントローラの振動で知らせてくれる便利なアイテムです。このアイテムと振動バックがあれば、こっそり隠された見逃しがちなアイテムなどにも気づくことができます。



もだえ石



ブルブル感じた場所を、よく探してみてください。

つりぼりで大物をねらえ!

ハイリア湖の近くにある「つりぼり」で、リンクはサカナ釣りに挑戦できます。大物を釣りあげれば、いいことがあります。このとき振動バックをセットしていれば、サカナの引きをリアルに感じることができ、釣り上げのタイミングがつかみやすくなります。



振動バックで“もだえる”プレイ!



このゲームは別売の「振動バック」に対応しています。振動バックをコントローラにセットすれば、このページで紹介している効果の他に、リンクが衝撃を受けるなどしたときにコントローラが振動し、まるで自分がリンクであるかのような感覚でプレイできます。

希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

振動バックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用前には、かならず振動バックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動バックの差し込み、および取りはずしは、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。

STAFF CREDITS

Producer / Supervisor 宮本 茂	Tool Program 山本雄一	Actor Unit Character Voices 瀧本富士子 榎山修之 水沢 潤 長瀬高士 神宮司弥生 水橋かおり	Technical Support 角井博信 吉本裕仁 谷本義典 清水英明 長谷川慎 依石泰樹 岡本慎吾
Directors Script Director 大澤 徹	Camera Program 小川昌敏	Cinema Scene Program 佐々木誠 小松国博	Motion Capture Actor 辻本良紀(JAC)
Game System Directors 山田洋一 小野塚英二	Sound Effects Program 稲垣陽司 前川琢也	3D System Director / Character Design 小泉敏晃	Motion Editors 百瀬裕志 島村 類
Program Director 岩脇敏夫	Designers Character Design 春花良紀 滝澤 智 池田 仁 前川里美	Music Composer 近藤浩治	Action Coordinator 諸鍛冶裕太(JAC)
Cinema Scene Directors 河越 巧 森 直樹	Field Design 宮永 真 四方宏昌 竹村 啓	Map Data Manager 木村茂夫	Art Work Unit Character Illustration 中野祐輔
Programmers Main System 早川賢三	Dungeon Design 臼井健太 池松真一 細野剛史	Effect Design 黒梅知明	Illustration Support 山口 亘 前田 実
Display System 副島康成	Prerendered Background Design 吉田繁樹	Package Design 佐藤正徳	Progress Management 福井公芳 加藤圭三
Boss Enemy Program 森田和明	Enemy Program 榎角真澄 梅宮 浩 榊原政郎	Manual Editors 尾関友詩 酒井康裕	Special Thanks to 足野 光啓 竹下義隆 高木元太郎 坂口敦史 北川 肇 任天堂 情報開発部 スーパーマリオクラブ 米国任天堂・デバッグ・スタッフ ジャパン・アクション・クラブ アーツビジョン
Program 吉田茂樹 葛原貴光 高畑 悟 岡嶋伸夫 住吉伸啓 西脇 篤	Cinema Scene Unit Assistant Director 岩本大貴	Supervisors 手塚卓志 中郷俊彦	Support Unit Executive Producer 山内 博
Technical Program 松谷賢治	Cinema Scene Animators 松永浩志 藤山大輔	Schedule Management 西川佳孝	Coordinator 高野充浩
	MOCAP System Directors 高橋伸也 渡辺 剛	Script Support 田邊賢輔	English Text Writer ダン・オーセン
		English Text Translation 山田裕之	



全国の悩める“リンク達”よ、  
冒険に行き詰まったならば  
この書を手にするがいい。

書店へ  
急げ!!



任天堂開発スタッフより提供された  
膨大な資料を基に編集。ハイラルに隠  
された秘密がすべて分かる必読の一冊!!

THE LEGEND OF

**ZELDA**  
任天堂公式ガイドブック

発行/小学館 問い合わせ先/03-3230-5395

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited のフォントを使用しています。  
Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limited の商標または登録商標です。

**警告:**

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。  
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品  
を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、  
ご注意ください。  
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡く  
ださい。

**WARNING:**

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law.  
Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.  
Please destroy any illegal copies that may come into your possession.  
Violators will be prosecuted.  
If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and  
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).



このマークは、無許諾での  
ゲームソフトの中古売買を  
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING  
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の  
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当  
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますの  
ので使用できません。

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをセーブ(記録)しておくバッテリー  
バックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体  
の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてし  
まうことがありますのでご注意ください。特にセーブ中に電源OFFやリセットを行うと、  
データが消えてしまいますので絶対にしないでください。なお、いったん消えてしまっ  
たデータは復元できません。また紛失したデータに関しては責任を負いかねます。  
※リチウム電池は有償で交換させていただきます。

**任天堂株式会社 お客様ご相談窓口**

- |             |           |                     |                    |
|-------------|-----------|---------------------|--------------------|
| 京都(本社)      | 〒605-8660 | 京都市東山区福稲上高松町60番地    | TEL. (075)541-6113 |
| 東京サービスセンター  | 〒101-0041 | 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 | TEL. (03)3254-1647 |
| 大阪サービスセンター  | 〒531-0074 | 大阪市北区本庄東1丁目13番9号    | TEL. (06)376-5970  |
| 名古屋サービスセンター | 〒451-0041 | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号    | TEL. (052)571-2506 |
| 岡山サービスセンター  | 〒700-0026 | 岡山市奉還町4丁目4番11号      | TEL. (086)252-2038 |
| 札幌サービスセンター  | 〒060-0009 | 札幌市中央区北9条西18丁目2番地   | TEL. (011)612-6930 |

- 電話受付時間 月~金 午前9時~午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)
  - 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。
- ※平成11年1月1日より大阪サービスセンターの電話番号が次のようになります。  
**(06) 376-5970 → (06) 6376-5970**



この64(ロクヨン)マークは、  
任天堂および任天堂よりライセンス  
許諾を受けているNINTENDO 64  
関連製品に表示されています。



## 任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)

と **NINTENDO<sup>64</sup>** および **振動パック** は任天堂の商標です。

©1998 Nintendo

ハイラルの大地は、  
ひとりの少年に運命をゆだねた。  
オカリナの音色に導かれ、  
リンクの冒険が始まる！

神々の子孫が住むといわれる地、ハイラル。  
かの地に伝説として伝わるトライフォースに  
宿る力を手にせんとする魔盗賊ガノンドロフ。  
それを止められるのは選ばれし者・・・  
リンクとゼルダ姫だけだ！  
少年から青年へ、そして青年から少年へ・・・  
魔力を秘めた楽器「時のオカリナ」に導かれ、  
リンクは7年の時を歩き来しながら  
不思議な冒険の旅を続ける。

光と影を感じさせる美しい3D  
空間表現や、リアルな動きで  
襲いかかるモンスター達の  
迫力、そして多彩なアクション  
を駆使しての戦闘や「ゼルダ」  
シリーズならではの奥深い  
謎解きを、今こそ君自身で  
体感しよう！

THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
ゼルダの伝説 時のオカリナ



ご使用前に必ず取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

**警告**

●カセットの分解や改造は絶対にしてしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

**注意**

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面残像）が生ずるため、接続しないでください。

**使用上の  
おねがい**

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- バックアップ機能付きのカセットの場合、むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON-OFFにすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがあります。なお、バックアップの操作方法については、取扱説明書をご参照ください。



本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED  
COPY, RENTAL IS PROHIBITED.  
SELLING SECONDHAND IS NOT  
ALLOWED.



T4902370503760

NINTENDO 64 および 振動パックは任天堂の商標です。 ©1998 Nintendo

PAT. PEND.  
MADE IN JAPAN

任天堂株式会社

Nintendo®

NINTENDO 64



THE LEGEND OF

ZELDA®

ゼルダの伝説 時のオカリナ

1人用

3DアクションRPG

振動パック  
対応



バックアップ機能付き



# 時のオカリナ メロディノート

※この「時のオカリナ メロディノート」は、付属のシールを貼って使用します。ゲーム中に覚えた「オカリナメロディ」の記録用にお使いください。

曲名

曲名

曲名

曲名

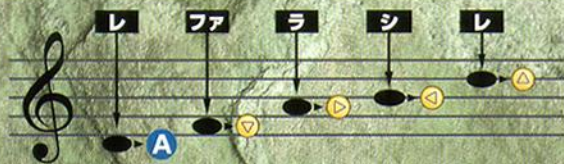
曲名

曲名

曲名

か ぎ が が つ き えん そ う  
身近の楽器で演奏しよう!

A ボタンと△ボタンは、それぞれ右の譜面のように各音階に対応しています。



曲名

曲名

曲名

曲名

曲名

曲名

曲名

オカリナの特別なテクニック

その1



その音を全音上げます。

(例)



+ A (ミ)



その音を全音下げます。

(例)



+ A (ド)

その2

R

その音を半音上げます。

Z

その音を半音下げます。



THE LEGEND OF

**ZELDA**

ゼルダの伝説 時のオカリナ

操作一覧表

NINTENDO 64



ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。  
また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

3Dスティック

**移動** 歩く / 走る / 泳ぐ

3Dスティックを倒す量で、スピードが変化します。

Zを押したままなら「カニ歩き」もできます。

ジャンプ

段差のある場所や離れた足場へは、その方向に向かってただで自動的ジャンプします。

Zトリガーボタン

**Z注目** (正面を向く)

敵や物に近づき、Zトリガーボタンを押すと「注目カーソル」で「Z注目」したいものが囲まれます。

Z注目のメリット(敵との戦闘中)

- 敵を見失うことがない。
- 敵との間合いをつめられる。
- アイテムなどで、ねらった位置を確実に攻撃できる。



注目カーソル

スタートボタン **START** ポーズ (一時中断)

[アイテムモード]へ

Cアイテムや装備をセットしたり、マップを確認したりできます。

※「アイテムモード」は Z R で画面回転

マップ表示のON/OFF

Rトリガーボタン **R**

たて **盾を** かまえる



△ボタン **視点変更**

「ナビアイコン」が点滅したら

**ナビイと話す**

ヒントや敵の弱点が聞けます。



◀ ▶ ◻ ボタン **Cアイテムを使う**

Aボタン **A**  
**アクションアイコン**

画面上のアクションアイコン(青色のアイコン)に表示されたアクションができます。

ひらくおりのしゃべる **チェック** など

つかむ ➡ **おす/ひっぱる**

A でつかみながら

つかむ ➡ **なげる/おく**

A でつかんでから + A

Bボタン **B**

**剣を振る**

ヨコ斬り **B** または **Z** + ( ) + **B**

タテ斬り **Z** + **B**

回転斬り

突き **Z** + ( ) + **B**

**B** をしばらく押し、離す。  
押し続けた長さにより、威力が変わります。



おんぶ

# 音符シール

このシールは「時のオカリナ メロディノート」  
そうざいちらんひょう (操作一覧表・裏面) に貼ってお使いください。  
とき りめん は つか



※ C ボタンを貼るときは ▲ の向きに注意してください。  
は む ちゅうい

NUS-CZLJ-JPN