

Nintendo



NINTENDO
GAMECUBE®



THE LEGEND OF
ZELDA
風のタクト
ゼルダの伝説

■ 1人用
■ アクションアドベンチャー

メモリーカード
使用ブロック数

12

とりあつかい せつめい しょ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびは任天堂「ニンテンドーゲームキューブ」専用ソフト「ゼルダの伝説 風のタクト」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」はソフト（ニンテンドーゲームキューブディスク）と共に大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、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、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、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、直ちにゲーム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。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。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲーム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。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。

- 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、症状が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。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、いったんゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。
- コントローラのコントロールスティックやCスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

コントローラの振動機能に対応したソフトを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の一部に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コントローラの振動機能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、コントローラの振動機能を絶対に使用しないでください。コントローラの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- コントローラの振動機能を利用して、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。

※このソフトはコントローラの振動機能に対応しています。設定のON/オフに関してはこの取扱説明書のP13をご覧ください。

注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、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ときは、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。

機器の取り扱いについて…



注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドー ゲームキューブ 本体(以下、本体と記す)内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。



- ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押して、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因となりますので、絶対におやめください。



ディスクを取り出すときは、中央のディスクリリースボタンを押してください。

- このディスクは本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。

- 本体をプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などを付けないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは「日本国内専用」の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ 互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタン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。



コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドー ゲームキューブ コントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されていきます。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、正常な操作ができなくなります。

ズレてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正(再設定)するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

メモリーカードとバックアップ機能について

ソフトのバックアップ(途中経過や成績などのセーブ)を行うには、別売の「ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード」が必要です。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

コントローラポートへの接続

コントローラは本体前面のコントローラポート1に接続してください。それ以外のコントローラポートにコントローラを接続しても、操作することはできません。



◎ ものがたり	6
◎ コントローラの使いかた	8
◎ ゲームの始めかた	10
◎ ゲーム画面の見かた	11
メイン画面	11
アイテム画面	12
コレクト画面	12
セーブとオプション	13
海図画面	14
ダンジョンマップ画面	15
◎ アクションについて	16
◎ アイテムについて	20
◎ 船について	22
◎ 風のタクトについて	24
◎ ゲームボーイアドバンスとの接続	25
◎ 冒険のヒント	28
◎ ハイリア文字の手引き	30

CONTENTS



◎ものがたり◎

その昔、神々の力が眠るといふ、緑豊かな王国がありました。
ところが悪しき者に目をつけられ、闇に包まれてしまったのです。
そのとき、緑衣をまとった若者がどこからともなく現れ、
退魔の剣をふるって悪しき者を封じ、王国に光を取り戻しました。
人々は時を越えて現れた若者を「時の勇者」と呼び、称えました。
そしてその話が語りつがれ、いつか伝説となった頃…

王国に再び災いの風が吹き荒れました。
勇者に封じられた悪しき者が、地の底より這い出てきたのです。
人々は時の勇者が再び現れてくれると信じていましたが、
勇者が現れることはありませんでした。
その後、王国がどうなったのか知るものはいません…

国の記憶は消えようとも、
伝説は風に乗じ今も息づいています。
ある島では男の子が大きくなると緑の衣を
着せ、お祝いをします。
あの伝説の若者のように、勇気を知る者
になれと願いをこめて。



リンク



おばあちゃん

アリル

まさかよお、あんなことが起きるとは夢にも思わなかったぜ…
オレらのお頭、テトラのアネキがつけえ鳥にさらわれたんだ。
ぞりゃーオレたちや必死で追いかけたさ、猛スピードでな。
それで鳥の野郎を追いつめて、一発お見舞いしてやったさ！
ここからすいぶん南にある、プロコ島の近くだったかな。
ぞじたら野郎、大事なアネキを鳥のつべんにおとしやがってよ。
オレは息いで上陸して、アネキを探したんだ。どうなってたと思う？
さすがオレらのアネキだ。かすり傷一つなく、ピンピンしてたさ。

そのときよお、めちゃくりんな緑の服を着た小僧がいてよ。鳥に居合わせたら
ポストマンがいうには、アネキを救ったのはどうやらその小僧らしいんだよ。
それでアネキを懸った鳥の野郎はな、アネキと間違えて
その小僧の妹をさらって行きやがったんだよ。
ぞじたら小僧、妹を助けに行くためにオレらの海賊船に乗っけるって
うるさくてよ…。オレは反対したんだよ。
だけとまだ、アネキの気まくれが胎まってよお。

それでどうなったかって？ それがよお…
(ある海賊が、タワウ島の酒場店主に語った話より)

海賊たち

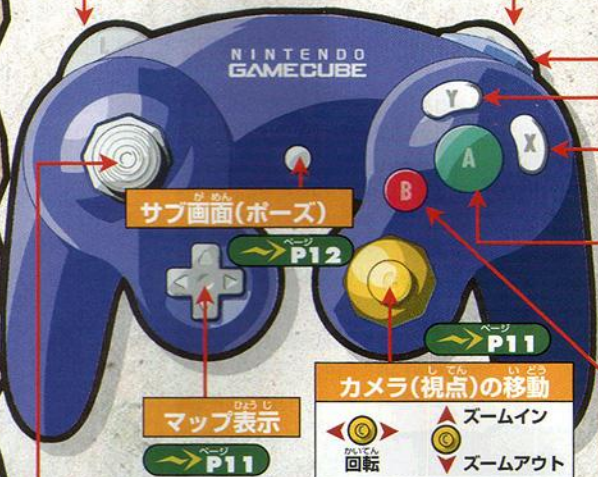


テトラ






コントローラの使いかた

ちゅうもく し てん はい こ L注目/カメラ(視点)を背後に

※くわしくは下のコラムをチェック!




い どう 移動・ジャンプ → P16

L 敵や物に近づいて ↓ マークが出たら、 を深く押ししてください。マークが ↓ に変わり L 注目ちゅうもくができます。L 注目すれば、対象相手をしっかりとりえたアクションが可能になります。また、 を軽く押しと画面に  が表示され(カメラアイコン→P11)、 でリンク視点(主観)になり、 で周囲を見渡せます。ただしL注目中にリンク視点は使えません(リンク視点→P19)。



※船の操作は P22 をご覧ください。

R アクションアイコン → P16~

画面右上の  のアイコンに表示されたアクションができます。

しゃがむ・ふせぐ (剣を持っているとき)

ブロックなどを **つかむ+**  **おす** または **ひっぱる**


Y X Z セットしたアイテムを使う → P12

A アクションアイコン → P18~

画面右上の  のアイコンに表示されたアクションができます。

ひらく・おりる・しゃべる もつ ▶ なげる・チェック など

B けんをふる → P17

回転斬り
B をしばらく押し、放す
または  + B

ジャンプ斬り
L + A



ゲームの始めかた

ディスクとメモリーカードを本体に正しくセットし、ディスクカバーを閉じてから電源をオンにしてください。タイトル画面でSTART/PAUSEボタンを押せば、【データ選択画面】へ進みます。



ゲームを始める

本体の**スロットA**に差し込んだメモリーカードに、画面の指示に従ってこのゲーム用のファイルを作成します。**A**で決定してください。

◆初めて遊ぶとき

【データ選択画面】の「旅の記録」1～3から一つ選び、【名前入力画面】で名前を決定(**END**)すればゲームがスタートします。

◆続きを遊ぶとき

一度ゲームを遊んでセーブ(記録)していれば、続きを遊ぶことができます。【データ選択画面】で、**遊びたいセーブデータを選んでください。**

ゲームのセーブについて → **P12**

セーブデータのコピーと消去について → **P13**

★ゲームをセーブするためには、スロットAに差し込んだメモリーカードに**12ブロック**の空き容量が必要です。

★一度ゲームを遊んでセーブしていれば、いつでも続きをプレイできます。「ゼルダの伝説 風のタクト」のセーブファイルが保存されているメモリーカードが、本体にセットしてあるかどうか確認してください。

※メモリーカードの中のファイルを削除する方法や、メモリーカードの「初期化」の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲーム画面の見かた

メイン画面

ライフゲージと魔法メーター

敵の攻撃を受けるなどして**ハート**がなくなると、**ゲームオーバー**となります。**魔法力**を消費するアイテムを使用すると、魔法メーターが減ります。

アイテムアイコンとアクションアイコン

Y **Z** **X**にセットしているアイテムや、**R**や**A** **B**で行えるアクションが表示されます。

カメラアイコン

☉でカメラ位置を操作できます。
△**眼**が表示されているときは、**☉**で**リンク視点**になります。
△**眼**は**△**以外の方向に倒すと解除されます。



エリアマップ

△はリンクのいる場所と向いている方向を、右上の矢印は風の向きを表します。

ルビー

持っているルビー(お金)の額です。

海図、またはダンジョンマップ画面の表示

エリアマップを隠す

エリアマップの表示表示サイズの切り替え



海図・またはダンジョンマップ画面からゲーム画面へ戻る

海図とダンジョンマップについて → **P14**

ゲーム中にSTART/PAUSEボタンを押すとゲームが中断(ポーズ)し、下の2画面を見ることができます。L/Rで切り替えられます。

※セーブはこれらの画面で行えます。

アイテム画面

でアイテムを選び、セットしたいボタン(Z X)を押してください。 A でアイテムの説明が読めます。



袋類を選ぶと、袋の中身が表示されます。中に入っているアイテムから、セットしたいものを選んでください。

セーブ

カート

ページ P13

で動かしします。

コレクト画面

リンクの集めたものが表示されます。

タクトの唄

ページ P24

装備アイテム

剣や盾は自動的に装備されますが、装備を「する・しない」から選べるアイテムもあります。



オプションとセーブ

ページ P13



～セーブとオプション～

※セーブの途中でメモリーカードを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。本体やメモリーカードの故障の原因となります。



セーブデータのコピーと消去

[データ選択画面]でセーブデータを選ぶと、そのデータをほかの空いているブロックにコピーしたり、消すことができます。セーブデータを選んで、下段の表示から「コピー」または「消す」を選んでください。

※一度消したデータは復元できませんので、セーブデータを消すときは、十分注意してください。

オプション

[コレクト画面]で「オプション」を選ぶと、以下のような設定変更を行えます。

◆注目タイプ ……………

を押せばなしにしてし注目するか(ホールド)、を押すごとにし注目のオン・オフを切り替えるか(スイッチ)、どちらかのタイプを選択できます。

◆しんどう ……………

ゲーム中にコントローラを振動させるかどうかを設定します。

◆サウンド ……………

ゲームをプレイする環境に合わせて、[ステレオ][モノラル][サラウンド]から選択できます。

◆ふりがな ……………

メッセージで使われている漢字につける、ふりがなのオン・オフを選べます。



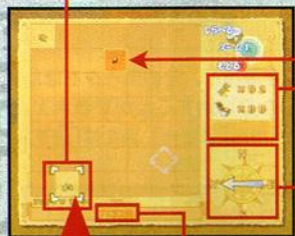
マップがめん 海図画面

マップを手に入れた後、海の上やフィールドで十字の上を押せば海図画面が表示されます。冒険の途中で入手できる宝のマップも、海図画面から見るることができます(→P23)。

※このゲームの中では海図のことをマップと呼びます。

カーソル

で動かしします。



リンクの現在位置

▲リンクの向いている方向。または船の進行方向。

持っている宝のマップの枚数

引きあげた宝の枚数

引きあげた宝の種類

→ P23

現在の風向き

→ P22

A Y で
さらにくわしく!

A **ズーム** 2段階で拡大されます。

海図の1マスごとにいる、ある生きものを探しましょう。拡大後はBで前の画面に戻ります。



Y **しらべる** → P23

カーソルで選んだ島の拡大図(画面左)と、持っている宝のマップ(画面右)の地形を見比べることができます。



島の拡大図(画面左)

カーソルの移動。



宝のマップ(画面右)

見たい宝のマップを選ぶ。



島の拡大図と宝のマップの切り替え

ダンジョンマップ画面

ダンジョン内で十字の上を押すと(ダンジョンマップ画面)が出ます。ダンジョンアイテムがあれば、下のような画面になります。

ダンジョンの名前

現在いる部屋(点滅)

入ったことのある部屋

入ったことのない部屋

扉

宝箱



ダンジョンの階層 で動かしします。

リンクのいる階層。

敵ボスのいる階層。

ダンジョンアイテム



ダンジョンマップ

入っていない部屋を含めて、すべての部屋を表示します。



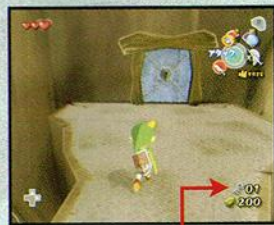
コンパス

宝箱の位置や敵ボスのいる部屋をマップ上に表示します。



ボス部屋のカギ

敵ボスのいる部屋の扉を開くカギです。



いま持っている小さなカギの枚数

アクションについて



あるはしおよ
歩く・走る・泳ぐ・ジャンプ

進む方向に④を倒します。倒した量によってスピードが変化します。離れた足場や段差のある場所では、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。



リンクは一定時間しか泳げません。泳いでいるときは画面右下の泳ぎタイマーに注意してください。

R シャがむ→はいはい



Rを押しながら④を倒せば、はいはいで走ります。せまい穴にもくったり、こっそり近づいたりできます。

※剣などのアイテムを手にしているときはできません。



せまい穴をはいはいで進んでいるとき、④で方向を変えられます。

R

ふせぐ(盾防御)

剣などのアイテムを手にしているとき、Rを押せば盾で防御します。
④で盾の角度を変えることができます。



B

剣を使ったアクション

◆よこ斬り B または L + ◀④▶ + B

◆たて斬り L + B

◆突き L + ▲ + B

または ◯ + B

◆回転斬り B をしばらく押し、放す

または ◯ + B

◆ジャンプ斬り L + A



一緒にマスターしよう!

◆回転アタック ◯ + A

◆横っとび L + ◀④▶ + A

◆バック宙 L + ▼ + A



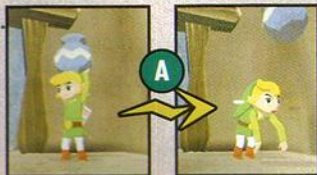
プロロ島に住むワシのところへ来い。ここには載っていない、とっておきの技を伝授してやろう。

A R アクションアイコン

画面右上に表示されている **A** と **R** のアクションアイコンは、そのときリンクが行えるアクションです。ここに紹介する以外のアクションもあるので、しっかりチェックして試してみましょう。

◆もつ⇒なげる・おく

A で持ち上げ、もう一度 **A** を押すと投げられます。
R を押せば、その場に置くことができます。



◆つかむ⇒おす・ひっぱる

R でつかんで **○** を倒せば、押ししたり引っばったりできます。



◆はりつく

カベなどの方向に **○** を倒し、**A** を押せばはりつきます。そのまま **◀▶** で、足場のせまい場所でも歩けます。



その他のアクション

◆ぶらさがる

ガケつばななどで足をすべらせたと、自動的にぶらさがります。

◀▶ で、そのまま移動できます。はい上がりたときは **○** を上に倒します。**A** を押せば手を放します。



◆ロープアクション



1 **○** でロープに向かってジャンプします。



2 **○** を上下に動かせば、ロープを揺らせます。

3 **A** でジャンプ!

ロープにつかまり、ロープの勢いを利用して反対側に着地することができます。

- R** 動きを止める
- R** を押したまま **◀▶** 向きを変える
または **↑↓** ロープの昇り・降り



🕒 カメラ(視点)について

ロープアクションでは特に、カメラの切り替えが重要です。状況に応じて使いこなしましょう。



🕒 いろんな方向から



🕒 後ろから



🕒 リンク視点

- 🕒 を軽く押して **🕒** のときに **🕒**
- 🕒 して周囲をチェック!

アイテムについて

冒険の役に立つアイテム



◆望遠鏡

のぞいてから③で向きを決め、④でズームを調整します。自動ピント合わせ機能つき!



◆船の帆

冒険を進めると、船に乗ることができます(→P22)。船を動かすために必要なアイテムです。



◆風のタクト

覚えたタクトの頭を指揮すれば、冒険に役立つさまざまなことができるようになります(→P24)。



◆カギつめロープ

先端のカギをひっかけて、ロープの勢いで移動することができます(→P19)。

カギをひっかけられる場所には、黄色いマークが表示されます。



◆チンクルシーバー

ゲームボーイアドバンスとつなげて、チンクルを呼び出すときに使います(→P25)。



◆あきビン

ハートや魔法力を回復するクスリを入れて持ち歩けます。妖精を見つけたら、あきビンで捕まえることができます。妖精の効果は…?

武器になるアイテム



◆ブーメラン

離れた敵を攻撃できます。届く相手には●が☀️に変わります。つぎつぎにねらいを定めることで、複数の敵でも一度に攻撃できます。



◆テクの葉

風をおこして、ものを吹き飛ばすことができます。空中で使えば、飛ぶこともできます(魔法力を消費します)。



◆バクダン

セットしたボタンを押せば持ち上げて、Aで投げたり、Rでその場に置くことができます。

集めたアイテムを入れておく袋

それぞれの袋の中には、最高8種類のアイテムを入れておくことができます。同じ種類のアイテムなら、たくさん持てるものもあります。



◆エモノ袋

敵からゲットしたアイテムを入れておく袋です。例えば3色のチュチュゼリーを入れておき、ある人に渡す…?



◆エサ袋

エサを入れておく袋です。いろいろな生きものに、エサを与えてみましょう。



◆配達袋

人から渡されたものなどを入れる袋です。送るように頼まれたものは、ポストに入れておくと配達してもらえます。

ワタシノ店員カケトラ、ゼヒ立ち寄ルトイネ。オ徳ナ、メンバーズカードヲ用意シテ待ツテルヨ!



※アイテムは、ほかにもあります。

ふね 船について

冒険を進めていくと、船を操作できるようになります。船を自由に動かすためには、**船の帆**が必要です。

船の操作方法

- ◆ **船にのる** 船のそばで **A**
- ◆ **船から降りる** 船を止めて **A**
- ◆ **船を動かす** **Y** **Z** **X** にセットした船の帆を使う。
帆を張らない場合、**R**でも低速の前進ができます。
○で進む方向を変えられます。
- ◆ **船を止める** **A** で船の帆をしまい、止まるまで **A**
- ◆ **ジャンプ** 船に帆を張ってスピードが出ているときに **R**

航海に出たら…

大海原に出ると、目標となるものが見あたりません。**+**で**マップ**をチェックし(→P14)、進みたい角を**コンパス**で確認しましょう。船は**追い風**のとき、最もスピードが出ます。逆に**向かい風**だと、なかなか進むことができません。あるアイテムを使えば、**風の吹く方向**を操ることができるようです。



コンパスと時計

左側のコンパスの、赤い矢印が向いている方向が北になります。右側の時計では、おおよその時刻がわかります。

船尾の黄色い矢印は、**風向き**を表します。矢印の向きと船の進行方向が同じだとスピードが出ます。



よる航海するときは、特に気をつけ船を正確な位置にあわせたいときは夜のほうがよいようです。時計表示は船の帆をしまい、**R**と**○**で操作するとよいでしょう。

クレーンを使って宝探しをしよう!

ほとんどのアイテムは船に乗っているときでも使えますが、船の上では**姿が変わるアイテム**もあります。たとえばカギつめロープを船の上で使うと、**サルベージクレーン**に変身します。



○でクレーンを船の左右に動かせます。クレーンをセットしたボタンを押し続けると、カギつめが海中へと降りていきます。海中で宝を見つければ、自動的に引きあげます。**R**を押し続けると、クレーンを出したまま移動できます

～トレジャーハンティング(宝探し)の心得～

- 1 宝のマップをたくさん集めること。
- 2 マップと宝のマップの地形を見比べて(→P14)、**X**印の場所へと向かうこと。
- 3 あやしい場所でサルベージクレーンを使うこと。
- 4 ときにはハズレもあり。気にしないこと!

かぜ 風のタクトについて

ぼうけん とちゆう おぼ 冒険の途中で覚えるいくつかのメロディ(タクトの唄)にあわせ、風のタクトで指揮をすると、さまざまなことが起こります。

かぜ 風のタクトの使いかた

①で拍子(リズム)を決めて、②でタクトを振りましょう。

1 拍子を決める

- (触れない) 3 拍子
- ◀ 4 拍子
- ▶ 6 拍子

音を大きく 音を小さく

2 メトロノームのタイミングにあわせて…

3 タクトの唄通りに ②でタクトを振る



メトロノーム

黄色い点滅が中央にくるときにあわせ、②でタクトを振ります。



※タクトの唄は、いつでも[コレクト画面]で確認できます(→P12)。

ゲームボーイアドバンスとの接続

別売の「ゲームボーイアドバンス」をゲームキューブにつなげると、リンクとチンクルを操作する2人による協力プレイが可能になります。 ※ゲームボーイアドバンス側にソフトは必要ありません。

チンクルの呼び出しかた

- 1 P27の接続方法に従って機器を接続します。
- 2 アイテムのチンクルシーバーを使います。
★チンクルシーバーは冒険を進めると入手できます。
★チンクルを呼び出せない場所もあります。
- 3 ゲーム中のテレビ画面に「チンクルを呼びますか?」というメッセージが表示されるので、「はい」を選びます。



ニンテンドーゲームキューブ



チンクルカーソル

このカーソルの位置で、チンクルがアイテムを使います。

2人で協力して、お互いの画面を見ながら冒険することができます(チンクルを呼ばなくてもゲームはできます)。

ゲームボーイアドバンス



チンクルの操作

- チンクルの移動
- リンクを呼ぶ/しらべる
- アイテムを使う
- リンクのそばに戻る
- 敵をロックオンする
- マップ全体を見る
- (START) アイテム画面
- (SELECT) 操作説明画面

※ゲームキューブ側がポーズ中のときなど、ゲームボーイアドバンスの操作はできません。

ぼうけん 冒険のヒント

Q なぞと謎解きにつまり、何をすればいいのかわかりません。

A 大事なものを見落とすはいいませんか？**◎**でカメラを操作して、扉や宝箱、抜け道などがいないか探してみましょう。



また、チンクルシーバーを使った協力プレイでも、ヒントを得ることができます。

リンクの目の動きにも注意してください。大事なもののや、気にかかるものに視線を向けることが多いようです。

Q L注目すると、いいことがありますか？

A 戦闘中に敵を見失わず、間合いがとりやすくなります。動きの速い敵や飛び回る敵と戦うときなど、特にL注目が役立つでしょう。ほかにも、ブーメランなどを使う場面で目標を確実に狙えたり、離れた人と会話ができたりなど、いいことはたくさんありますよ！



Q すぐにハートがなくなってしまうのですが…

A ダンジョンのボスを倒すと、ライフゲージを1つ増やすハートのうつわを入手できます。わかりにくい場所に隠されているハートのかけらを4つ集めることでも、ライフゲージが1つ増えます。

Q 敵が強くて倒せません。

A 敵には弱点があります。ある攻撃方法が効かなければ、別の攻撃方法を試みましょう。新しく入手したアイテムは、積極的に使ってみましょう（そのときの戦闘を有利に進められるアイテムも、どこかにあるようです）。また、敵が武器を落とす場合があります。それを使ってみるのもよいでしょう。



Q とときブルブルふるえるのは何ですか？

A 大きな揺れがリンクを襲う場合などのほかに、あるアイテムが何かを知らせていることがあります。**A** アイコンが★に変わっていたら、**A** を押してみてください。ただし、コントローラの振動機能がオンになっていないとふるえません。

Q どうしたら剣の達人になれますか？

A まずは剣道場へ行って赤シャチに剣の技を習いましょう。あとは練習あるのみです。**B**の連続押しや**B**に**◎**を組みあわせることで、さまざまなワザをくりだせる場合があります。実戦でも積極的に試してみてください。また、剣で戦っているときにも**A** アイコンが★に変わることがあります。そこでさかさず**A**を押せば、達人の気分が味わえるでしょう。



ハイリア文字の手引き

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

あ い う え お か き く け こ さ し す せ ぞ

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

た ち つ て と な に む ね の は ひ ふ へ ぼ

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ま み む め も や ゆ よ ら り る れ ろ

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

わ を ん が き く げ こ ざ し す せ ぞ

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

だ ち づ で と ば び ぶ べ ぼ ぼ び ぶ べ ぼ

い い い い い い い い い い
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - . 「 」

ハイリア文字をマスターすると、産物のカベやポスターに書かれている文字が読めるようになる。上の対応表を見ながら、下のヒントを読んでみなさい。役立つことが書かれておるからな。

ア ア ア ア ア ア ア ア ア ア
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



- EXECUTIVE PRODUCER
若田 聡
- PRODUCERS
若田 聡
手塚 卓志
- SUPERVISORS
相野 秀樹
中野 俊彦
杉山 直
- DIRECTOR
青沼 英二
- SCRIPT&EVENT PLANNING
高野 元浩
高橋 勲
- SYSTEM DIRECTOR
木村 茂夫
- ASSISTANT DIRECTORS
大川木 泰孝
井藤 公治
川藤 敏裕
毛呂 功
若原 悠太郎
釣塚 洋一
山田 健太郎
山口 小敏
- GBA PLANNING
鈴木 利明
- DESIGN MANAGERS
藤原 良紀
池澤 正直
有本 正直
- CHARACTER DESIGN
藤山 大輔
小林 一徳
西川 佳之介
大西 洋
高橋 幸嗣
- MAP DESIGN
志村 真一
四方 真貴
大坪 大剛
森本 敏久
北川 幸治
小川内 順人
工藤 優
小坂 慶子
高橋 雅浩
- 3D ANIMATION
相澤 洋一
西田 剛也
西田 智香子
山口 剛
- SCREEN DESIGN
濱口 貴広
古川 毅
伊藤 雅康
- EFFECT DESIGN
秋野 祐基
伊藤 雅康
- MUSIC
若田 博太
若井 謙
尾岸 近雄
池田 浩治
- DEMO DESIGN
河橋 巧
森 真樹
奥野 浩安
藤田 俊介

STAFF LIST

- PROGRAMMING DIRECTORS
若田 聡
飯夫 和明
- PLAYER PROGRAMMING
梅宮 浩
- MAIN SYSTEM PROGRAMMING
早川 賢三
大根 田日輝
小松 真博
- GAME SYSTEM PROGRAMMING
佐々木 誠
松谷 健治
- CAMERA PROGRAMMING
小川 昌敏
- ENEMY PROGRAMMING
藤原 貴光
野崎 宗史
- 2D PROGRAMMING
坂口 敦史
西田 茂樹
中嶋 俊夫
- NPC PROGRAMMING
若田 聡
藤原 貴光
高橋 定本
- OBJECT PROGRAMMING
藤原 貴光
酒井 宏治
西川 純一
三宅 広通
三宅 元太郎
- GBA PROGRAMMING
松島 栄弘
鈴木 ゆかり
- PROGRAMMING SUPPORT
吉田 雄一
- SOUND EFFECT PROGRAMMING
川村 良史
鈴木 茂
渡邊 貴忠
- TOOL DESIGN/PROGRAMMING
西田 秀也
木村 賢人
小川 裕弘
川口 裕仁
谷本 義典
谷本 真志
渡邊 哲也
佐々木 秀昭
佐藤 健一
木内 尚博
河野 大正
中野 裕之
藤野 洋平
藤田 昌弘
- LIBRARY PROGRAMMING
矢田 裕人
中村 元一
白川 基

- SOUND LIBRARY PROGRAMMING
飯塚 太郎
藤原 朝明
井田 康
足野 光啓
朝川 道
- TECHNICAL SUPPORT
今泉 正弘
- VOICE
松本 さち
ひかり
長堤 高士
丸山 隼二
梅田 浩徳
安田 浩徳
大高 登輝
寿 健晴
矢がはし 智秋
- PROGRESS MANAGEMENT
高橋 伸也
- DEBUG SUPPORT
島井 博信
安田 秀人
- SPECIAL THANKS
今村 康夫
藤原 朝史
藤原 啓
竹村 前川
前川 美紀
山崎 一真
山崎 礼
高村 礼
住本 伸子
たえ子
菅原 義志
宮城 義太
廣野 文太
廣野 慶佑
松島 剛
岩田 繁樹
岩田 繁樹
吉田 本雄
伊藤 尚樹
高見 賢也
花井 賢也
フーテン(オクラーブ)
SFD
- ART WORK
中野 祐輔
門田 啓司
石川 義和
手塚 卓志





プロGRESS対応テレビをお使いの方へ

当ソフトでは以下のケーブル接続と操作を行うことにより、ゲーム機本体からの映像出力をプロGRESS方式対応テレビ用の「チラつき」の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。

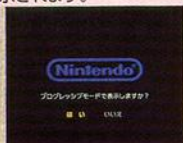
1 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します（詳しい接続方法については本体の取扱説明書をご覧ください）。

2 本体にディスクをセットし、ディスクカバーを開けてからパワーボタンを押してください。

3 この画面が表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。



4 画面に「プロGRESSモードで表示しますか?」の文字が表示されますので、[はい]を選んでください。以降、画面はプロGRESS出力で表示されます。



- 一度プロGRESSモードを選択すると、いったん本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しなくても、次からは最初にBボタンを押す必要はありません。画面には毎回この選択肢が表示されます。
- お使いのPROGRESS対応テレビにコンポーネント入力用のピン端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続してもプロGRESSモードへの切り替えが可能です。
- D端子付きのテレビであっても、それが「D1規格」の場合、お使いのテレビはプロGRESS対応テレビではありませんので、プロGRESSモードで表示することはできません。
- ご使用のテレビの種類によってはプロGRESSモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

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。もしコピー品を手に入れたならば、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。ご不明な点は右記の任天堂「お客様相談窓口」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).

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でご使用できません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また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。

任天堂株式会社 お客様相談窓口

- 京都（本社）：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
〒601-8501 TEL.(075)662-9611
- 東京サービスセンター：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500
- 大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
- 名古屋サービスセンター：名古屋市中区幡下2丁目18番9号
〒451-0041 TEL.(052)571-2506
- 岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026 TEL.(086)252-2038
- 札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009 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お願いします。



このゲームは、ドルビーサラウンドプロロジックIIに対応しています。ドルビーサラウンドプロロジックIIのロゴマークが付いているゲームをサラウンド音響で再生する場合には、別売りのドルビーサラウンドプロロジックII、あるいはドルビープロロジックデコーダが必要です。

本ソフトウェア・印刷物(又はホームページ)では、DynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaLab Inc. の商標です。

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。

禁無断転載

THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説 風のタクト



任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075)662-9611

および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4466775号
ゼルダの伝説・THE LEGEND OF ZELDA・ZELDAは任天堂の登録商標です。

©2002 Nintendo All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

IM-DOL-GZLJ-JPN