

Nintendo®



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。

サンディ 3Dスティック

いどう
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

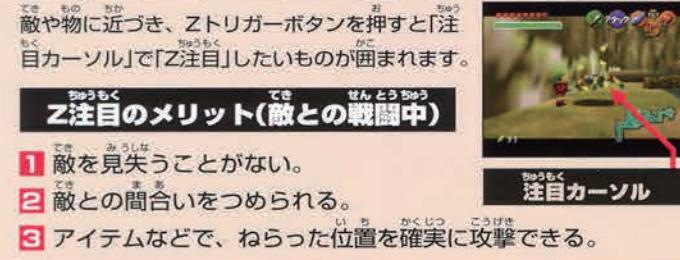
段差のある場所や離れた足場へは、その方向に向かって走るだけで自動的にジャンプします。

Zトリガーボタン Z

ちゅう もく
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)

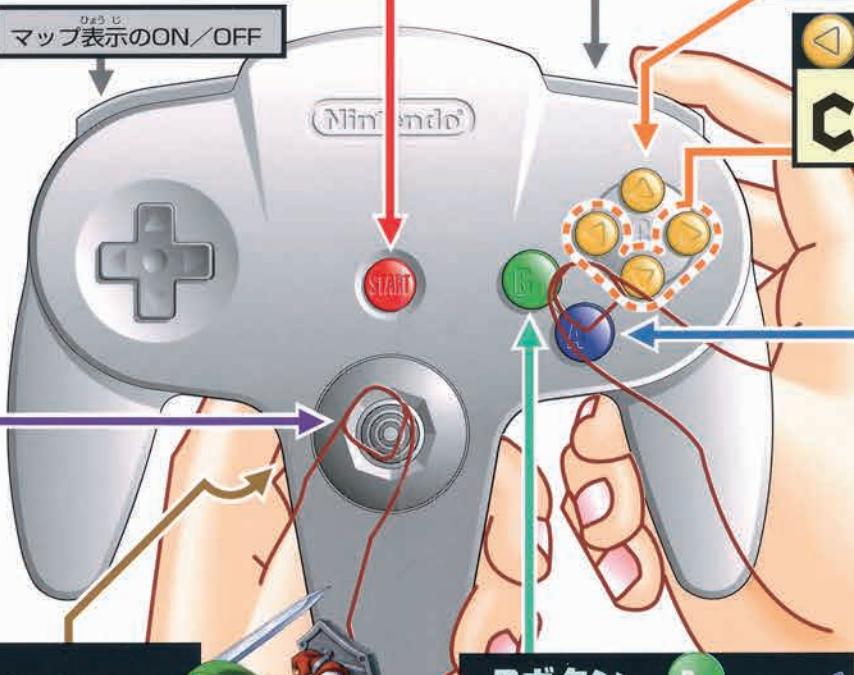
- 1 敵を見失うことがない。
- 2 敵との間合いをつめられる。
- 3 アイテムなどで、ねらった位置を確実に攻撃できる。



スタートボタン START ポーズ
（いちじ せいうたん
(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

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。



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。

ひらくおりる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

突き Z + ⚡ + B

かい てん ぎ 回転斬り
Bをしばらく押し、離す。

押した長さにより、威力が変わります。



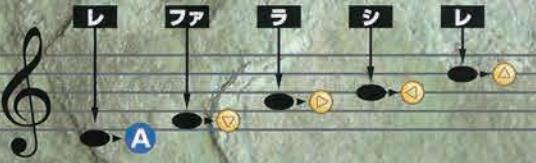
とき 時のオカリナ メロディノート

※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。



みちか かつ き えんそう
身边的楽器で演奏しよう!

A ボタンと③⑦⑧⑩ ボタンは、
それぞれ楽譜の譜面のように
各音階に対応しています。



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)



(例)
全音下げます。



(例)
+ A (ド)

その2



半音上げます。



半音下げます。

Nintendo®



取扱説明書

NUS-CZLJ-JPN

THE LEGEND OF

ZELDA®

ゼルダの伝説 時のオカリナ

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



- 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。それを愈した場合、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、ゲームをするごとに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。



- 健康的ため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくして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



- 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



- 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。
- ガ繁がりはじめたら、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。



- 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が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でき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こと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。

セコモく 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つてからコネクタ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
●旅の相棒ナビィと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

ものがたり

THE LEGEND OF ZELDA:Ocarina of time

とお
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、力の女神ティン、知恵の女神ネール、勇氣の女神フロルなり。

ティン…、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、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…。

風の夜、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、

うつ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!」
目覚めたリンクの目の前には、一匹の妖精がいた。ナビイ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。ナビイに導かれ、リンクはデクの樹のもとへ急いだ…。

「おお、ナビイ… 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る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。

ワシは呪いにかかるておる。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…。お前はワジ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や…。

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、触れた者の心を書き世界を作る力を持っておる。

心正しき者が触れればハイラルは善き世界へと変わり、心悪しき者が触れれば、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おる…」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。ハイラル国王に近づき、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
●インゴー
●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。森からだと、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。



●コロン族

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。水の中では生きないが、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どう妖精を、なぜか持っていない。



●コキリ族



●サリア

リンクと仲の良い女の子。



ゲームの始めかた

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。

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。



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？

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聞くことができます。

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。

ようせい
妖精のナビイは、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れたりします。ナビイ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。

ナビイアイコンを押そう



ナビイ アイコン

ナビイのアドバイスが聞ける敵やものにリンクが近づくと、ナビイがその方向に飛んで行きます。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イのいる方向を向き、▼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「ナビイアイコン」が点滅します。△ボタンを押せば、ナビイ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、「ナビイアイコン」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。

「ナビイアイコン」が点滅したら△を押す。



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

※「ナビイアイコン」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。



ナビイ

「Z注目」システムの便利な使いかた

ナビイ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!



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。

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

■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。

注目マークの色の意味

△「ナビイアイコン」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。

×「ナビイアイコン」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。

■ねらいを定めやすい



妖精のバ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。

ゲーム画面の見かた

THE LEGEND OF ZELDA: Ocarina of Time

プレイ画面

ライフゲージ

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

魔法メーター

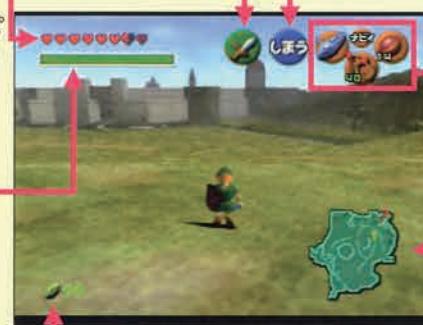
魔法の力の残量を表示しています。魔法を入手しないと表示されません。

ルピー

現在所持しているルピー(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



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、下のような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。

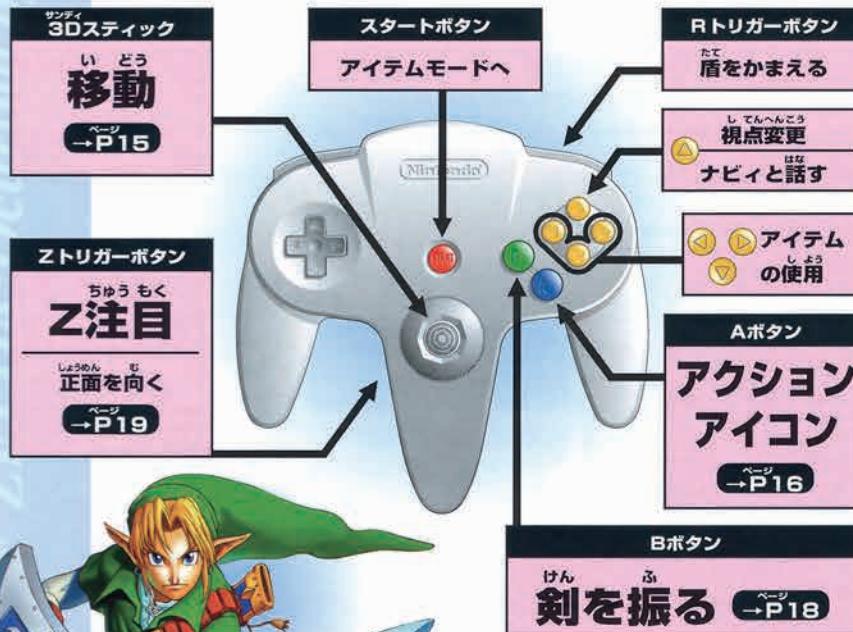


きほん

リンクの基本アクション

おもなコントローラーの操作

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。



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。



THE LEGEND OF ZELDA: Ocarina of Time

サンディ 3Dスティック

おもに、リンクの移動のために使用します。

歩く/走る

サンディ 3Dスティックを進みたい方向に倒します。



スティックを倒した量により、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L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)

およ 泳ぎたい方向に

もぐる

すいめん 水面で A を押し続ける。



もぐれる深さ

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



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。アイコン上に何も表示されていないときは、ナビイを呼び出します。



おりる

崖っぷ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、飛び下りることができます。



のる

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スティックだけでもじのぼれる場合もあります。



つかむ→おす/ひっぱる

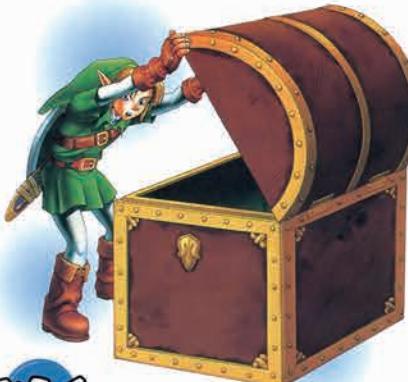
ブロックなどをつかんだ後（ブロックの前に立ち「つかむ」と表示されればAボタンでつかめます）、Aを押したまま3Dスティックを動かしたい方向に倒します。



つかむ→なげる/おく

Aでつかんでから + **A**

バクダン以外のものは、3Dスティックを倒さなくとも投げられます。



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。



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。

チエック



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

突き



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)。



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。

この操作でも、威力・小の回転斬りを行えます。

他の戦闘中のアクション

ジャンプ斬り



も剣を持った状態で **Z + A**
通常の2倍の攻撃力があります。

Z + ↓ + A

「バック宙」と「横っとび」は、敵の攻撃をすばやくかわすときに有効です。



よこ横っとび

Z + ←(→)+A



盾をかまえる

R

回転アタック



↑ + 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。



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

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(カーサルで敵を囲むこと)すれば、戦いを有利に運べる場合が多くあります。

- ① 3Dフィールドの戦闘で、敵を見失うことがない。
- ② 「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。
- ③ アイテムなどで、ねらった位置を確実に攻撃できる。

Cアイテム画面

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入手します。アイテムは△□○ボタンのいずれかにセットして使用します。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)。

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】に入れます。Z(またはR)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、リンクがこ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、こ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(こどもリンク専用アイテム)は白黒で表示されています。



セットしたアイテムが画面右上に表示されます。

画面はしのZ、またはRにカーソルがある場合は、3Dスティック好きなアイテムにカーソルをあわせます。

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す場合もあります。



デクの棒

こ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。



妖精のバチンコ

こどもリンク専用アイテム

※最初に使うときは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。

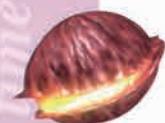


ブーメラン

こ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あります(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。

**とき 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)。



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**

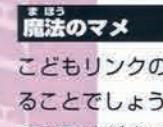
見えないカベや、ニセのカベなど、まやかしをみやぶる真実の目を持つことができます。使用している間は、魔法メーターが少しづつ消費されていきます。

バクダン

爆風で敵にダメージを与えたり、壁に穴を開けたりできますが、爆風のそばにいる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う。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、いろいろためしてみましょう。

**子どもリンク専用アイテム****ようせい ゆみ 妖精の弓**

敵を撃ったりスイッチを作動させたりすることができます。基本的な使いかたは、「妖精のバチンコ」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。

おとなリンク専用アイテム**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、それそれ消費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、その何倍必要かで表わされています。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「妖精のバチンコ(弓)」と同じです。

**メガトンハンマー**

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作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。

おとなリンク専用アイテム

Cアイテム画面

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。

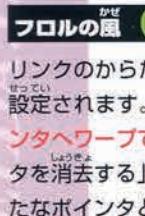
ディンの炎 消費MP6



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でだけ使えます。



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。

ネールの愛 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ます。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によって補給・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、どこかであると、魔法メーターの量を2倍にすることができます。





あきбин

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ないはずです。より多くのビンを入手することが、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бинは、お店で買える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ができます。クスリはお店で売っていますが、あきбин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にいるので、探して買ってください。すると「おめん屋」の主人が新たに「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。



パチンコのタマに矢を入れておくなるデクのタニ袋です。



デスマウンテンの花が持てるようになります。水の中に、より深くもぐれるようになります。

※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。



剣



コキリの剣

リンクが常に携帯するする武器で、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。



マスター剣

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。



巨人のナイフ

片手では持つことができない大きな剣です。

盾



テクの盾

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。



ハイリアの盾

木製なので、燃えてなくなることもあります。



ミラーシールド

ハイラルの騎士が装備している盾です。

服



いつもの服

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。



ゴロンの服

リンクが普段から着ている服です。



ゾーラの服

火山など、極端な熱さにも耐えることができます。

ブーツ



いつものブーツ

ヘビィ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。



ヘビィブーツ

リンクが普段からはいているブーツです。



ホバーブーツ

水の底を歩くことが少しひの間、空中を歩くことができます。

が めん
み
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。

とくべつ
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。

が めん
金のタルチュラ

現在つかまえた黄金の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。



ハートのかけらについて

リンクのライフガージは、最初はハート3つしかありませんが、ハートのうつわを得ることで、最大値を1つずつ増やしていくことができます。ハートのうつわ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つ集めることで、1つのハートのうつわになります。すべてのハートのうつわを集めると、ライフガージはハート20個分になります。



ハートのかけらや、ハートのうつわを入手すると、ライフガージは満タンまで回復されます。

が めん
か
オカリナの効果

オカリナで特定のメロディを吹くことにより、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ボタンで使用します。

が めん
か
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。

が めん
か
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、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。

が めん
か
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、ⒶⒷⒸⒹボタンとⒶボタンで演奏してください。演奏をやめるときはⒷボタンを押してください。



*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

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。



冒険ポイント
カーソルをあわせた場所の名前が表示されます。

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。
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。カー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

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。

セーブマーク
炎の神殿
5F
4F
3F
2F
1F
0F
99
ドクロマーク
四角いマーク
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。

ダンジョンの名前

ボス部屋のカギ
宝箱の位置
ダンジョンボスのいる部屋です。

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。



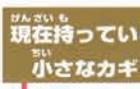
ボス部屋のカギ

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。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。ライフゲージがつづると、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以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（こども時代）	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な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こ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ごとに祈っています！



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います。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。



こども時代に出会った人たちは、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。

こどもリンク

おとなリンク

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、夜に行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。

ルピ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。ルピーに余裕があれば買ってしまう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、そういう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、そのとき持てるルピ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ガ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。



おなじ要領で、岩の下やツボの中もチェックしてみましょう。

※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を集めよう

ダンジョンの中などにい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。



黄金のスタルチュラ



※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。

「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。

謎解きにつまつても、実はその状況に応じたアイテムがあるかもしれません。いろいろなアイテムを、こまめにCボタンにセットしてみるとすることが大切です。



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、さまざまな種類の手強い敵があります。それぞれ異なる攻撃にリンクは苦しめられるでしょうが、まずは落ちついで敵を「Z注目」しましょう。◎ボタンでナビゲーションが敵の弱点を教えてくれます。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し、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」があると言われています。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りません。
※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。



しんどう 振動パックをセットしよう

このゲームは「振動パック」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。
ぜひ振動パ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く、その存在をコントローラの振動で知らてくれる便利なアイテムです。このアイテムと振動パックがあれば、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。



ブルブル感じた場所を、よく探してみてください。

おおもの つりぼりで大物をねらえ！

ハイア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。このとき振動パ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。



振動パックで“もだえる”プレイ！

このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パ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。



NINTENDO 64
振動パック

希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用の前には、からならず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの差し込み、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 駿

Tool Program
山本雄一

Actor Unit
Character Voices
瀧本富士子

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 敏

Camera Program
小川昌敏

Animation
水沢 潤
長嶋高士
神宮司弥生
水橋かおり

Game System Directors
山田洋一
小野塙英二

Cinema Scene Program
佐々木誠
小松国博

Motion Capture Actor
辻本良紀(JAC)

3D System Director / Character Design
小泉歎晃

Sound Effects Program
福垣陽司

Action Coordinator
諸鍛治裕太(JAC)

Program Director
岩脇敏夫

Beginners
Character Design
春花良紀

Art Work Unit
Character Illustration
中野祐輔

Music Composer
近藤浩治

Field Design
宮永 真
四方宏昌
竹村 啓

Illustration Support
山口 真
前田 実

Cinema Scene Directors
河越 力
森 直樹

Map Data Manager
木村茂夫

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

Programmers
主川賀三

Dungeon Design
臼井健太
池松真一
細野剛史

Package Design
佐藤正徳

Main System
早川賀三

Manual Editors
尾関友詩
酒井康裕

Mannual Call
手塚卓志
中郷俊彦

Display System
副島康成

Effects Design
黒梅知明

Support Call
Supervisors
手塚卓志
中郷俊彦

Boss Enemy Program
森田和明

Prerendered Background Design
吉田繁樹

Executive Producer
山内 博

Enemy Program
櫻角真澄
梅宮 浩
柳原政郎

Item Design
上原 連

Schedule Management
西川佳孝

Program
吉田茂樹
葛原貴光
高畑 恒
岡崎伸夫
佐吉伸啓
西脇 篤

Cinema Scene Unit
岩本大貴

Coordinator
高野充浩

Program
吉田茂樹
葛原貴光
高畑 恒
岡崎伸夫
佐吉伸啓
西脇 篤

Assistant Director
岩本大貴

Script Support
田邊賢輔

Technical Program
松谷賢治

Cinema Scene Animators
松永浩志
藤山大輔

English Text Writer
ダン・オーセン

MOCAP System Directors
高橋伸也
渡辺 剛

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

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販売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.

ほんびん に ほんごくない はんぱい し よう じょうざうもくでき
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
し よう じょ だんふくせい ちんたい きんし とう
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当
しゃ ほんびん ちゅうご ほんぱい いっさいきょ か
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

ほんせいかん に ほんごくないせんよう かわいこく こうやう ほうそうほうしき ごと
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
でご使用できません。

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し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。



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

N と NINTENDO⁶⁴ および 振動パック は任天堂の商標です。

©1998 Nintendo

G999121