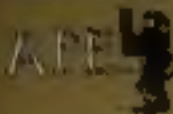


任天堂公式ガイドブック

全編解説/エイブの守り



Nintendo



ゼルダの伝説

神々のトライフォース

上

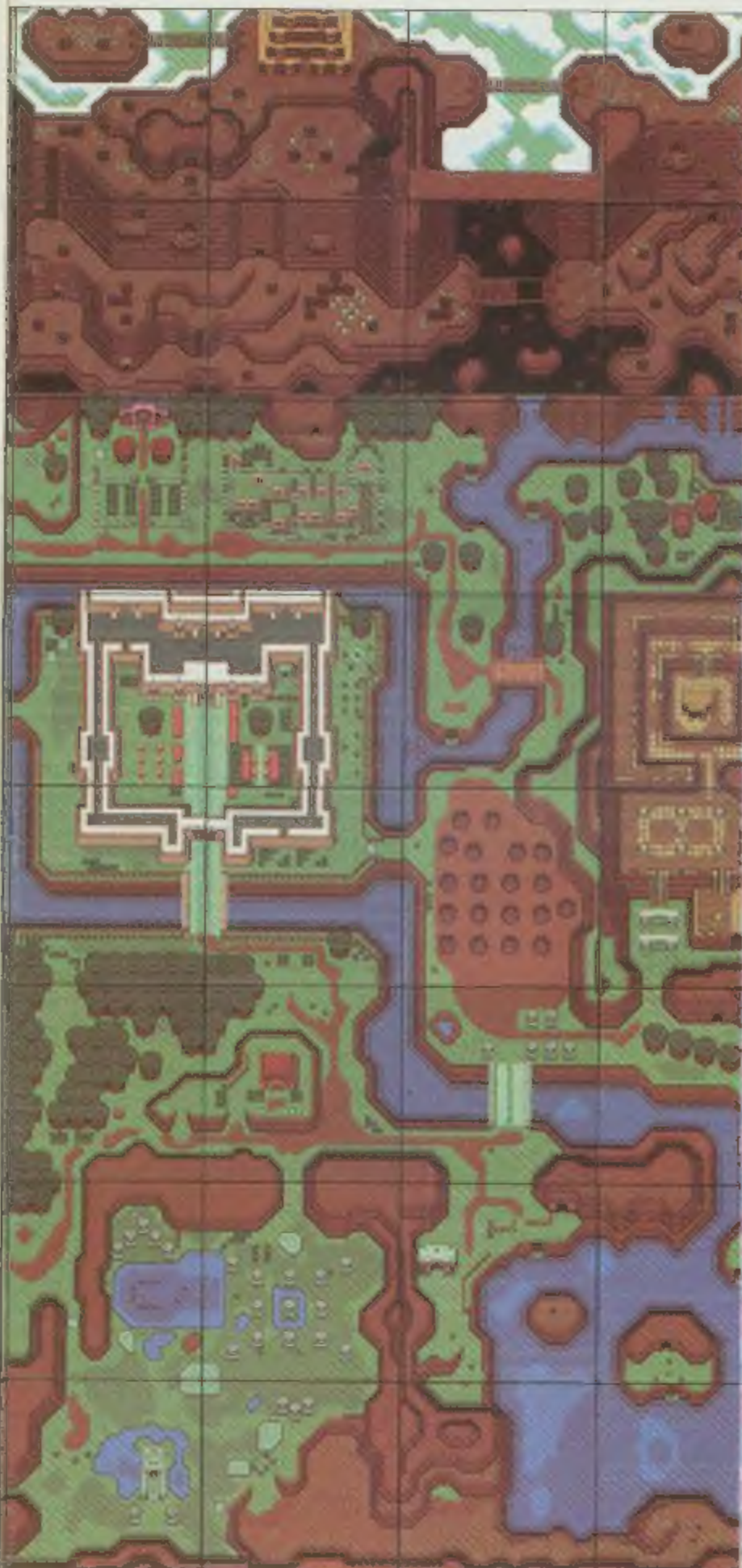
公認

ゼルダの教科書

めきめき実力がつく新井重里式「ゼル伝」ドリル収録

1998

super famicom



ボンバー	エーテル	シェイク	アイテム	体力	経験
燃	割	—	ラ	2	1
K	K	止	命	8	1
燃	K	ス	ラ	4	1
燃	速	止	ラ	8	1
燃	速	止	命	32	2
—	—	—	矢	18	1
—	—	—	矢	8	1
K	K	K	壺	4	1
K	速	K	—	1	1
燃	K	止	—	2	2
—	—	—	—	48	1/2
—	—	—	—	18	1
—	—	—	—	—	1
—	—	—	—	60	1
—	—	—	—	28	2
—	—	—	—	32	2

※ボスのデータは状態によって変化。

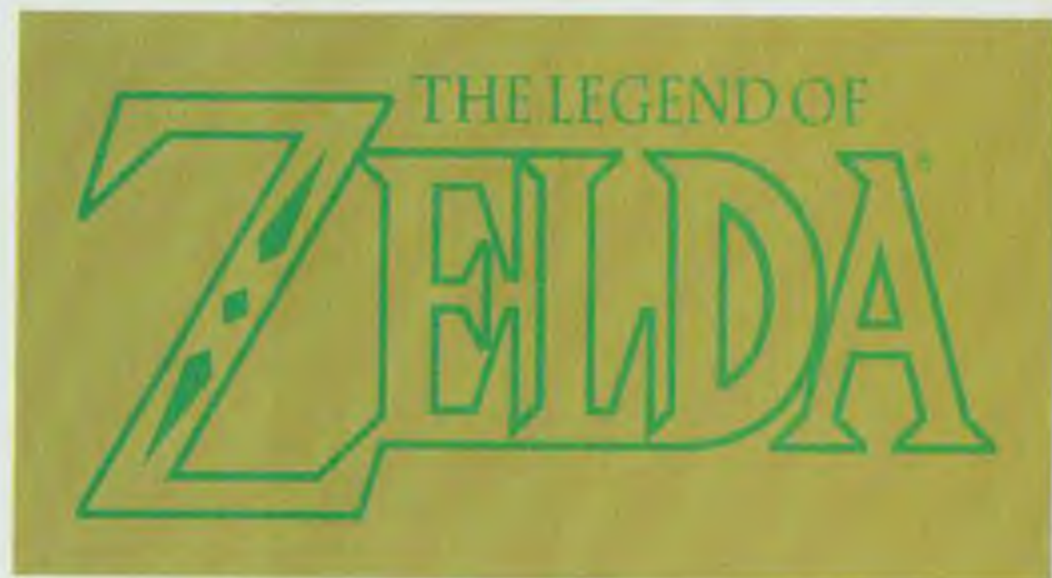
					1
					3
					1
					1/2
					1
					1
					1
					1
					1
					1
					1/2
					—
					1
					—
					1/2

任天堂公式ガイドブック

企画編集 / エイブ・小学館



Nintendo®



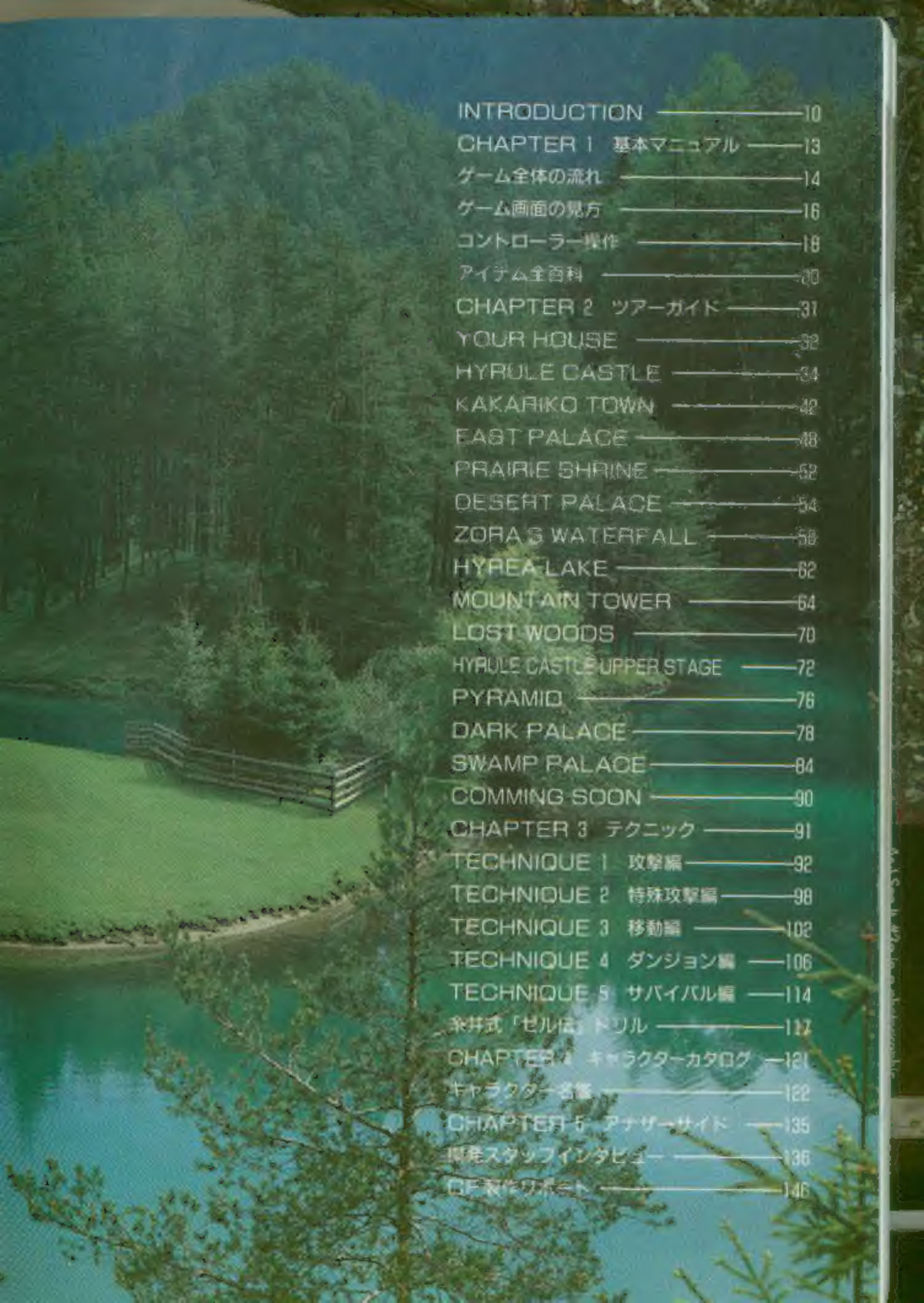
ゼルダの伝説

神々のトライフォース

①

CONTENTS





INTRODUCTION	10
CHAPTER 1 基本マニュアル	13
ゲーム全体の流れ	14
ゲーム画面の見方	16
コントローラー操作	18
アイテム全百科	20
CHAPTER 2 ツアーガイド	31
YOUR HOUSE	32
HYRULE CASTLE	34
KAKARIKO TOWN	42
EAST PALACE	48
PRAIRIE SHRINE	52
DESERT PALACE	54
ZORA'S WATERFALL	58
HYREA LAKE	62
MOUNTAIN TOWER	64
LOST WOODS	70
HYRULE CASTLE UPPER STAGE	72
PYRAMID	76
DARK PALACE	78
SWAMP PALACE	84
COMING SOON	90
CHAPTER 3 テクニック	91
TECHNIQUE 1 攻撃編	92
TECHNIQUE 2 特殊攻撃編	98
TECHNIQUE 3 移動編	102
TECHNIQUE 4 ダンジョン編	106
TECHNIQUE 5 サバイバル編	114
糸井式「ゼル伝」ドリル	117
CHAPTER 4 キャラクターカタログ	121
キャラクター名鑑	122
CHAPTER 5 アナザーサイド	135
開発スタッフインタビュー	136
DP製作の秘宝	146

INTRODUCTION



遙かなる昔のこと、神々はこの世界を創造され、その力の証として黄金の聖三角休、トライフォースを残されたという。「力を支配する者」「知恵を司る者」「勇気を鍛える者」の3つの紋章を持つトライフォースは、それを受け継ぐにふさわしい者が現れるまで、人々の気づかぬ聖地で眠っていた。

「天下る何処かに黄金の力有り」

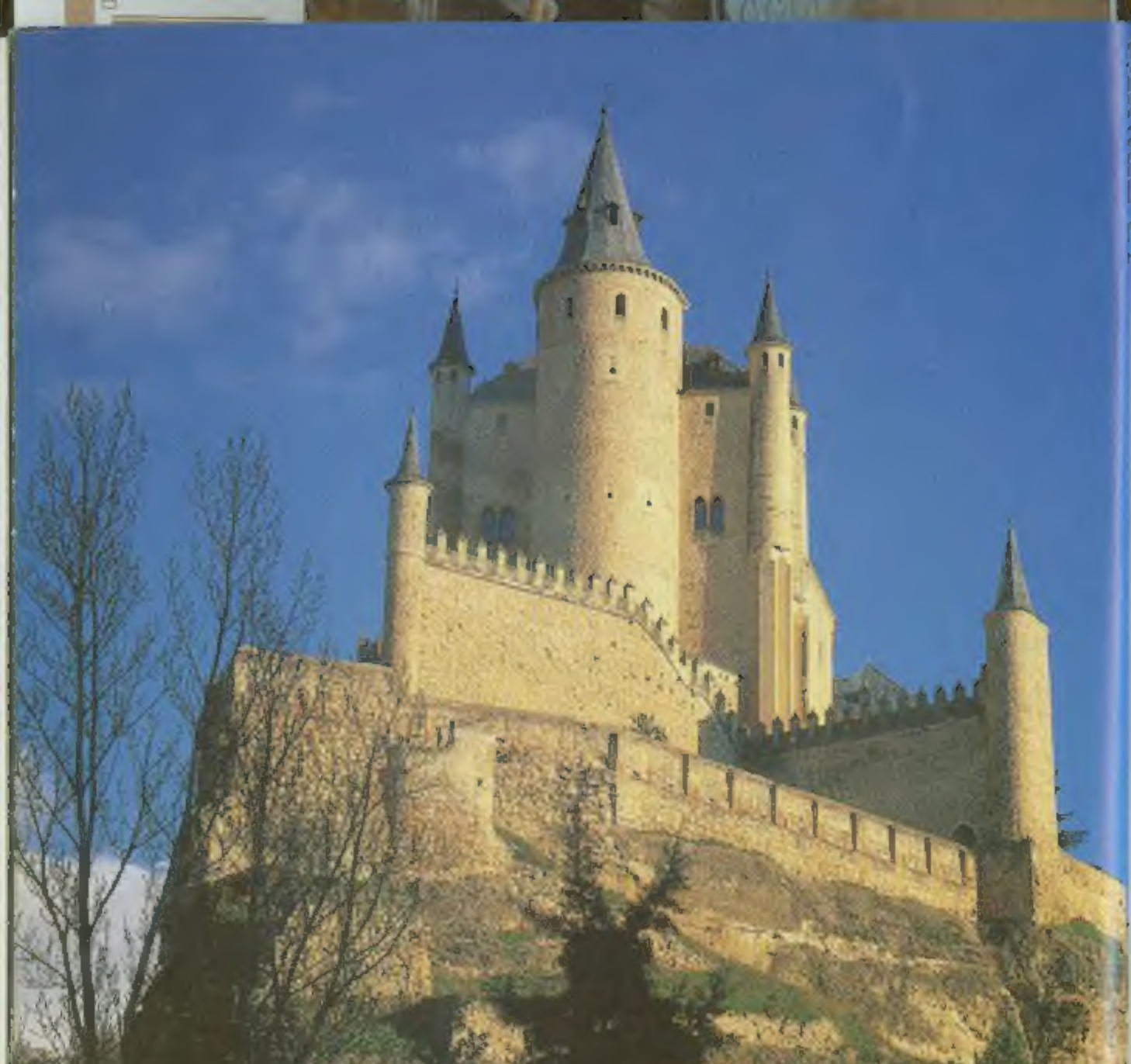
「触れそめし者の望み神に届かん」

それはここハイラルの地に伝わる言葉である。黄金の力、つまりトライフォースを手にするは望みがかなうという言い伝えに憧れた者たちは、我さきにと聖地を探し求めた。しかし、こともあろうか聖地の入口を開き、自らは善悪の判断ができないトライフォースに触れた

のは、盗賊団の首領ガノンドロフ。まさにこのとき、邪悪の王ガノンが誕生した。

それがガノンの邪気はハイラルにも広がり、不吉な出来事が次々に起こるようになった。そこでハイラルの王は7人の賢者と騎士団を呼び集め、悪の原因を封印するよう命じた。

ハイラル人は神のお告げにより、トライフォースをかどわかす魔を倒す力を持つ剣マスターソードを作り、それを唯一使うことのできる真の勇者を探した。しかしガノンの邪気の勢いは勇者の出現を持たずに王宮まで迫り、壮絶な戦いが繰り広げられた。多くの犠牲のあと賢者はやっと封印を成功させ、後に「封印戦争」と呼ばれるこの戦いは終わった。再びハイラルに平和が戻ったのだ。



大いなる犠牲を払い勝利を手にした封印戦争から数世紀、ハイラルには平和があり、その平和は永遠かのように思われていた。

そんなある年に、疫病やかんばつなどの災いがよく起こるようになった。魔法では解決できず、封印にも変わりがない……人々はただただ神に祈るしかなかった。そこへ突然、アグニムという男が現れ、不思議な魔法を使って災いをしずめてしまった。平和を呼び戻した彼は英雄となり、司祭として城へ迎えられた。しかし、それがやがてハイラルに新たな災厄をもたらすこととなった。

アグニムは与えられた権力を思うままに使うようになり、人々の間では悪いうわさが絶えなかった。彼は王を退け王位を奪おうとしている。毎晩のように怪しげな儀式をしている、など……。誰がこのとき古い伝説の中にいた邪悪の王ガノンを考えただろうか。そう、ガノンが戻ってきたのだ。

大雨がハイラルを打ちつける不吉な夜。「助けてください……私の名はゼルダ……」夢の中に語りかけてきた女の子の声。この声とともに、新しい戦いが、そして新しい伝説が始まろうとしている。

ゲーム全体の流れ

●まずは主人公の名前を決めよう



最大4文字まで



▲ひらがな、カタカナ、ローマ字の中から4文字まで。長い冒険を共にするんだからカッコイイ名前にしよう。

名前登録

プレイファイル選択

●全部で3つのファイルでプレー



●装備している武器・防具

主人公の現在装備している服と剣と盾を表示。さらなるパワーアップをめざせ。

●ハートの数

ライフゲージのハートは、最高20個まで増やすことができるぞ。全額見つけよう。

コピーモード



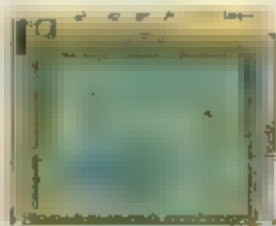
キルモード



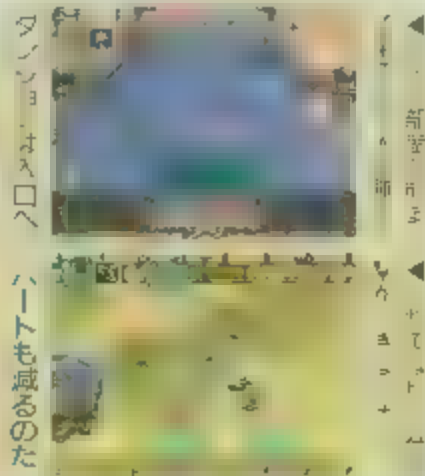
▲装備のファイルを作っておけば、もしものときも安心なのだ。

▲開始からやりなおしたい、そんなときはスバツとファイルを消去

●場所ではなく
状態がセーブ
される

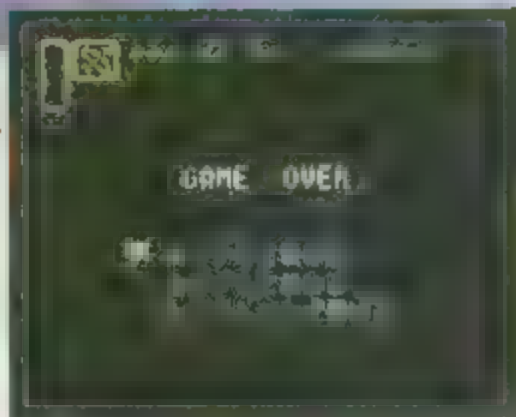


●でも再会するのは大変

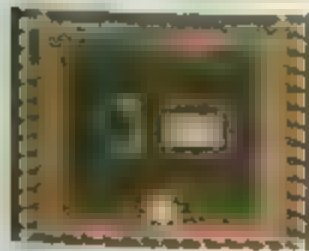


●再スタートは
3か所から

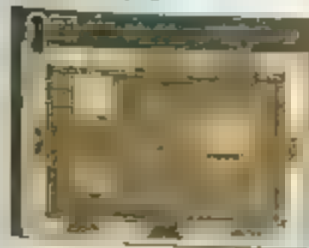
ゲームオーバーになったその時点から体力満タンでラクにスタートできる。よくある一般のRPGと違い、「ゼルダ」はスタート地点が限定されている。これはプレイヤー側からすれば大変なことである。



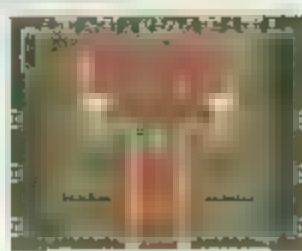
③ヘブラ山



1 自分の家



②教会



闇の世界では

闇の世界でケルメス
くんなーナとキ
ま 闇アフレット
がスタートする。
、トケ回復なメカ
ニ 家 巨介アゼ。

◆メイン画面



1 魔法メーター

魔法の力の残量を緑色のメーターで表示。

2 アイテム

現在Yボタンで使用可能なアイテムを表示。

3 ルビー

現在所持しているルビーの数。最高999ルビーまで持つことができる。

4 爆弾

現在所持している爆弾の数。最初は10個まで持つことができる。

5 矢

現在所持している矢の数。最初は10本持つことができる。ただし、弓が無いと矢は使えない。爆弾と矢はあるイベントをクリアすると所持数を増やすことができる。

6 小さなカギ

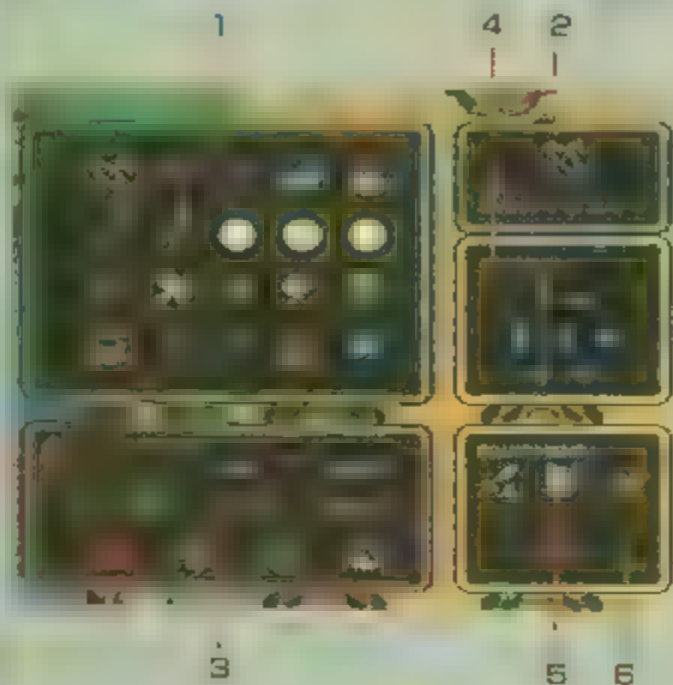
ダンジョン内のカギのかかった扉を開けるカギ。各ダンジョン専用で、ダンジョン外だと数字が表示されない。

7 ライフゲージ

主人公の生命力を赤いハートで表示。ダメージをつけると減っていき、無くなるとゲームオーバーになる。

スタートボタンで切りかわる

◆サブ画面



1 アイテム選択ウインドー

ゲーム中に発見した、Yボタンで使用可能なアイテムをここに集められる。どのアイテムを使うかこのウインドーで選択する。

2 使用アイテム名

アイテム選択ウインドーで選んだアイテムのグラフィックと名前を表示。

3 DDOウインドー

現在Aボタンでおこなえる動作と、それに関連するアイテムを表示。

4 スペシャルアイテム

ダンジョン内のボスを倒すと手にはいるアイテムを表示。光の世界と闇の世界では表示されるアイテムが異なる。ゲームクリアのためには、このアイテムをすべて集める必要がある。

5 装備

現在身に着けている武器と防具を表示。

6 ダンジョンアイテムとハートのかげら

ダンジョンの一種の神器、マップ、コンパス。大きなカギを見つけるとここに表示される。ダンジョン外ではハートのかげらの状態を表示している。

◆マップ画面・フィールド

●自分の現在位置



●目標地点を表示

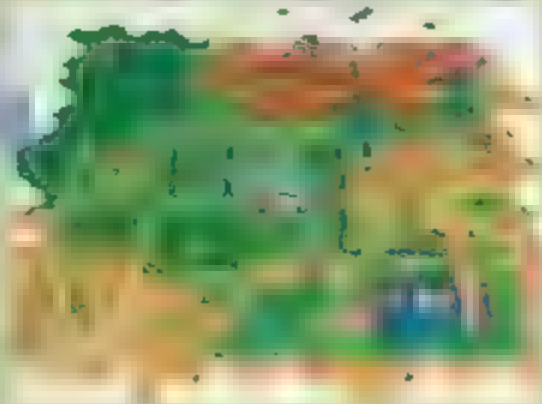
最初はXボタン



イロイロ変化する



●Xボタンを押す



目標地点から遠いときは全体画面、目標地点に着いたらマップ画面と使い分けるよ。ゲーム序盤の移動手段は歩行と、ゲームのたねをみる。

Xボタンで切りかわる

◆マップ画面・ダンジョン

最初は寂しいか



アイテムを見つけると



これは便利だ



●いろいろなマークの意味を理解しよう！

リンクマーク	現在主人公がどの階にいるか表示
トゲ口、フタ	クワ、コンナメア、つら、防刃、メ
タ	タ、メ、ア、口
点滅する点	も、メ、メ、メ、メ
黄色の点	高層
赤い大きな点	大きな宝箱
明るい青色	すでに入ったことのある部屋
暗い青色	まだ入っていない部屋



セレクトボタン

ゲームを一時中断して、セーブなどをおこなう。

スタートボタン

メイン画面はサブ画面を切りかえる。Yボタンで使うアイテムの選択や、スペシャルアイテムなど所持品のチェックをおこなう。

Xボタン

フィールド、およびダンジョン内のマップを表示する。マップ画面でプレイヤーの現在位置を確認できる。

Aボタン

アイテムを手に入れることによって、サブ画面の□□ウインドーに表示されるさまざまな動作をおこなう。

十字ボタン

主人公を8方向に移動させる。階段を昇降したり、場所によっては飛び降りることも可能。メニュー画面でのカーソルの移動もおこなう。

Yボタン

サブ画面のアイテム選択ウィンドーに並んだ色々なアイテムを使って攻撃、攻撃補助、防備、移動などをおこなう。

Bボタン

剣を振って敵を攻撃する。またメニュー画面では選択の決定するときにも使用する。一番使うことになるボタン。



このゲームではスーパーファミコンのほとんどのボタンとになる、
少々複雑だが、一度覚えてしまえばその多彩なアクションに驚くにちがいない。

使いこなそう、多彩なアクション!

地上やダンジョン内の段差のあるところ、穴の開いているところなどからは飛び降りることが可能。ただし、その縁に障害がない場合に限る。これをうまく使えば、いままでいけなかったところへいくことができるぞ。



走る&体当り

Aボ

ヘカサスの靴を手に入れてあと、Aボタンを約1秒押し続けると進行方向にダッシュする。



このとき目の前に障害物があったりするとそれに向かって体当りすることができるぞ。

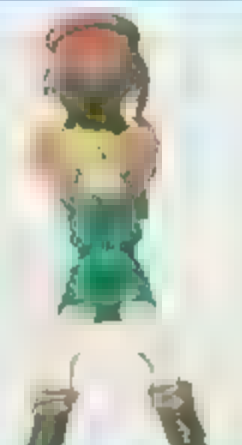


投げ

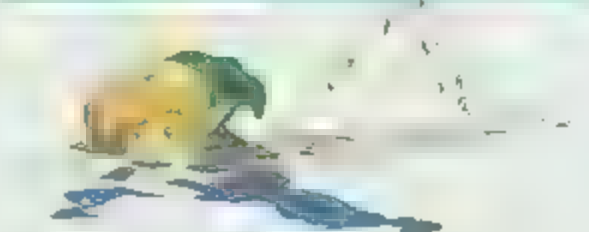
Bボタンを約2秒間押し続け、ボタンを離すと剣が360度回転し、通常の2倍の威力で広範囲の敵を攻撃することができる。ただし、ボタンを押し続けているときは移動速度が若干遅くなってしまっているので、注意すること。



岩や草などに近づいてAボタンを押すと、頭上にかつきあげることができる。その状態でもう一度Aボタンを押せば、進行方向にその物を投げることができるぞ。最初のうちは草や壺など軽いものしか持てないのだ。



ダッシュ中にAボタンを押し続けていると、走りながら敵を倒すことができるぞ。進行方向以外に十字ボタンを押すと止まる。



水かきを手に入れたあと、川などにはいると泳いで進むことができる。これで泳いでいけ行けない場所へいけるぞ。泳ぎながら剣で攻撃したり、アイテムを使つことはできない。

アイテム全百科

この膨大なアイテムをうまく使えようかて、ゲームの難易度はかなり違って来る。ひたひたの、キチンと用途を理解した上でプレーしよう。

◆アイテムマークの見方



モンスターを倒すと出現するアイテム。



使うと魔法の力を消費するアイテム。



イベントクリアのために必要なアイテム。



主人公の衣装を着せたりできるアイテム。



ライフや魔法の力を回復するアイテム。



フロアボスなどを倒すと出現するアイテム。



サブボスのアイテム。

このゲームでは、アイテムは（一部のアイテムを除く）基本的に1つしか持てない。そのため、アイテムを必要とする場面では、事前にアイテムを準備しておく必要がある。途中でどうも足りないアイテムが現れたら、すぐにそのアイテムを使ってみよう。

◆ひとつのアイテムにもいろんな使い方があがる!

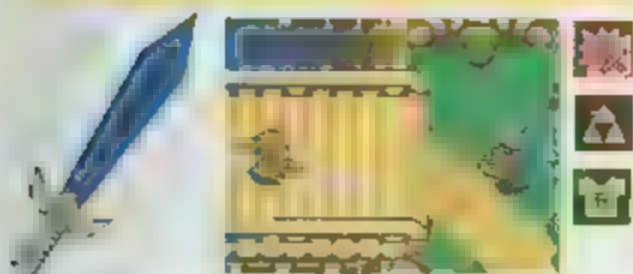


意外なアイテムが意外なところで役立つぞ……➡

EQUIPMENT

主人公が常時装備しているアイテム。何段階かにパワーアップする。

マスターソード (レベル 2)



この昔、賢者たちが作り出した伝説の剣。フィングの点々と★マークの跡を辿ることで、邪竜を集めたあと、この剣を北西へ入手できる。

マスターソード (レベル 4)



身が黄金の輝いたマスターソードが最強の武器。敵と戦うためにはぜひ使いたい武器だ。しかし、どこに隠れているのか？

剣 (レベル 1)



威力はかなりの力を持つがこれで戦うことはできない。回転斬りなどを使って弱く、威力を力、しよこ、ハイフレット城の地下で敵と戦うことで受け取る。

マスターソード (レベル 3)



マスターソードがパワーアップし、いままで斬れなかったケーンスタも倒すことができる。光の世界に、さび入りの剣の屋敷を鍛えてもらえればよい。

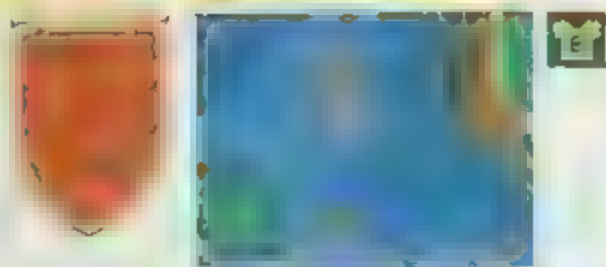
小さい盾★



兵士たちの剣や矢もマスターが吐いてくるおたくら、防くことができる。型の盾。へ、う剣と同様に、ハイフレット城の地下で敵と戦うことで受け取る。

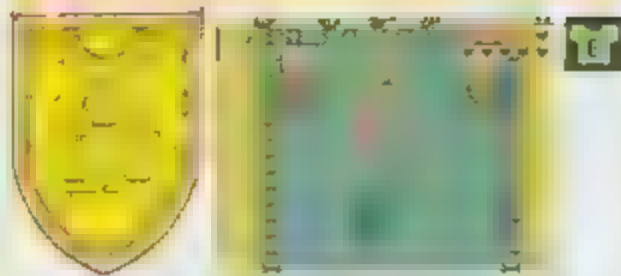
★アイテムは星の横に★マークのあるものは、最初の場所では手動で入手可能なアイテムです。

大きな盾★



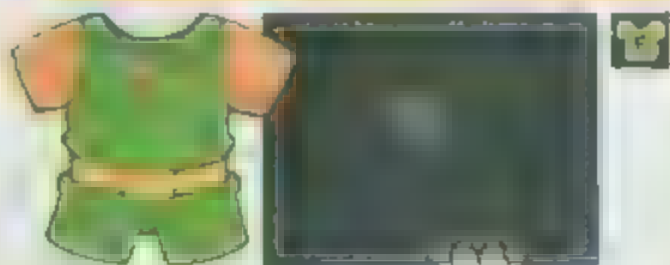
普通の盾では、敵の玉も防ぎきれない。この盾は、敵の玉も防ぎきれない。この盾は、敵の玉も防ぎきれない。

ミラーシールド



名前のとおり表面が鏡になって、光を反射する。敵の玉も防ぎきれない。この盾は、敵の玉も防ぎきれない。

緑の服



スタート時から主人公が身につけている唯一のアイテム。防御力はそれほどないが、最も基本的な服だ。早くパワーアップしたいとっ。



青い服



服の色が青く変わり、敵から受けるダメージが半分になる。このアイテムを手に入れたら、早くパワーアップしたいとっ。

赤い服



最も強い服。防御力が青い服の2倍になる。このアイテムを手に入れたら、早くパワーアップしたいとっ。



ものすごい早さで走ることができ、走りながら敵を倒したり、障害物に体当たりができるようになる。ひとつの敵を倒すと、長そくが伸びる。



「力の不思議な手袋をはめれば、それまで持ちなかつた石などを持ち上げることができる。何處か神殿のどこかにある。くまなく探してみよう。



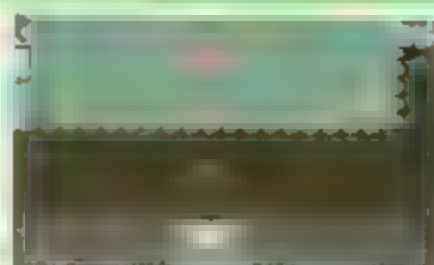
「パワーグリップ」も持ち上げられなかつた黒い石まで持ち上げることができる魔法の手袋。これで行動範囲がグンとかなり広がるぞ。



これを足につければ、などで泳ぐことができるぞ。光の世界の北東に居る半魚人のキングソーラとの交渉がうまくいけば、手に入るはずだ。



闇の世界に行くと、人はその姿を心の中を写した物に変えられてしまう。それを防ぐのがこの水晶玉である。ヘラの塔の中のどこかにある。



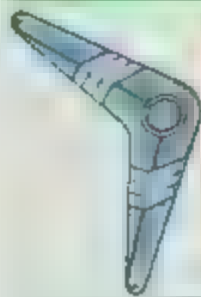
画面上部に表示されて、各々の敵を攻撃することができる。天まで飛んでいくほど射程が長い。東方神殿と、

比較凶悪な敵を手に入るのも、それまでで、攻撃できなかったモンスター、とってよし強。アイテムだ。遠くからスイッチを操作することも使えるぞ。



あるイベントをクリアすると、矢がワープ。光を放ちながら飛んでくると威力は最高レベルの剣に匹敵するほどだ。フロムバージョンのゼンダ

は最後の敵「カノン」を倒すために必要なアイテムだったから、今回はどうなるだろうか？ 闇の世界にいる女神「ゴッド」が利用できる力がポイント。



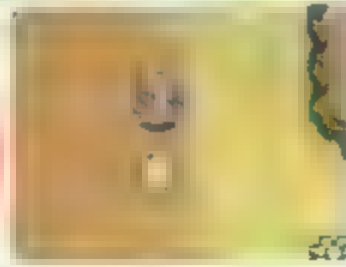
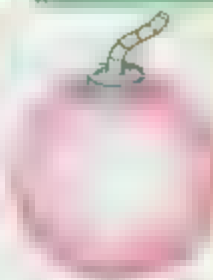
フロムバージョンの「ゴッド」は、このアイテムを入手すると、あるアイテムを取ると、それを押すこともできる便利なアイテムだ。



どちらかというと攻撃補助的な役割だ。フロムバージョンの「ゴッド」は、このアイテムを取ると、それを押すこともできる。

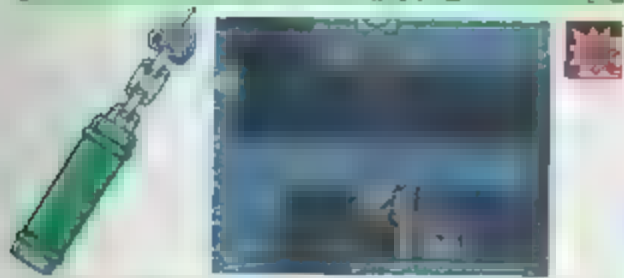


フロムバージョンの「ゴッド」は、このアイテムを取ると、破れた壁を壊して秘密の部屋を解放するなどの役に立つことが多い。



フロムバージョンの「ゴッド」は、破壊することのできない壁を壊すために必要なアイテム。闇の世界「ゴッド」は、このアイテムを取ると、破壊してくれる。ただし、値段はかなり高い。

魔法の杖



この杖は、あざむきや毒、フー、フなど、ひんたけで移動する魔法ができる。モンスターによって攻撃できる。動きを止めることもできる。

魔法の杖



この杖は、なる杭や毒害物みとかに叩いておけるよ。するほか武器として使ってもでき、レベルアップと、攻撃力を持つ。

魔法の杖



この杖は、火を全部で敵を攻撃する。一度使うと、メーターの1/8の魔法の力を消費する。カンテラの代用品として燭台に火を灯すこともできるぞ。

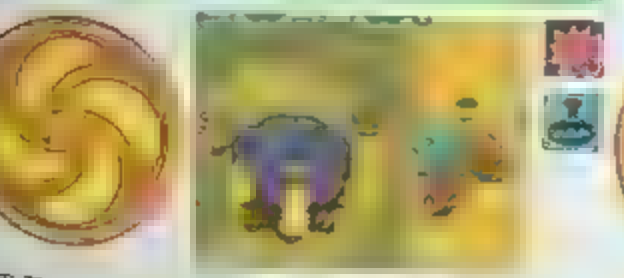


魔法の杖



この杖の攻撃を受けたモンスターは、体+あつた、動けなくなつてま。一度使うため、メーターの1/8の魔法の力を消費する。

魔法の杖

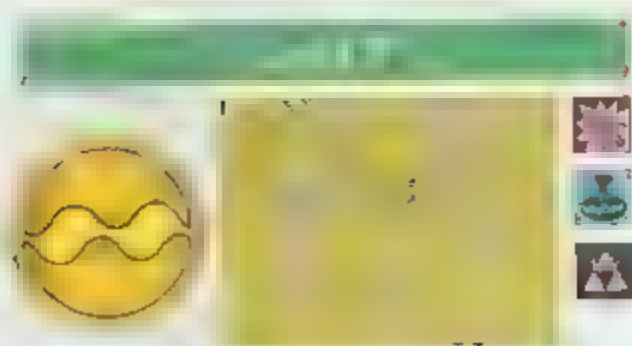


画面上にいる全てのモンスターを炎で焼きつ、アファイアロットの強力な魔法。当然魔法の消費量も多く、メーターの1/4を消費する。

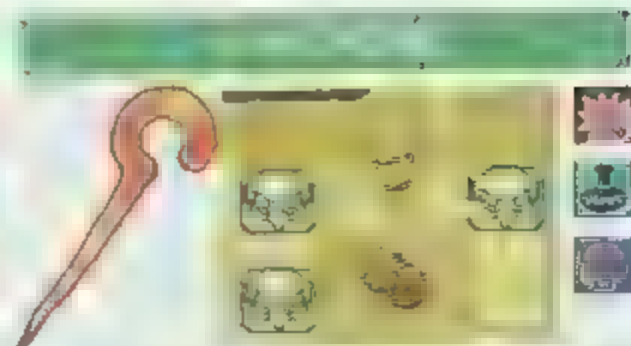
魔法の杖



この杖は、炎の杖。画面上にいる全てのモンスターを炎で焼きつ、アファイアロットの強力な魔法。当然魔法の消費量も多く、メーターの1/4を消費する。



地盤をこじ、画面上にいる全てのモンスターを非力なスライムに変えてしまう。メータの1/4の魔法力を消費する強力な魔法である。



杖力・生み出した魔法の威力を攻撃する他に、スイッチの上に置く重石や罫紙によって召喚する床として使える。1回魔法力を消費。



主人公をデッドに追いやる、魔法の威力が攻撃を防ぐ。魔王の力なくなるまで使えない。タカカサの魔法で封印された魔法である。



使った者の姿を消す魔法の魔法。姿は消しても攻撃は受ける要するアイテム。1つだけ同様、タカカサの魔法で封印された魔法である。



橋台に向かって使つと人を消す魔法の魔法。魔法の力の消費量は少なく、一度使うごとにメータの1/32でいい。主人公の家で入手できるぞ。

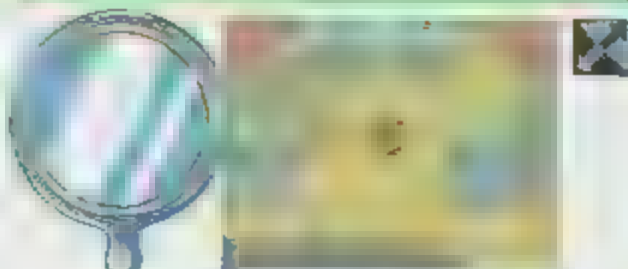


世界中で探すお宝と魔法とお宝のハチや妖怪を非力にする魔法である。カカリコ村の誰かが持っているぞ、中取の魔法であるぞ。





手、い、白子を集める鼻袋。その色を聞キーンとや
ッキキ音が、光の世界のRーの音から、連れて行
てくれる。動物のふんである場所、埋まってくる。



闇の世界から、光の世界へと移動するとき、使う。ま
たタノシオンで使つて入るへと戻ることもできる。
ヘブスルリ和道し、おあし、さんかくれる。



、イッ、の先任、大、残、た石弾を、読、た、の、必要
な本。やはり本とくれよ、図書館、あると考えるの
か、安、な、所、である。カカノ、1、1、の、南、の、書、の、家、へ。



、イ、申、話、の、時、の、の、る、キ、。、の、の、森、の、の、こ、の、生
え、る、そ、。、を、を、材、料、に、使、て、な、カ、魔、玉、の、品、か
作、れる、と、い、ふ、た、か、。



ヒノメタ、この、か、つ、て、使、う、と、キ、力、な、ス、ライ、ム、。、変
身、せ、たり、。、そ、の、他、に、ま、ま、な、効、果、を、生、む、。、一、度、し
て、消、す、る、魔、玉、の、ナ、ま、メ、タ、の、ノ、イ、ト、あ、る、。

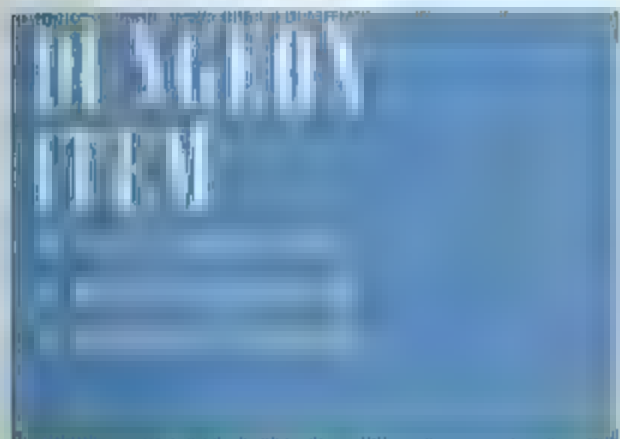


見た目のとまり、何かを掘り起こすため、使う。地
面、よ、つ、て、は、埋、め、な、。、と、こ、ろ、に、あ、る、。、隠、の、世、界、の、
こ、な、森、で、キ、。、入、れ、る、こ、と、か、で、き、る、そ、。

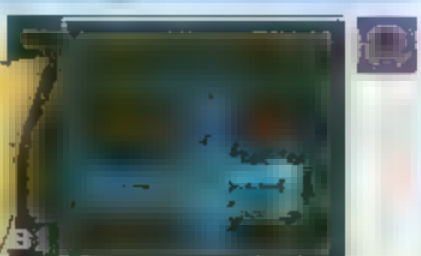
トカノ



倒れるとコイノケのトカノで回復する。加えてピンの中に入れてもナシくこともできゲームオーバーなときその場を復活させるのに。

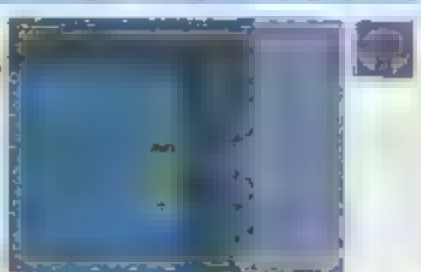
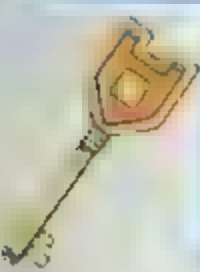


ダンジョン



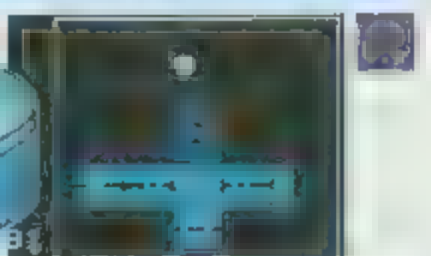
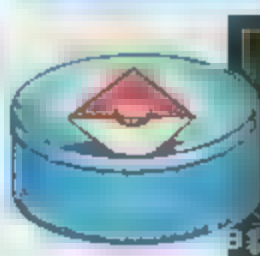
※ 入るとダンジョンのマップを導くこととカギとなる。スキヤ箱の位置や、入ったところのある部屋を自動的にマップにピンポイントで表示してくれる便利なアイテム。

ダンジョン



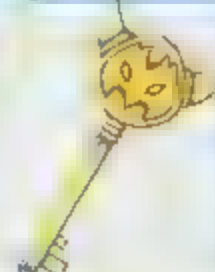
カギの力で扉を開けるのに必要。所持数の画面上部に表示される。宝箱の中に入った時にモンスターがキレて、ナシと隠れる時はキレま。

ダンジョン

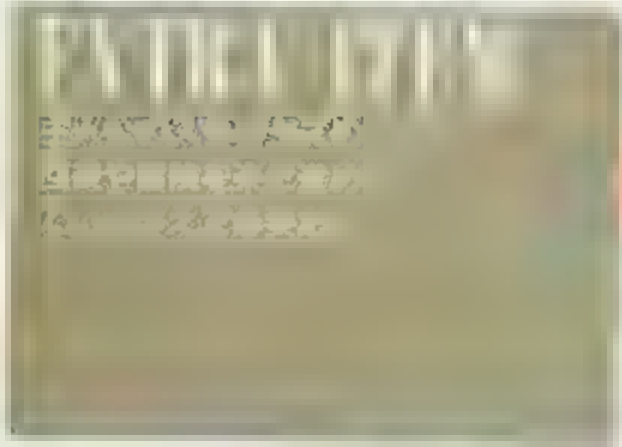


※ 入ると、ダンジョンをトクログラフでくれるアイテム。マップと組み合わせて使うとダンジョンの探索がかなり楽になる。

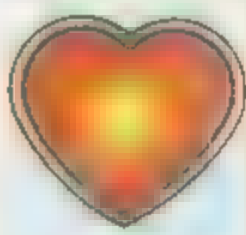
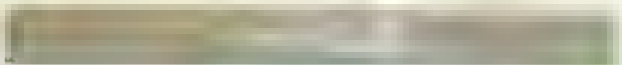
ダンジョン



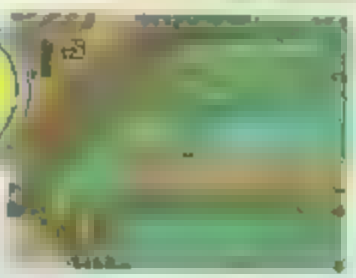
このカギは開けることのできない扉や大きな扉を開けるのに必要。このアイテムを入手したとき、そのダンジョンの5階まで進む。



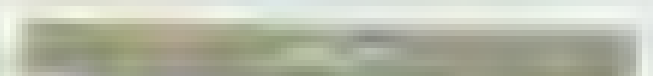
ライフゲージのハートを1個回復してくれる。敵を倒したときや、ダンジョン内の壱の中にあつたりする。ライフが満タンのときは取るだけムダ。



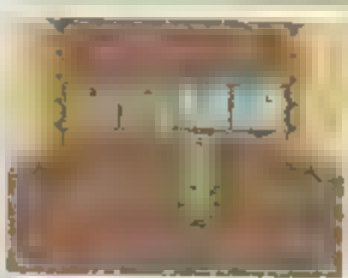
ライフゲージのハートの数が増える毎に、魔法のダメージが大きいアイテムをクォーツとマヤダンジョンの壱を倒したときに出る。



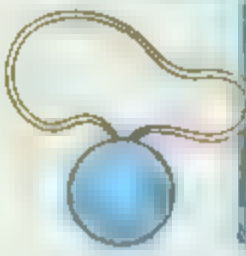
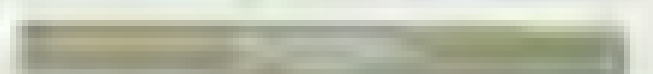
4個集めると壱の器と水よつライフゲージが1個増える。イノンのいろんな場所集められている+こされまて前見こすことマ



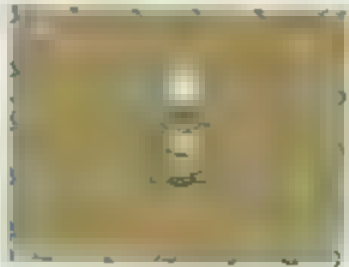
魔法の力を回復してくれる。大小2種類あり、大きいほうはダメージを回復してくれる力がゲージの半分になると+つづつ必要なくなる



ライフで奪われている勇気・緑・青・赤の4種類あり、それぞれ20ポイントなる。何本買ってもわからないと謎いな。+まぐり金



勇気、力、知恵とライフオーブを作った3人の神を象徴している。マスターソートを使うためには、これらすべてを集めなくてはならない。



封印戦争で活躍した、7人の賢者の子孫が閉じ込められている宝石。やっかいなことに闇の世界の7つのダンジョンのボスがそれぞれ持っているのだ。



CHAPTER 2

TOUR GUIDE

YOUR HOUSE

二巻 序

未明の嵐、夢の中にゼルダ姫の声が……。

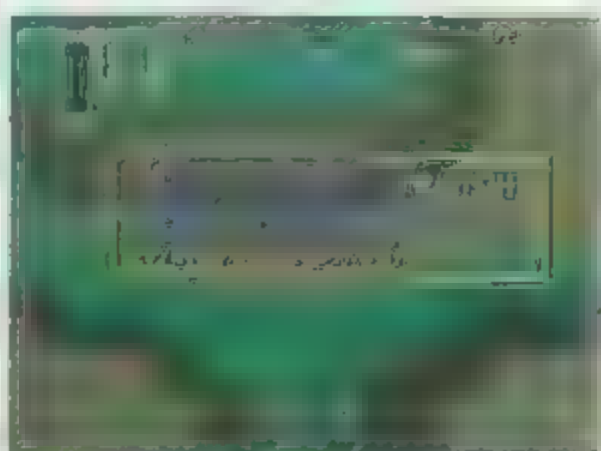
ゲームをスタートすると、画面は Link の家のリビングから始まる。Link は夢の中で、ゼルダ姫の声を聞いて、目覚める。ゼルダ姫の声を聞いて、目覚める。ゼルダ姫の声を聞いて、目覚める。

と、ついに Link の冒険が始まる。Link は、まず、お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。

お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。

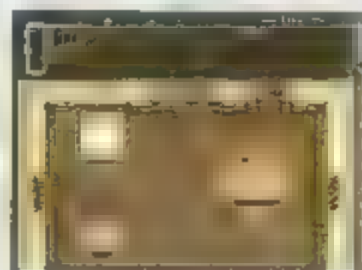


▲ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。



▲ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。

お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。お城に向かう。



▲ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。ゼルダ姫の声を聞く。

ROUTE CHECK LIST

- ★3の道たてをみる
- ★カニアツを取る
- ★外に出て兵隊の話を知る
- ★ゼルダのメッセージを知る
- ★お城に向かう



YOUR HOUSE

E

L

G

4

5

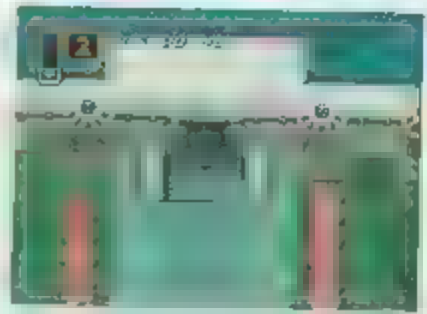
HYRULE CASTLE





冒険の始まりともいえる、ハイフル城。なにしろ、スタートの時のリンクは、ライフのハートが3つだけ。ちょっと、触れなな、て、もつて、あ、い、か、ひ、こ、ひ、こ、ち、やう。各部屋のトリックや、しつこい敵どもをもものともせず進んでいくためには、ちょっとテクニックがいるぞ

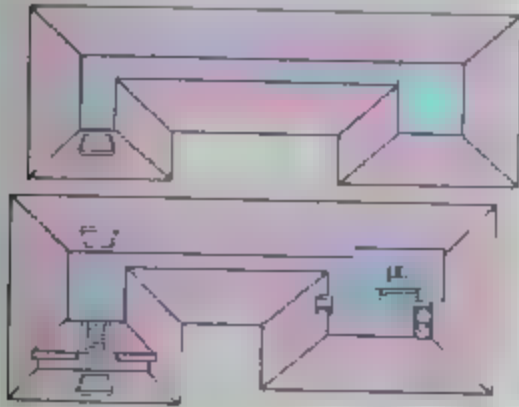
B1



▲よーし、入るぞ、なんか、ワクワクしてきちゃったな

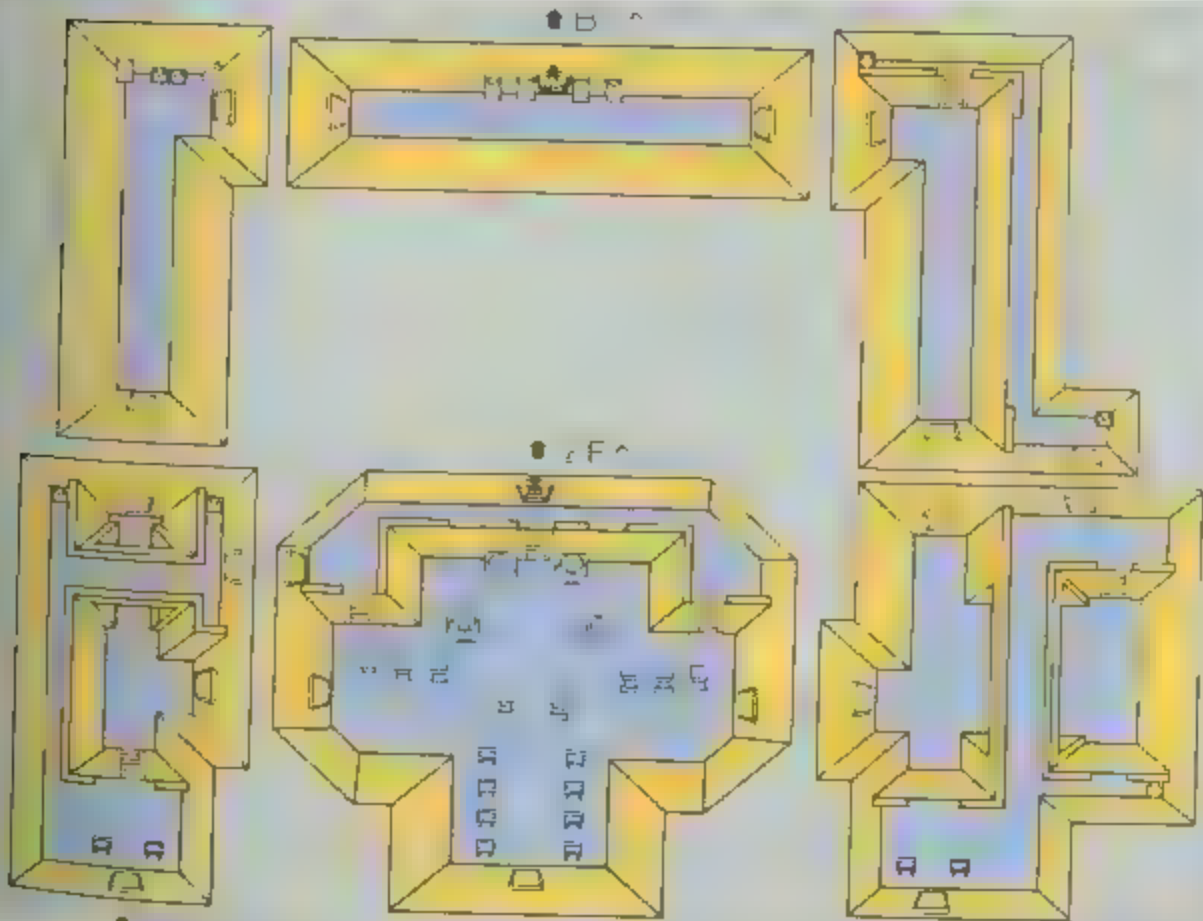


▲非道な罠に引っかかると、結構なダメージを受けるぞ

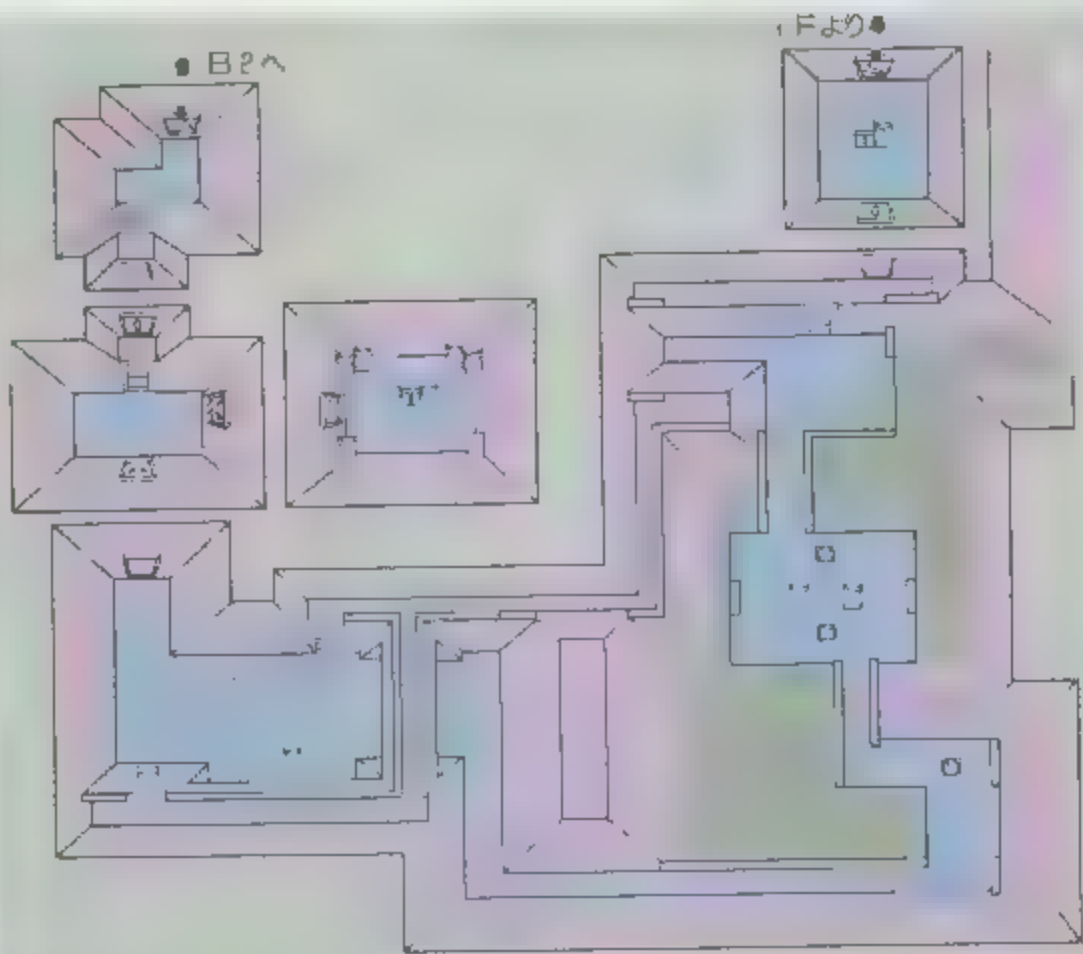


● 城の中庭へ

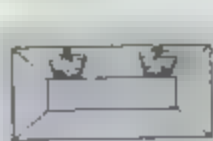
1F



▼ バルーンへ

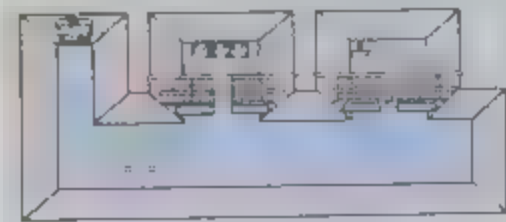


B1



B2

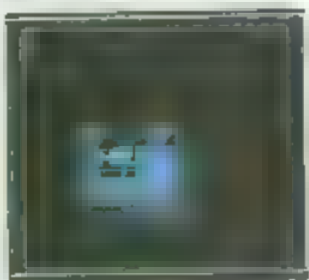
B2



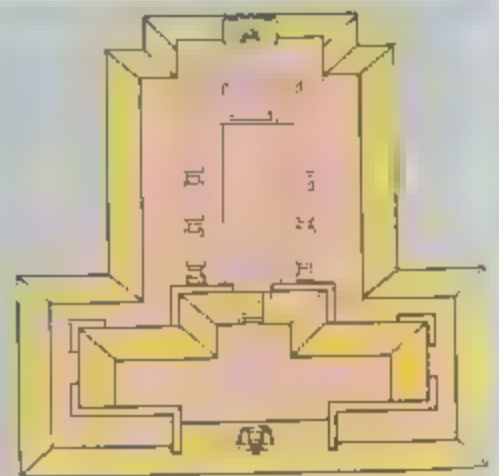
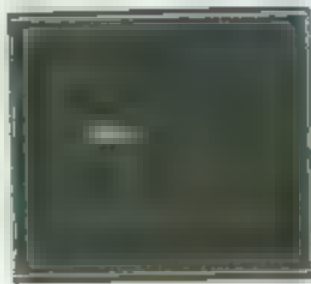
B3

2F

B1



B3



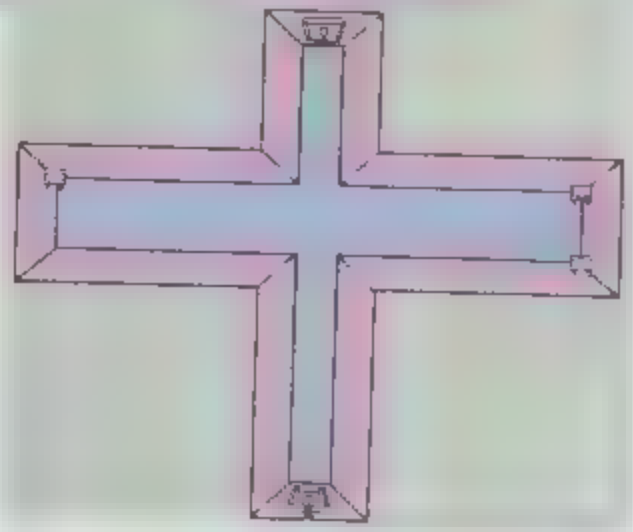
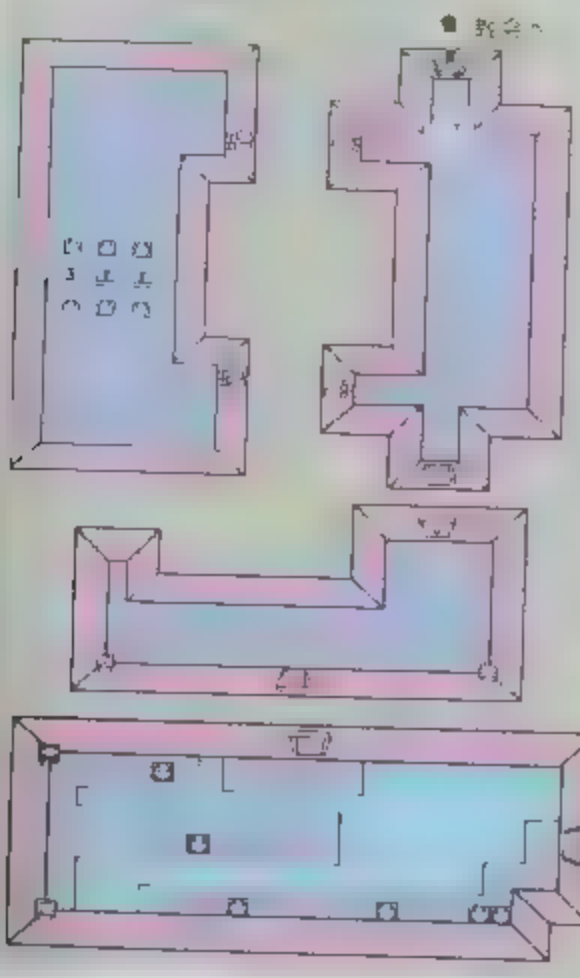
1Fより

HYRULE CASTLE

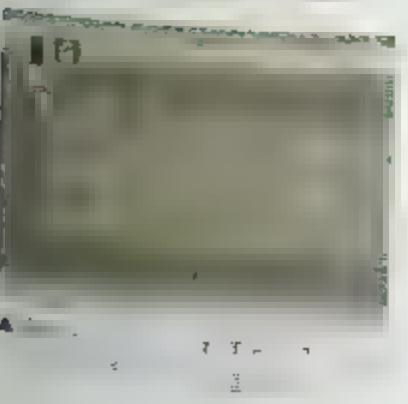
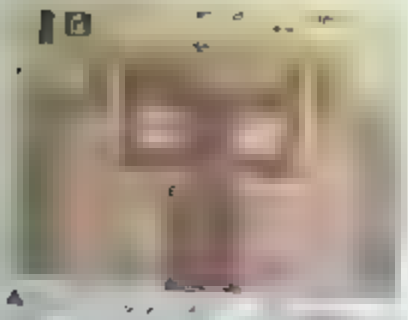
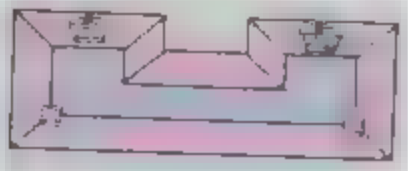
B1

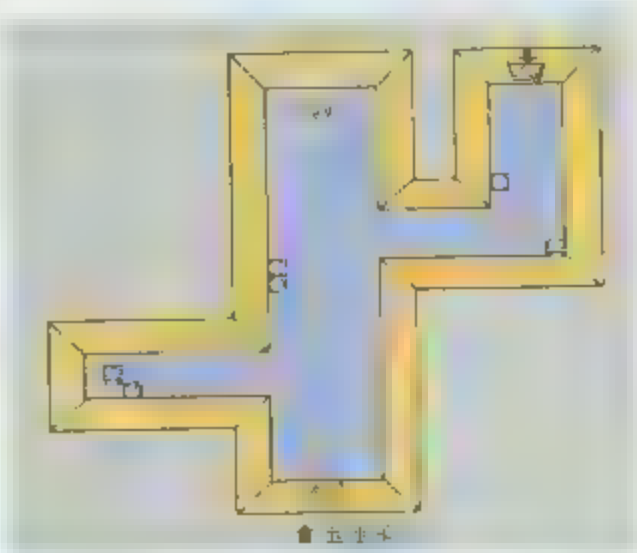


B1



1F

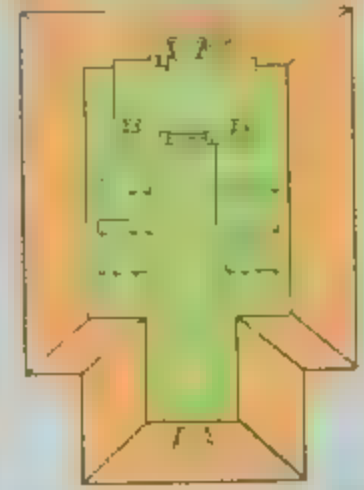
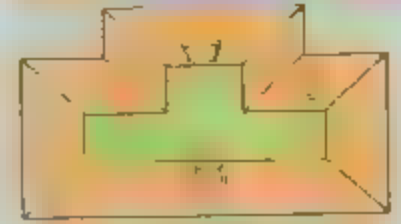
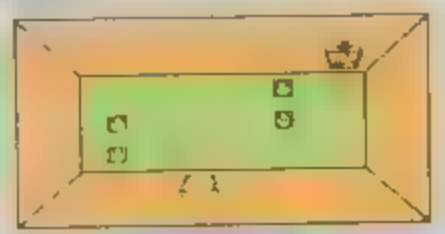




1F



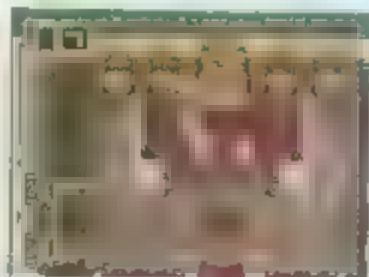
1F



教会に通けこむと神父さんか 2人を待っているのだ。

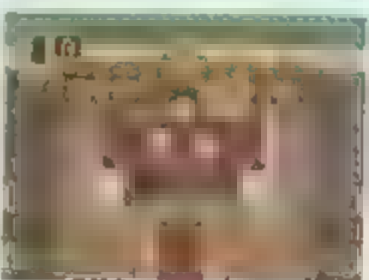
神父さんの話によると、どうやらこのハイフル国には、いまだかつてない危機がせまっているみたいだ。

どうやら悪の根原になっているのは司祭アラム、土賢者の卵を引く娘童を、えんく棒^{ぼう}上げて闇の世界に送り、邪悪の王ガノンの封印を解こうとしているらしいのだ。ゼルダ姫は、7人のいけにえの最後の1人。彼女を守るためにも、ハイフルの平和を守るためにも、リンクが立ち上がらなければならないのだ。



▲ハートのうつつわ。これをもらうとライフゲージのハートが増

まずは3つの紋章を集めること。この紋章を手に入れることによって、悪に立ち向かえるマスターソードが手に入るよす



▲戦いの途中で、辛くなったらこ

来て、ハート高タン枝なのか

教会から外へ。雨あがりの 墓地に歩いて墓へ向かう

墓地にはたくさんの墓石が並んでいて整然としている。草をむしって入れるところまで入ってみよう。なんだか怪しげなところがい

は、あるけど、また今から、クは、う、不足
もうちょっと強くなってから、戻ってくると、
きっと、もっといろんな事ができるにちがいない。



▲各地にはアヤシイ場所がいっぱいある。このリンクには、何もできない。残念。

なぜなら、このハイラル国には、体当たりするとリンゴを落とす木とか、持ち上げると下から何か出てくる石



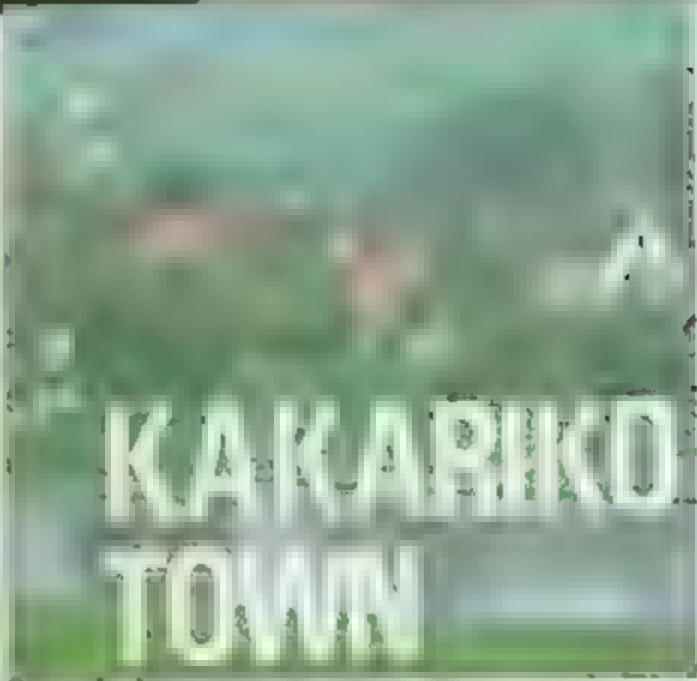
▲ど、どうやって上がるの？

とか、不思議なものがいっぱいある

今のリンクは、まだまだ力が足りないけど、いろんな冒険をしていくうちに強くなっていくから、前半、来たところで怪しい、と思ったところがあったら覚えておいて、戻ってこよう。きっと、何かある。るよす

ROUTE CHECK LIST

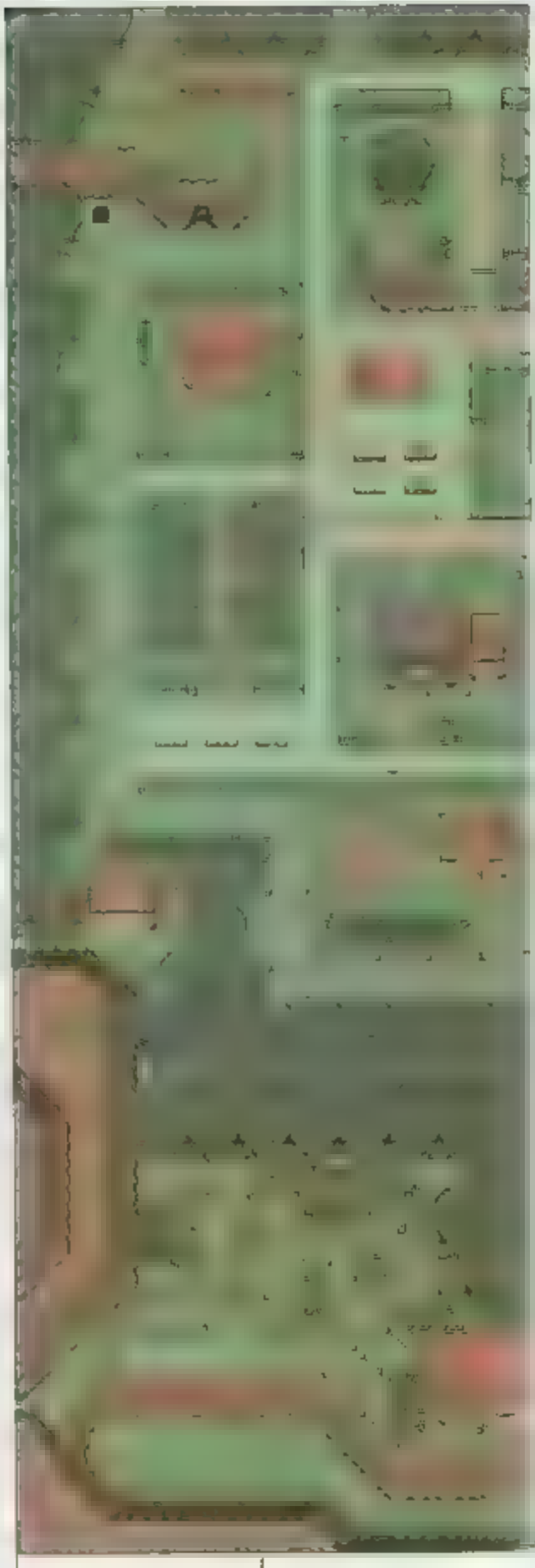
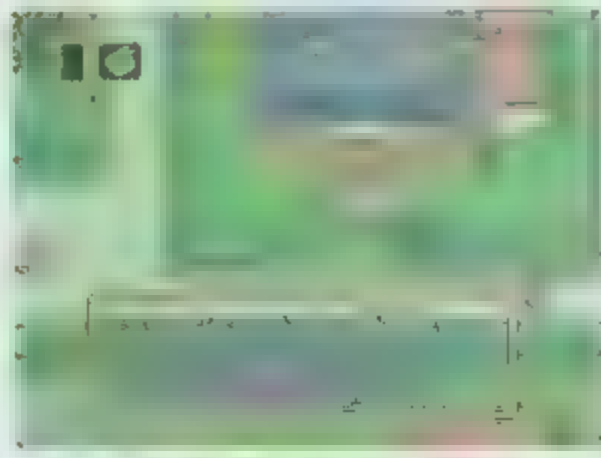
- ★ハイラル城の向かって右の小道を落とし穴に落ちる。★カンテラと剣とたてを手に入れる。
- ★ハイフル城のなかに入る。★宝箱からブーメランを手に入れる。★広間の北の階段から地下におりる。★城内の地図を取る。★扉が開まる部屋では敵を倒してカキを取る。★大きなカキを取る。★ウツグ姫を助ける。★玉座の後ろから秘密の通路に出る。★の扉を開く。★ゼルダ姫が正解を教えてください。★教会で、ハートの杖を取る。★神父とゼルダ姫の話聞く。次の目的地はカカリコ村。マ
- ★マの杖で、カカリコ村では長老を助けること。



森と湖にかこまれた村、 ここにも追手が…

「さー、長さを任せと言われ、×××××
 ×××××を呼ぶ。なかに、×××××
 追するカカ、×××××、×××××、×××××
 を、×××××、×××××、×××××を、×××××
 よ、×××××、×××××、×××××、×××××

「さー、×××××と話し、×××××、×××××、×××××
 み、物を×××××、×××××、×××××、×××××、×××××
 ×××××、×××××、×××××、×××××、×××××、×××××
 ×××××、×××××、×××××、×××××、×××××、×××××
 隊を呼ばれちゃ、×××××、×××××、×××××、×××××
 ×××××、×××××、×××××、×××××、×××××、×××××



KAKARIKO TOWN



勇者の軍を たすねてみたけど

北の入り口から入ったすぐ左の家は、長老の家。でも長老は出かけていて、ひとりぼっちでおはあさんか留守を守っている

この人は、事情に詳しいみたいで、マスターソートのことを教えてくれる。こついう大切なことを言ってくれる人の話を聞きのかしちゃうとあとでちょっとソラくなる。うっかりしちゃったら、「ぜんぜん」で、もう一度教えてもらうこと。とにかく、マスターソードは、森の中らしい。でも、まずは紋章だ。



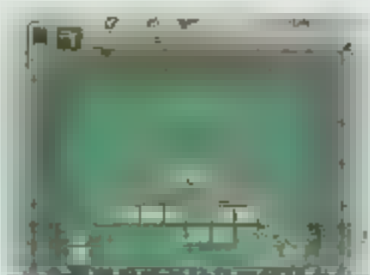
▲人の家、勝手に入って、親切にもらったあげくの手に

ノライトは 明るいところか 嫌いな盗賊らしい。

長老の家の隣は、盗賊ノライトの家だったらしい。今は、ノライトはいないけど、さすがに盗賊だけあって、地下には宝物がたくさん。例によって石かパズル状にならんでいる。こういう場合、



▲この部屋、よく見ると、壁に穴が開いているのよ



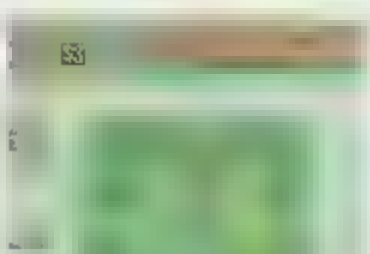
▲石も、宝箱も、聖もすっかりチエノク。もっと手土産ちょうだい。

戻り入ると、石は元の状態にもどっているのだ。あとは、重要な場所を見つけたら、徹底的に爆弾で吹き飛ばしてみよう。何かあるかもしれない。

村の広場ではお買物する お金も持ってるしね。

村の広場にはピンを売っているおじさんがいる。このピンは、フイノ回復、マジック回復、両方回復など、ゲージをめいっぱい回復してくれる魔法の薬を入れておける大切なアイテム。薬のほかにハチや妖精も入る。

ノクは最終的に4つのピンを持てるようになるけれど、買えるのはこのひとつだけ。絶対買



▲広場には風見鶏もいるね。今



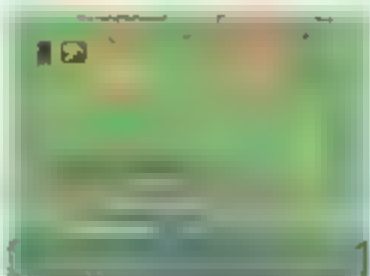
▲この広場、よく見ると、壁に穴が開いているみたい。飛びこんで

虫取りか好きだった
やさしい少年。



▲ピンを買ったあとに、虫取りあみをくれた。そのあみは、

病気がちで、あまり外で遊べない、というかわいそうな少年。なぜかリンクに虫取りあみをくれる。これがあみの中、



▲コインがあれば、蜂の巣を取ろうが、取れるの。

妖精はもちろんハートを回復してくれるし、ハチもしつこい敵を追い払ってくれるかもしれないから持っていてもいい。それにしてももっとピンが欲しい。村のどこかにないかな

なんだか変な家が
たくさんあるんだけど。

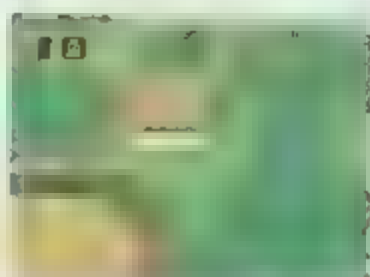
人のいない家によって、いろいろしてみるのもちょっとスリルがあって面白いのだ。にわとりを持ち上げたり、いろんなところひっぱると、

(犯罪では?) なにかしら、得るものがあるはず。でも、ここもリンクの今の体力ではと

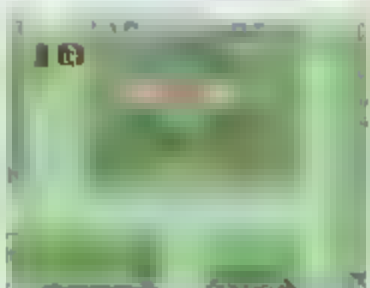
つにもならないところがある

たとえば、石を持ち上げられたり、体当たりできたり、クイを打てたりしたら、行動範囲がグーッと広がるんだけど

とにかく今の体力ですべてをやったらあとは覚えておいて戻ってこよう。



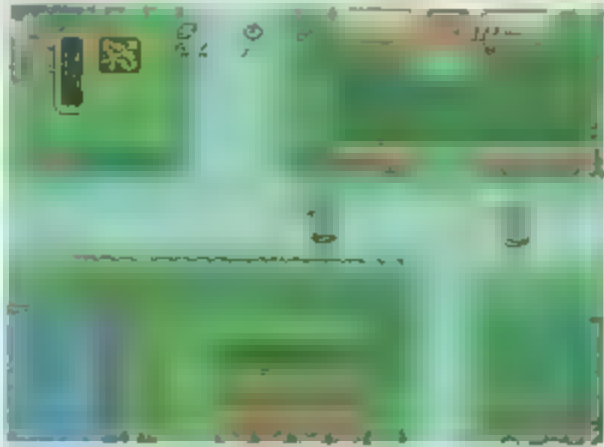
▲どこから入るかわからない家。壁をしかけまくってみよう。



▲入りにくいけど、入ればそれなりにいいこともあります。

走れ走れ走れ、
でもダメーどうしても。

村にはいろんな人がいる。大切なことを教えてくれる人もいれば、兵隊の皆さんを呼んでしまう人もいる。地図に印をつけて長老の居所を教えてくれる子供もいれば、無言で走り去る人もいる。リンクは、まだ足が遅くて走れないけれど、どこかにあるペガサスの鞍というのをはけば、あの赤帽子の人

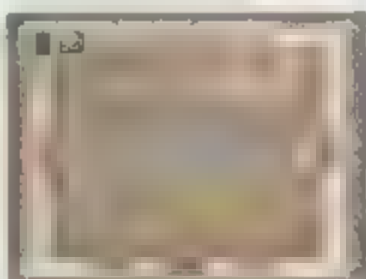


▲簡単にあいつけるはず。また

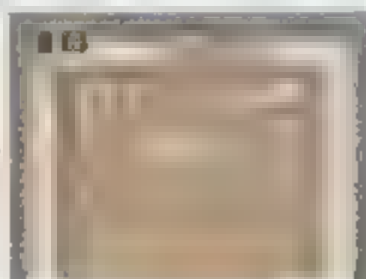
カカリコ村にはいろんな お店がそこかしこ。

ここカカリコ村には、いわゆるふつうのお店と、あてもの屋さん、酒場の3つのお店がある。ふつうの店では、体力回復の薬と爆弾が買える。ちなみに爆弾は絶対にきらしてはダメ。どこかで怪しい壁を見つけたら、すぐ使いたいしね。

あてもの屋さんは、20ルピーで、宝箱を開けさせてくれるサンプル・ショップ。酒場ではおじいさんの話を聞こう。カウンターの向こうかあやしいけど、どこからか入れるはず。



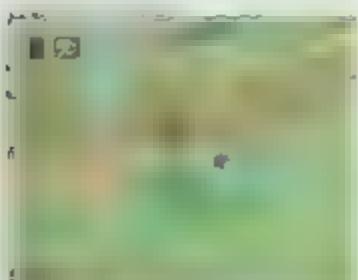
▲カンが良ければとてももうかるけど、あまりおススメしない



▲酒場のカウンターの向う側は、どうやって入るのかな

一人でさみしそうな かし屋のおじいさんがいる

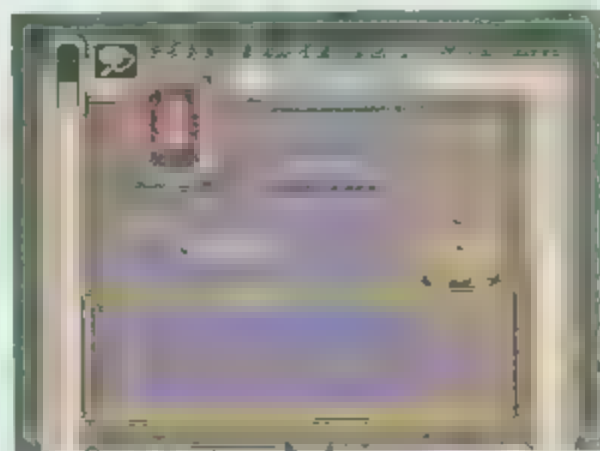
村の東の一角にはかじ屋さんがある。おじさんは、^{あてもの}相棒を探しているらしい。どこにい



▲同じくもある。ちょっと入ってみましょうか

るか、全くけんとうがつかないけれど、長い冒険の旅の中で出会うことがあったら、ここに連れてこよう。

この壁の下にも井戸があるけど、クイかじゃまになって飛び込めない。クイをかたくものを手に入れたら、もどってきて飛びこんでみることに。忘れずに。



▲かえってほしいな 相棒は、さか、闇の力、連れ去られ

取りたくても取れない 謎の書の家。

村をちょっと南に下ると、またいくつかの家が立っている。そのうちのひとつが、図書館みたいな、書の家。棚の上に、なんか大切そうな本があるけど、なんだろう。読んでみたいけど、手が届かなくて取れない。せめて棚をゆらすことかてきたら、落ちてくるかもしれないんだけどな。虫とりアミでも取れないし、いったいどうしたらいいんだ？



▲くやしいけど、とどかない。ああ、もう取れればな。女の子にももてるだろうし

いくつこなしてけんかばかりしてちゃ…。

昔の縁の並びに、兄弟の住む家がある、なんだか、ケンカして、弟を閉じこめたらしい、かわいそうなので、爆弾で壁をやぶって、弟の部屋にいってみよう

これといって何かあるわけでもないけど、を通らないと外のへんな迷路の庭にも行けない。お兄ちゃんはいつになったら、許してくれるんだろうか。

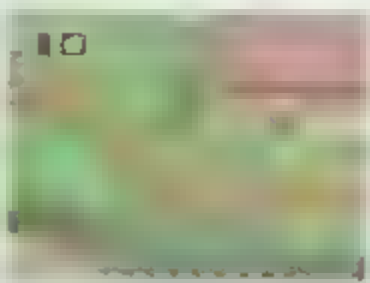


▲ どうらやましい、それにしても壁をぬりこもってスゴイ

タイムレースで、

ゴール

ここは、さくでつくられた迷路の中を、とにかく早くゴールまでたどり着く、と

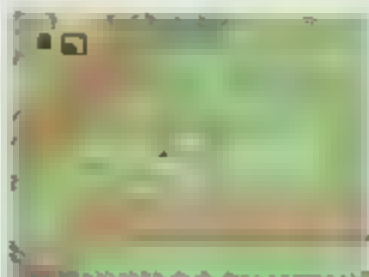


▲ ゲームは始まるの

レースをしているところ。15秒以内でゴールするとハートのかげらがもらえるからガンバルのだ。ところでリンクは、さくのところに・・・という踏切印がついていれば、飛び越えることができるの

ROUTE CHECK LIST

★長老の家へ。★ブフインドの家でハートのかげら。★広場でピンを買う。★井戸の洞くつにハートのかげら。★虫取りあみ★入り口の家の壁に爆弾。★マリオの絵画を引っぱる。★かしの屋の井戸はハンマーを取ってから。★ムドラの者は必ず取る。★酒屋のどこかに 本目のピンがある。★ソーラの洞には何かあるらしい。★長老は車の神殿のほころのそばにいる。★願いの洞にはべっぴんさんが。★タイムレースでハートのかげら。★鉄橋、ハチはピンに入る。★マスターソードは森の中。★まいの森のきのこはYで人にわたせる。



▲ れをくれるのかな？ 絶対ほしいから、かんばるぞ！

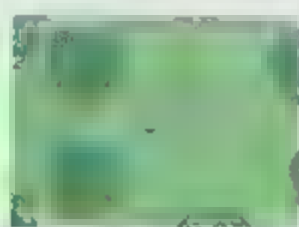
だ。この飛び越え技を使えば、15秒は軽くクリアできるぞ。いつかハートは全部で20個なるはずなのだ。

村の裏には 不思議な動物の広場がある。

いったん南から村を出て、ちょっと東に行くと、北に上かる小道がある。ここを入っていくと林がちょっとひらけたところに、動物達と笛を吹く少年がいるのだ。でも、近よると動物は逃げてしまうし、少年は消えてしまう。ここも何か闇の力の影響を受けているらしい。闇の世界にヒントがあるかも…



▲ = すぐとも動物は逃げてしまう しめないの



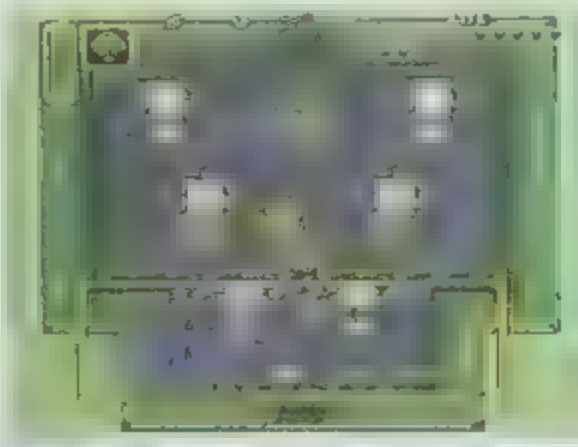


石のアーチをくぐり 長老の待つほこらへ。

この中の神殿は、リンクの勇気力計が満ちる
 1. 神殿の入り口に入る勇気力計を満ち
 2. 入れること

まず、神殿の西側にいるところをサウス
 の方向に進む。長老は、リンクが伝説
 のマスクを入手したことを知る勇者ならば、神殿
 の中、ある戦場を渡り、行くことができるよ
 りがある。

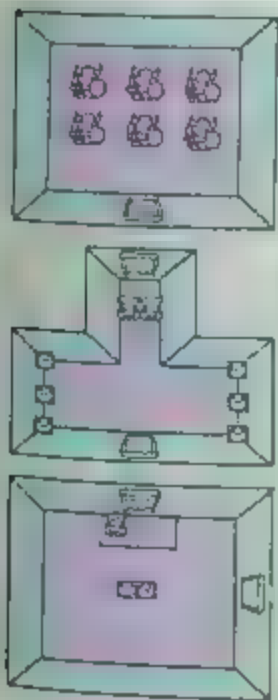
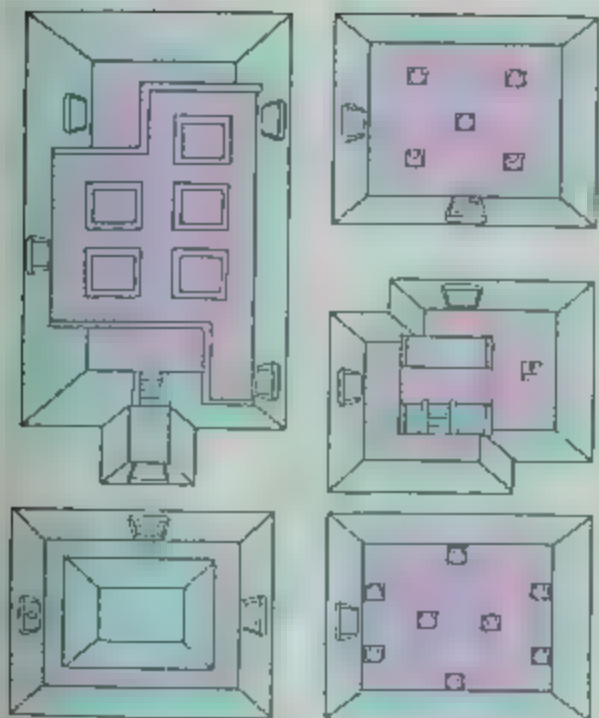
神殿の中は数多、このマスクとリンク
 の力によって、生き残るよりの生
 きても、行くことができるのである。



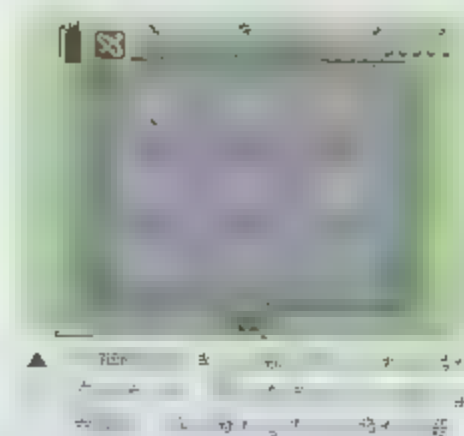
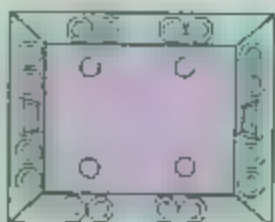
EAST PALACE



1F



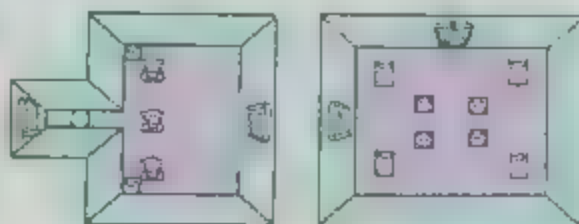
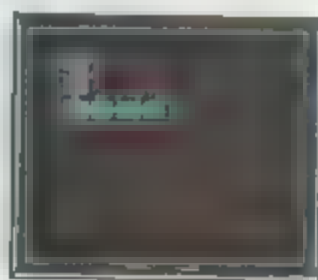
2F



ROUTE CHECK LIST

★長老のほころに行く。★神殿に入る。★入
 ってすぐ、真ん中の扉を壺の下のスイッチで
 開ける。★右の部屋でマップを取る。★左回
 りで大きな宝箱の広間へ。★コンパスを取る。
 ★大きなカメに飛び込むと中に妖精の泉。★
 広間から右にぬけて南に下がり照明のない部
 屋へ。スイッチは床。★左の部屋へ行って小
 さなカギ、左の通路へ。★通路から長方形の
 広間へ。飛んでいる敵以外の敵をすべて倒し
 て壺の下のスイッチを押す。大きなカギを手
 に入れる。★広間へもとり宝箱の弓を取る。
 ★ボスキャットと対決。★ハートのうつわと紋
 章を得る。★ほころにもどる。★長老サハス
 ・カ・ヘカサス刀掛

2F



PRAIRIE SHRINE

怪しい石像の立ち並ぶ南の草原へ。

東の神殿で紋章とベカサスの靴を手に入れたら、カカリコ村にもどっていろいろ試してみるべきなんだけど、その前にちょっと寄り道してみたいところがあるのだ。

自分の家のすぐ南の道を下っていったところにある、石像がいっぱいの草原。ひとまずぐるっとまわって、様子を見てみよう

真ん中にある大きな石像は、入れる階段があって、中は水門になっている。まっすぐ奥の部屋に行くと、引くレバーがある。

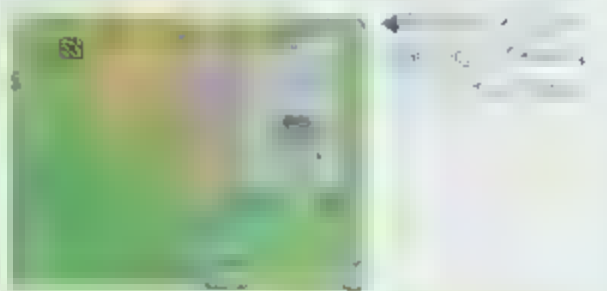
以前、教会の裏道のレバーか向かって右側か正解だったから、これも右側を引いてみればいいかもしれない

正解のレバーを引くと、せき止められていた水がドッと流れ出す。中の様子にあまり変化はないけれど、外に出て見れば干あがった湖。いいものが香ちてるぞ

草原は、ほかにもこわせる岩はだや、セキウこまれている怪しげなところ、水の中、高潮なんかがあって、体力かついたらもどってきたほうがよさそうな感じがだ。チェックすべきところを覚えておこう



▲石のバスル。宝箱を開く。1回外を動かせば奥の部屋に入れるはず。



★水門を開く。★回廊の泉を見つける。★ハートのかけらをとる。★水の中のフープゾーンは、みずかきを取ってから。★石像の裏の魔法陣は、マジックハンマーを取ってから。

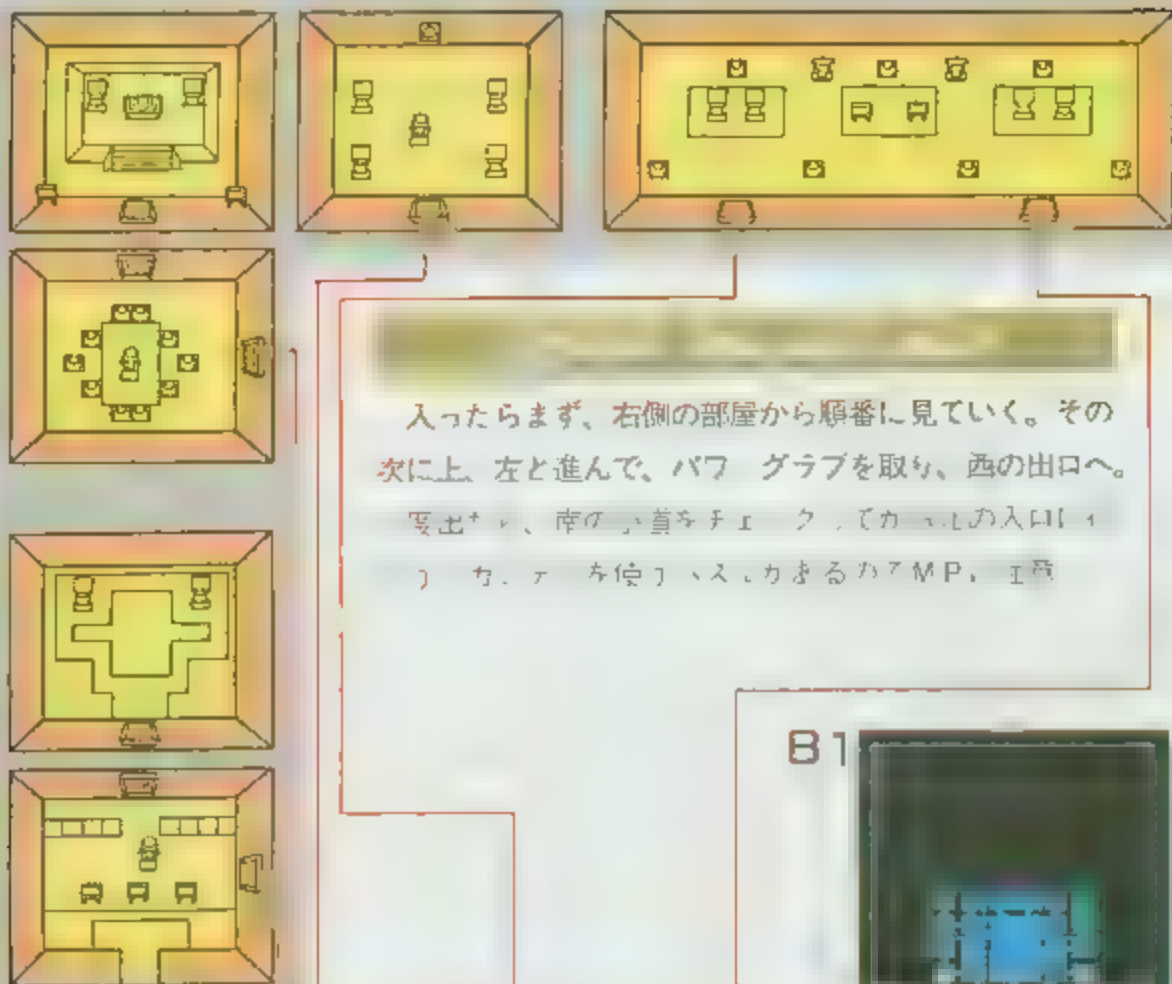
PRAIRIE SHRINE



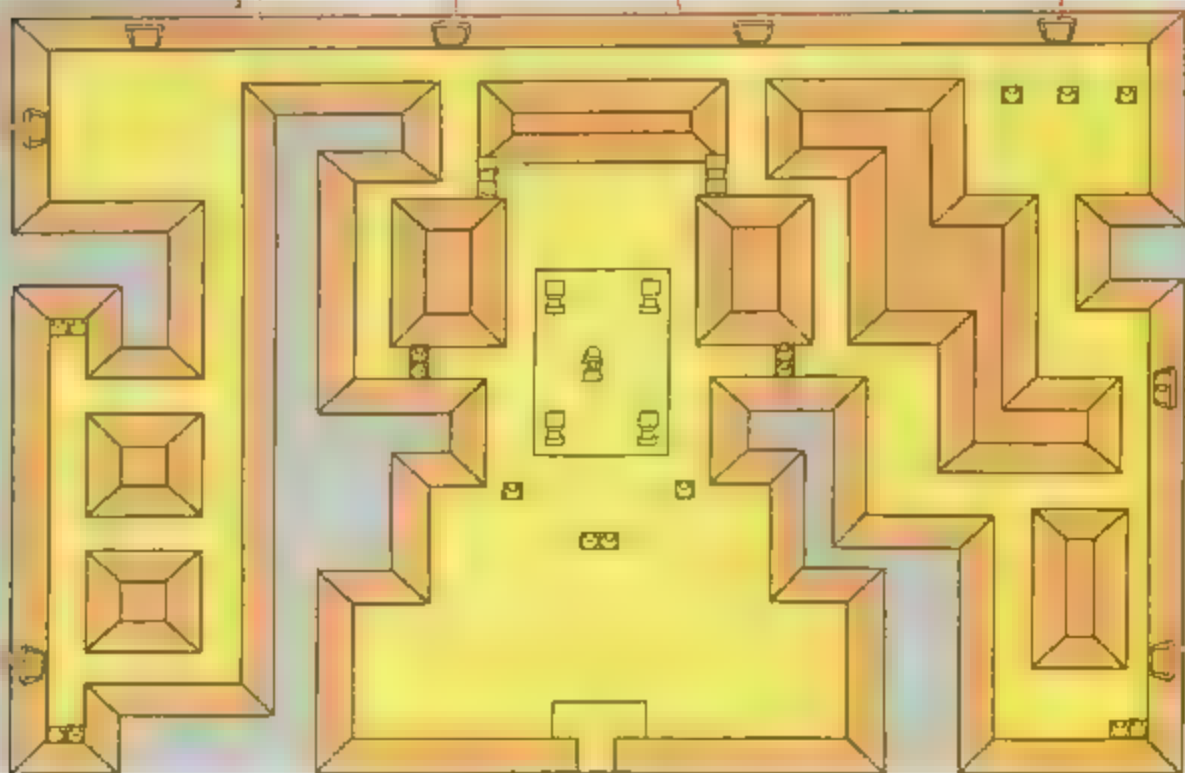
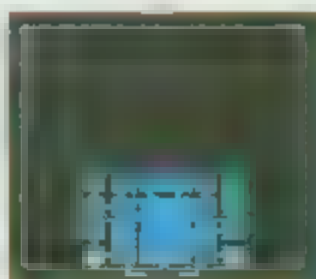
DESERT PALACE

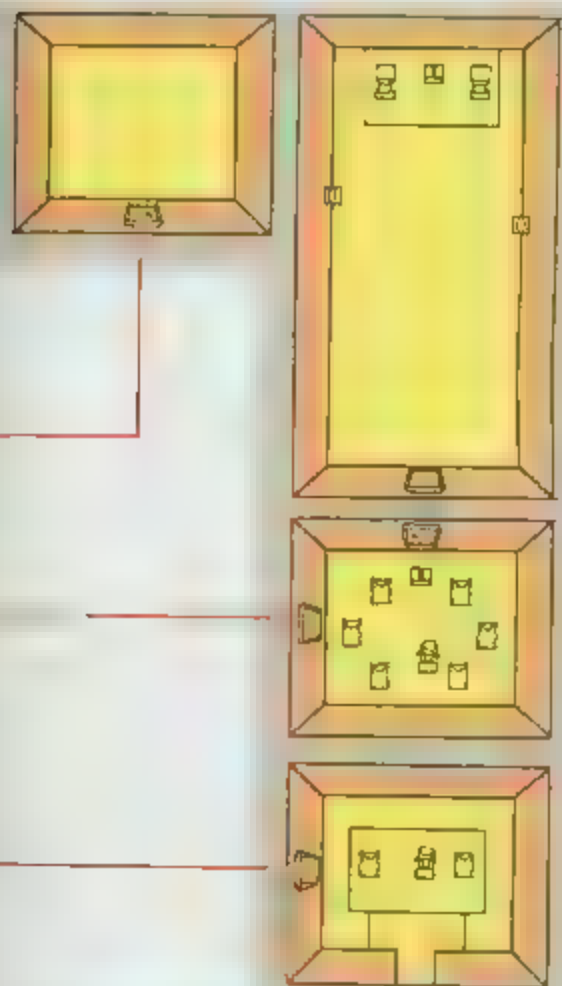


B1



B1



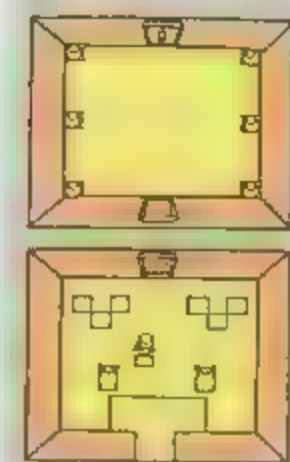


2F

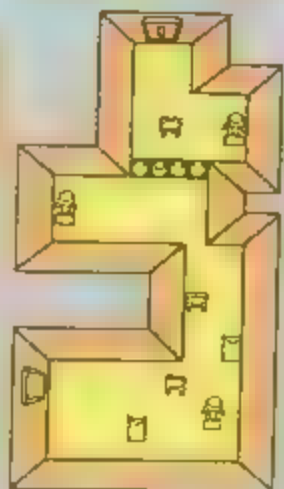
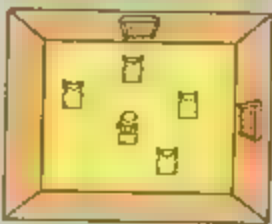
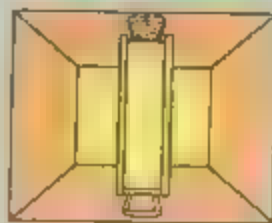
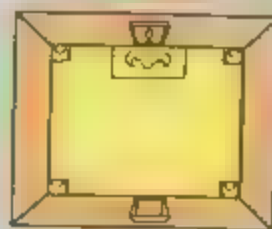
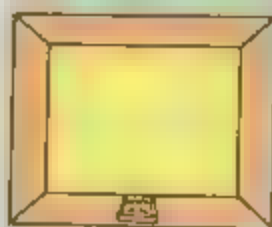


ROUTE CHECK LIST

★変なおじさん。★妖精の洞くつ。★砂漠のほこら。壺のひび割れの罫にハートのかけら。
 ★神殿の入ノ口はムドラの書で開く。★柱の上にカギ、体当り。★カギで開いた部屋、コンパス。★1F右中央の部屋、敵全員倒してドアを開く。★大きなカギ。★パワーグラフ。
 ★西出口から出て南、ハートのかけら。★石を持ち上げて北の神殿へ。進む部屋ごとに、ツボにカギ、敵全員倒して扉開く、壺にカギ、燭台に火をともして廊下が伸びる、ボスの部屋へ。★力の紋章、ハートのうつわ。



1F



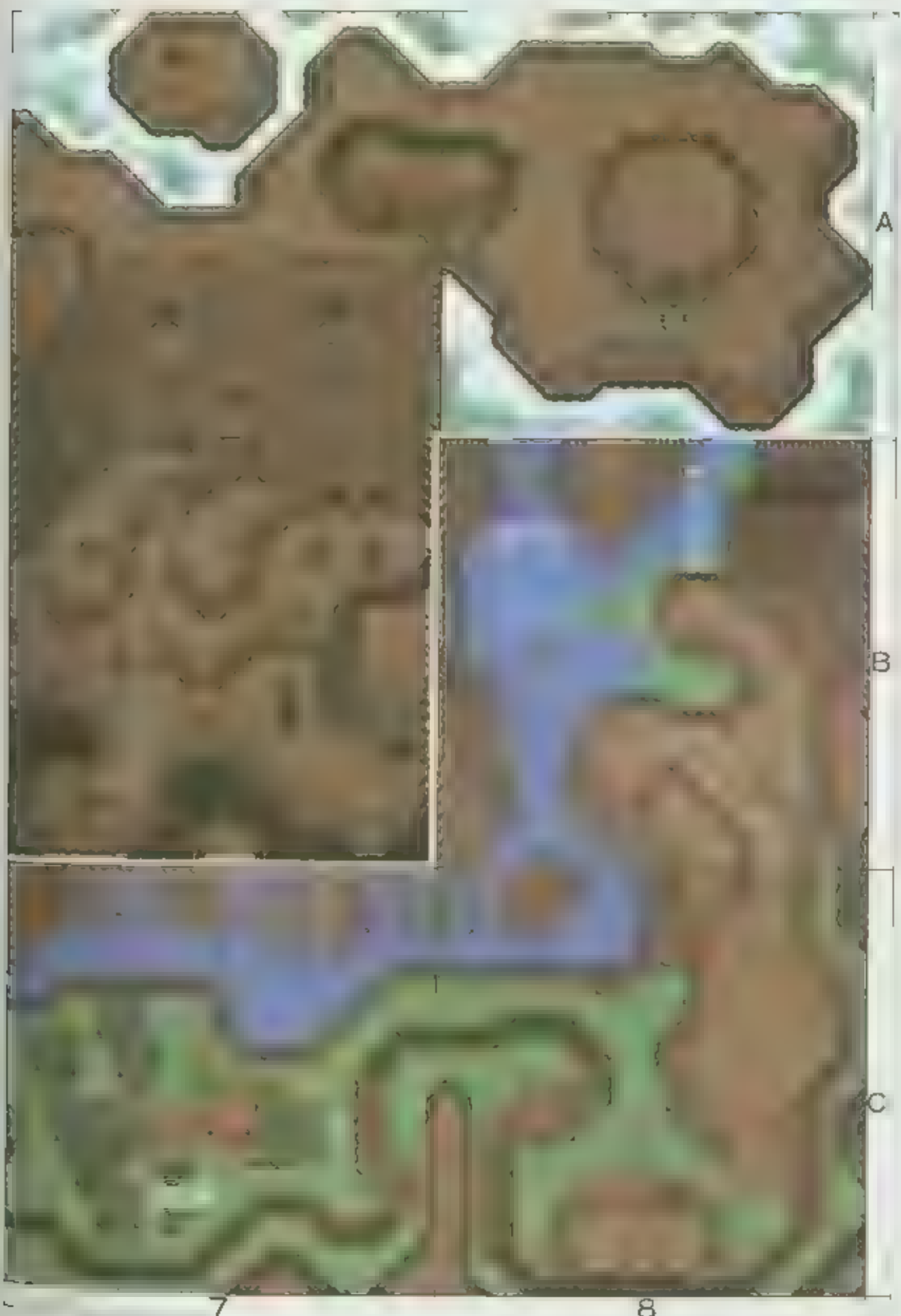
ZORA'S WATERFALL

溪流をさかのぼり 半魚人たちの楽園へ。

さて、砂漠の神殿で「ワグ」を取った
ら、カカリコ村にもどって「最初はてきなナ
ナ」を「ろ、ろい」でみよ
う。どうやら、この「パイプ」が「かな
い動線」が広がるみたい。村の人か言
っている「ワグ」の住む滝まで遡出してみよう。
「ワグ」の首は、はるか北東の川上にある
途中、いろんな「ワグ」を「奇れせ」た、と「敵も
う」さん出てくるので、ピンは満タンにして
まわす。もちろん、お金もたくさん持ってい
た方が、この



ZORA'S WATER FALL

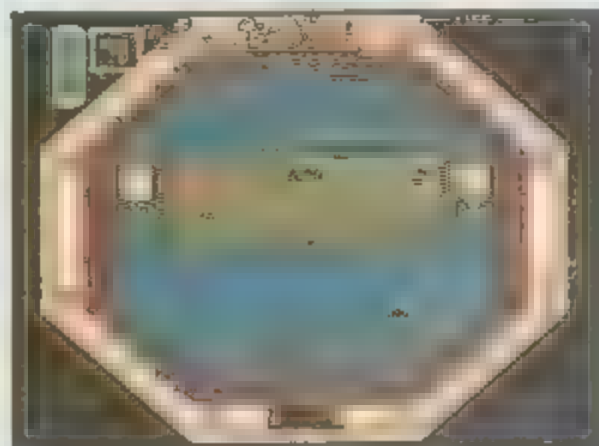


A

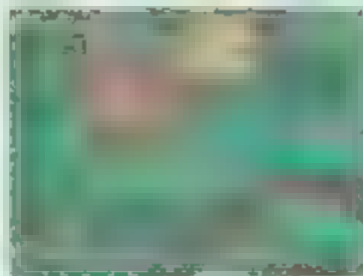
B

C

魔法屋経営、森の魔女とそのアシスタントさんに会う



このお店は、品物は高いけれど、そのぶん良心的。売り子をしているアシスタントに話しかけると、ただで



ライフを回復してくれるのだ。

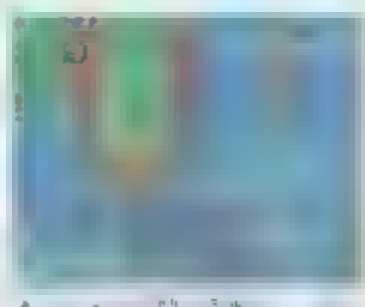
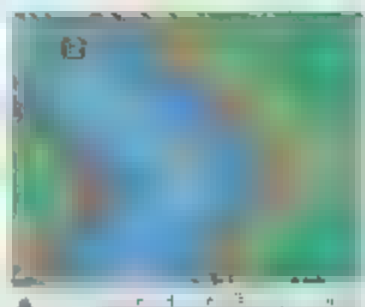
外で薬を調合している魔女に、きのこを渡すと魔法の粉をつくってくれる（ちょっと時間がかかるから、左上の倉でもながめていよう）。魔法の粉は、敵キャフとか人にふりかけたり、草や石やあやしい像にふりかけたりするといいみたいだ。洞くつの中などで謎解きにいきづまったら、使ってみるといいだろう。

石を持ち上げ、筆をぬいで川上へと進むのだ

魔法屋から、つたいに北上していくと、道がけき止まりになっている。しかたかないので水かきかき込むと、浅瀬ならどうやら歩いていけるみたいだ。

浅瀬をさらに北上していくと、右側にハートのかげらが見える。水かきかきを出して攻撃してくるので、くずくずはしてられない。

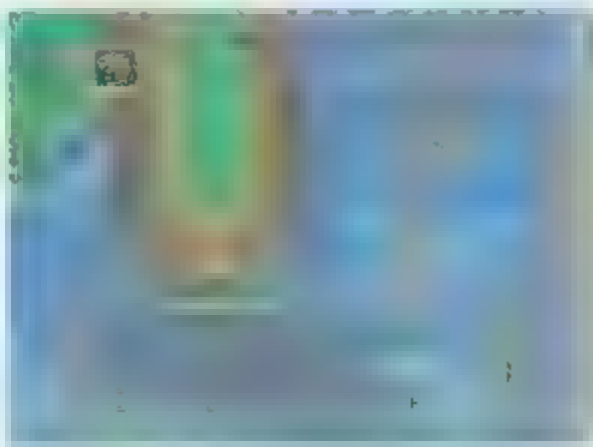
ここは、道が見えてきても、浅瀬を歩いていく方が、近道になっているぞ。



ゾーラはけっこうキャッシュな生き物なのだ。

最北部の浅瀬を進むとキングゾーラが出現する。ここで水かきかき手に入るんだけど、なんとゾーラは、商売をしているのである。つまり、お金がない人が行っても、×××ルビもする水かきは買えないというわけ

お金のない人は、砂漠の入り口近くのかれ洞くつに入ろう。何度行っても必ず50ルビ一つつくれる盗賊がいるから、何回も通おう

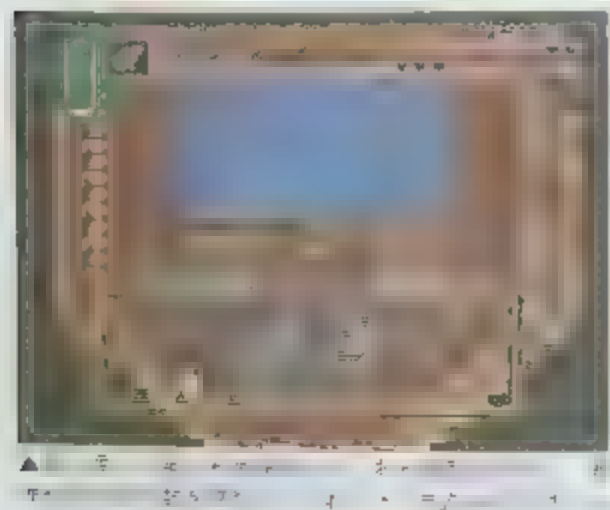


HYREA LAKE

湖面を渡る風が 旅のつかれをいやす

ソーラの水かきを手に入れたら、ハイリア湖、行く。ワープを使えば、便利。ここには占い屋、雑貨屋、妖精の泉、幸せの泉などがあって、いろいろ役に立つ。ちなみに占い屋は、自分のレベルに合わせて、次の行動をアドバイスしてくれるし、ライフも回復してくれるから、まめに入るといい。

ここで行なう最低限のことは、幸せの泉に行くこと、そしてアイスロッドを取ること。湖に見えるハートのかけらはまた取れないけど、場所を忘れないように。



THE CHECK LIST

★占い屋。雑貨屋。★その少し南西の岩はたに爆弾。敵を全部倒して扉を開く。★幸せの泉では、爆弾と矢の持ち数を増やしてくれる。ある一定時期までお金を上げ続ける限り有効。
★東の上の岩はたに爆弾。妖精の泉。黄金のハチ。アイスロッド。★地面に入口。盗賊の隠れ家。★ハートのかげらは、闇の世界からでないと取れない。★水中のワフソンは2ヶ所。ソーラの滝と、Lの入り口へワフてきる。★泉の神殿下の橋の下にピンのオジサン。



MOUNTAIN TOWER

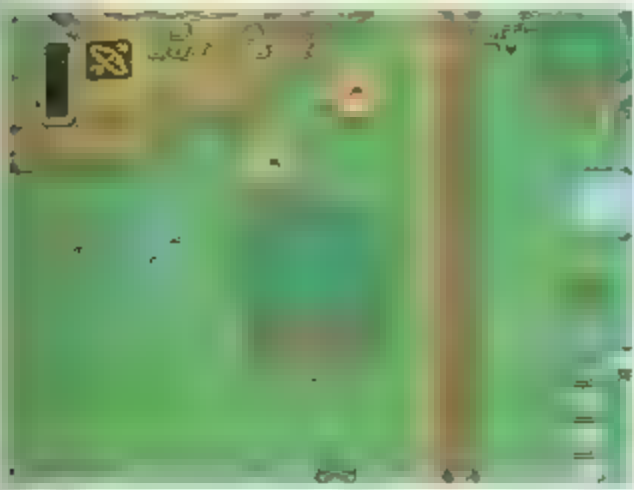
親切な老人に導かれて 山の洞くつを進め。

イブも、ハナキとは、最上級草を
取るための山に上る。イブは西
教会と世の森の間、山に上る。山
の入り口がある。山に上る。山
の入り口から山に入ると、山は
き、その元が主であるから、山と寄
ってみるといいだろう。

この周辺を探っているとハートのかけらか
見えるけど、見えたところは、しっかり覚えて
おいて、あとで取り方を考えよう。まずは
山に入ること。山に上る。



MOUNTAIN TOWER

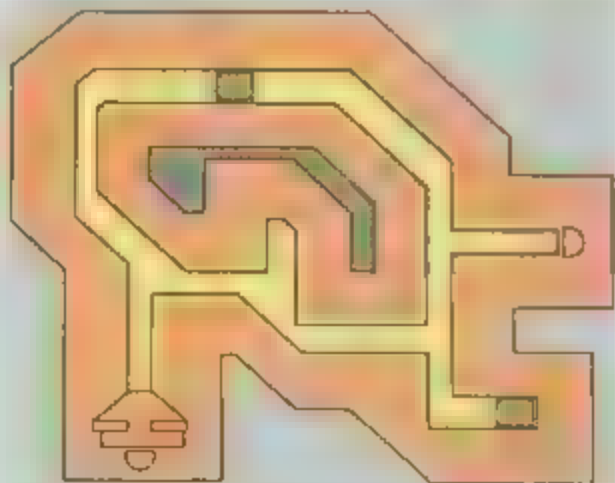




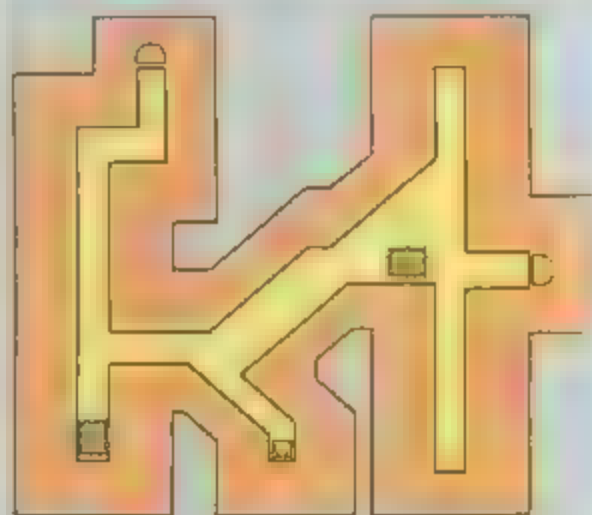
山の洞くつに入ると、ランプをなくして居
 っているおじいさんがいるので、一緒に連れ
 ていこう。このへらの塔につながる洞くつは
 暗いところが多い上に、同じような地形が続
 いているので、迷いやすい。自分の通っ
 ては覚えておくよ

とりあえず、おじいさんのほこらまで行
 と一息つけるはずだ

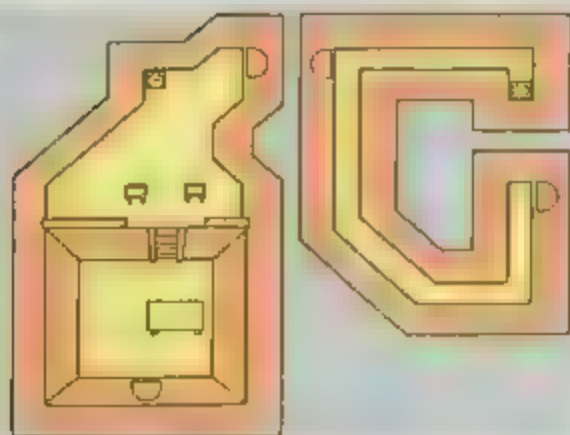
通路1



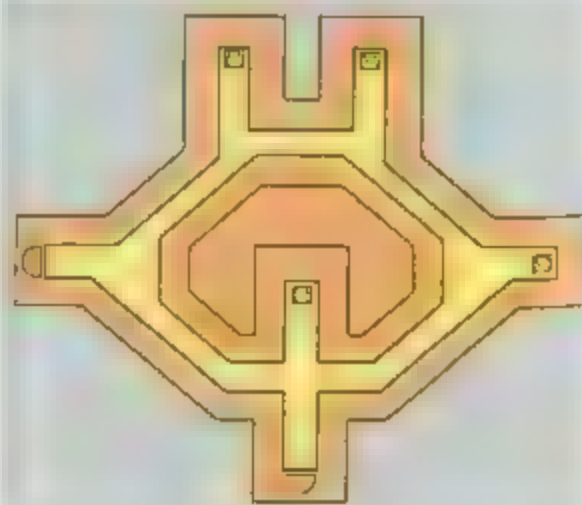
通路2



通路3



通路4



▲ ? される。魔法地から隣の
 世界にワープしてしまったとき、もどって
 くる

通路5

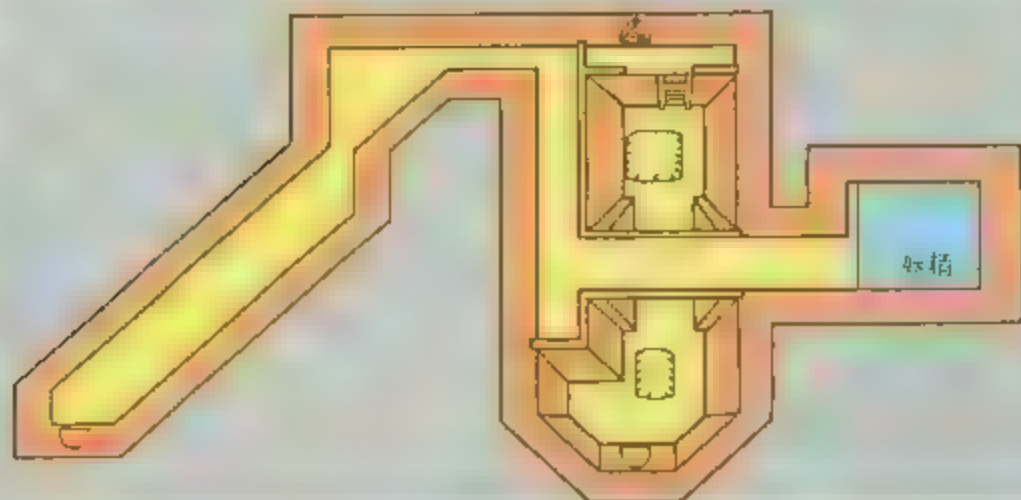


通路6

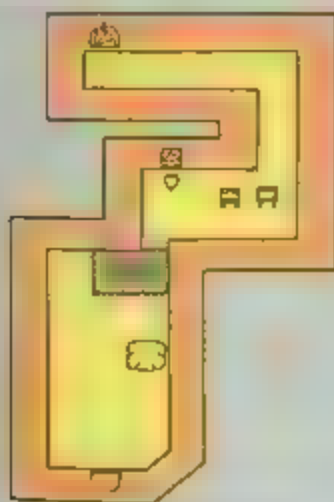


MOUNTAIN TOWER

通路7



通路8



ROUTE CHECK LIST

★きこりの塚。★きこりの木は、時間がたつと葉の色が変わるので、それから体当り。★教会と山の入り口の間こ5つ岩、ハートのかげら。★山の洞くつへ。★おしいさんからマジカルミラー。★ムンパールがあれば、闇の世界で姿が変わらないという話。★山の上の魔法陣の中心から飛びおりた洞くつ中ハートのかげら。★山の上の魔法陣から闇界へワープ。★シムズよ、ささの姿など★段々に回復の泉。★闇世界から、光の界へメカスきあたりの場所行ってワープを使う。★メガネ岩の上にハートのかげら。★メガネ岩から北側に飛びおりて、へうの塔へ。

メカネ岩が楽々しい?

魔法の鏡をある場所で使い、光の世界へもどってきたら、いざ、ヘラの塔へ。ここはおじいさんの言っていたムーンパールがあるのだ。ムーンパールがあれば、リンクは闇の世界でうさぎにならずにすむから、ぐんと動きやすくなるはず

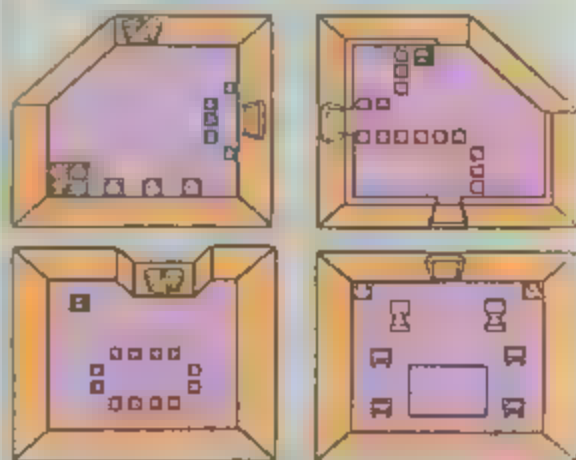
ヘラの塔の左にある魔法エーテルは、マスターソードを取ってから取りにくること



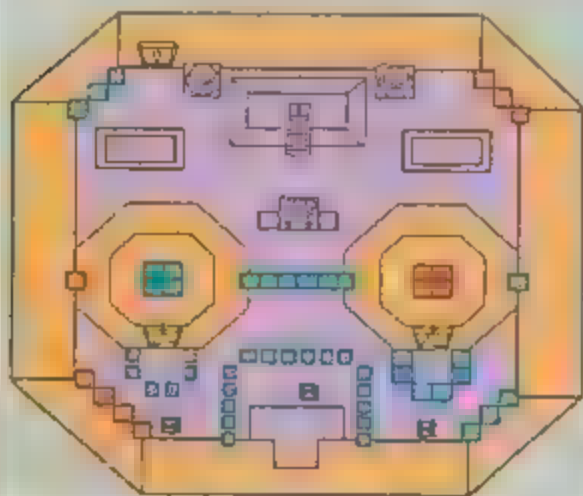
MOUNTAIN TOWER

このヘラの塔では、知恵の紋章が手に入るんだけど、知恵の紋章をよめ、この嵐だのマークで床が変化したり、スイッチでブロックが出たり入ったり、スイッチの切り替えが全てを変える

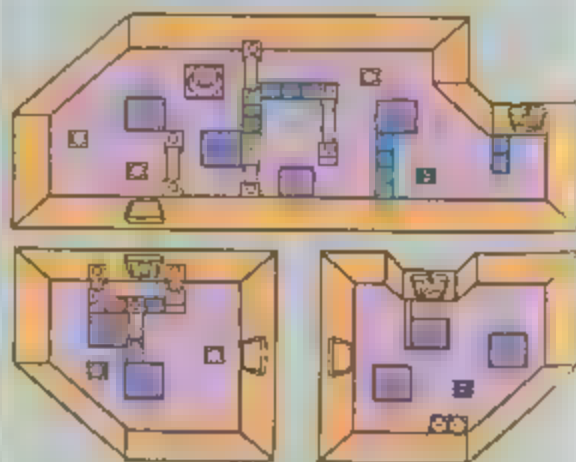
1F



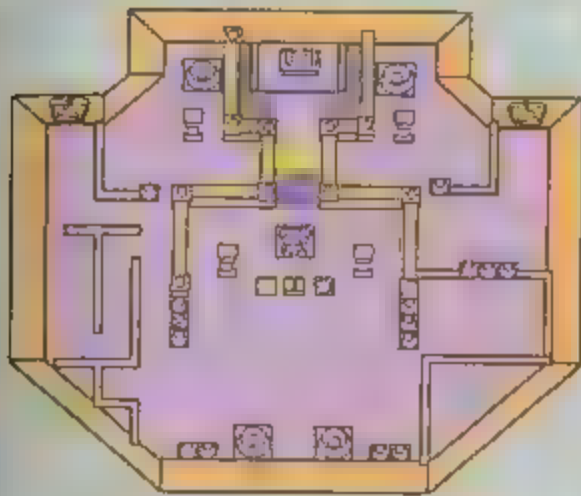
2F



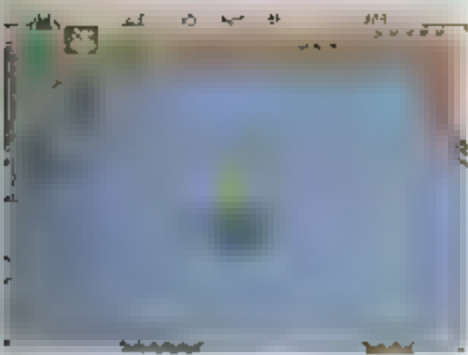
3F



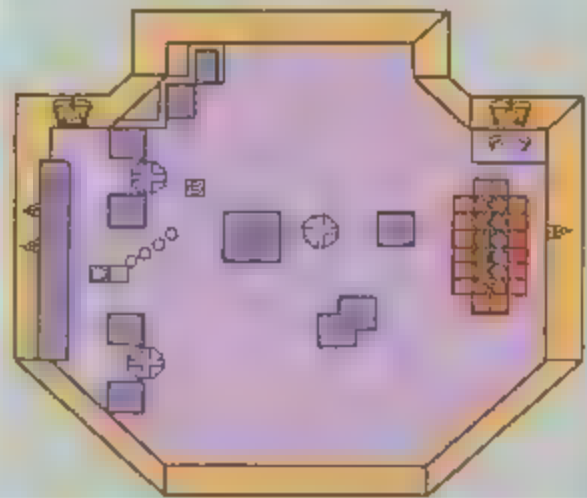
4F



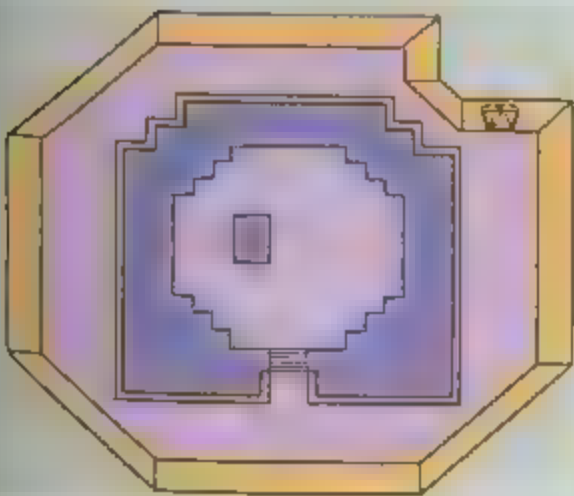
5F



▲大きな宝箱は5F
えて。落ち穴のまわりが
飛妙な立ち位置だな。



6F



攻略

★宝箱にマップ。★広間から左の階段下りて1Fに。小さいカギ。★広間の扉を開けて1Fへ下りる、床が飛び出す部屋では逃げて待つと扉開く、3匹のムカデの部屋でスイッチを変える、ガイコツの部屋で4つの燭台に火をつけて大きなカギ。★広間右の階段上がって3F。扉全滅で扉開く。★大きなカギで扉を開けて4Fへ。★コンパス、メッセ、トックス★4Fの宝箱ムンキルは5Fから落ちてきて取る。★5Fから落ちて下の大きな赤の中に妖精。★ボスの弱点は赤い、回転切りが効く。★知恵の紋章、ハートのつつわ。

LOST WOODS

3つの紋章を手にし、迷いの森のマスターソードへ。

ついに3つの紋章を手にし、リンクは、いよいよマスターソードを取りに、迷いの森へ。

マスターソードへの近道は、カカリコ村北の一番左の入り口だ。ちなみに、この入り口に入ってすぐの木に体当たりするとリンゴが落ちてくるから、体力のない人は、これを食べ、体力を回復しよう。

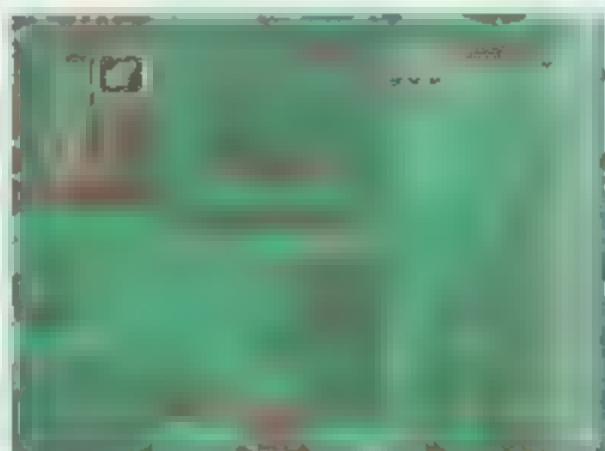
マスターソートの石版には、文字が隠れているので、ムドフの書を使って読んでみよう。

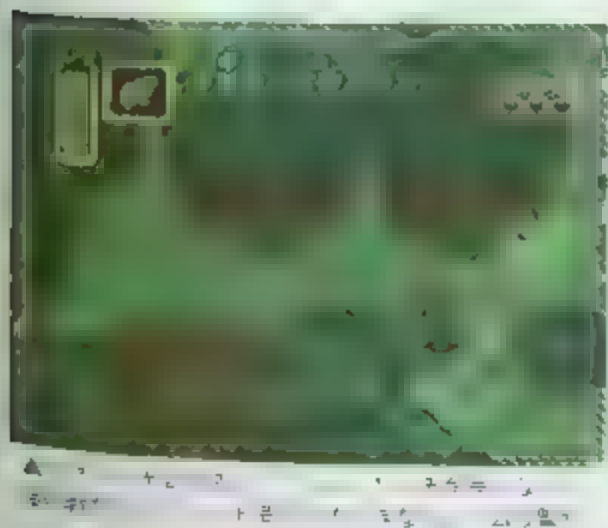
マスターソードを引きぬくと、どこからともなく長老のサハスフーフの声がする。リンクは、ナイト族の血をひく伝説の勇者なのだ。マスターソードをかかげると、迷いの森の霧が晴れていく。……と、そのとき、リンクの耳にはゼルダの声が……！

どうやら、ついに教会にも司祭アグームの魔の手が及んだらしい。急がなければゼルダがいけにえになってしまう！

教会に行くと、神父さんが倒れている。ひと足遅かったようだ。リンクは司祭アグームと対決するため、ハイフル城に向かう。

はけして、今のリンクはアグームを倒すことができるのだろうか。





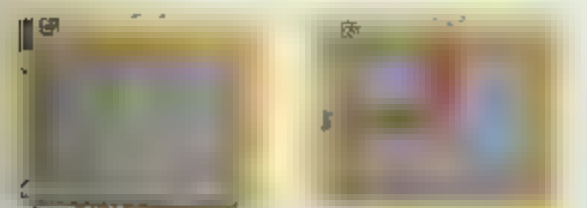
ROUTE CHECK LIST

- ★ マスターのトモを助る ★ リングの木で体力回復。リングの木は、ほかにもお城の中庭や、林の中などにもあるので探してみよう。
- ★ 迷いの森でハートのかたまり ★ エレベーターを取る。★ 教会へ行く。★ やりのこしたことがないか最終チェックすること。

結界はマスターソードで打ち破るのだ。

ハイラル城に入って、2階のバルコニーに出る。最初の部屋は空っぽの部屋。ここをすぎると、次の部屋は、2人の鉄球兵士が！ここはこの2人を倒すと、閉められていた扉が開く。鉄球は、リーチが長いので、矢で倒すのがもっとも安全。

右の部屋も、その場所を守っている兵士を全員倒すと、宝箱が出現しその中にカギが入っている。扉をカギで開けると、そこは階段。迷宮は、さらに上へ続いている。

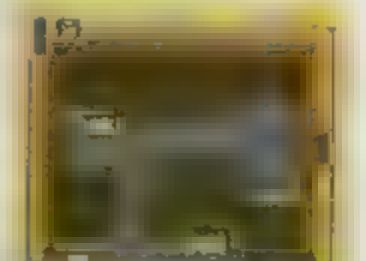


▲鉄球は、グイーンと伸び ▲突然、宝箱が出てくると、目の前で回り回すなよ。なんだかうれしいのだ。

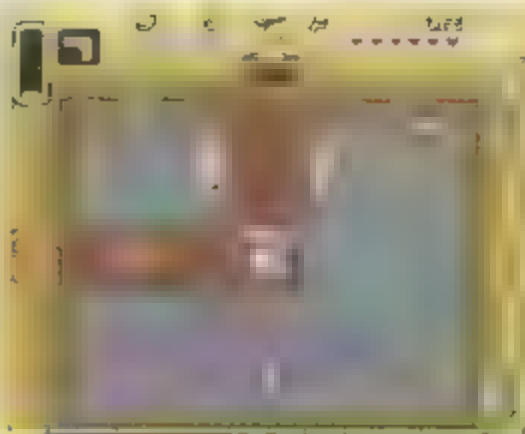
ハイラル城は迷宮そのもの、兵士もたくさんいるのだ。

3階に上がると暗い部屋。扉は左側にあるけど、兵士がいるので気をつけて。このあたりはずっと暗い部屋が続くんだけど、燭台をつけた方がいいのは、3階の、迷路の部屋のみ。ここは、宝箱にカギが隠されているし、仕切りが迷路になっているし、敵は多いので、暗いといたずら

にライフを減らしてしまう結果になる。1人でも多くの敵を倒してハートを確保すること



▲暗い部屋は、ハート確保のために、なるべく早く倒す必要がある。



▲電気を逆利用しろと言っているけど、どういう意味？

司祭アグニムは、どうすれば倒せるのか？

いくつもの部屋を経て、やっとたどり着いたアグニムの部屋。ゼルダは祭壇の上に寝かされている。リンクの体は乗り付いたように動かなくなってしまった。

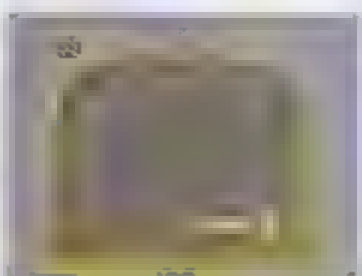
アグニムの指先からは、死の光線がほとぼしる。ゼルダの体は宙に浮き、そして消えてしまった。勝ち誇り、去っていくアグニム。ゼルダは本当にこのまま失われてしまうのだろうか？

カーテンの影に消えたアグニムを追って、カーテンを切り裂く。その奥にはもうひとつ隠された部屋があったのだ！

いよいよ、アグニムとの決戦のときがやってきた。あともしりにはできない。



▲リンクの体は、アグニムの体に乗って動かなくなる。



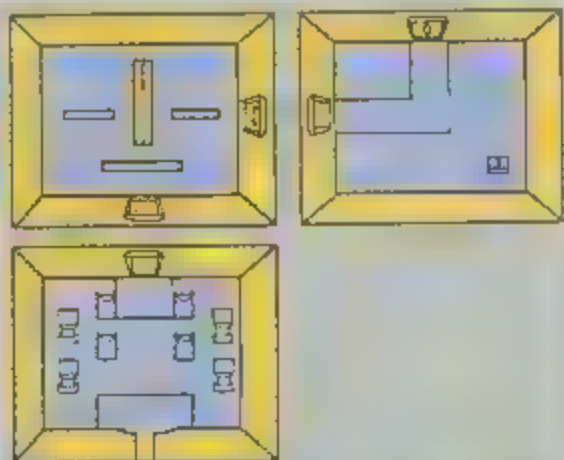
▲アグニムは、決戦のときだけ出現する。

UPPER STAGE MAP

九の世界最大の扉、ハイ・レ城の塔と
はい、でも、は、箱、トリックや、強
すぎる敵キツマ、はない。ひたすら、上を目

指して黙々と進んで、+ま、いの+つね、
ライノのハートが満タンになっているよう
敵を倒したり壺を取ったりして補充しよう

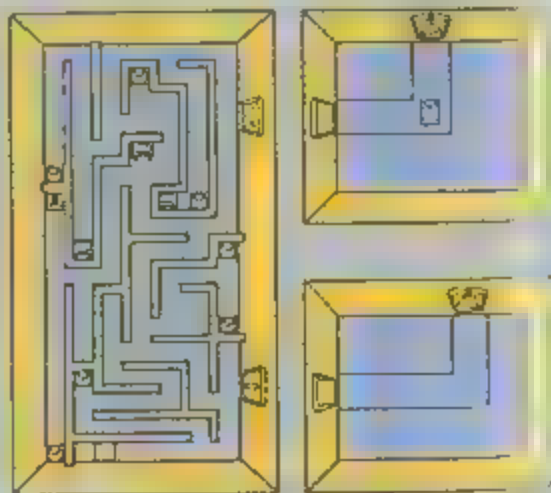
2F



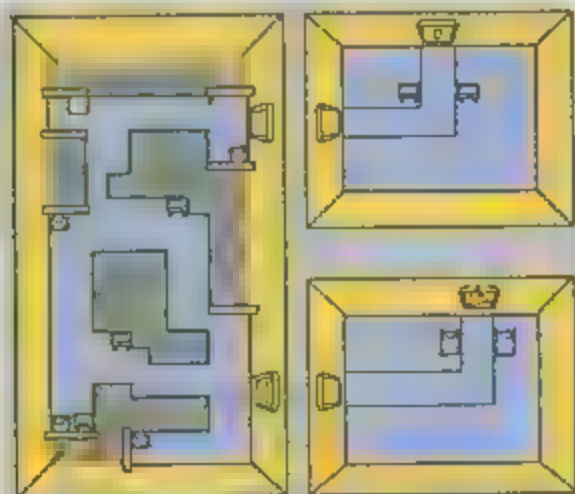
2F



3F



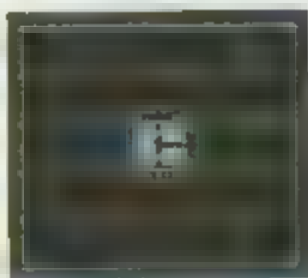
4F



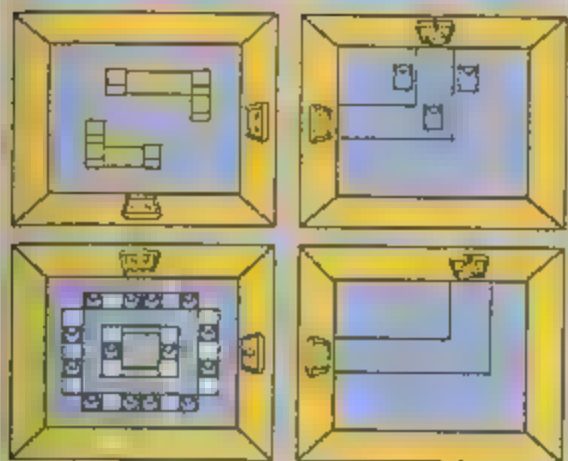
3F



4F

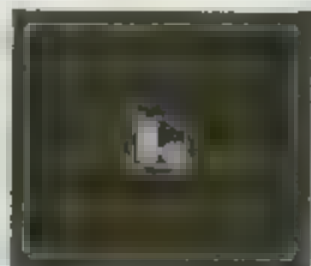


5F

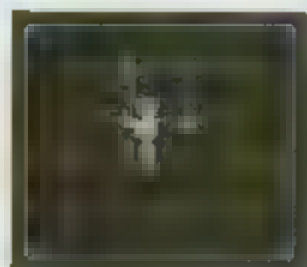
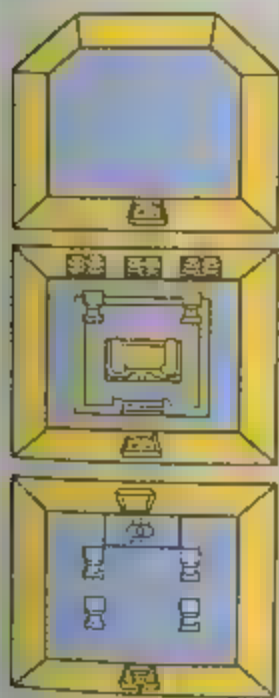


5F

6F

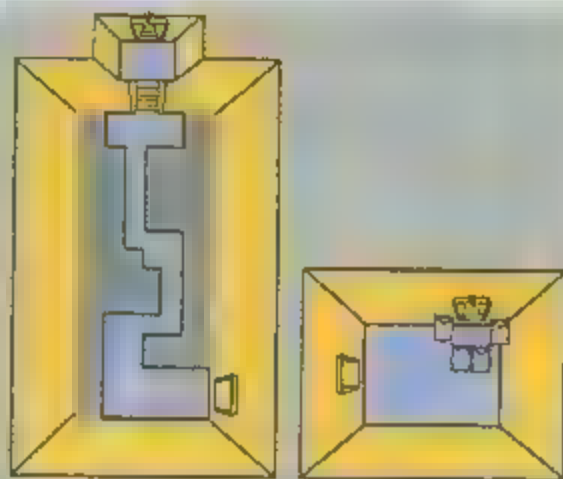


7F



7F

6F



ROUTE CHECK LIST

- ★フロア...で...をやる。★...する部屋はすべて敵全滅で開く。★敵全滅で宝箱、カギ。★長老のメッセージ、マスターノートを持ってしても、司祭の体は切れない、魔力を逆に利用する。★BF、かこんでいる石像は左か動く。★セルダがいけにえになる。★司祭と対決。弱うは...。司祭の...は...種類。白い光の玉を何かではねかえして攻撃せよ。★裏世界へ...きずりこまれる。



↑
↓
←
→

PYRAMID

邪悪な心が支配する、闇の世界の冒険が始まる。

司祭「クニム」、闇の世界に引きずりこまれたリンク。気がつくと光の世界とは、全く雰囲気の違う世界に来ていた

遠くから長老サハスラーラの声聞こえる
アグニムは、最後のいけにえゼルダを捧げる
ことによって封印をとき、表の世界と裏の世界、つまりこの闇世界とをつなぐ通路を開いてしまったのだ。

どうやらこのピラミッドが、ハイラル城とつながってしまったらしい。もちろん、リンクはマジカルミラーを持っているから、光の世界に帰ることはできるけれど、闇の世界に

は、いけにえになった7人の娘達が閉じ込められているのだ。リンクはこれからこの闇の世界で、7ヶ所に散らばるの魔物の城へ行き、娘達を助け出さなければならない。

まずは、このピラミッドをすみずみまでチェックしよう。普通の爆弾ではこわせない変なひび割れを見つけ、右の通路、おいてあるハートのかげらを取る。

ピラミッドを下りると、光の世界では全く見かけたことのない、魔物達がウヨウヨしている。何とか魔物達をかわして、東にある闇の神殿へ向かうのだ。

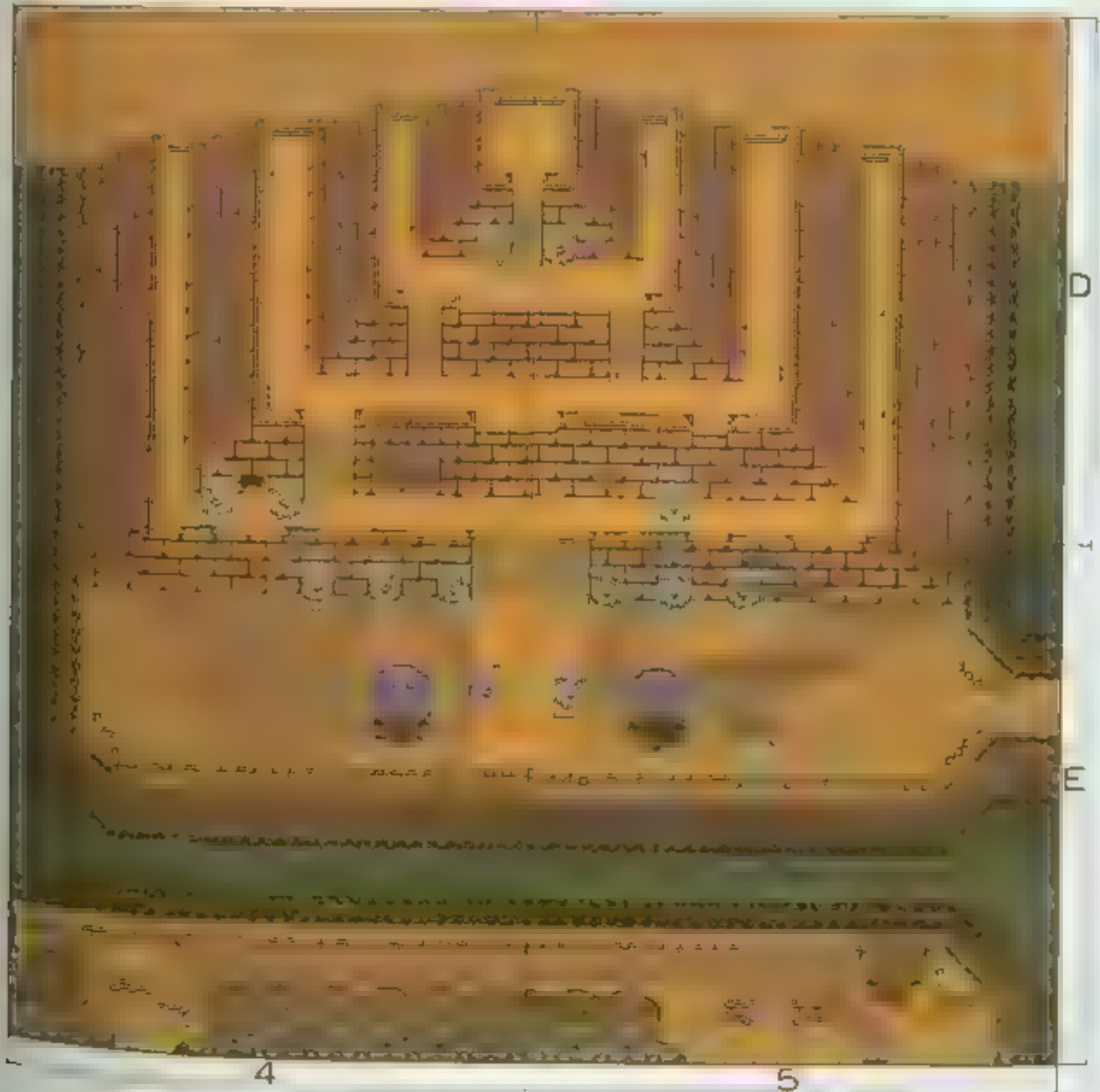




▲ 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.

ROUTE CHECK LIST

- ★ ライトに出る。★セハスラーラのメッロンを聞く。★ハートのかげらを取る。★ 敵の神殿 門か。



DARK PALACE

闇の神殿は、光の世界の 東の神殿の位置にある。

闇の世界での最初の冒険は、闇の神殿から始まる。この神殿のなかで、七賢者の血を引く娘の一人がとらわれているはずだ。

Xマタンでマップを確認すると、この闇の神殿は、光の世界の東の神殿のあたりにある。長きサハスラームのまわりのあたりにも、やはりほのぼのとした光がある。たとえ闇の世界は、まるで鏡のようになっている。その見聞があるら、

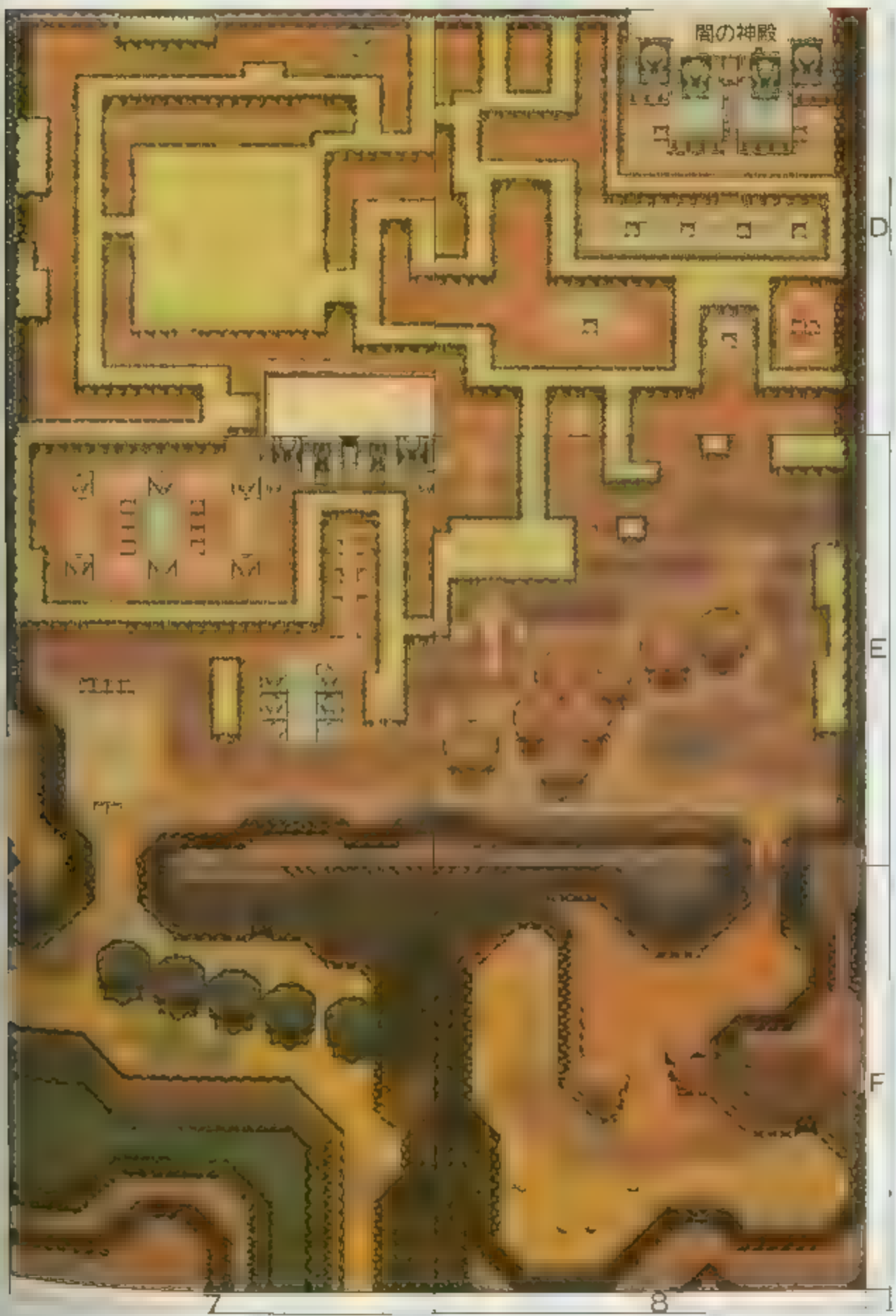
東の神殿のときと同じように、まずはほのぼのとした光をさがしてみよう。誰かいるかもしれない。



▲ ユニオン城の東の神殿、七賢者の血を引く娘の一人がとらわれているはずだ。



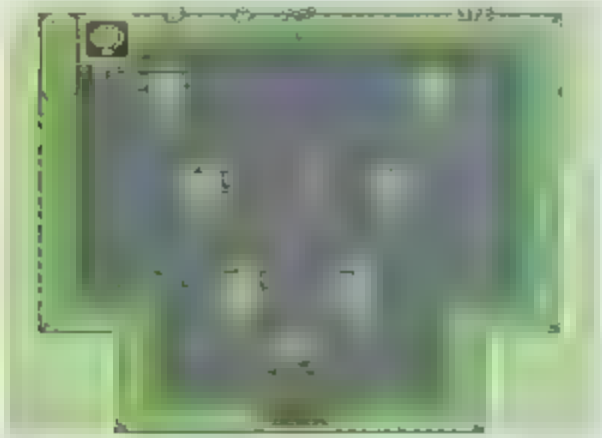
DARK PALACE



ほこらの中にはしゃへる木が。

神殿の手前のほこらに入っていくと、モンスターが立っている。どうやらこちらの世界に来て姿が変わってしまったらしい

この習の世界には、「黄金の力=トライフォース」と呼ばれる絶大なる力の根源があって、それにふれたものは最強の力を持つ事ができる。この力、黄金のトライフォースの力を得ているのは、牙巫王カノ。カノ配下、よあのラニアクラムか、けのた、たまの、人か、事言を聞、フは



▲ 光の世界とそっくりなんだな。

迷路になっている神殿の入り口



神殿の扉をひらきの中を進んで、くどいサレキキ、言しか、けられる。サレキキは、究極のレビエアおま、やとえる。けど、そのあとが大変。

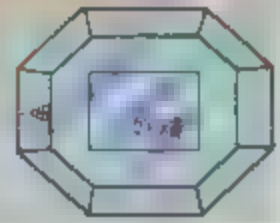
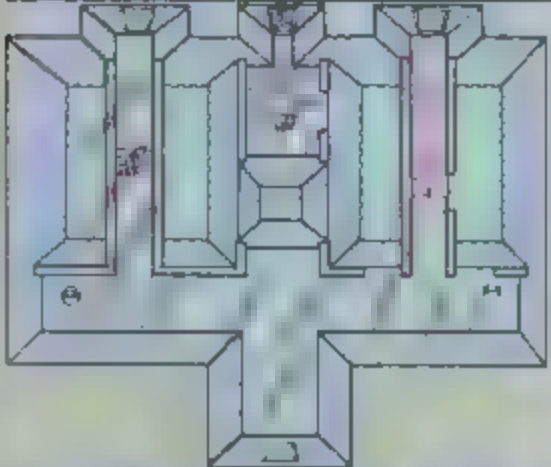
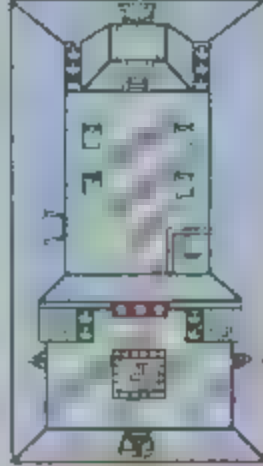
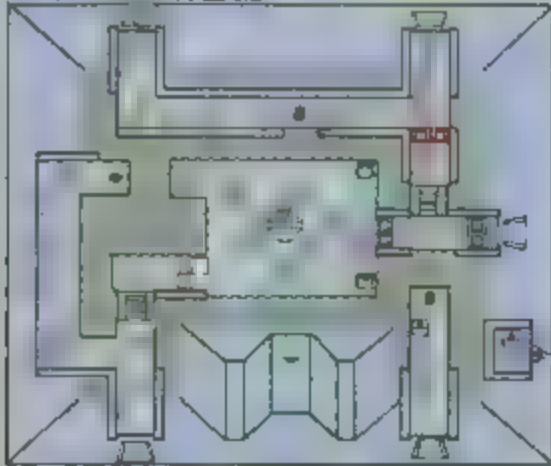
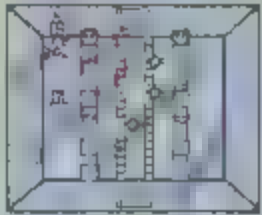
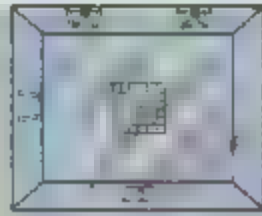
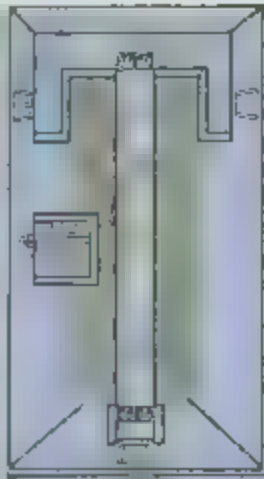
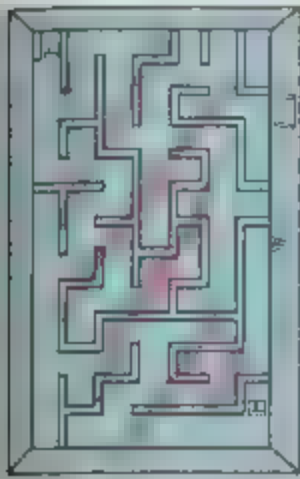
なんと、神殿の扉を開けるのに、×××ルビを請求してくるのだ。とはいっても神殿の扉はサルキッキにしか開けられなものだから、何とんでも、お金を払わなければならない。敵を倒すか、光の世界に戻るかして、かせいでこよう。



▲ かせいでこよう。



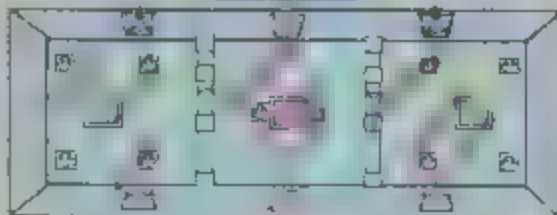
DARK PALACE



1F

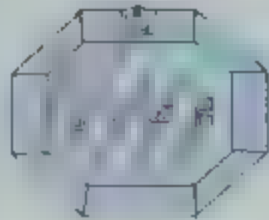
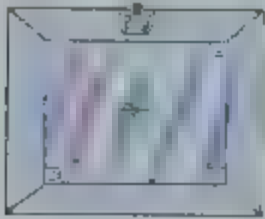
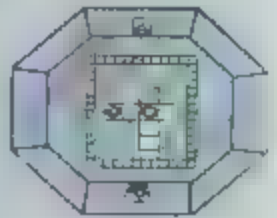
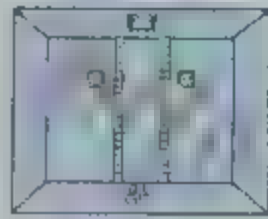
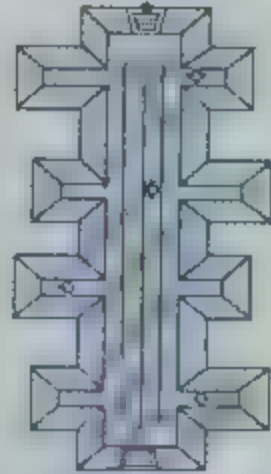
DARK PALACE MAP

ここは、闇世界の魔物が司る神殿だけのことはあって、かなり手ごわい。スイッチを使ったパズルはもちろん、足を踏み入れると崩れていく床、一方通行のジャンプ台、モンスターのモクッ叩き、ワープなどなど…。体力、知力を使い果たすまで、がんばるのだ。



1F



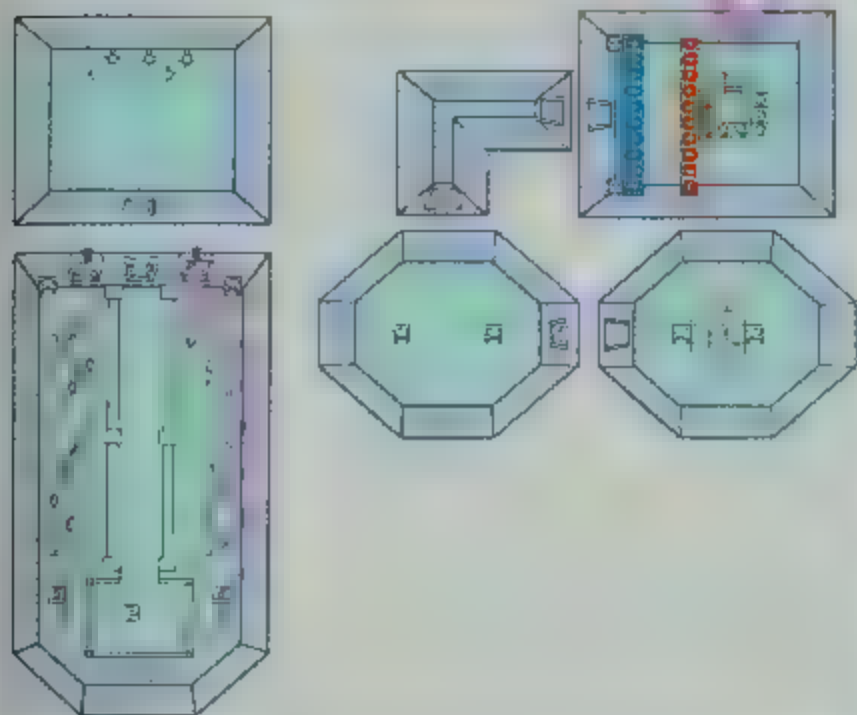


B1

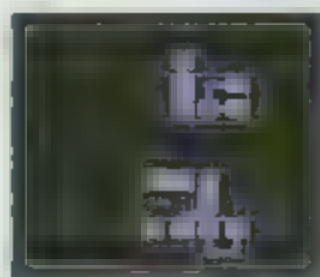


(S2)

B1



B1



妖精の泉で回復。

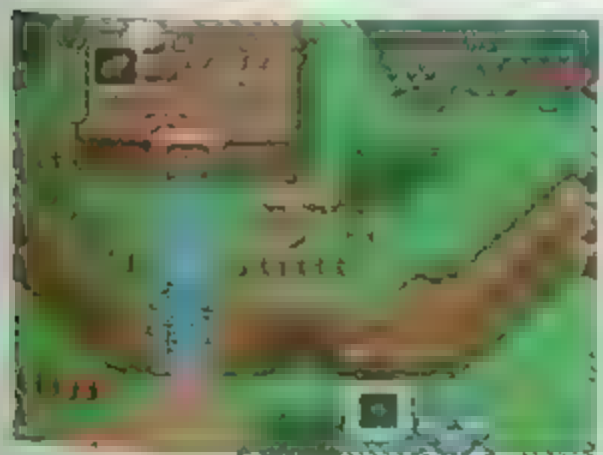
神殿で悪夢の闘いが終わったら、妖精の泉で一休み。神殿の南には、山をはさんで、2ヶ所も回復できるところがある

東の回復の泉の前には、クイでかこまれた変な場所がある。光の世界のここも確々、んな感じになっていた。もどってみようか。ほかにハンマー使えそうな場所あったし。

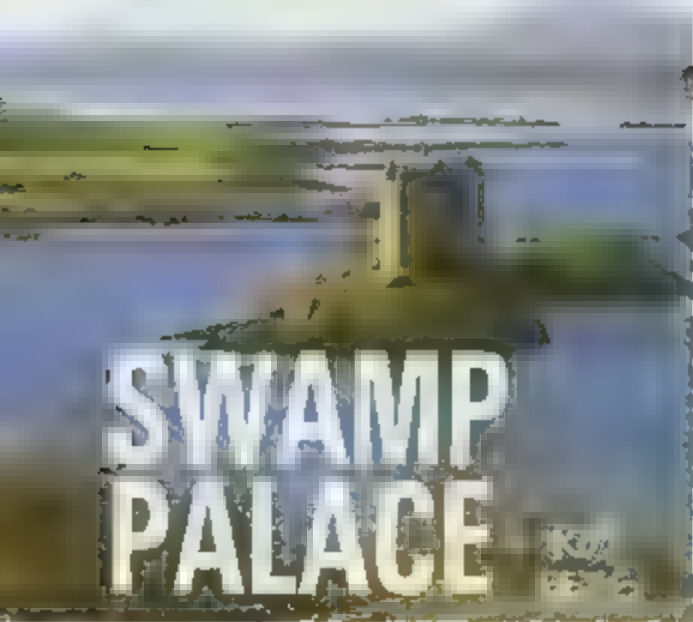


ROUTE CHECK LIST

- ★サルキッキに×××ルビー。★神殿入って左の扉B1にカギ。★右の扉ワープゾーン。
- ★中央の扉は△開★左通路のヒビは爆撃で壊す。★右通路の扉をトカチナキナキ
- ★右フロアのOFFは△開して△開した扉をモーターで左の通路へ。★落ちる扉を通って、暗い部屋から大きな宝箱へ、マジックハンマー。★広間の奥の部屋から、右フロアのOFFにしてモーター開く。★美奈イナキで壊せる。★右通路の扉を開いて、右の扉をトカチナキナキで壊す。
- ★モグの印きとスイッチがえ。★カメはハンマーでひっくりかえす。★ボスは爆弾+矢で。
- ★クリスタルとノットをつか。



ハンマーがあれば入れるよな。



光と闇は表裏一体 水の力が勇者を導く

闇の神殿で助けた娘が、次は水のほこらへと案内してくれるので、光の世界で草原のほこらの位置にある水のほこらへ向かう

でもその前に、光と闇を行き来して、いろいろやり残しておいたことを済ませておくのもいいだろう。

水のほこらの入り口をぬけるためにも、光と闇のワープ技が必要だ。あの、草原のほこらの水門は覚えているかな。なんと光の世界の水門を開くことにより、闇の世界の様子が変わるのだ。ふたつの世界は表裏一体なのだ







SWAMP PALACE

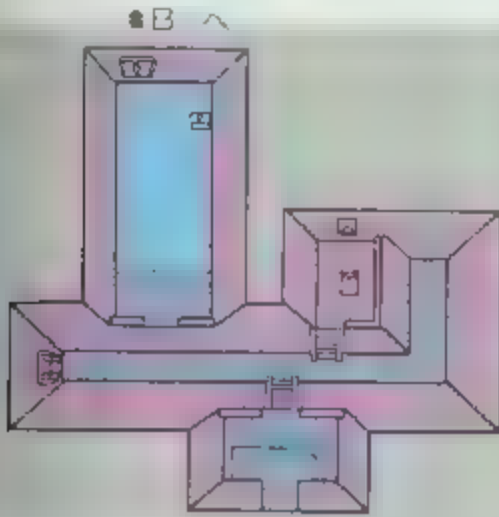


4

5



まずは入口のところで、 を使って光の世界へもどり、水門を開いてからでないと入っても奥へ進めない

中もボケ所か水門の  を使って、ぬ  まで進んでし  は持たないでいる

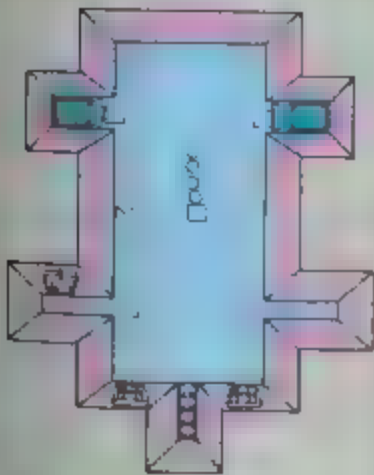


1F

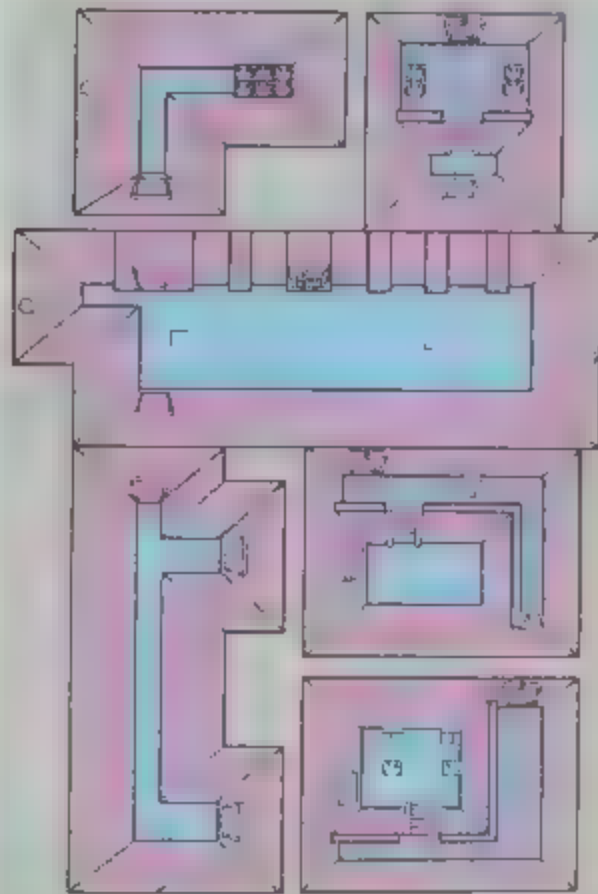


▲フクロウは、水門の  の神宮内でも移動するとき金や宝箱を  引かけでどんと人形用よ

B2



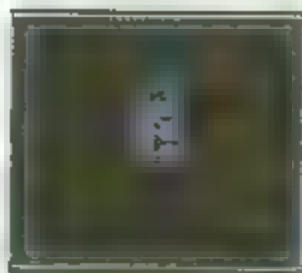
1F



B2

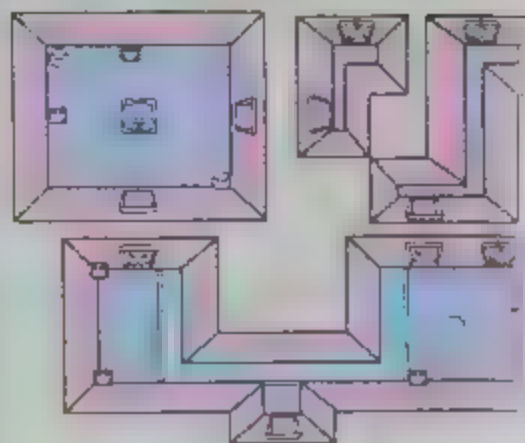


1F



ROUTE CHECK LIST

★ 鍵を使って水門を開く。★入ってすぐの宝箱にカギ ★下りた広間にカギ。★壁の罫線 マップ。★広間カギの扉から、北、水門レバー。★泳いで、真ん中に宝箱のある大広間へ、南の部屋でコンパス。★広間左下の扉から入って北の部屋でカギ、1Fへ、落ちてB1大きなカギ。★広間の宝箱、フックショット。★広間中央から入って、右の扉、水門レバー引いて水を流し、左に入ってB2へ、滝の流れる部屋。★右から2番目の滝を入る。★水路を泳いでボスの部屋へ。★ボスはフックショットで、まわりの玉をはずしてから★クリスタルとハートのつづね。★ボンバ★ハートのかけら



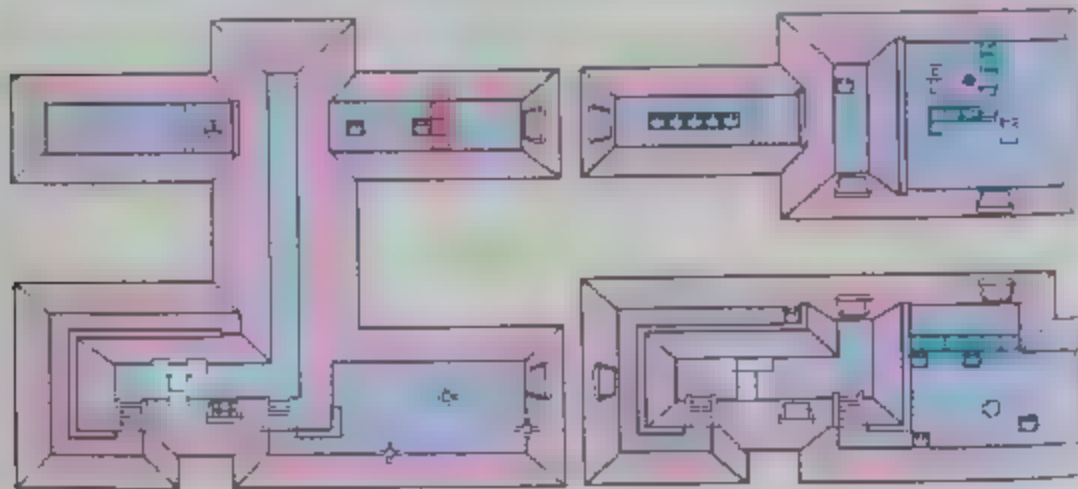
B1



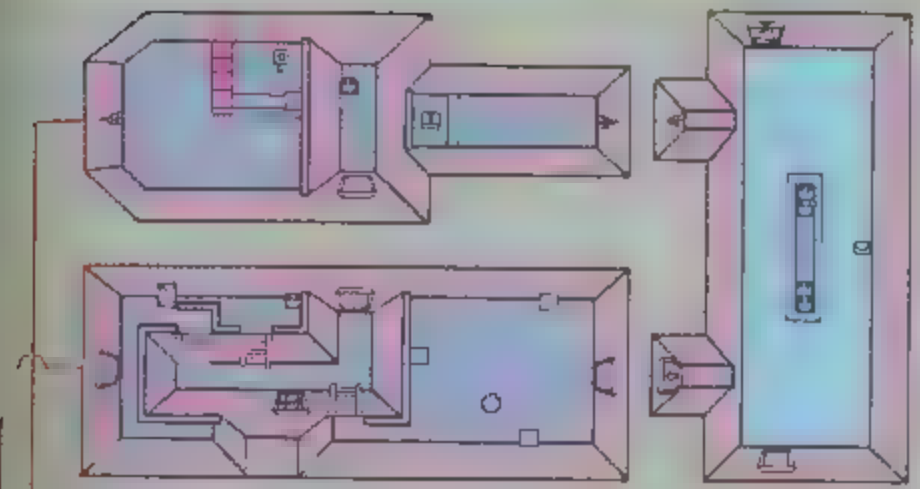
▲ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



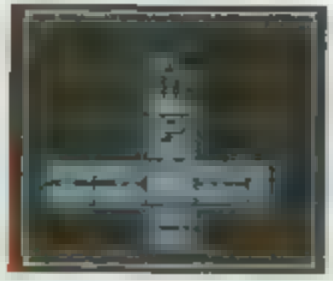
▲ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



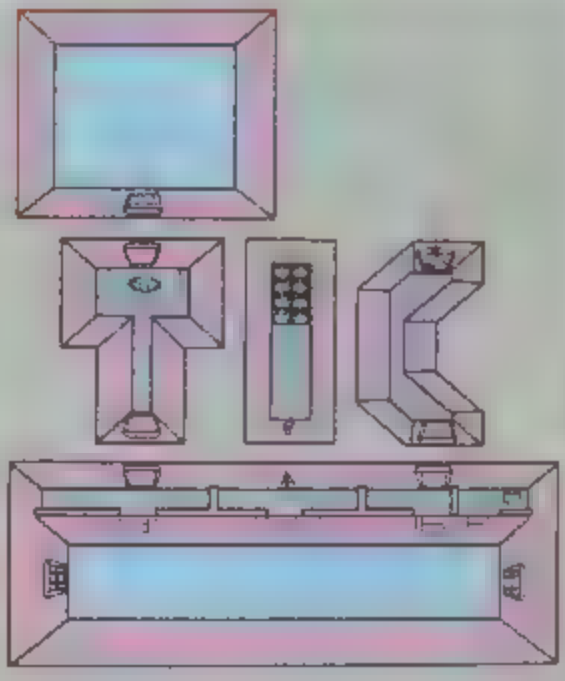
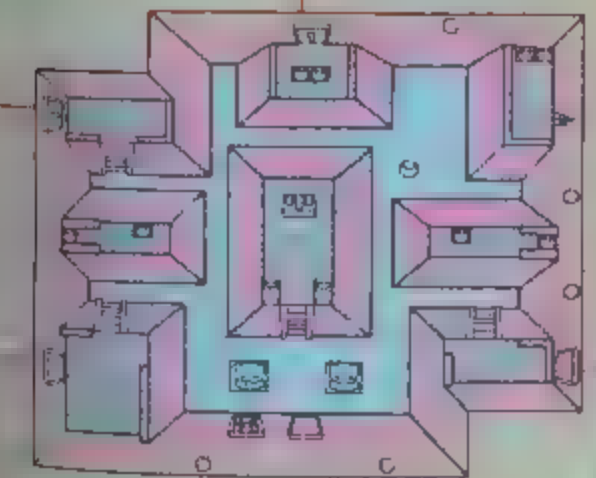
SWAMP PALACE



B1



B1

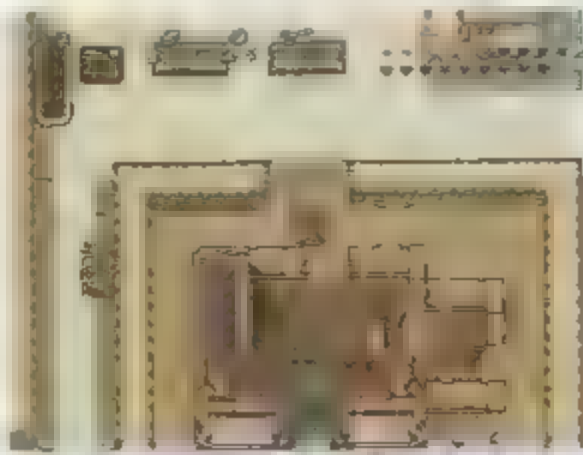


COMING SOON

リンクの行く手には 何が待っているのか。

水のほこらを攻略したあと、リンクはさらにドクロの森、はぐれ者の村、氷の塔、悪魔の沼、カメ岩の5ヶ所を回って5人の娘達を救い出す

それぞれの神殿には、いろんなトリックが仕掛けられていて、ちょっとやそとじゃ攻略できない。少しだけヒントを言っておくと、ドクロの森は「火」、はぐれ者の村では「引く」「日なた」、氷の塔「ワープ技」、悪魔の沼「オカリナ」「ワープ技」、カメ岩「ハンマー」がポイント。



▲このフロアには、様々な罠が仕掛けられている。注意して進めよう。

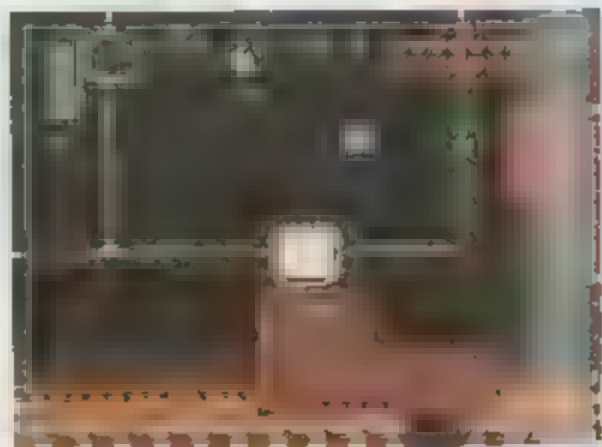
ドクロの森、
はぐれ者の村
を甲斐なく
7人の娘達を
助け、オカリナ
は、はいはいカ
との闘いに
なるんだけど、
なへといってき
カメ岩は最強ア
ルがある「イア
ム」を「ワ
ープ」して



▲ドクロの森の暗い雰囲気。奥の部屋に入る



▲カメ岩の氷の塔。オカリナでワープ



▲ゼルダの伝説のボス。オカリナでワープ

- ★カンテラ、★剣、★たて、★ブーメラン
- ★ピン1、★虫取りあみ、★ピン2、★
- ★スリッパ、★弓、★アイスロケット、★ム
- ★盾、★キア、★魔法、★ワ
- ★ワ、★ウカネ、★ピ、3、★ドンカ、
- ★ムーンパール、★マスターソード、★
- ★アル、★マジックハンマー、★フックシ
- ★ト、★ボンバー、★ハート12個以上、★
- ★メラン赤、★たて赤、★剣2、★クリス
- 2つ。

92年2月上旬発売 公式ガイドブック
「ゼルダの伝説」②に続く



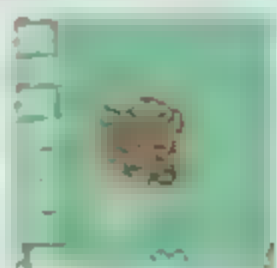
CHAPTER 3
TECHNIQUE

TECHNIQUE 1 剣技

剣の攻撃法はこの4つ

【ノーマル斬り】

いわゆる普通に剣を振って攻撃する。Bボタンを連打すれば、早く剣を振ることができるが、しなし、ゲームも華麗にさしかかると連続攻撃が連続するようになる。もと強力な攻撃方法だが、受けるのはまずい。



【ダッシュ斬り】

とにかく早くBボタンを連打すれば、目の前に立ちまわってくるモンスターを斬り捨てるのがこの技。ダッシュ中はほとんど無敵状態になる。この技の威力は回転斬りと同じくらいだが、連続攻撃はできない。場所によって威力が異なる。



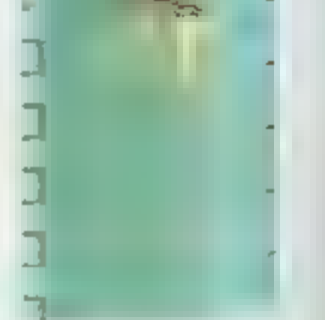
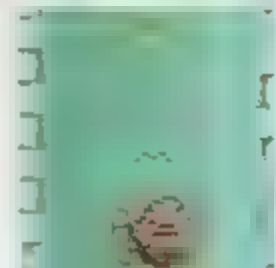
【回転斬り】

剣の先、力をため、360度回転させて広範囲のモンスターを攻撃できるのがこの技。その威力は、なんとノーマル斬りの2倍である。攻撃動作へ移るまで、多時間がかかるが、この言、攻撃力は魅力的だ。



【ビーム攻撃】

剣の先からビームを発し、速くのモンスターでも攻撃できる技。これによって、天などのアイテムを使わなくても剣の先からビームを発射できる。遠距離攻撃のモンスターを攻撃する時、威力が上がる。この技は、連続攻撃はできない。この技は、威力が上がる。



威力は弱い、が使えるぞ

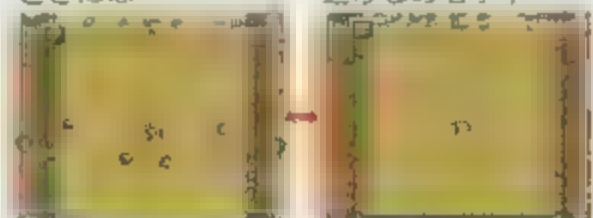
逃げるが勝ちというもの、やはりあまり気持ちよくない

ベガサスの靴というアイテムを入手すると、使えるようになる技だ。やり方はAボタンを約2秒間押し続けると主人公が走り出す。ここで、ダッシュ中でもAボタンを押し続けていれば、走りながら剣をかまえて目の前のモンスターを攻撃することができる。回転斬りとうってかわってスピーディーな技である。

1 敵の間を駆け抜ける

ダッシュ中は、攻撃以外のものは使えない。道があるのだから、それはダッシュ中の無敵状態を利用してモンスターから逃げることであるときには……

逃げるのも手!

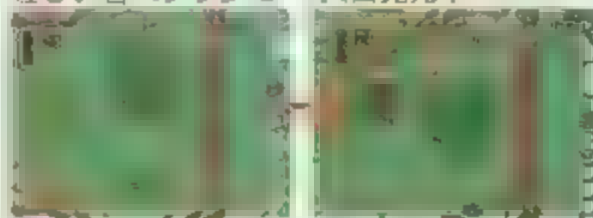


▲トビラはすでに開いてい ▲ダンジョンのなか、慎重に。ムリに戦うことはない。には慎重を要している。

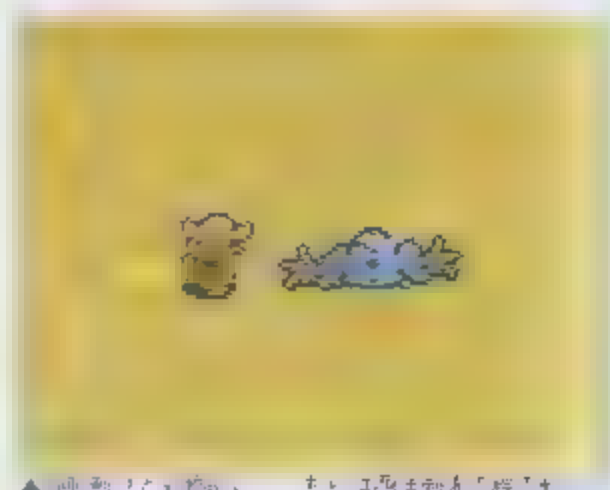
2 秘密の入口を発見する

攻撃方法ではないが、ヒビの入った壁や、いかにも怪しく積み上げられた岩などに、同じ要領で体当たりしてみよう。意外な展開が。

怪しい岩へダッシュ 入口発見!



▲トビラはすでに開いてい ▲ダンジョンのなか、慎重に。ムリに戦うことはない。には慎重を要している。



▲トビラはすでに開いてい ▲ダンジョンのなか、慎重に。ムリに戦うことはない。には慎重を要している。

誤り、走って、A技を使っていると、目に見えなくなるモンスターが何体かいる。手によって攻撃方法を要するスマートな技が必要されるわけ。

シビれてしまっ



▲剣のレベルがあがれば、このモンスターも接近戦で倒せる。

弾き飛ばされる

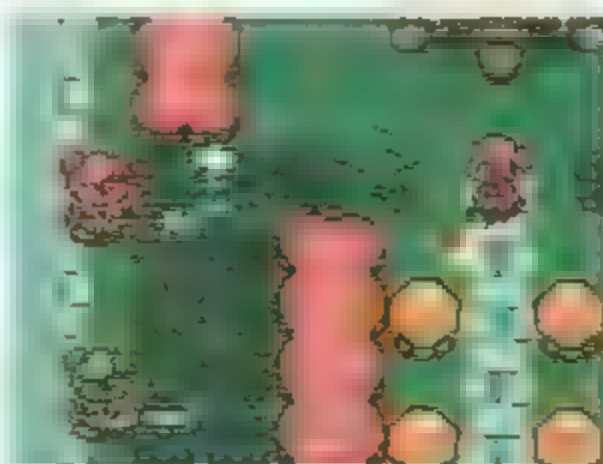


▲障害物、いわゆる固定キヤン、ほとんどが無敵なのだ。ノン。

遠くの敵を攻撃できる

つねにハートを満タンにする 注意が必要になってくるのだ

剣の先から回転し、なにか丸環を飛ばして、本来近距離用の武器である剣で遠くのモンスターを攻撃できるのが、この枝の特徴。しかし、いろいろと条件が多く、威力もそんなに高いとは言えない。実際使う機会はあまりないのでは？ しかし、弓矢やファイヤロッドなどよりも攻撃範囲が広いのは魅力的だ。



▲「遠くまで飛ばす」は、ちょっと難しいけど、威力は結構ある。

いろいろと条件

①レベル2以上の剣で

この枝を使うための条件はふたつ。まずレベル2の剣……そう、あのマスターソードを手にいれなければならない。



▲とりあえずマスターソードを手にいれなければならない。



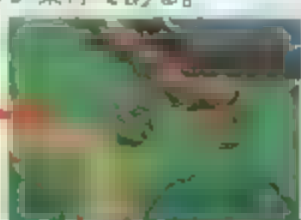
▲レベル2以上になる必要がある。

②ライフゲージが満タン

そして、主人公のライフゲージが満タンじゃないといけない。気力が充実していないと成功しない技なんだろうか？ どっちにしても、これはかなり厳しい条件である。



▲「ライフゲージが満タン」じゃないと使えない。



▲「気力が充実していない」状態だと使えない。

いろいろと条件

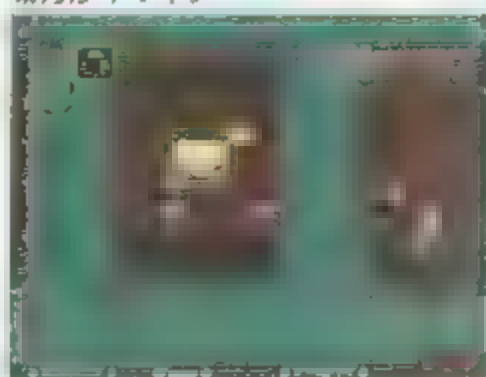
まず、ビームは画面上に1個しか出せない。つまり、モンスターに命中するか、画面外に消えてからじゃないと、次のビームが撃てないのだ。むやみな連射はさけて効率よく

連射できない



▲「ビームは画面上に1個しか出せない」から、連続で撃てない。威力は結構ある。

威力がイマイチ



▲「威力がイマイチ」から、遠くまで飛ばすのは難しい。

これを覚えれば

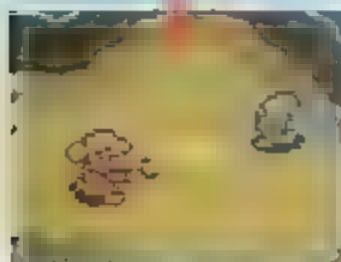
POINT 1 =ノーマル=

剣は早めにパワーアップ!

このゲームで攻撃をするためという理由もあるが、剣はなるべく早め、パワーアップのタイミングがいい。たとえノーマル斬でも威力がアップする。



ノーマル斬
威力がアップする



ノーマル斬
威力がアップする

POINT 2 =ノーマル=

うしろ向きで進むのだ

相手、背中を見せながら、剣に力をためつつ、うしろ向きに進むのだ。戦法が意外と効果的。ダメージを受けられる確率も減る。



うしろ向きで進む
ダメージを受けられる確率も減る

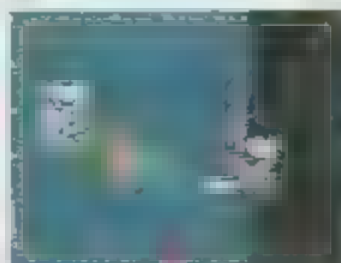


うしろ向きで進む
ダメージを受けられる確率も減る

POINT 3 =ノーマル=

剣に力を貯めながら攻撃

つよ技を力なためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える。これは相手を一気に突き落とすときなんかには有効。



つよ技を力なためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える

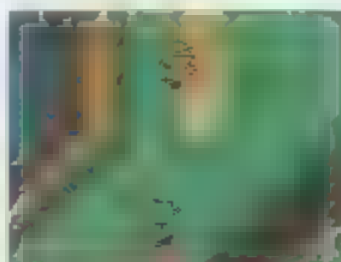


つよ技を力なためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える

POINT 4 =ノーマル=

他の武器と組み合わせて

剣に力をためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える。これは相手を一気に突き落とすときなんかには有効。



剣に力をためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える



剣に力をためている状態で、ノーマル斬を打つとダメージを与える

剣での攻撃はプロフェッショナルだ!

何度も往復するのだ

フィールドなどスペースの広いところでは、ダッシュ斬りを有効に使おう。左右に何度も往復してモンスターを倒すのだ



◀両面では、りよ
ま、キタ
物のフ、フ、ま
め、クメ、ク、ス
ア、ま、吉、通、ん、ナ
ま、ま、ん、ナ、カ



◀色々コ、ン、ナ、サ
ク、を、押、ア、リ、キ
なり、ん、ナ、ナ、ナ
ま、ク、ン、ナ、ら、ん、イ
ナ、リ、し、コ、ニ、ナ、カ
ま、い、ア、ロ、フ

氷の上もイッキに進める

ダンジョン内で床が氷でできている部屋がある。普通に歩くとうまく進めないが、ダッシュなら出口までつもとおり、直線だ。



◀反、よ、レ、サ、ル
モ、スタ、ホ、カ、ム
懸、る、ナ、口、は、見
ス、ア、る、ア、キ、ナ
ク、ナ、ナ、キ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ



◀1、ま、な、り、ナ、ナ
ク、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ

穴へ突き落としてしまえ

ビーム攻撃の光線は、弓矢などと同じように、相手をはしき飛ばすことのできる連射できない分、慎重に使う。



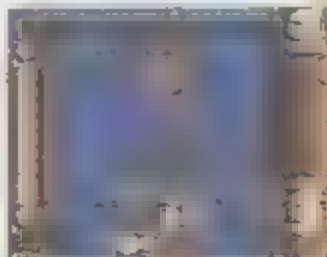
◀ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ



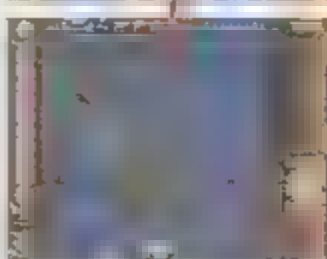
◀ト、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ、ナ

障害物の陰から攻撃

弓矢やブーメランなどは軌道上に障害物があると、それ以上進んでくれない。しかし、ビームならそれらを通り抜けて攻撃できる。



◀ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ



◀ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ
ナ、ナ、ナ、ナ、ナ

剣よりも有効なときもある

Aボタン連打で投げて投げて 投げまくるのが気持ちイイ!

剣や魔法に比べると非常に原始的な攻撃方法だが、投げ物にはかなりの威力がある。序盤に出てくるモンスターぐらいなら、壺の1個でも投げてやれば致命傷を与えることができる。たしかに見た目はカッコよくないけど、これはマスターしておいたほうがいいぞ。



序盤は素手なので、草など軽いものしか持てない。パワーグローブを早く発見しよう。石などは、なんとレベル3の剣と同じ威力だ。

〈草〉



序盤の草は、投げておくといいぞ。威力は低いが、序盤のモンスターには有効だ。

〈壺〉



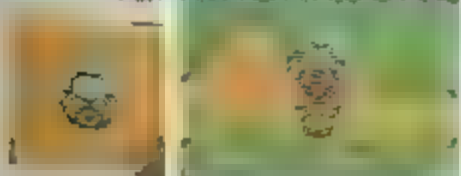
壺は、序盤のモンスターには有効だ。威力は低いが、序盤のモンスターには有効だ。

〈石〉

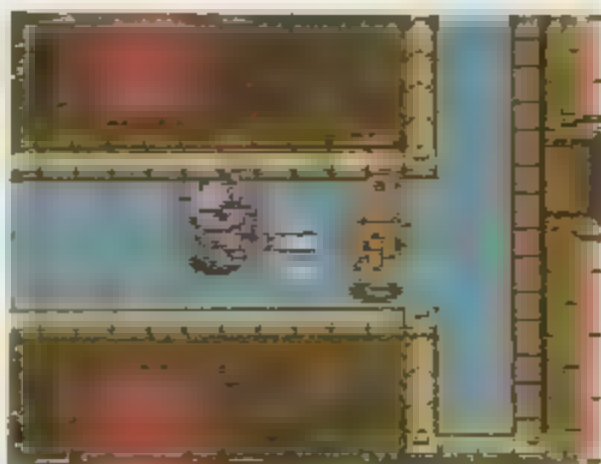


石は、序盤のモンスターには有効だ。威力は低いが、序盤のモンスターには有効だ。

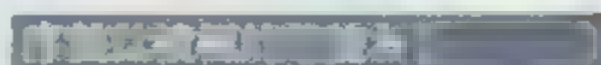
〈凍った敵〉



凍った敵は、投げておくといいぞ。威力は低いが、序盤のモンスターには有効だ。

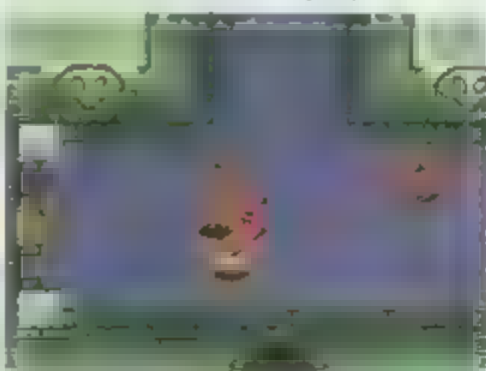


▲壺を投げると知ったら相手もイヤだろうなあ



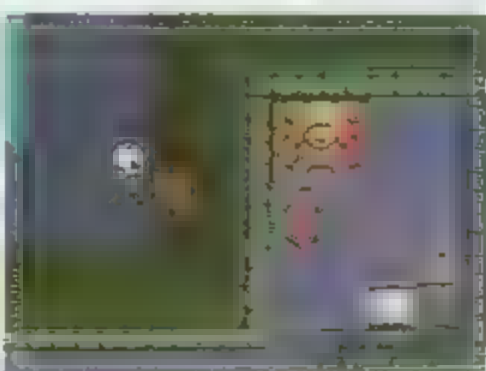
また操作方法を熟知していない序盤は、やはり遠距離から攻撃できるのになしたことはない。ダンジョン内では壺を持ち上げてアイテムを発見したときは、すかさず投げろ。

投げられるのは4方向

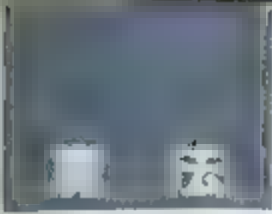


◀主人公は8方向に移動できるが、物を投げられるのは4方向なアイテムをよく覚えておこう

段差があつたらダメ



◀下向きに移動できないので、段差がある場所では投げられない



さまざまな効果がある

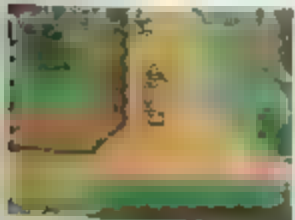
どれも強力だが魔法の力が 必要なのが困りものなのだ

強力なものになると、画面上の敵すべてを一掃して倒して、まっ、そんなすさまじい破壊力を秘めているのか魔法攻撃だ。しかし、ネックとなるのが魔法の力。これが意外と早くなくなってしまふ。いよいよダンジョンに乗り込むときは、緑のクスリを持っていったほうが攻略がスムーズに進むだろう



強力な魔法も、魔法の力かなければ使えない。広大な上層階のボスは高タンク。まっ、

こんなことになったらしよっ！



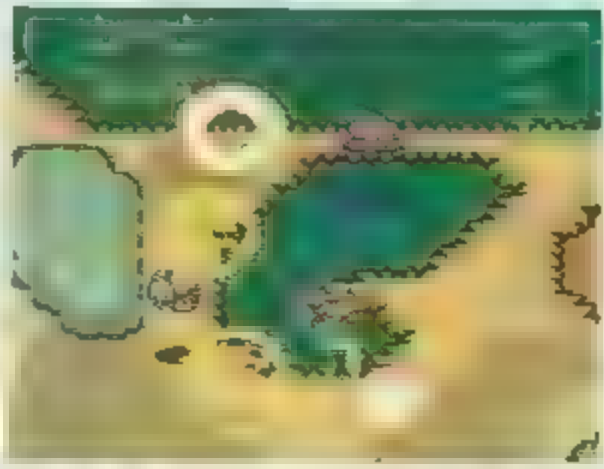
▲そんなヤツは剣でムダな魔法は使うなよ

▲まっ、魔法の力も減っていく

1回に消費する魔法の力

ファイヤロケット	10
アイスロケット	10
マジック杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10
魔法杖	10

魔法杖の消費量

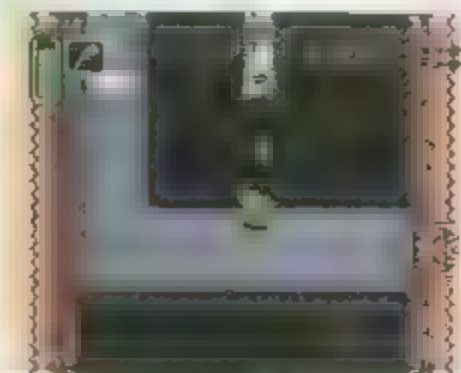


魔法杖の消費量



ゲームのときと並んでまっ魔法の力も減っていく。魔法杖の消費量も減っていく。魔法杖の消費量は、魔法杖の消費量も減っていく。魔法杖の消費量は、魔法杖の消費量も減っていく。

火を灯せるぞ



魔法杖の消費量

道を映し出すのだ



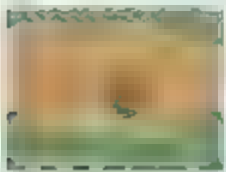
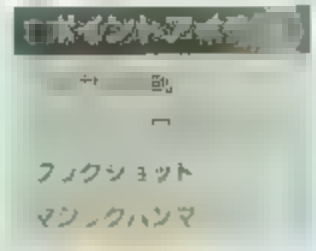
魔法杖の消費量

TECHNIQUE 3

ハイラルの移動方法はこの4つ

[歩く]

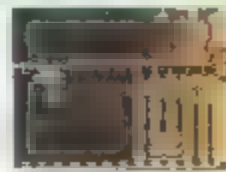
基本的に王人は歩いで移動する。ところ
か各地には竹、草、石などがあり、あ
それを取って行くのが、オラオラの目的。
割と山あいで、歩いて移動する。はなかなかワイルドな土地。



歩く



石を取る

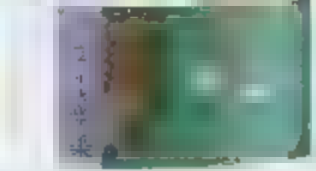
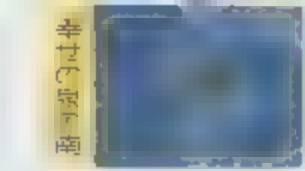
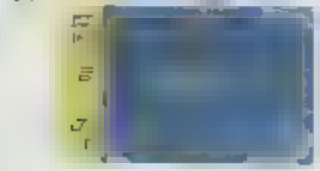
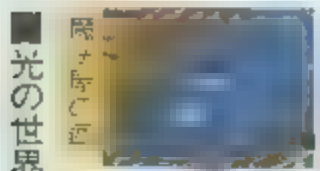
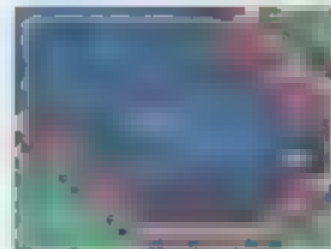


盗み



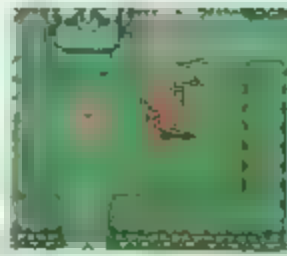
[ワーフゾーン]

オラオラは、てんや、てんや、てんや
てんや、てんや、てんや、てんや、てんや
てんや、てんや、てんや、てんや、てんや
てんや、てんや、てんや、てんや、てんや
オラオラは、てんや、てんや、てんや、



[オカリナ]

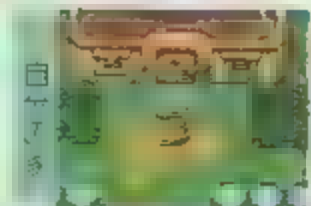
オカリナを奏でると、どこからか鳥が飛んできて、ハイフルの各地に運んでくれる。運んでくれる場所は全部で8カ所。とくにこの場所、魔法屋があるところはゲームオーバー直後などよく利用する。なる。



ポイントアイテム

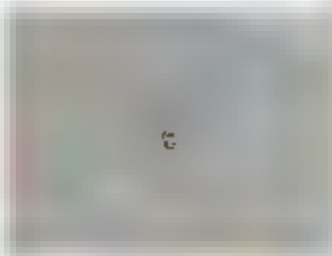


鳥が運んでくれる場所



[魔法陣・マジカルミラー]

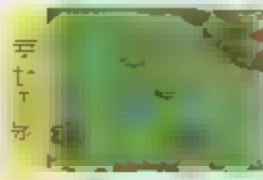
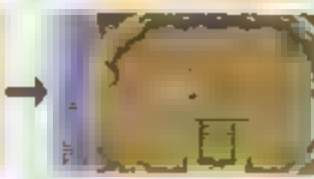
光の世界から闇の世界へ移動できるのが魔法陣。各地に8カ所ある。そして闇の世界から光の世界に戻るのに必要なのがマジカルミラー。また、ゲーム中盤以降ハイラル城の城門も闇の世界とつながっている。

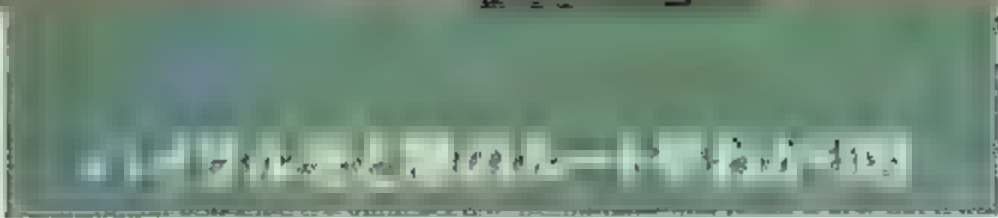


ポイントアイテム



魔法陣は全部で8カ所



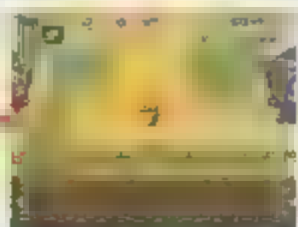


ハイラル光の世界



オカリナは闇の世界では使えない

ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。



▲オカリナは闇の世界では使えない。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。



ダンジョン内でミラーを使うと…

ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。

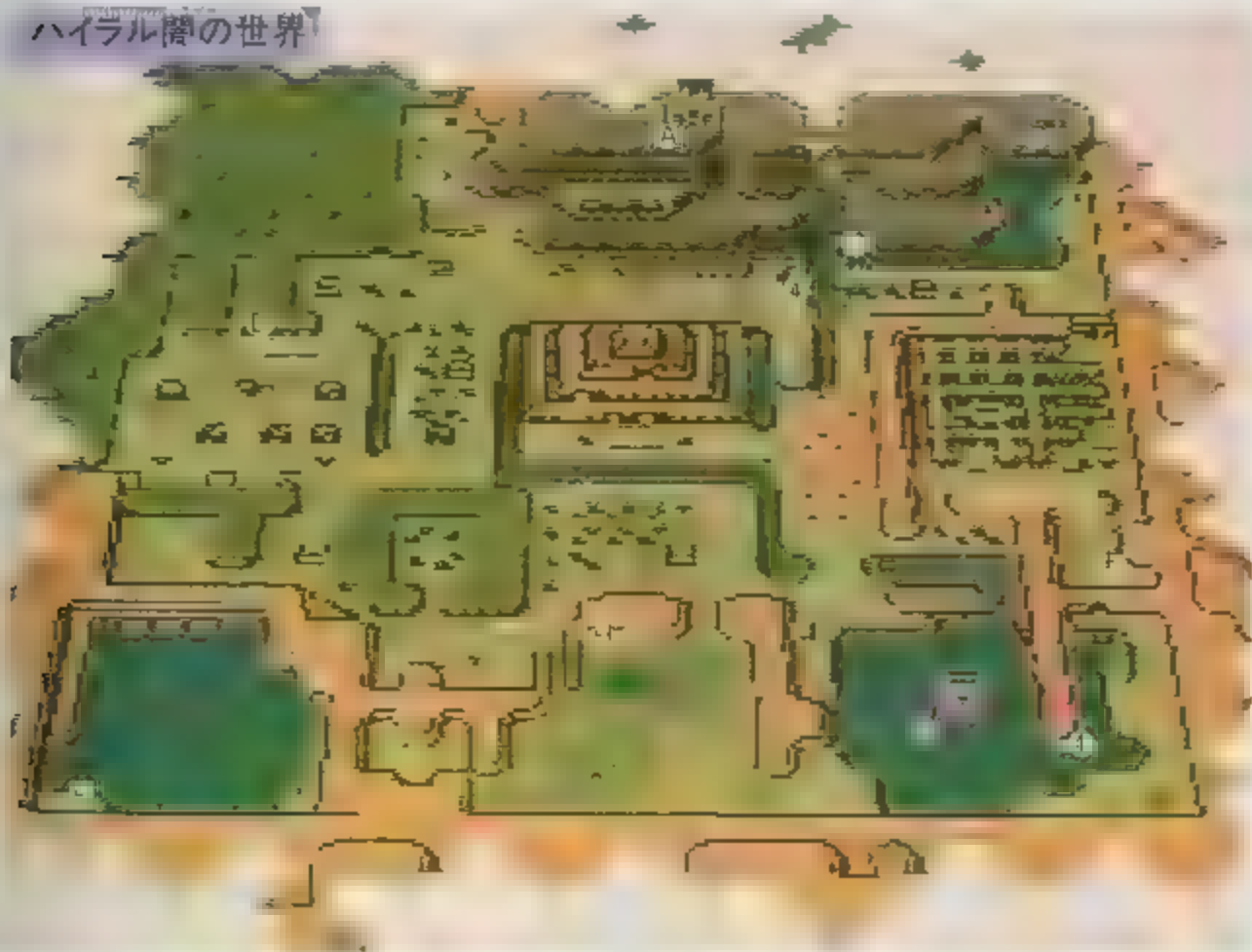


▲オカリナは闇の世界では使えない。ハイラルの地を自由に行きまわることが出来る。

目的のダンジョンまでたどり着けないようでは、クリアもなにもあったものではない。この図をうまく利用し、ムダな時間を費やすことのないように

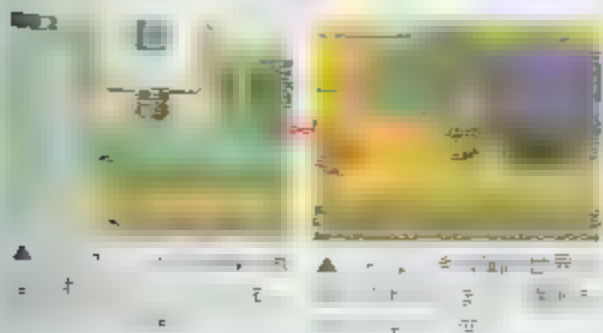
- ① ← → ② ■ ワープゾーン
- ③ ~ ④ ○ オカリナの到着点
- ⑤ ~ ⑥ ■ 魔法陣

ハイラル界の世界



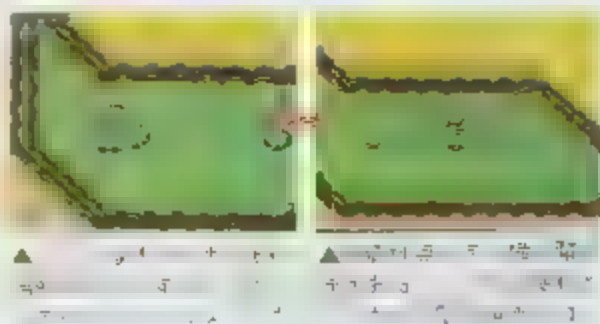
ミラーの使えない場所もある

マジカルミラーはどこでも使えるというわけではない。光の世界の到着地点が身動きできない壁の中などの場合、また闇の世界へともどされてしまうのだ。



ふたつのルートをうまく利用

オカリナの鳥か運んでくれる到着点の4と5と6の場所。ここは魔法陣とじつに近い距離にある。うまく利用して闇の世界への移動をスムーズにおこなおう

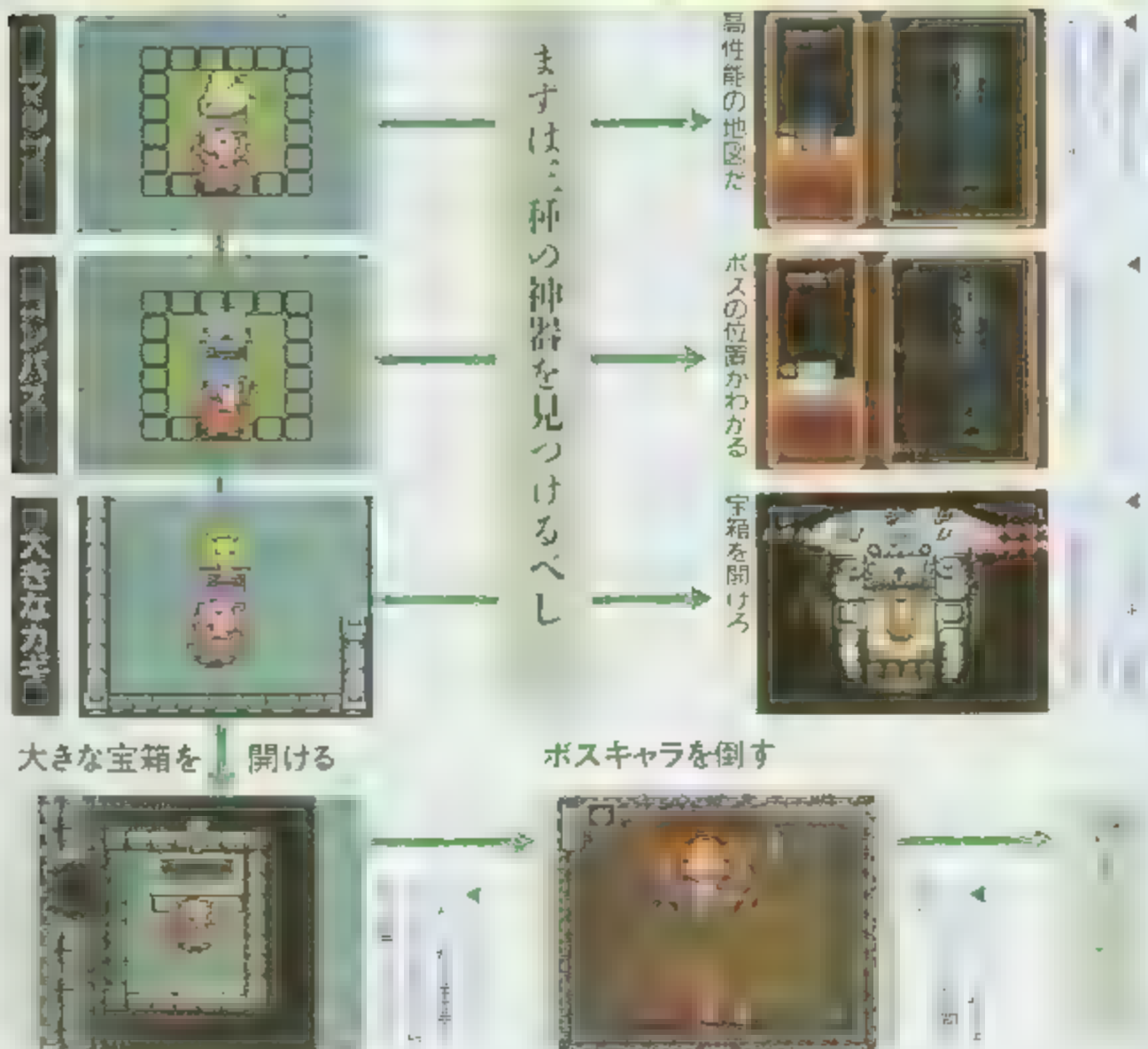


TECHNIQUE 4

ダンジョン

ボスの

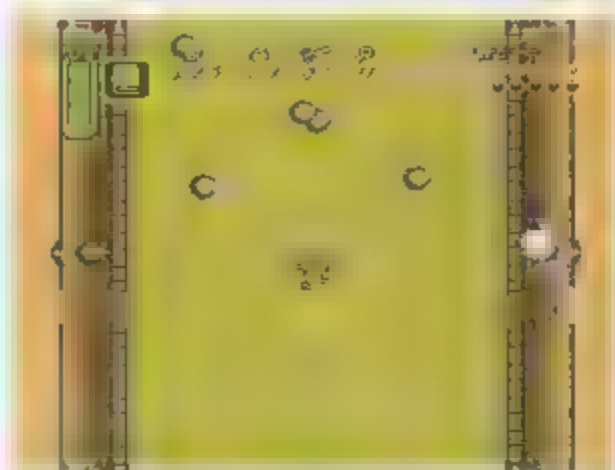
ダンジョン攻略ルート



各部屋に待ち受ける恐怖……

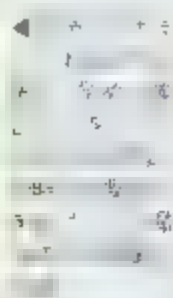
パニックになる前に 出口を探すべし

各フロア・仕舞われたトロッポ数々、は、へ
タするとモスクと上ランナーの略の経路
、なるセクタは、は、は、どなか、ト
ップはそうはいかないからだ。トラップにかか
り、パニックに陥ったプレイヤーの末路は悲惨
である。代表的なものをまとめてみたので参考
にしてほしい

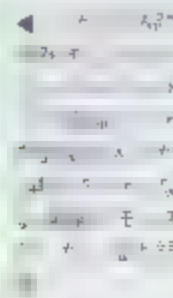


▲ りんご、これはよれて歩いてもんた

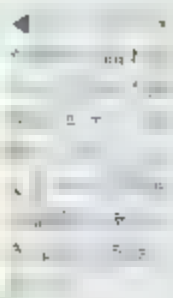
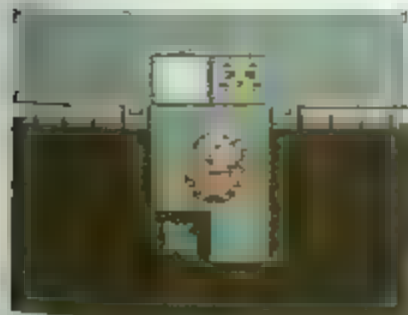
[暗闇]



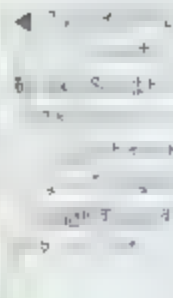
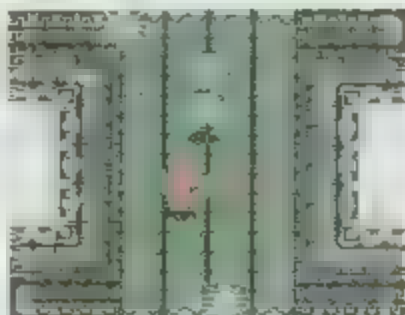
[落とし穴]



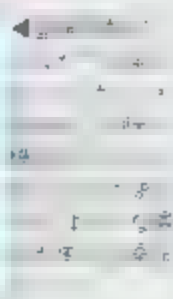
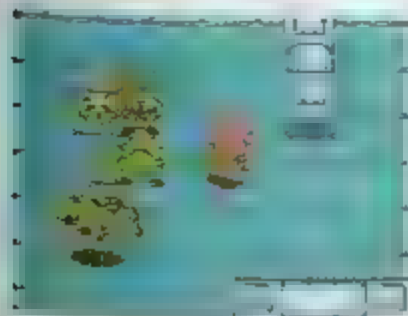
[崩れる床]



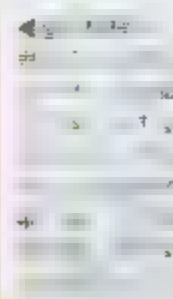
[動く床]



[氷の床]



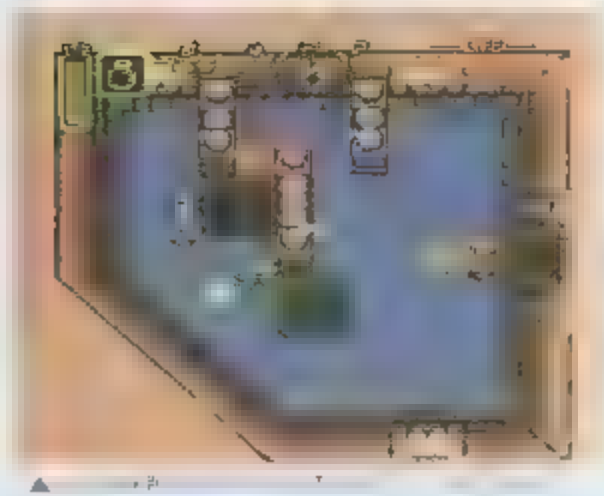
[壁画・石像]



全てを把握し

脱出の手がかりはほとんど その部屋の中にあるのだ

隣りの部屋に進むことができない。たしかにこれは大問題である。どうするか？ こうしてくれ。この11パターンのどれか1つが答えが隠されているはずだ。もちろん内容は同じでも、使用するアイテムや順番などが違うこともある。オリジナルのパターンを考えだして、より楽にダンジョンを撃破していこう！

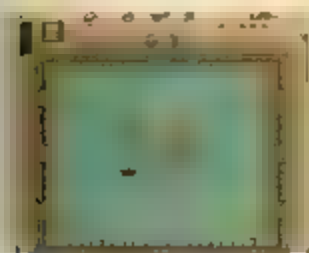
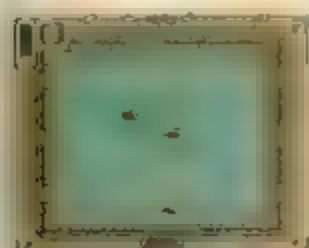


- 1 開いているトビラから脱出
- 2 その部屋の敵を全員倒す
- 3 カギのかかったトビラから脱出
- 4 スイッチを押してトビラを開ける
- 5 壁を破壊して出口を作る
- 6 向こう側へ渡る
- 7 ワープゾーンからワープ
- 8 下の床が見える穴から落ちる
- 9 全ての燭台に火を灯す
- 10 見えない床の上を進む
- 11 浮遊する床を作る



どんな仕掛けにも対応できるようにする

その部屋 重要なアイテムが
ないのなら 敵と
戦う必要はない。ダメージ
を受けることはない。



ポイントアイテム



ペガサスの断片

ムリに戦う
ことはない



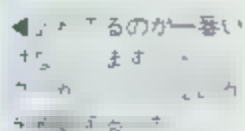
サクサクと
脱出した



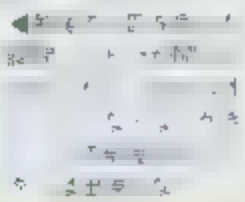
その部屋、入った瞬間 部屋中のすべての
トビウカ閉まってしまう。複数刀剣
などとき、敵のダメージが多い。一般的な
の幸正種用武器は、敵を倒す。敵は複数、襲ってくる前に倒すべし。



トビウカ
閉まったぞ



全員倒せ!



も、カギを一つも持たない。時々
侵入可能な部屋が壊れる。原色か
マジカルミラーでダンジョンの入口まで戻り、自
も手。意外とすんなり見つかる場合も多、司
えても大きなカギと小さなカギのトビウカは、

ポイントアイテム



小さなカギ

大きなカギ

敵が持っていることも



ア、カ、を倒す。敵は、
行、る、

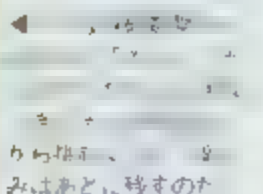
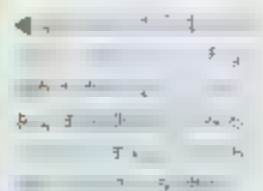
スイッチはその形状、操作方法ともにさまざま。ファミコン版にもあったオーソドックスなものから、クリスタルスイッチのように複雑なものも。でも、基本はすべてON(赤)とOFF(青)の2種類の動きしかないのは同じ



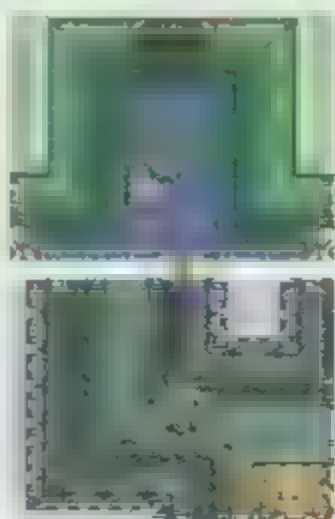
パターン1 ●ブロックをずらす



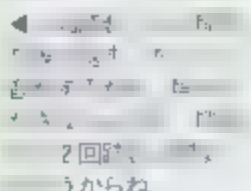
＋ボタンですらす



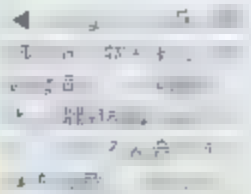
パターン2 ●スイッチを踏む



踏むごとに開閉



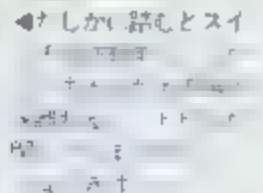
見にくいものも



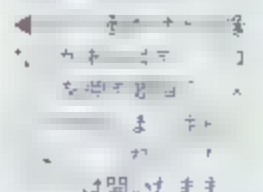
パターン3 ●スイッチの上に何か置く



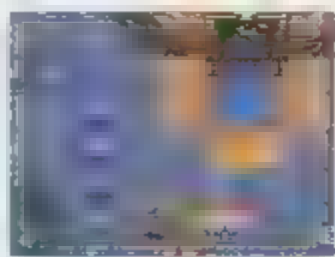
石像を押してきて



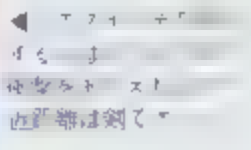
上に乗せるのだ



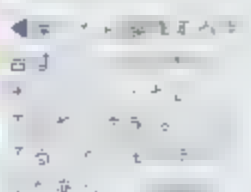
パターン4 ●クリスタルスイッチを操作



クリスタルが赤になれば



高い床が飛び出す



ソマリアの杖が便利



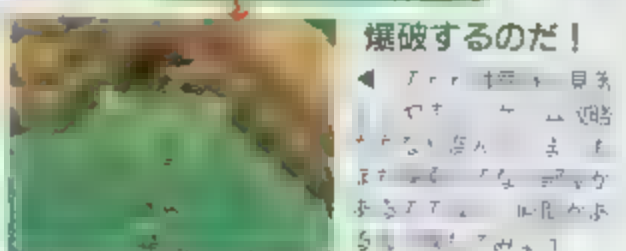
上にのせるブロックが無
駄目な時は、杖で作り
たせばいい。いちいち
画面を動かす必要が
ない。楽がある。

爆弾を使えば時間差で



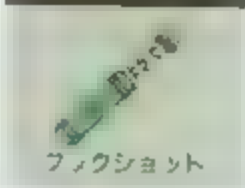
爆弾の爆風でもクリスタ
ルスイッチは押せるぞ。
これだとブロックが飛
出すまで2秒ほど余裕
がある。使わない手は

出入口が「カ」所「かな」ときは、ナして「の」タ「まわ」ア見をよ、見てみよ「わ」ずかだかヒビが入っている箇所があるはず「を」を壊して取置すればオーケ「壁」を破壊「ア」タカ部屋、進むと、このは、長「長」感ウナナよう「タ」ンジョンのなかりて、数「数」ないお快な場「場」である

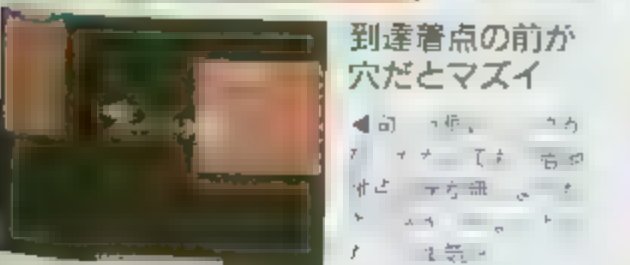
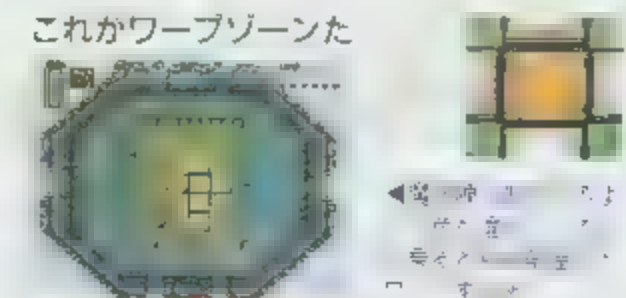
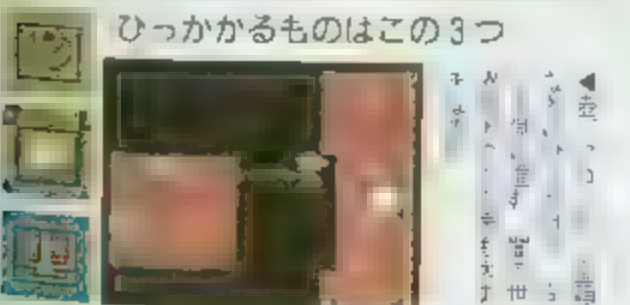


隠れたよ「隠」れる
場所でも、フ「フ」ク「ク」
「を」使う「を」「を」る「を」
きがある「ナ」ナ「ハ」
かける物の位置「は」王「王」

ポイントアイテム



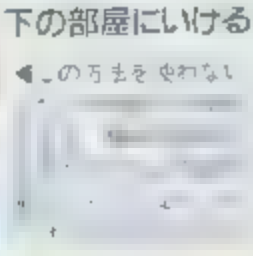
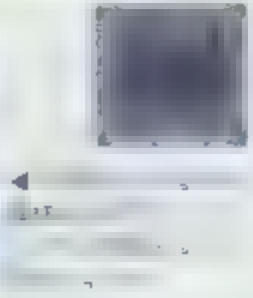
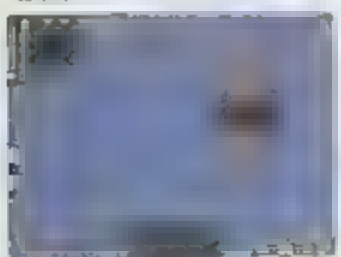
タ「タ」ンジョンのなかの壁「壁」を壊しても「わ」わ「わ」カ
乗ると階層などを無「無」視「視」し「し」らん「らん」な
出「出」た「た」ア「ア」する「す」る「る」目的地「地」よ「よ」こ「こ」ま「ま」
カ「カ」ア「ア」「を」部「部」向「向」「に」行「行」かない「ない」
と「と」つ「つ」け「け」な「な」場「場」所「所」もある「あ」る



穴の位置と移動

分ると、マイク...の...トカ...と...感...
、...その部屋...に...な...お...と...なる...さ...
し...、...下...の...床...の...位...様...か...見...え...て...い...
る...の...場...合...は...な...の...か...を...か...飛...び...降...り...て...
ノ...ー...タ...メ...、...ア...ト...の...部...屋...へ...移...動...可...き...る...を...

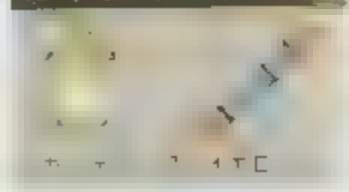
模様のある穴へタイプ



下の部屋にいける

◀ のボタンを押す

ポイントアイテム



もし、...の...多...
...部屋...へ...の...を...
...ひ...す...へ...で...ア...、
...人...を...打...て...み...よ...う...
...ト...ビ...が...楽...々...と...
...か...よ...く...あ...る...の...だ...



近距離はカンパ



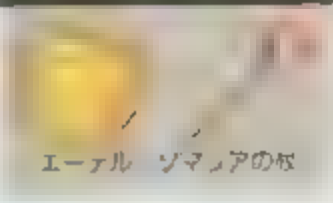
長距離はロッド



床の位置と移動

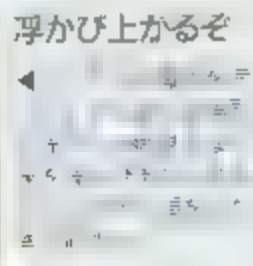
床は...して...
れているの、目...
の前...山...入口...か...あ...
る...人...な...とき...
は...見...え...な...い...床...を...

ポイントアイテム

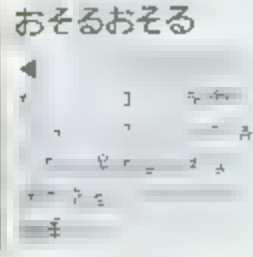


エーアル ソマリアの杖

見えない床をこうやって見るのだ

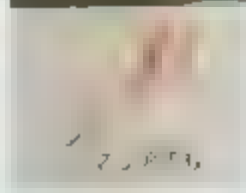


浮かび上がるぞ



おそろおそろ

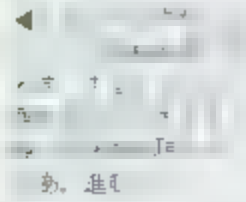
ポイントアイテム



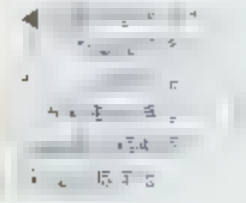
ケ...も...な...て...
る...と...目...場...さ...か...の...
...タ...、...マ...ー...ク...の...前...
...マ...ー...ク...の...前...
...マ...ー...ク...の...前...は...
上...部...へ...移...動...可...き...
...刀...で...と...る...床...が...作...れ...る...の...だ...



マーカーの前

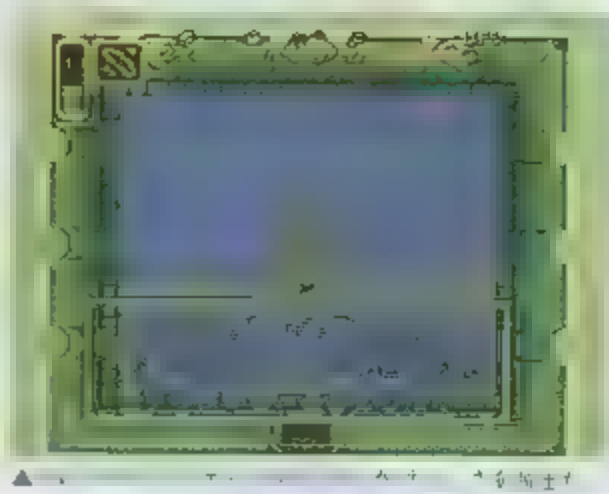


床が作れるのだ



入手したアイテムはとりあえず 使ってみるのが正解なのだ

「盗はダンジョンを攻略する順番が決ま
る。つまり、前のダンジョンで入手した
アイテムは、経験値やアイテムのタネを
盗んで、次のダンジョンで使う。盗んで
使うアイテムは、手に入れ
たアイテムを使ってみる
と、盗んで使うアイテム



ダンジョンの入口	大きな宝箱の中のアイテム	ボスを倒して手にはいるアイテム	

TECHNIQUE 5

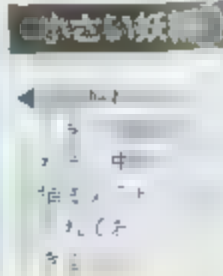
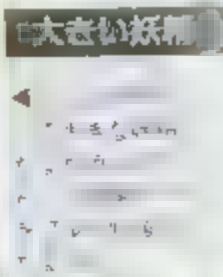
魔法屋で回復する

再スタート時は、ファイブゲージがリセットされ、回復方法としては、買う、モンスターを倒して奪うなどでも、どうせなら簡単かつルビーを使わずに済む方法を選択したい

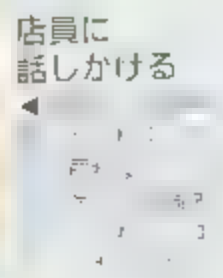
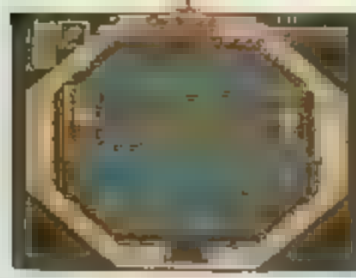
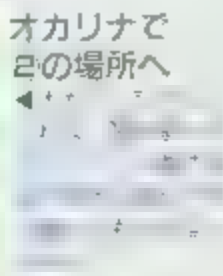
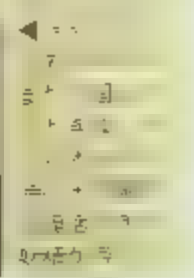
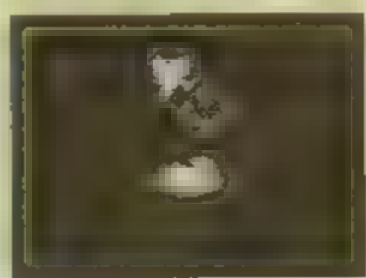
魔法屋で回復する。魔法屋の奥の奥に隠れている妖精の泉を探し出す。魔法屋の奥の奥に隠れている妖精の泉を探し出す。魔法屋の奥の奥に隠れている妖精の泉を探し出す。

妖精の泉を探すのだ

ハイラルの各地に隠されている妖精の泉を見つけ出せば、魔法屋と同じようにライフを回復できる。そして、小さい妖精はピンにノれておくとダンジョン攻略に大変役立つぞ



序盤は赤いクスリよりも妖精た

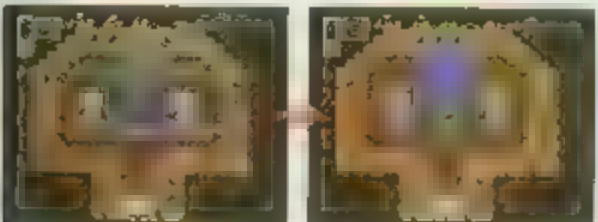


魔法の壺と魔法の壺

ゲーム後半のダンジョンになると、魔法のアイテムを使う機会が非常に増えてくる。再スタート時だけでなく、魔法の力の補給は普段から頭を叩きます。

バズプロブというモンスター、ゴイツを倒すと魔法の壺が出現しやすい。じつはこのバズプロブは魔法壺がくばりに棲息していたりする。緑のクスリを倒す前、倒してみたらどう

女神にたのむ手もある



▲女神にたのむ手もある

魔法の壺と魔法の壺

爆弾や矢などのアイテムはゲームオーバー時に数を減らされることはない。しかし魔法の力同様、なにかと不足してしまうものたま。まず最初の方法は、欲しいアイテムを使って攻撃してくるモンスターを倒して奪う。たとえば、矢なら弓兵、爆弾なら闇の世界のヒノックスといったぐあい。そして、攻略したダンジョンの中へ拾いに行くという手もある

敵を倒して奪う



▲矢を落とす敵付く弓兵が持っている

だろう。そして、滝の中に住んでいる女神、彼女の泉にビンを投げ込むと、なんと緑のクスリを入れて返してくれるのだ。これまた敵を倒して



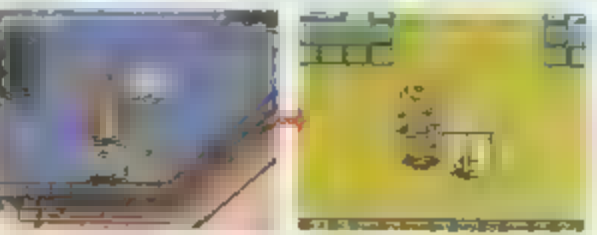
▲魔法の壺と魔法の壺

意外と使う緑のクスリ



◀一部のダンジョン、穴を火にする、なんてときもある。ダンジョンに入る前に1個は緑のクスリを準備

一度ダンジョンの外に出れば、壺の中身は復活しているのだ。壺の中身を覚えておくとい。雑貨屋で高いルビを払って、はな



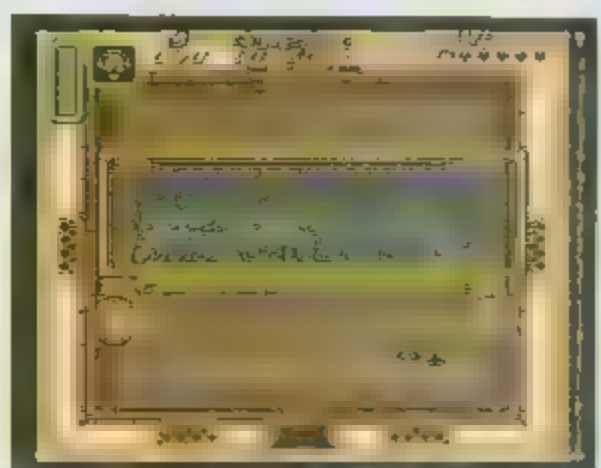
▲ダンジョンの中へ拾いに行く

持てる数を増やす手もある



ギャンブル

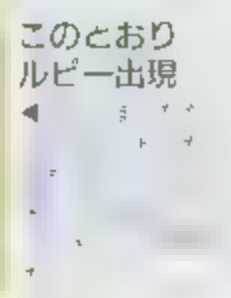
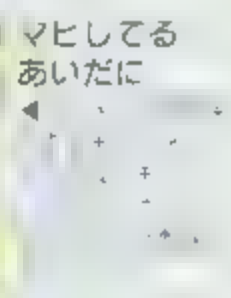
クスリを買ったり、ときにはイベントのために、いくら他で節約してもルビーは必要になる。各地にあるギャンブルに精を出すのもいいが、もっといい方法があるぞ
ギャンブルは楽しいがムチャだ



▲ギャンブルはあくまでギャンブル。少々抽をするくらいの方がオモシロイ。これで999ルビーは至極の難

ブーメランを使う

ブーメランでモンスターの動きをとめて倒す。これだけでルビーが必ず出現するのだ。ブーメランは序盤で手にはいる武器なので、モンスターと戦うときはこの方法を積極的に実践しよう。みるみるルビーが貯る。



ルビーポイントってナニ?

無限にルビーの出現する場所がある? 信じられないだろうか本当である。場所はハイファルの南、草原のほこら付近。ただし、この場所は石によって塞がれているので、パワーグラブがないと入ることができない。ここを出たり入ったりしてルビーを集めていけば、5分で500ルビーはカタイぞ

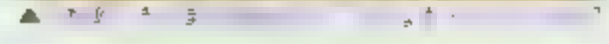
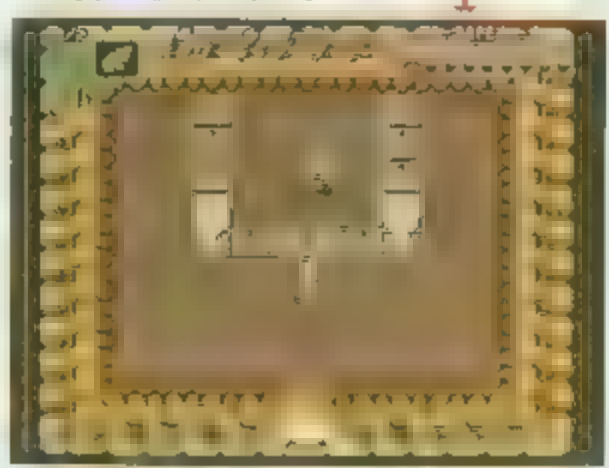
入口発見



全部で50ルビー



何度でも出てくるぞ



ゼル伝ドリル 基礎編

この本を、役に立ててもらうために。

糸井重里

「ゼルダの伝説」は、正直なところ、とんでもないゲームです。

おもしろいとか、すごいとか、簡単に言ってしまうと奥の深さがあります。世界中のオトナやコトモが、ゼルダ姫を救出するために昼となく夜となくモンスターや悪者と戦ったり、謎を解いたりするわけで、考えようによっては、ゼルダ姫という女性是世界一の幸福者なのかもしれません。

私も、もちろん、ゼルダ姫救出のために一生懸命に戦いました。時には、このゲームのプロデューサーである宮本さんに、夜中に京都まで電話したりして、ご迷惑をかけてしまいました。

たぶん、「ゼルダの伝説」というゲームソフトを手に入れたプレイヤーの皆さんも、私も「おれ、よっし、「他の勇者たち」に電話をかけるから、冒険を続けるのではないのでしょうか。

でも、「他の勇者」に電話をかける前に、この本を開いてください。「そこまで教えないで

くれたほうがいいのに」といった多すぎるヒントや、「それじゃよくわかんないよ」という足りなめのヒントをもらうより、「ちょうどいいヒント」を知ったほうが、ゲームが楽しいと思うからです。

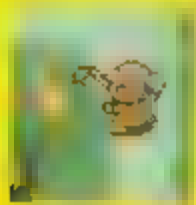
特に、「ゼルダの伝説公式ガイドブック」には、私が考案した新しい方式が使われています。

それが、ドリル方式です。ドリル方式は、練習問題のカタチで、「いま知りたいこと」「もっと知りたいこと」を、自然に教えてくれます。この方式は、ともだちに適切なヒントを出してやる時にも、役に立つはず。実用新案の出願を考えているくらい画期的な方法なので、他の攻略本や雑誌にマネされたくないと思っっています。

ごっか、あなたの知恵と指とこの本で、美しいゼルダ姫を救出し、世界の平和をとりもどしてください。

問題 1

次の5枚のうち真実、一か一か何れ、コアイテムをま用、このまてころか回答群から選んで番号を記せ。



1. 2. 3. 4. 5.

設問1 文章中の空欄A、D、へるも、ま、さかし、語句を
以下(語群より)の記号で答えよ。B、1、4、所を、語句から

- | | | | | | | | |
|---|-----|---|-------|----|------|---|---|
| 1 | 書の家 | 2 | ほとりかき | 3 | り | 4 | り |
| 4 | サ | 5 | り | 6 | り | 7 | と |
| 8 | り | 9 | よ | 10 | 妖精の泉 | | |

設問2 空欄Bで、の、キ、ア、フ、は、ケ、上、に、取、ま、た、ん、重、要、な、ある、特、別、な、アイ、テム、を、え、る、要、する、セ、アイ、テム、ら、入、手、で、き、る、場、所、を、ア、イ、テム、名、

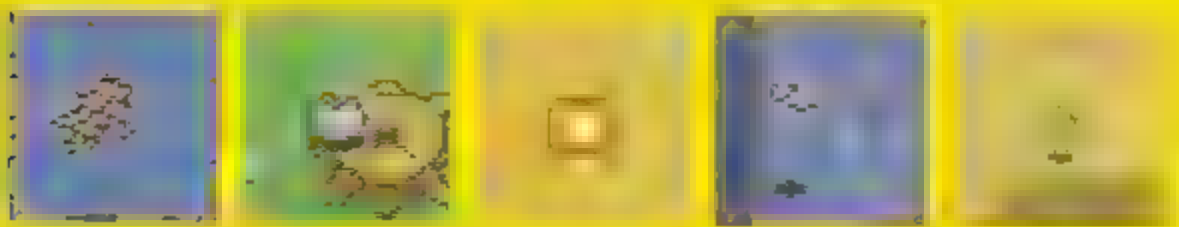
- | | | |
|---|-------|---|
| (| アイテム名 |) |
| (| 入手場所 |) |

設問3 1、下、の、4、の、文、章、の、中、で、カ、カ、リ、村、に、あ、る、て、ま、り、あ、る、ち、り、を、一、つ、選、び、番、号、で、答、え、よ。(回、答、欄)

- | | | | |
|---|----------------|---|--------------------|
| 1 | 村の北には迷いの森がある。 | 2 | 村はハイラル城の西に位置する |
| 3 | ポストのある家には入れない。 | 4 | 長老の家にはマリオの絵がかかっている |

設問4 傍線1、関、して、長、老、の、家、の、こ、の、り、に、あ、る、ア、イ、テム、を、誰、が、え、る、か、を、答、え、よ
(回、答、欄)

設問5 傍線2、関、して、この、店、を、え、る、あ、る、い、ろ、な、物、を、中、に、入、れ、ら、れ、る、重、要、な、アイ、テム、を、売、っ、て、い、る、が、下、の、写、真、の、中、で、その、アイ、テム、に、入、れ、ら、れ、る、も、の、に、は、○、入、ら、な、い、も、の、に、は、×、を、()、に、つ、け、よ。

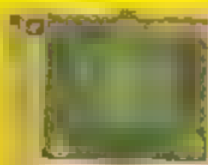


設問6 [傍線3、関して、老人の、悲、しい、こ、と、は、何、か、下、の、3、の、文、章、の、中、か、ら、一、つ、選、ん、で、()、に、○、を、つ、け、よ。

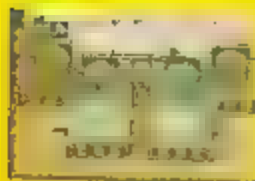
- | | |
|------------------------------|-----|
| 1. 奥さんがアグニムに連れ去られてしまった。 | () |
| 2. 息子が聖地に黄金の力をさかしに行ったまま帰らない。 | () |
| 3. 酒場の主人が酒を飲ましてくれない。 | () |

問題5

写真の3つのダンジョンについて、それぞれの入り方として正しいもの一つに○をつけよ。



1. ダッシュして体当たりし障害物を破壊。
2. 石板の前でムトフの書を読む。
3. 魔法の祠を石板の上にかける。



1. サルキノキにお金を落とす。
2. 爆弾で入口の扉を開く。
3. マスターソートで扉を開く。



1. そのまま入る。
2. 入口でオカリナを吹く。
3. 草原のほこってレハーをひいてから入る。

問題6

次のアイテム「キノキ」の効果が「弱体化」のウ。写真の中のボスキャラを○しよ。


<A>





1.			
----	--	--	--

「キノキ」は、主にゲーム前半部分のアイテムとイベントで入手できるアイテムです。アイテムはその入手方法と効果をもう一度復習しておきましょう(問題5のP2(全百科参照))。問題6のボスキャラについては「そのダンジョンで入手できるアイテム」の欄に記載されています。また、問題6のボスキャラは「キノキ」の効果「弱体化」の効果でダメージを軽減する効果があります。ご期待ください。



CHAPTER 4

CHARACTER CATALOGUE

キャラクター名鑑

冒険には未知の川が待ち受ける。未知の川が何を隠しているか、知っていると便利にこなすことができる。味方すべてのキャラクターを紹介するぞ。



封印戦争で活躍した七賢者の血を引く少女。司祭アグニムにより、ハイラル城の地下牢にとらわれている。彼女の叫びが、リンクに伝わり冒険が始まるのだ。

このゲームの主人公。しつは、マスターソトを使っことのできる真の勇者なのだ。左向きなので、常に右から回り込んで敵を攻撃するように心がけよう。



◆リンクをサポートするキャラクター

おじさん

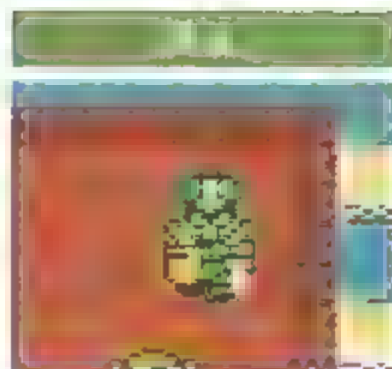
ゼルダ姫の声を聞き、真っ先に立ち上がる勇敢なオヤジ。だが、ハイラル城の地下通路で力尽き、後からきたリンクにすべてを託す。

ゾーラの滝に住む。川で泳いでいるソーラを束ねている、ソーラの元締的存在だ。ルビーを払えば、アイテムを売ってくれるかも。

カカリコ村に住む長老だったが、いまは東の神殿付近に身を隠している。リンクがこれから進むべき道を示してくれる人だ。

サルキツキ

闇の神殿を縄張りとする人なつっこいサル。リンクを見つけると、後を付けてくるぞ。お札をすれば、冒険の手伝いをしてくれるのだ。



リンクが初めて出会う敵キャラクター。和口じゃないらしく、簡単に背後へ回り込めるぞ。回転斬りの練習台にするといいかもね。



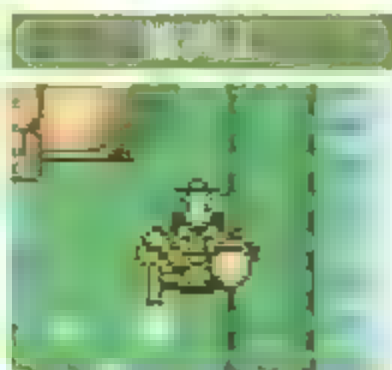
ハイラル城や光の世界の地上を徘徊する兵士。リンクを見つけるとトコトコ歩いてくる。地上物を投げつければ簡単に倒せるぞ。



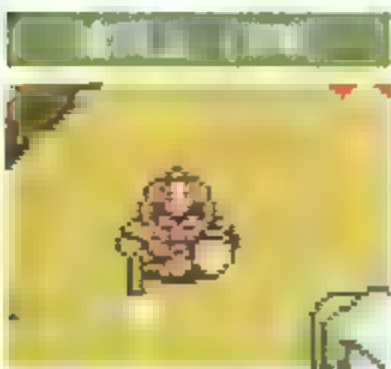
緑の剣兵士より、ちょっとだけ耐久力がある。動きはほとんど同じ。アイスノットを使えば一撃で倒すことができる。やってみよう。



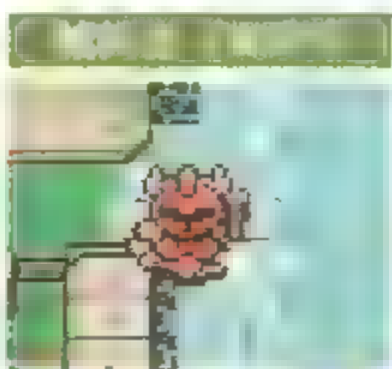
リンクを見つけると一直線、向かってくる。直撃を受けな。よっし気をつければ怖い存在じゃない。ピンと交わそう。



リンクを槍で突いてくる。赤いだけに攻撃力もあり、耐久力もある怖い存在だ。右側から接近して、回転斬りをお見舞いしてやれ。



突撃してくる剣兵士の槍バージョン。突っ込んできたら、その鼻ツルブメロンを飛ばして動きを止める。それから剣で攻撃しよう。



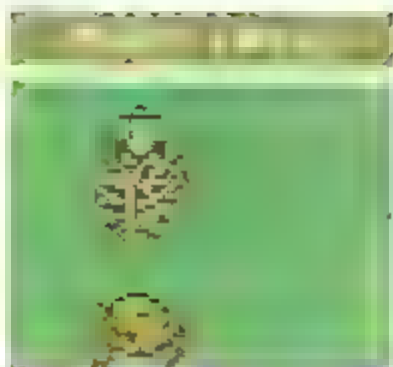
左に槍を持ち、それを投げてくる。横溝スヘアは何本もあるようで、役が終えたからってすぐに接近しないこと。横溝は腐で受けられるぞ。



草むらの根元に潜み、草をとかすと、突如槍で攻撃してくる。槍兵士が草むらに潜んでいるだけで、特別な存在ってわけではない。



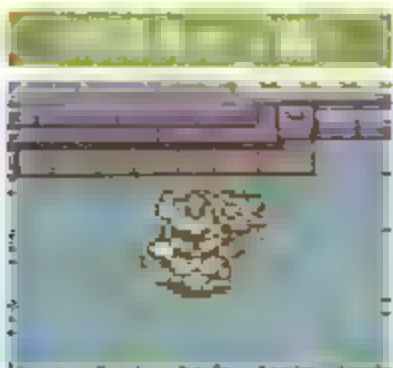
遠方からリンクに向けて矢を射る。矢の威力は、体当たりをされたときと同じくらい。盾で受けることもできる。受けたら接近しよう。



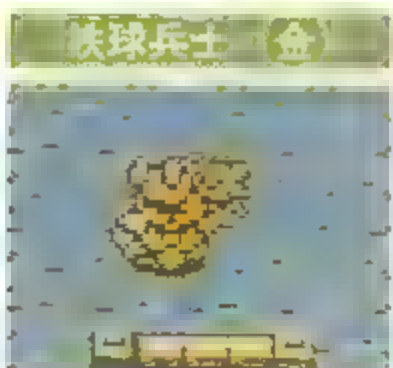
草むらに潜んでいる弓兵士。弓よりも、体当たりで被害を受けるだろう。遭遇したら離れずに剣で斬りつけよう。ひたすら斬りまくれ。



光の世界の地上で、日夜爆弾を投げ続けるボンバー兵士。爆弾が爆発する前に接近し、剣で攻撃しよう。近付いてしまえば怖くない。



ハイラル城の地下牢の番人だ。鉄球を振り回しているのだから近づけない。ブーメランで動きを止め、剣で斬りつける。



ハイラル城の上層で、同僚アグムの警護をしている。行動ボタンは黒い鉄球兵士と同じ。ってことは対処方法も同じってことだな。



地下を縦横無尽に動き回るネズミ。周囲が暗いために背後から接近されると、ツツイ。剣を振り回して倒せるので、逃がずに相手をしよう。



通路をまったり回るヘビ。動きは素早いけど直線的なので、行動ボタンが丸見えだ。回転斬りの準備をして待ち伏せするのがベスト。



地下の水路に住みつくとウモリで、洞窟などにも懐息して、る。ブーメランで倒すことができるので、ブーメランを飛ばしながら進もう。



クロウリー



音段は聞こえてくる。ノックを見つけたら飛んできてノックを攻撃する。止まったら回転斬りで遠く撃つのが基本。対処法ナシ。

ピース



1のある近辺で左右に動いている。正面から近づいてノックを叩いてあげよう。横から近づくと体が当たることが多い。痛いからな。

オクタロック



ハイラル南部、西部に棲息する。敵機。吹き飛ばしを吐き散らす。2方向に弾を吐くヤツと4方向に吐く種類がいる。総めから接近せよ。

ゲルドマン



あやしの砂漠に潜んでいる。形の中から出現。ノックに突撃してくるぞ。砂漠では回転斬りの準備をしながら進むといふかもね。

バズブロボ



湖や川の近くにいる。よそよそしい緑の敵。マスターソード以下の剣では斬りつくと弾撃を返されるぞ。矢で攻撃すること。

テンドル



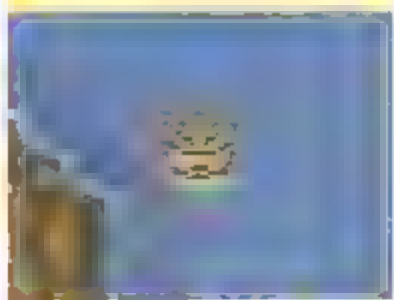
あやしの砂漠などに住むハゲタカだ。ノックを見つけたら、円を描きながら接近してくる。回転斬りの準備をして接近するのをキライ。

デッドロック



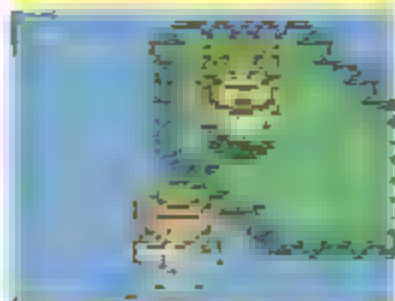
ヘルムに棲息している動物で、舌が巻き、よく絶えず動き回っている。ダメージを与えると、舌のようにならって不動になる。

ソーラ



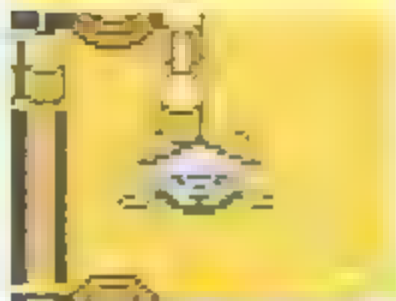
湖や川の北部にある。ノックを叩くさん出現し、人を吐いてくる。ノックは永く、あるとき、敵が来る。マスターソード必須。

ソーラ (歩行タイプ)



ソーラの、から地上に上がって歩くハニョン。水の中と違って、リンクが動きやすいため、攻撃もしやすい。剣でバシッと斬ろう。

テクタイト (青)



ヘノラムの山頂に棲息するカメムシ。敵を回るため、攻撃が狙いにくい。矢を命中させれば、1本で倒せるのだが……。

テクタイト (赤)



青、テクタイトより攻撃力があり耐久力まである。体当たつされたときのダメージもアカイ。こちらも矢1本で倒せるぞ。当たればね。

ポウ



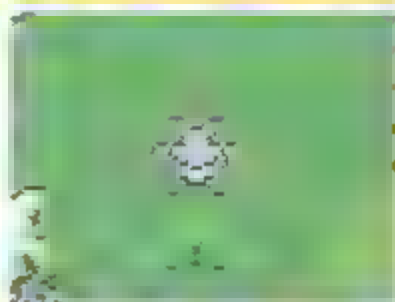
曇場に漂うオバケで、フワフワとふらつきながら接近してくるぞ。待ちかまえてロッドを使い、一撃で成仏させるのが礼儀ってもんだ。

ヘイジー



地上物の岩や草むらの下に潜む。持ち上げようとする、出現するのだ。現われたら、慌てず騒がず驚かず、剣を一振りして倒そう。

トッポ



茂みに身を隠し、時折跳ね出すウサギのような怪物だ。体力がなくダメージを与えられる前に倒せるだろう。かよれ、ヤツなのだ。

アモス



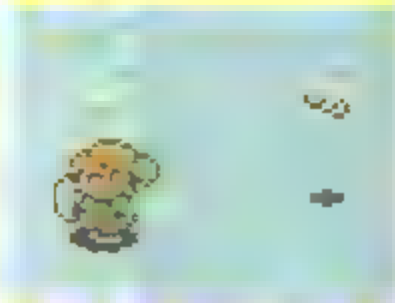
赤い神殿に近づく悪像のような敵キャラクター。リンクが接近すると、命を吹き込まれたように動く。ブメランで動きを止めろ。

オクタバルーン



ハイラル湖の隅にいる風船のようなヤツ。出現後一定の時間で、破裂して小さいオクタバルーンが出現する。やり過ごすのが得策だな。

ハチ



ハイラル全般の草や木に潜んでいる。草をずると、リンクにまとわりつくように飛び出るのだ。ア、で捕まえるワトもできるぞ。

スライム

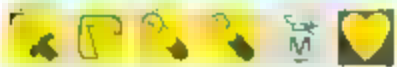
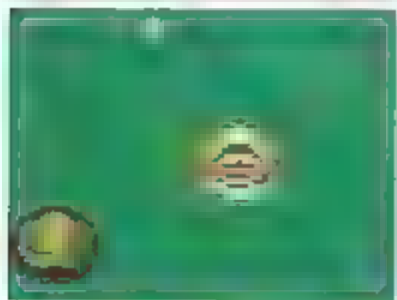
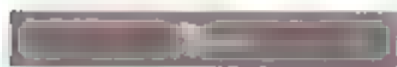


魔法の効をかすられて姿が変わった敵キャラクター。動きは遅く攻撃は体当たりのみ。手こね、敵はスライムに変えてから攻撃だ。

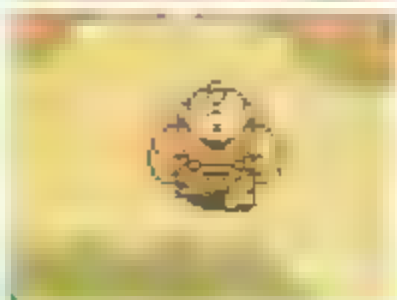
とうぞく



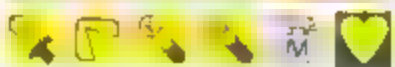
おしの森で孤地に暮る者、体当たりをして、クム行ち喰を、ラまき、1歩がこく、使すコトまできないので、逃げるしかない。



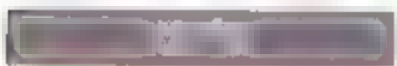
ノックの闇の世界、メロン。ひとつ目たカ、リンクを穿つけるのは早い。壁か壁を、しないで、囲まれたら目撃のク、た、作子。



爆弾を、サン、サン、つけてくる。耐久力た、+は、+み、以上なので、剣で、攻撃より、爆弾を使、た、ま、う、か、よ、い。自、は、目、を、つ、て、と



へ、へ、と跳ね回るインキンチャク野郎。体当たりされる前、口、転、の、準備、を、し、て、遅、え、撃、と、う。口、ト、を、使、つ、つ、も、か、も、れ、ん。



地上を好々踏み、跳ねる「の」のアカイ花。攻撃力かすは高い。メロンで動きを封じて、地道に奔で斬りつけよう。この繰り返した。



槍を、キ、キ、投、げ、て、く、ま、つ、た、み、た、い、な、兵、士。闇の世界の主入と、は、下、に、は、つ、く、る。槍、を、汚、ら、せ、つ、つ、接、近、し、て、剣、で、攻、撃、す、る、の、だ。



横でグイグイ突いてくるウシのような兵士だ。正面から加速して剣で突き抜く。これで倒せなかったら、やり過ぎのが懸命たろう。



芋娘の生えたキノコ。ワフワト浮遊し、弱いクセに体当たりを敢行してくる。剣で斬りつけるなり、矢を射るなり、好きに倒すがよい。



クレープーの玉を投げてくるバージョンだが、細かいパラメータが違っている。攻撃力は微々たるものだが、耐久力がアップしている。



番段まつほみのようなが、開いたとたんに触手を伸ばすのだ。剣で攻撃するより、遠距離からファイヤロッドで燃やしてしまおう。



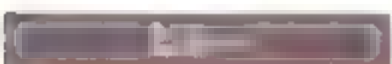
口から弾を出すライオンみたいな敵キャラクター。耐久力が異常に高いので、倒そうと考えずに逃げに敵したほうがいいかもしれない。



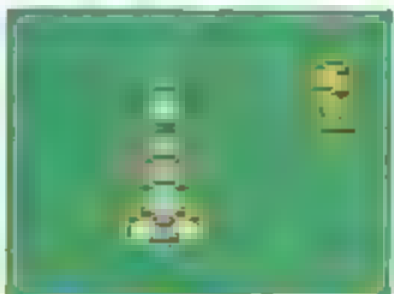
光の世界で例えるならクロウリーのようなカラス。リンクにまとわりついてくるので、回斬りなどで倒してしまうのがベスト。



オクタロックの闇の世界バージョン。弾の出しかたや、動きのパターンもまるっきり同じである。糸めから近づいて斬りつけよう。



闇のササの毒塔にいるオウケ。バウと同じようにロッドを使って、一撃で成仏させてあげよう。バウとパラメータはまるっきり同じだ。



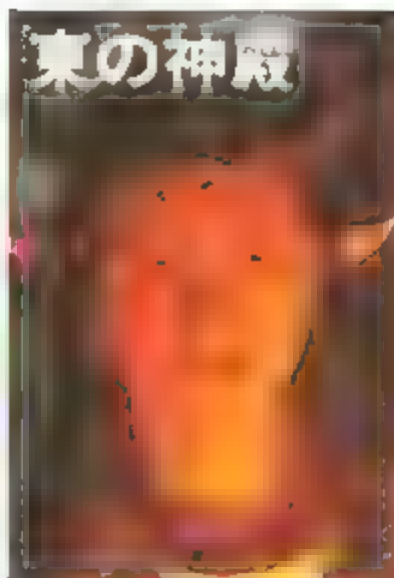
闇の世界の沼地を我が者顔に泳ぎ回るハサミ虫。攻撃力、耐久力、ともに高いので相手にしないほうが身のためだ。逃がしましょう。



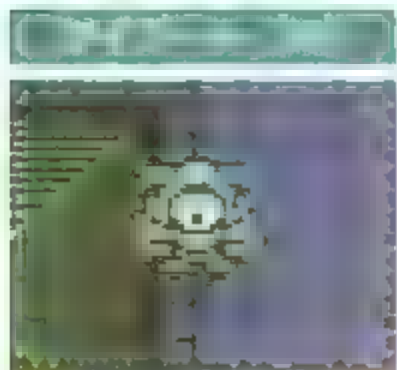
闇の世界の岩。触れると、たまご光を放ち、動き出す岩がある。それがコイツなのだ。光ったら剣を振ろう。これで簡単に倒せるハズ。



はぐれものの村に住む。ネズミの姿をしているが、元は光の世界のとうぞくと同じようにスリだったのだろう。倒せないので逃げるのみ。



通路をズリズリ這い回る弱い敵。動きが遅いものと早いものの2種類がいる。剣を一振りすれば排除できるので、障害物にも劣る。



リンクが接近すると、目を見開いて動き出す。一定時間動くとまた沈黙。この繰り返しで行動する。目を開けたとき、矢で攻撃しよう。



行動パターンは、緑のアイサーと向してある。しかし、弓でしかダメージを与えられない。間合しを十分とって、矢を連射しよう。



ダメージを与えると首を投げつける。ガイコツの頭は体当たりされたときのダメージと同じである。部屋の隅に追い込んで剣で攻撃だ。



部屋の中をウロウロするガイコツ。剣で攻撃すると、バックするぞ。コイツも部屋の隅に追い込んでから攻撃すると楽に倒せるぞ。



狭い通路をズリズリ這い回る。まっすぐリンクに向かってくるので、逃げずに攻撃しよう。ブーメランで動きを止めるのがいいかもね。



緑のノーハよ「動きがちょっとだけ素早い。背中を見せると必ず体当たりをくらう。正面から攻撃を仕掛けるのが安全な。



砂の中から現われて火を吐く。見た目はアンノイク。接近するとうき込まれるところなどはまさ、それである。剣で斬りまくろう。



部屋をズズズと回り回す。動きは身早く、捕まえるには至難の技だ。回転斬り力準備をして待ち、近づいてきたらグルンと回転せよ。



狭い通路で火を吐きながら動く小さなトッポン。動きは百練的だ。壁越し、剣で斬りつけてやるのが美し。倒しかたとも、ものな。



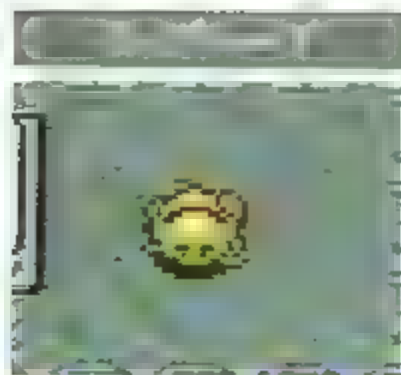
ほとんど動かない。波に流されるクラクのような。ビノビノしてるときは、ダメージを与えられない。攻撃が収まったら剣で攻撃だ。



攻撃すると、ふたつの小さなピリに分裂する。ピリも高撃をピリピリさせているので、攻撃するときよあとなしくなつてからに、よ。



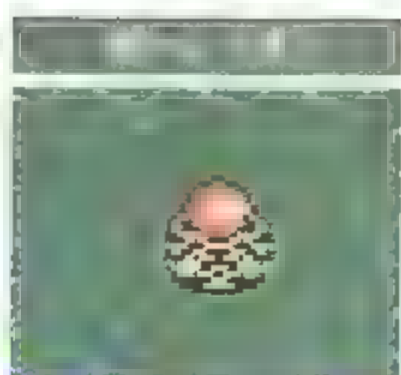
通常では、甲羅がカタイのでまったくダメージを与えられない。ハンマーで震動をおくと、ひっくり返って攻撃可能になるぞ。



頭からリンクに突っ込んでくる猪突猛進野郎。ただし、頭部はガードがカタイため、尻から攻撃しないと、ダメージは与えられないぞ。



弾力性に富んだボヨヨンな感じのクラゲ。攻撃すると、衝撃が跳ね返ってくるため、足場が不安定な場所では攻撃しないほうがよい。



青いポーンより耐久力が高い。倒すより、避ける。または、穴に落とすなどして、真っ向から対決するのを控えたほうがいいたろう。

ゴッピ (緑)



リンクとまったく同じ動きをする跳みたいな敵キャラクター。斜めから接近するような感じで、リンクを動かせば、簡単に倒せるぞ。

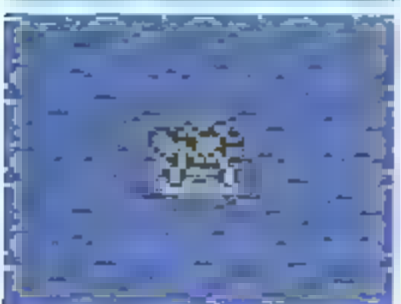
ゴッピ (赤)



リンクと同じ動きをする。そして、弓でしかダメージを与えられない。少しズレて向き合い、弓を射たら動いて誘導する。ズバリ命中だ。



アメーバー



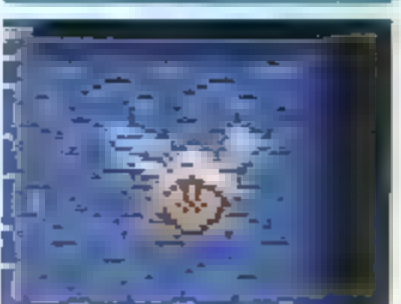
水上をスイスイ動き回るアメーバみたいな敵。リンクが泳いでなければ、剣で攻撃するだけ。相手にならないんだけどね……。

アメーバー



アメーバーのようなブヨブヨ感を持つ。ファイヤロッドで水分を蒸発させて、昇天してもらう。ダメなら逃げる。これが基本だな。

アメーバー



動きは直線的なので、剣を攻撃できる場合は迎え撃とう。リンクが泳いでいる場合は、もちろんダメージを受けないように祈るだけだ。

BOSS

●東の神殿

デグアモス

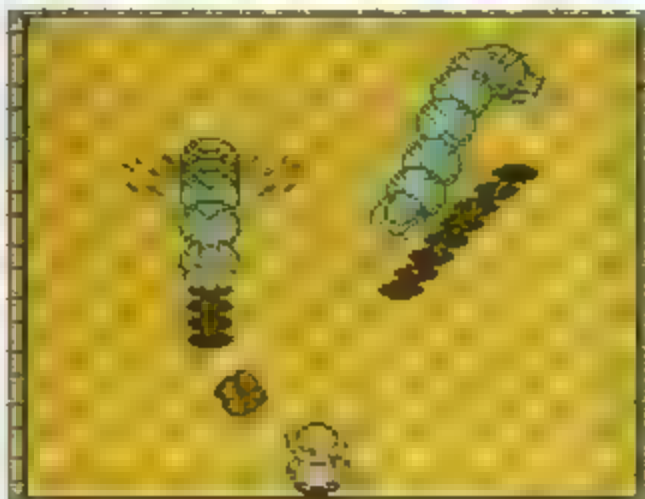


アモスがデカくなった姿。1体だけではなく、全部で6体がまとめて登場する。部屋中を跳ね回るので、とっと部屋中央に逃げたほうがいいかもね。最後の1体になると、的確にリンクを追い詰める。弓を使って応戦しよう。



●砂漠の神殿

ラネモサラ

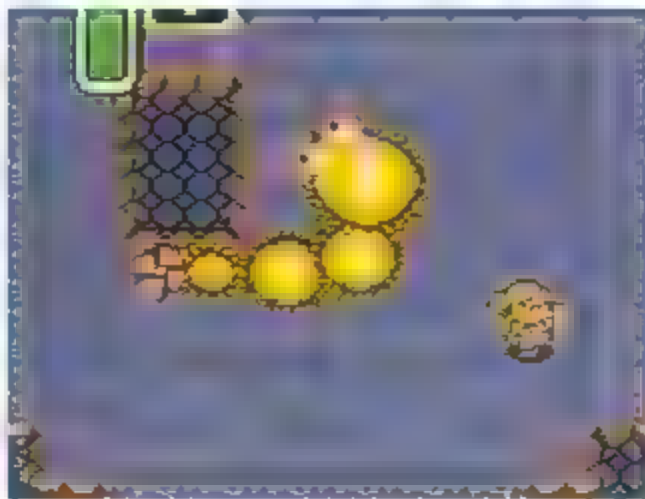


砂地から突如出現し、また砂に戻っていく。イモムシみたいなボスで、3匹が狭い部屋に入り乱れる。出現時に飛び散る砂つぶに注意しよう。剣で斬りつけては逃げる、この繰り返し。爆弾をしかけまくるといった手もある。



●ヘラの塔

デグテール



テールが巨大化したものの。小さなテールと違い、剣で斬りつけてもはじかれる。スターリン戦車よりカタイ装甲を持っているのだ。さらに、動きが速いため、土俵際で押し出され仕切り直しとなってしまう。弱点はテールか？



●ハイラル城 司祭アグニム



光の世界 最大の山場 司祭アグニムとの対決である。木めのビームと 多方向、分散するビームを駆使して、リンクを倒さんとしてくるぞ。ただガムンヤウに攻撃しても勝ち目はない。いままでに聞いた情報を思い出すのだ。



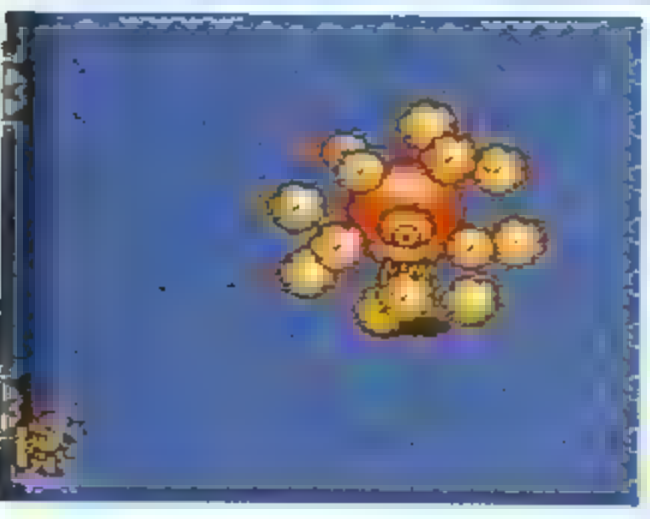
●闇の神殿 ジェックロック



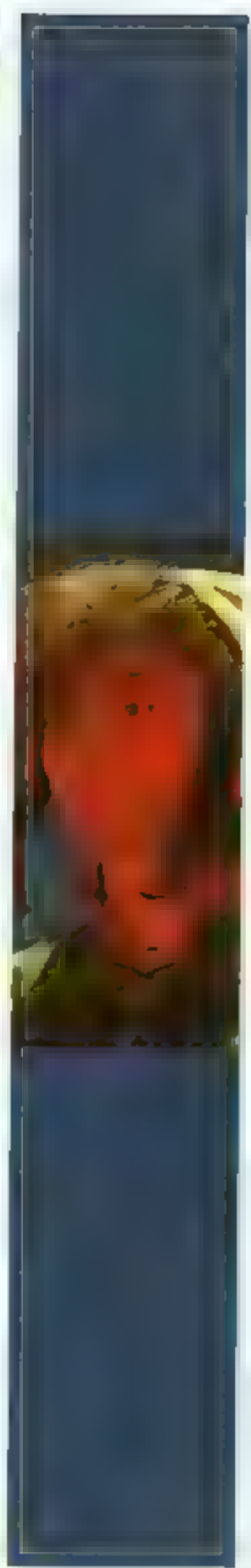
鉄仮面をかぶっているスリした入。口から吐く火の玉と、時折見せるムチのような尻尾が攻撃グッズである。鉄仮面を壊さないと、まったくダメージを与えられないようだ。仮面を爆弾で破壊し、頭を攻撃せよ。



●水のほこら フォート



たくさんの岩に囲まれているが 実体はただの貧弱なクワボス。リンクショットなどを使って、ひとつずつ岩をはぎ取ろう。すべて取り除かないと、本体はビクともしないのだ。矢を使うより 回転斬りのほうが効果的だな。





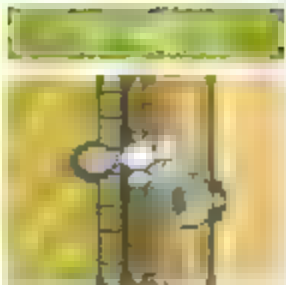
部屋の中央にあり、部屋を左回転させている。リンクを発見すると、目かビームを発射するのだ。



トゲのついた棒で、部屋の中をローラーのように動く。長いので、避けるのしびと苦労するぞ。



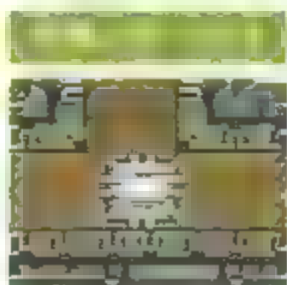
ちばんナビエア ナトコップ。リンクに向けて人を取ってくる。絶えず動いて的を絞らせるな。



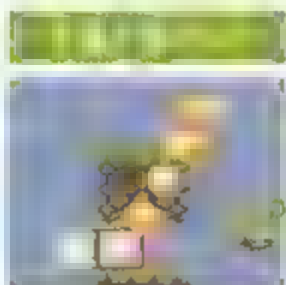
砂漠の神殿にある。壁に沿って動き、玉を出してリンクの行く手を遅る。ダンジョンで突き抜けよう。



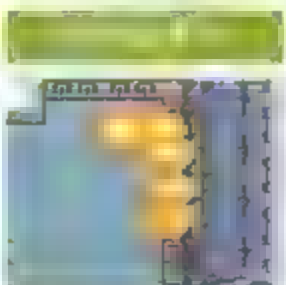
部屋の中を2方向に動くトゲトゲ。大きくなると動きは遅い。だが部屋も狭いので避けるのは難しい。



大きいトランプと行動パターンは同じ。さながら動きは速い。リンクの力を生かして避ける。



一方を支点として、ぐるぐる回転する。人の玉が押された場合である。回転方向と同じ方向へ動こう。



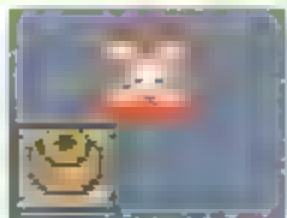
部屋の床をなめ回すように動く。人の玉が押なくなってきたヘビ状の物も、動きは思ったより速い。

マイダ



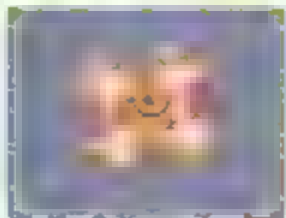
壁に描かれた目玉からビームが発射される。上面を回ってればビームは撃ってこないのだ。

バブル



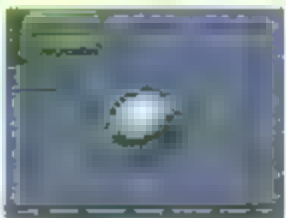
壁に反射して動く要主登トランプ。体力は弱いが除去の力まで奪ってくれば非通行できないをする。

バブル



バブルが集積し固まってくる。条件を満たすと分解するのだ。運を天に任せればうまくいく。

バブル



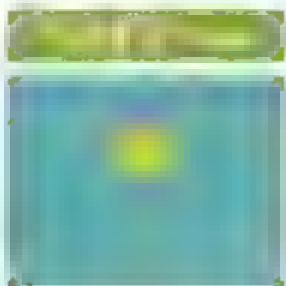
束の細殿で動かっている非平な玉。動きは遅いので見極めて進んでいこう。避けるのは簡単なのだ。



触れると衝撃で押し戻される弾丸が飛んだリンク。店屋や穴や敵がいらない道を確保して避ける。



床のタイルが突然回転し、リンクめかして飛来してくるのだ。つとつと壊す。横道はダメだよ。



おたの下に押し、それをとかすと部屋中を飛び回る。触れると、リンクがワザギンになってしまう。



壁の神殿に転がっている通常の玉より、2倍くらい大きい玉。もちろんダメージも2倍ある。



CHAPTER 5

ANOTHER SIDE

ゼルダを作った

◆任天堂開発者 30人 直撃インタビュー◆

ゲーム史上に残る名作「ゼルダの伝説」をスーパーファミコンというハード上に蘇らせるべく集まったスタッフたち。写真での表情は明るいが、その陰には3年間という苦労の日々が隠されていたのだ。



男たち



今回注目すべきは “ダッシュ斬り”!?

●それでは、まずお名前と、担当されたお仕事、それからココか見どころだというコメントをお願いします

宮本 プロデューサーの宮本です。段取りをして、全体の責任を負う人です。今回はピンチのシステムに注目してください。でもメインテーマは、プレイヤーが自分でやっているような気分を感じてほしいということですね

手塚 お手伝いで入ったつもりが、ディレクターになっちゃった手塚です。僕が一番気に入っているのは、走りながら敵を倒していく“ダッシュ斬り”かな。そういうリンクの細かいアクションに注目してください。

中郷 エグゼクティブプログラムディレクターの中郷です。今回はコレだという売りの部分よりも全体を眺めるところにも手が届かない。演出や演出効果の細かい部分に注目しています

森田 森田です。僕はオブジェのプログラムと、敵キャラのプログラムを担当しました。自分で作ったものを売りにするのは、自慢するみたいでイヤなんです。——まあ、それがいいです! (笑) ウソウソ。立体交差している部分なんかは自分でもなかなかだなあと

副島 僕はプログラムのメインの部分を担当

しました結局です さっきも出ましたけど
あの「ダッシュ斬り」で「ババクー」と斬
っていく仕様がいいんじゃないかなあ
近藤 サウンドを打りましたし嘛です 今
回は左右で効果音を鳴らすということをや
てみました たとは010代の中でオズミがソ
ソコソコ動いたのそっちの方向音が出るよう
にしたかったんです

小さなことへの こだわりがたくさん

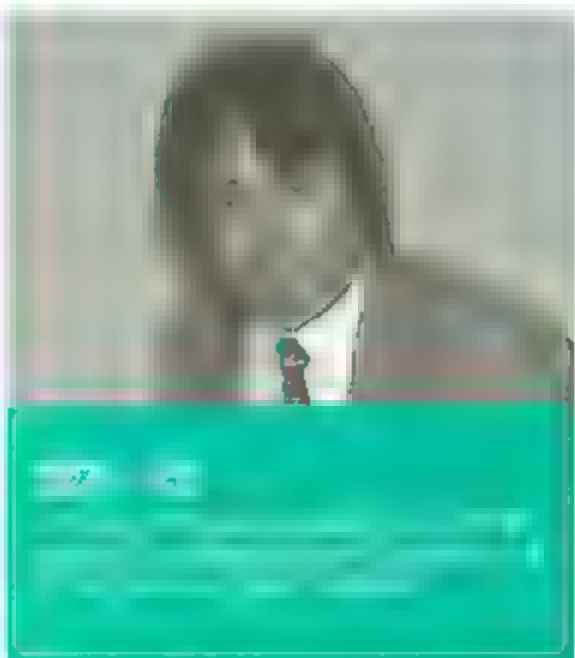
●製作期間はどうくらいなんですか？

宮本 そうですね じつをいうとスタートし
たのはマリオとあまり変わらないんです

手塚 実験段階から入ると3年ぐらい、ス
ーパーファミコンが発売されるずいぶん前か
ら取りかかっていた

宮本 制作は実質1年なんですが、その前に
構想1年、実験1年がありましたから いや
あ、しんどい3年間でしたよ

●構想段階で考えていた原型、どしく座っ
たところはありますか？



宮本 今回は少ないかなあ

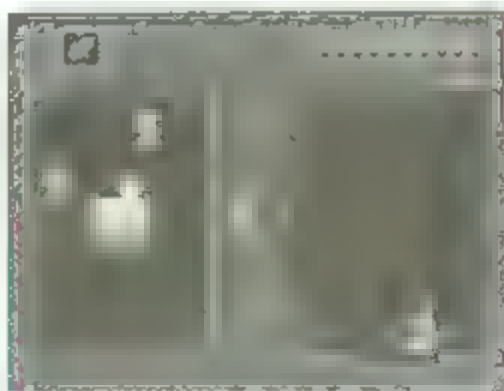
中郷 地上マップは変わりましたね タン
ジョンはわりと固定かい ほぼこうしようとい
うのがありますけど じゃあこれへたの地
マップはすいぶん変わりました

森田 タンジョンと地上は構成がまあなく登
り下りですよ 竹ってる側から見ると2本のゲ
ームを作ってるような感覚です。制作の途中
から新しいアクションが入ったりもしこ

宮本 最初はできないかなーと思ってた部分
が、ある部分が開まってくるとできそうにな
ったりするんです たとえばキヤクターの
動きにしても初めはあーなあってこーな
ってとしか考えないんですけど 全部
げてみたら それはプレイヤーにとって取る
に足らないことだったりするでしょ 取って
るときのアニメーションやポーズが何パターン
とかね そう、うここか数え切れないほど
あります コツがいろいろあるんじゃないかな
と違って、実際にやってみるとあまりない
ならなかりたりして

●そういう小さいことの積み重ねで、おま
じの濃さがでてくるわけですね

宮本 ちゃんとできてる部分は気にならない
けれど、具合の悪いところだけは見えます
から、だから、具合の悪いところが少ない
ゲームになったんじゃないかな



▲立派な壁の敵の動きも、細かい配
置の場所に見られるプログラムの見所

●第1作目がファミコンのディスクシステムで出た「ゼルダの伝説」、第2作目が「リンクの冒険」。今回のシリーズ第3作目がスーパーファミコンで出ると決まったときに、じゃあ、ハードの性能上こんなことができるな、ということはありませんか？

宮本 そういうことばかりでしたね。でも頭ばかり先について現実に形が追いつかないということが多かったかな。

森田 あのね、敵が賢いですよ。あ、自慢になっちゃうかな。(笑)

手塚 とにかく森田は丁寧に作る人でね。たとえば、壁ぎわで音をさせたら敵の兵隊は気づくはずだから、ちゃんとサーチしてやってくるようにするとか。

宮本 あの話がおもしろいじゃない。今回の兵隊は、壁ごしでプレイヤーのことが見えなくても、音を聞くとやってくるんです。だからジッと隠れてれば来ないけど、他の兵隊と戦うとその音を聞いて近づいてくるんですよ。でもプログラムでただ「サーチ」とすると、壁も何も関係なくプレイヤーのことを探すということ。中にはただバカみたいにサーチしてる敵もいるんです。本来そういうのは、ちょっとIQの低い兵隊なんです。だけど実



践にはそういう敵のほうがゲーム中で強くなっちゃうんです。すると賢いつもりで作った敵のなかから敵より弱くなる。そういう状態にはしたくないということで議論になりました。森田がそれはいやだと言ったのを聞いて感銘を受けましたね。

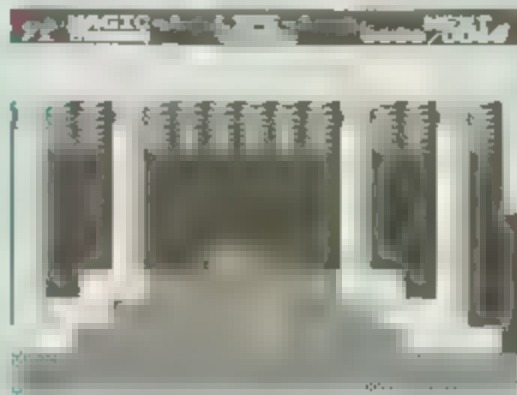
●細かい気配りですね。

宮本 今回はそういうものすごく面倒なことをいっぱいしてるんです。もう、やりだしたらとことんやらなきやおかしくなってくるんですよ。どこかで振り切ってしまうと全然やらなくてもいいんですけど、それはイヤだし。

◆歴史的な名作「ゼルダの伝説」シリーズ



◀「ゼルダの伝説」88年2月20日、ディスクシステムの第1作として発表。

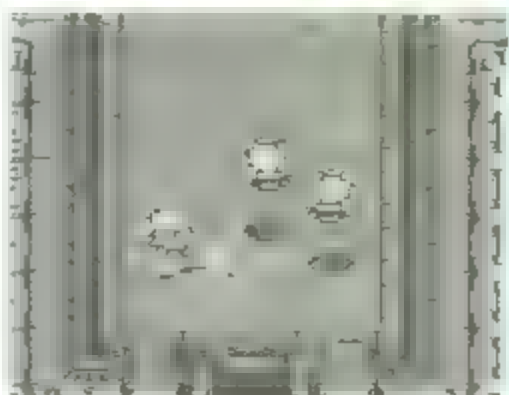


◀「リンクの冒険」89年1月21日、スーパーファミコンで発表。

押すならちゃんと力を入れて押したいと。

宮本 それに加えてRPGの良さもちゃんとあるんですよ。オレのプレイヤーはもうナントカの盾を持ってナントカの服を着ているからこんなところではダメージなんか受けないぞ、なんていう自慢話をしている人がおもしろくて。自分のキャラにすごい思い入れがあるわけですよ。だから名前も自分でつけられるようにしたかったんです。でも如く優先しているのはアドベンチャーの部分。さらに、力人が納得できるアドベンチャーとなるとそこにパズル的なものが入ってくるわけです。そのうちにどんどんパズルっぽくなってきて、アドベンチャーじゃないなあとかいうことにもなったりして。そうなると思えばリアルタイムアドベンチャーというのがおもしろいかどうか、それよりもゲームの緊張感でおもしろいんじゃないだろうかと考えてきてしまうんです。

●このゲームの中には光の世界と闇の世界がありますよね。そういう二重構造にしようと



というのはどのへんから？

宮本 最初は3つ世界があったんですよ。でもやってるほうがわからなくなってきちゃったし、あれでレイアウトしていかなくちゃならなかったんです。アクションゲームの上でそういう新しいコンセプトを植え付けるというのはなかなか難しいですからね。

手塚 そのあたり、中郷は現実的だから、最初から3つも作ってられないと行ってたね。

中郷 僕はひとつにしてしまったんですが、あとでふたつに分けて復活させたんです。



プレイヤーのために 選択肢を多くしたかった

●難易度の設定はどう決めていったんですか?

中郷 敵の難易度は毎日ち、ちとずつ変わって
いきました。モニターの様子を見て細かいこ
とを言いながらね

宮本 そういう慣れてきている、はわりと設
定しやすいんですが、謎解きの部分は難しい
ですよ。ヒントを自分で見つけられる人と見
つけられない人とで違ってきてちやいますか
ね。1分でできる人もいるかと思えば、何分
間もかかる人だっています

手塚 メッセージひとつでかなり変わるので
苦労しますよね。体感に昔くとすぐわかっ
た、う、けれど、あまり正確に、うとわか
なくなるから、とか

中郷 ひとつの情報はしても1カ所だけだと
見落とすから、カ所くらいに分けたりしてね
●たとえば、ピンを見つければ見つけるほと
アンチヒーローがしやすくなりますよね。そ
のへんの数のことですか?

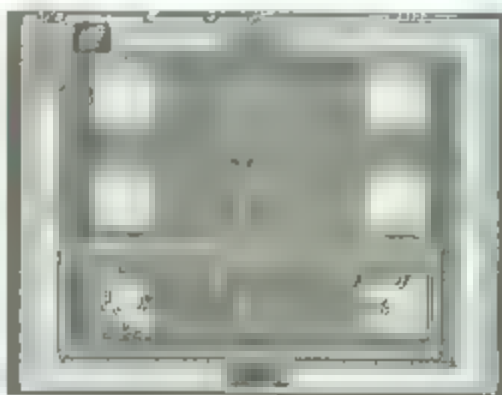
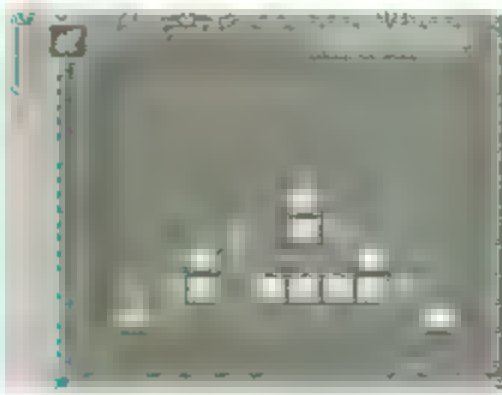
宮本 そこは遊ぶ人が選ぶようにしておきた
か、たんですよね。ヒントもなくともいい人は
なくともいいし、攻略をためておきた、人は
つめられない。それから、ちとむづかしい人
はヒントをためておけばいいです。プレーヤー



の選択肢をば、しておきたかったんです

手塚 何べんも通へるようになっておきたいと
いうのはありますね。2回いてから今度は
何時間でもいけるか、お戦うとか、地、をし
ていても、いろいろを見かある、思いますよ
●今、ち、感、キ、マ、フ、カ、ユ、ン、と、か、が、あ、る
ん、ご、す、か、?

宮本 ち、か、い、の、か、い、ろ、い、ろ、あ、り、ま、す、よ。そ、う
いうのって意外に謎解きでヒューヒュー、こる
人かウロウロ、している間に見つれたりするん
ですよ。それ、ち、か、わ、た、人、が、1、年、く、ら、い
してまたプレーしたとき、ふと見つけたりし
た、うれ、しい、じ、つ、な、い、で、す、か。本、当、は、も、ち、と
ア、ト、ラ、ク、シ、ョ、ン、の、あ、る、も、の、に、し、た、か、っ、た、ん、で





◀「剣と魔法の冒険者たち」の敵「ス・ハ・マオワールド」二匹のうちの片はSEの「ワーナー」



▶「剣と魔法の冒険者たち」の敵「ス・ハ・マオワールド」二匹のうちの片はSEの「ワーナー」

すが、あまり多いと一体何をやるんだったかがわからなくなっちゃうでしょう。

●アトラクションにしても謎解きにしても、それを見つけた、あるいは解いたときの快感というのがありますね。

宮本 最初にヒントをすごく少なくしてやってもらったら、モニターの顔が怒ってました。(笑)でも、その分解けたときの反応がいいんですよ。あの苦労は今思えば楽しい苦労だったというやつですよ。そのあとヒントを増やして親切にしていいたら今度はつまらなくなってきた、それでまたヒントを少し減らしたりして。一端ハマったらずっとそこから抜けられない人もいれば、さっき言ったようにわりと浮気に他のことをしてスッと抜けていく人もいて、人間性が出ますよ。

●投げ出してしまいたくならない限りは、ある程度難しくアトラクションが多いほうがおもしろいですね。

宮本 1作目のときに、最初の構成段階では光銃銃を使おうかというのがあったんですが

持っていない人が多いでしょ。でもメモリがあったらやってたかもしれないなあ。

手塚 そういうことをやっているときの姿を想像しながら作ってます。

宮本 今って剣と魔法のファンタジーが当り前になっちゃってるでしょ。初めてやったころはそういうマーケットじゃなかったから、そこに魅力があったんですよ。でもシリーズでやる以上、剣と魔法でやるしかないわけです。でもそれをやればやるほど不本意ながら目指すところと違うところへいってしまうわけです。剣と魔法というのがすごく安易なものにされてしまったという気がします。

●確かにそうですね

宮本 押し込まれたイベントにそって解いていくものはイヤだけれども、やっぱりそうやって作らないとゲームにならないんです。だから「この薬を娘に届けておくれ」というイベントではなく、この娘に何をあげればいいのかを自分で考えるようにしたくて。最初の構想では「食べる」とか「踊る」とか、もっとアクションの種類があったけど収益がつかなくなってきたんでやめました。





森田和明

ニワトリの声は 天下一品なのです

●これまでのお話で、この3年間いろいろこ
の「錯」されてきたことがわかりました。そ
の1つで「あんなに仕事」ということ

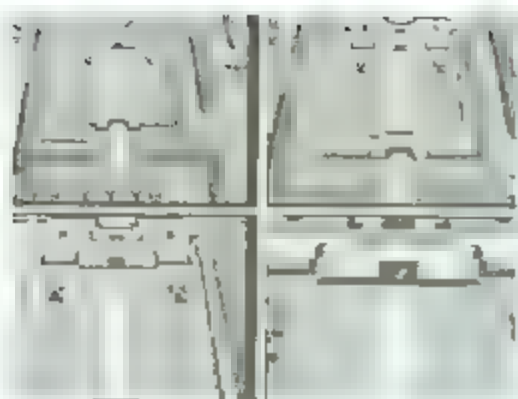
中郷 うーん たったんが「アル」な、こ
きたことかな。それが「フク」を止め
ることになったよ

森田 ね、さーていふのがなくなってきた
んですよ

●すると「仕事」といふ仕事を考える人が新
しいアイデアを出してくると、それによって
プログラマーが「しー」といふ構、使、出、ち
てくるわけですね

手塚 ちのすこく「仕事」になてしま
したねー

宮本 プログラムが先、世はし、う、明かあ
たり、かと思う。今度はデータがそるわな
くてプログラムが「来た」！ そういう「し
」は昔はなかなかに、し、こ、や、は、
れば、規模が大きくなるとあるんですよ



●建築の話になりますか、今日は何日ぐらい
入っているんですか？

近藤 1日くらい、細かいのち入れたら3日
くらいですか

●1日、何時間ですか？

近藤 1日、ハイラル城の中の曲です。あれ
はちょっと時間をかきましたから

●身、着してはみなさ、か、の、装、で、い
うのはあ、たんですよ

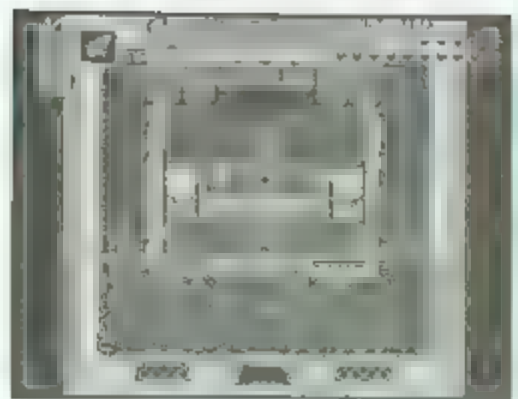
近藤 今、あまり作、はな、たんですよ

宮本 それ、まかせなから、な、て、い
「おい、くせ、出、本、し、た、の、を、し、て
これ、く、ない、な、あ、ち、あ、り、な、こ、り、し、
て、ね、ち、か、く、は、あ、い、こ、り、は、た、だ、メ、モ、リ、が、な





いこい（笑）感に大変でしたよ
近藤 「でももうこれはメカの中心だったんでさ
げとねえ（笑）
手塚 メセ（笑）録するの、プログラマーは
苦力したんだとします
森田 結局やりたかったか、分かってきい、や
り残したところか、何かありますか
手塚 ミノフカスー、ごん たりするほか、
あまりス、（笑）アミコンない、ほとんど罪
状ない、して、もうス、（笑）分かせたりす
る、ほかあれはよか たかな
●これは別に、いれられたこと、かあ、た、可
して、ください
近藤 。（笑）（笑）の、は、（笑）（笑）



しの、い、は、ら、お、作、て、ありますよ
手塚 古い御の、ここ、あ、な、を、す、け、（笑）私、余、が
ア、ン、タ、ム、な、して、す、あ、れ、は、す、こ、こ、た、わ、つ
く、な、し、た、（笑）（笑）の、も、（笑）い、れ、な、い、な、あ
。（笑）（笑）わけ、の、わ、か、い、な、い、か、こ、こ、は、私、余、は、決、ま、っ
て、な、い、も、の、な、ん、じ、な、い、か、な、と、し、た、た、い、た
宮本 値段の、書いて、ない、物、を、（笑）（笑）いう、
（笑）（笑）（笑）
手塚 （笑）、（笑）値段は、決、ま、っ、た、た、ほ、う、か、い
い、な、し、た、い、か、（笑）（笑）（笑）わけ、な、し、た、か、（笑）ま
あ、（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）
●やはり今回の、こ、は、あ、ら、も、（笑）（笑）（笑）（笑）
わ、り、の、集、大、成、で、あ、ら、（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）（笑）
は、あ、り、か、と、う、（笑）（笑）（笑）（笑）



ゲームの伝説

CF撮影現場レポート

巨大な洞くつセットの中 リンクもガノンもおどる!

「でるでるでるでる」という呪文のような歌詞を耳にし、はっとテレビを振り返ればそこには踊るリンクの姿が――

ゲーム画面からキャラクターたちが飛び出し、こぼれたような、あのCFの撮影現場をしっかりとレポート! プロデューサーの予想以上のハードなダンスのために特殊メイクを改善したり、敵将ガノンの巨大なマペットを3人がかりで操作したり。次回、このCFを見るときにはそんなところにも注目してみてね

プロデューサーに聞く

―制作するにあたって苦労したことは?

「まず、キャスティングですね。リンク役の場合は、リンクのイメージを持ちながらダンスが踊れるというのが条件だったので、演技を採るのが大変でした。ゼルダ姫もオーディションで選んだのですが、それがたまたま新島ゆ生というアイドルだったんです。」

―このCFの見どころは?

「やはり、ジャネット・ジャクソンばりのダンス。ストーリーもゲームをベースとしてアレンジしてあります。」





ゼルダ役 新島 弥生



映画「おあずけ」で主演デビューし、大阪府出身のアイドル。平成4年1月、テレビキャオンよりレコードデビューも決定。

「リマージュに出演するのは初めてなので、楽しみにしていました。ファミコンでマリオやスポーツのゲームをやったことがあります。」

リンク役

？



兵庫県出身の16歳。リンクにふさわしいとして300人のオーディションの中から選ばれた無名の新人。

「お仕事を始めて初めて、怖いとかイライラを
かけないようにするのが精いっぱいでした。今ほ
のことはまだ決めていませんが、ダンスだけはず
っと続けていきたいと思っています。」



任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集 エイブ・小学館

問い合わせ先 小学館販売部 03-3230-5747

続

公式ガイドブック



ゼルダの伝説 [下]

—神々のトライフォース—

待望の完結編登場！ エンディングまでの完全攻略解説を中心に、便利なハイラル表・裏総合マップ、敵キャラのデータも約200種を完全網羅。水の神殿までの復習もしっかりチェック。大辞典形式「ゼル伝」ドリルも応用編まで一挙収録！ 任天堂公認とっておきの豪華百科も大充実。右手に上巻、左手に下巻を持ってハイラルの秘密をすべて解き明かそう。

92年2月上旬発売予定 / 予価750円（税込）

々

公式ガイドブック

NOW
PRINTING

ファイアーエムブレム外伝百科

暗黒竜メティウスを倒し、王国の再建を果たしたマルス。しかしアリティアに平和は永く続かなかった。再び剣をとり戦場へとおもむくマルス。ゆく手に立ちはだかる者は？ 90年春、開幕されたRPGブームに一石を投じた名作シミュレーションの続編がやってくる。全マップを徹底解剖する攻略ガイドブックだ。

92年春発売予定 / 予価750円（税込）

公式ガイドブック

NOW
PRINTING

ヨッシーのたまご

「スーパーマリオワールド」でマリオの相棒として大活躍したあのヨッシーがバズルゲームになって帰ってきた。ハイスコアテクニックはもちろん。任天堂描き下ろしヨッシー誕生物語はファン必見。マリオシリーズのガイドブックとそるえると美しい16頁よこ長サイズ。ヨッシーカラーの緑の表紙が自慢だ。

92年1月上旬発売予定 / 480円（税込）

新

刊

公式ガイドブック



スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第一弾ソフトとして登場後、今や不動の人気NO.1ゲームを独走中のマリオ4。その唯一の公式ガイドブックがこれだ。全コースマップはもちろん、マリオ開発秘話、アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあがり寿、吉田戦車のまんがも満載。ファン必読の一冊だ。

発売中 780円(税込)

公式ガイドブック



続スーパーマリオワールド完結編

大好評発売中の「任天堂公式ガイドブックスーパーマリオワールド」の第二弾。完全攻略ダイジェスト、任天堂公認裏技大百科のほかに、任天堂の歴史が一読わかるスペシャルレポート堂々一挙掲載。「クマのプー太郎」でおなじみ中川いさみ先生の特別寄稿まんがも読めて、これがトドメの完全版ガイドブック。

発売中/480円(税込)

公式ガイドブック



ファイアーエムブレム百科

90年4月登場後、画期的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、多なおロングセラーを続けるRPGシミュレーション。その戦略の全てを網羅した一冊が「ファイアーエムブレム百科」だ。秘密の店やアイテムも大公開。ゲームに必要なデータは完備。これさえ読めば君も歴史に残る名将の仲間入り。

発売中/630円(税込)

公式ガイドブック



シムシティー

都市育成シミュレーション、シムシティーのすべてを徹底解剖した、スーパーファミコン版完全無欠の公式ガイドブック。データに即した都市運営の基本から、50万人メカロポリスへの必勝作戦。公式ならではの◎データに、シムシティーを考える読み物、まんがまで載って役に立つこと間違いなし。全市長必読の本。

発売中/880円(税込)

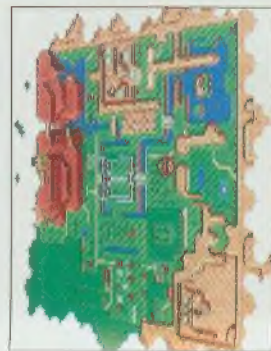
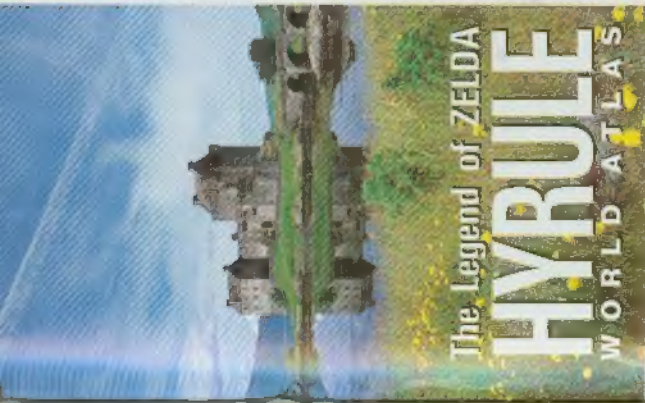
公式ガイドブック



マザー百科

記念すべき任天堂公式ガイドブックシリーズ第一弾。名作保証RPGマザーのワールドを旅するように読み進もう。本を開いた瞬間から君は冒険心あふれる一人の少年だ。もちろん攻略ルートやデータは完備版。マザーの思い出をいっばいに詰め込んだ、愛と勇気と友情の一冊。

発売中/780円(税込)



X ボタンで見られるマップでは詳細は解りにくい
右のマップを照らし合わせて使うと便利です。



MAP INDEX

- 自分の家 5F
- ハイラル城 4 5DE
- 教会 4C
- 墓場 5C
- 長老の家 2D
- 書の家 2F
- 東の神殿 8D
- 草原のほこら 4H
- 砂漠の神殿 1G
- ゾーラの滝 9 10 | J
- ハイリア湖 6~8GH
- へらの塔 5A
- 迷いの森 1 2AB
- デスマウンテン 4~7AB
- まごりの家 3A

