

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

7 VCで使える機能

## 画面の見かた

8 メイン画面

9 サブ画面

10 マップ画面

## アクション

11 基本のアクション

12 アイテムを使うアクション

## ダンジョン

13 ダンジョンについて

14 ダンジョンマップの見かた

15 ダンジョン内の仕掛け

16 ダンジョンアイテム

## アイテムについて

17 装備アイテム

18 補給系アイテム

19 その他のアイテム

## その他


20 コホリント島の予備知識

21 キャラクター紹介

## ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』  
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

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

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1993-2011 Nintendo

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

禁無断転載

CTR-QAAJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』は、主人公を操作して、コホリント島 [じま] の謎を解き明かす、アクションアドベンチャーゲームです。敵を倒したり、人と話したりして、ゲームを進めます。アイテムを手に入れることで行ける場所が増えたり、新しいイベントが発生したりします。



### 物語を進めるには

「セイレーンの楽器」と呼ばれるアイテムを手に入れることで、物語が進んでいきます。セイレーンの楽器は、島のさまざまな場所にあるダンジョンで手に入ります。

### 謎を解く

アイテムを手に入れたり、イベントをクリアするには、さまざまな謎を解く必要があります。謎は、持っているアイテムを使ったり、スイッチを切り替えたりして解いていきます。

### 敵を倒す

島にはさまざまな敵が出現します。敵は剣で攻撃したり、アイテムを使うと倒すことができます。倒した敵からはルピー（お金）やハート（→18）が出現することがあり、取ったその場で効果があります。

## プロローグ

邪悪の王ガノンの魔の手から、ハイラルの平和を取り戻したリンクは、手に入れた安らぎを楽しむ間もなく、新たな災いにそなえて修行の旅に出ています。

その日リンクは異国での修行を終え、懐かしいハイラルに帰る航海の途中でした。それまで穏やかだった海が、突然荒れ始めたのです。波に翻弄〔ほんろう〕され、稲妻に打たれた船は真っ二つに割れてしまい、リンクはその残骸とともに深い海の底へと沈んでしまいました。

…すんだ闇のむこうから、女の子の声が聞こえます。なにか懐かしい感じのする声です。

そう、まるでゼルダ姫のような…

「あっ！ 気がついたのね。よかった！」

目の前にはリンクの目覚めを喜ぶ少女の姿がありました。

彼女の名はマリン。リンクは奇蹟的にもコホリントという島に流れ着いたのです。

このコホリント島は、真ん中の山に大きなタマゴを頂く不思議な島でした。その中には、『風のさかな』という神が、眠っているといいます。

リンクはなくした剣を探しに、自分の流れ着いた海岸へと向かいました。すると不思議なフクロウが現れ、謎めいた言葉を残していったのです。

「すべて『風のさかな』の目覚めが答えてくれる。」

『風のさかな』とは何なのでしょう。そしてその目覚めにはどんな意味があるのでしょうか。見知らぬ南国の島コホリントで、『風のさかな』をめぐる不思議な冒険が始まろうとしています。



### 3 操作方法

#### アクションの操作方法

歩く	+
押す	+
飛び降りる	+長押し
話す	(A)
読む	(A)
宝箱を開ける	(A)/(B)
泳ぐ	(A)
装備アイテムを使う	(A)/(B)
潜る	(B)
サブ画面の表示	START
マップ画面の表示	SELECT

## その他の操作方法

項目の選択	+
決定	(A) / START
キャンセル	(B)

## スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

## 4 ゲームの始めかた

オープニングデモ中に **START** を押すとタイトル画面が表示されます。もう一度 **START** を押すと、ファイルを選ぶ画面に移ります。

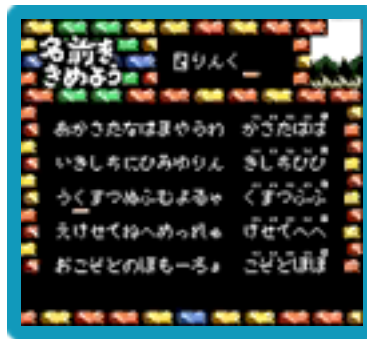
### ファイルを選ぶ

プレイするファイルを選んでゲームを始めます。ファイルは3つまで作ることができます。



### 初めから遊ぶ場合

空のファイルを選び、プレイヤー（主人公）の名前を5文字以内で登録します。以下の操作で名前を登録すると、ファイルを選ぶ画面に戻ります。新しく登録したファイルを選んで、ゲームを始めます。



文字を選ぶ



文字を入力する



1文字戻る



名前を登録する


**START**

## 続きから遊ぶ場合

続きから遊ぶときは、プレイしたいファイルを選んでゲームを始めます。ゲームが再開される場所は、前回のプレイでセーブした場所によって変わります。

- ・ 地上でセーブして終えた場合：  
最後に入った建物などの入口
- ・ ダンジョン内でセーブして終えた場合：  
ダンジョンの入口

## 5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、(→7) をご覧ください。

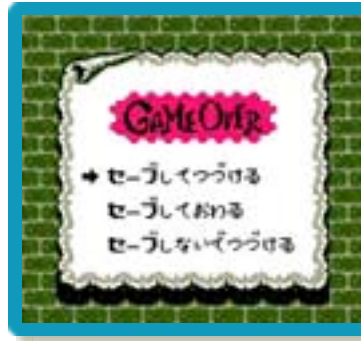
## 6 データのセーブ（保存）と消去

### データのセーブ

進行状況のセーブは、ゲームオーバー時とゲームの途中でできます。

## ゲームオーバー

ダメージを受けて、ライフゲージ（→8）がなくなるとゲームオーバーです。以下のメニューのいずれかを選びます。



### セーブしてつづける

ゲームオーバー時の所持品などのデータをセーブして、ゲームを再開します。地上でゲームオーバーになった場合は、最後に入った建物などの入口から再開します。ダンジョン内でゲームオーバーになった場合は、ダンジョンの入口から再開します。

### セーブしておわる

所持品などのデータをセーブして、タイトル画面に戻ります。

### セーブしないでつづける

所持品などのデータをセーブせずにゲームを再開します。再開する地点は、「セーブしてつづける」を選んだ場合と同じです。

## ゲームの途中でセーブする

Ⓐ + Ⓑ + **START** +  
**SELECT** を同時に押すと、右の画面が表示されます。「セーブしておわる」を選ぶと、セーブしてタイトル画面に戻ります。



## データの消去

ファイルを選ぶ画面で、「なまえを」→「けす」の順に選ぶと、ファイルの消去画面が表示されます。消去したいファイル→「OK!」の順に選ぶと、データを消去できます。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

## データのコピー

ファイルを選ぶ画面で、「なまえを」→「うつす」の順に選ぶと、ファイルのコピー画面が表示されます。コピーしたいファイルとコピーする先のファイルを選んで、「OK!」を選ぶと、ファイルのデータをもう1つのファイルにコピーできます。


※データをコピーするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きしたデータは元に戻せません。




## 7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

### VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

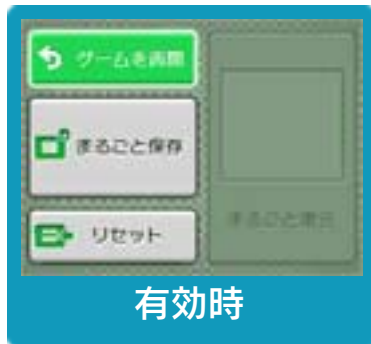
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

**※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。**

## VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

## まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



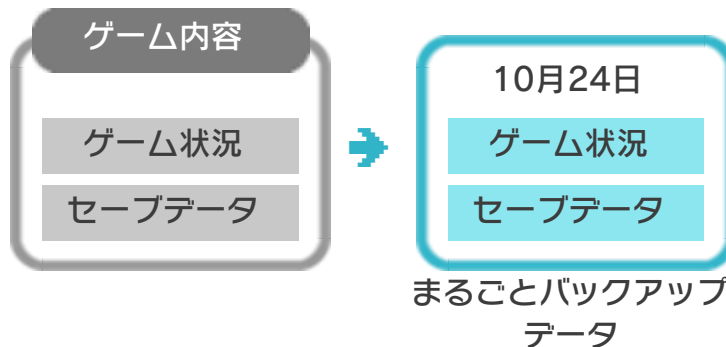
## まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむ  
と、**ゲーム内でセーブデータを作成し  
ていた場合、そのセーブデータが上書  
きされる場合があります。**

(例)

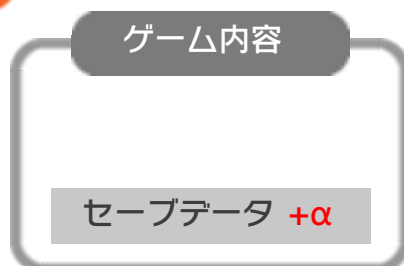
- ① 10月24日に、まるごとバックア  
ップ機能を使って、ゲーム状況と  
ゲーム内のセーブデータを**バック  
アップ (→)**します。

10/24



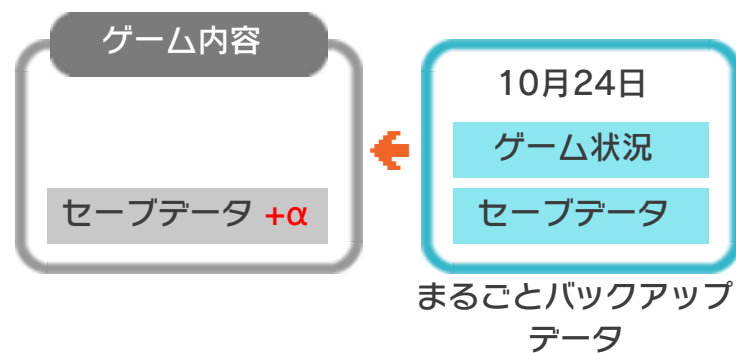
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容  
(**+α**) をゲーム内のセーブデータに  
保存します。

10/28



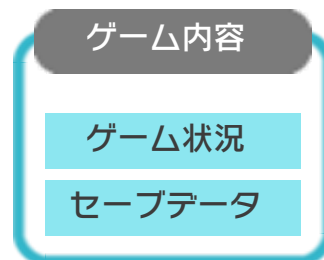
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを **よみこむ** (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に $\text{R}$  +  $\text{START}$  +  $\text{X}$ を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

## まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする  
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ  
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

### まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

## おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

### ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。

元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

## 8 メイン画面

メイン画面は、冒険を進める画面です。

**START** を押すとサブ画面 (→ 9) 、  
**SELECT** を押すとマップ画面 (→ 10) を  
表示します。



### ルピー

持っているルピー  
(所持金) の数です。

### ライフゲージ

生命力です。敵から  
攻撃されたりすると  
減ります。なくなると  
ゲームオーバーで  
す。

### 装備中のアイテム

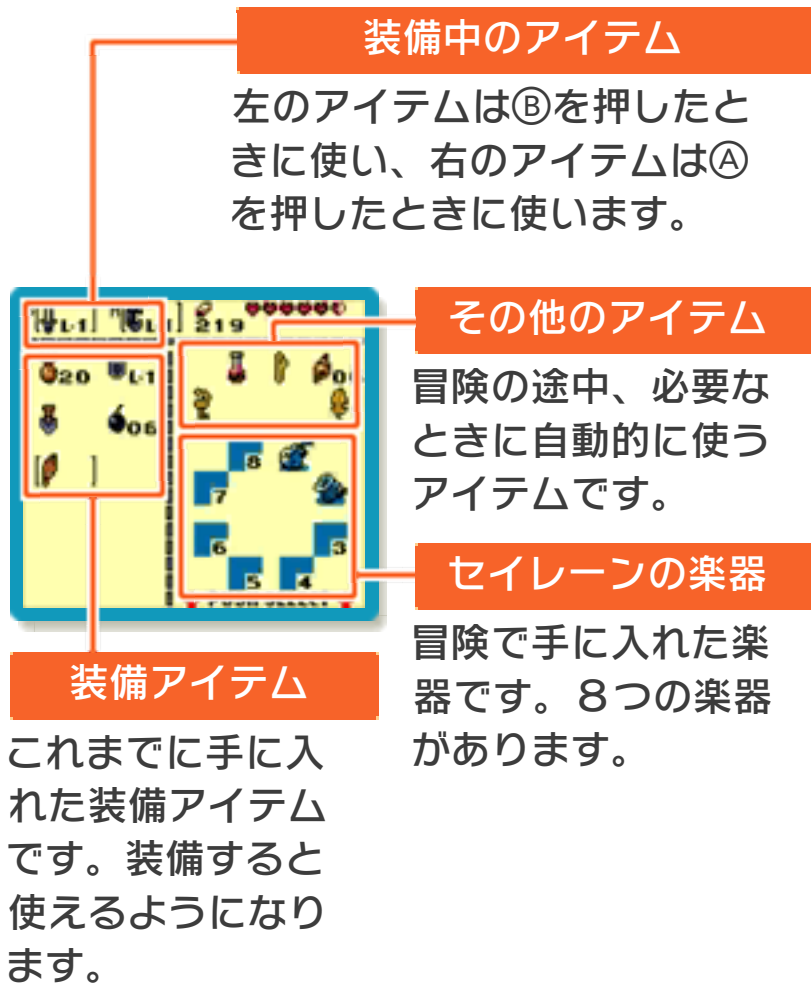
Ⓑを押すと左のアイ  
テムを使い、Ⓐ  
を押すと右のアイ  
テムを使います。



## 9 サブ画面

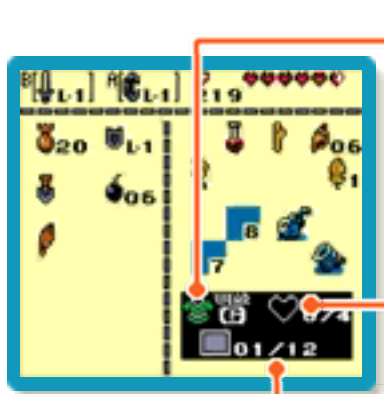
**START** を押すと、サブ画面が表示されます。所持品の確認や装備ができます。もう一度 **START** を押すと、メイン画面に戻ります。

※ダンジョン内でサブ画面を表示したときは、ダンジョンマップやダンジョンアイテムが表示されます（→14）。



## 状態を確認する

**SELECT** を押している間は、以下の状態を確認できます。



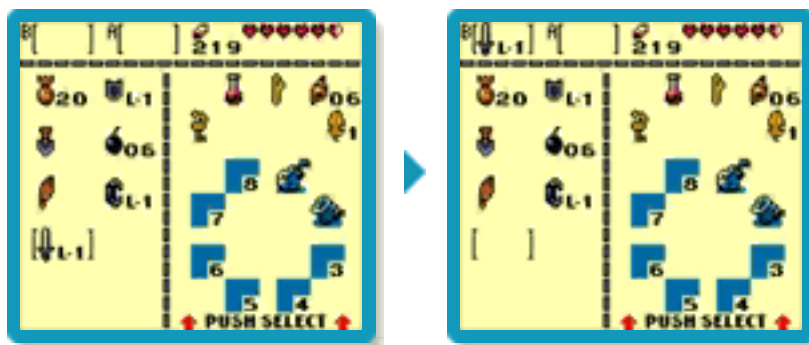
**服の色**  
装備している服の色です。服によって、能力が変化します。

**ハートのかげら**  
集めたハートのかげら (→18) の数です。4つ集めると、ライフゲージの最大値が1つ増えます。

**記念写真の数**  
これまでに撮影した記念写真の数です。

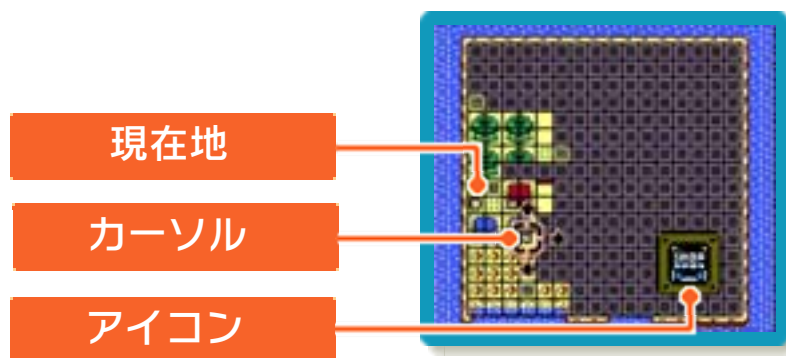
## アイテムを装備する

装備したいアイテムを選んで④/⑤を押すと、押したボタンにアイテムを装備します。空欄を選んで④/⑤を押すと、装備しているアイテムがはずれます。



## 10 マップ画面

**SELECT** を押すと、コホリント島の全体図が表示されます。行ったことがある場所が広がるにつれて、全体図でみることができる範囲も広がります。Ⓐを押すと、カーソルを合わせている場所の地名やダンジョン名が表示されます。また、特定の場所にカーソルを合わせると、アイコンが表示されます。もう一度 **SELECT** を押すと、メイン画面に戻ります。



### アイコンの見かた



ダンジョンの入口



お店



冒険を進める上で重要な場所



重要なメッセージを聞いた場所  
※Ⓐを押すと、もう一度メッセージを聞くことができます。

## 歩く

⬇️を押した方向に歩きます。ナナメ方向に歩くこともできます。

## 話す／読む

村人などに近づいてⒶを押すと、話ができます。立て札や看板などの文字を読むこともできます。メッセージが長いときは、Ⓐで続きを見ることができ、Ⓑでキャンセルできます。



## 宝箱を開ける

宝箱の正面に立ち、Ⓐを押すと、宝箱を開けて中身を手に入れます。



## 押す

石や石像などに近づいて⬇️を押すと、押して動かせることがあります。



## 飛び降りる

道のフチに障害がない場所では、飛び降りることができます。飛び降りる方向に十字を押し続けると、飛び降ります。



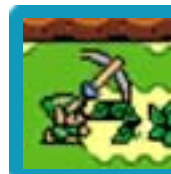
## 12 アイテムを使うアクション

装備中のアイテムに対応するボタン（A/  
B）を押すと、アイテムを使います。以下は、アイテムを使ったアクションの一例です。



### 剣を振る（剣）

ボタンを押すと剣を振り、敵を攻撃したり、草を切ったりすることができます。また、ボタンを押し続けると剣を出したままにすることができます。



※剣を出しているときは、向きを変えずに移動できます。

### 回転して剣を振る

ボタンを押し続けると力をためます。ボタンをしばらく押し続けた後、離すと回転して周りを攻撃します。普通に剣を振るよりも、大きなダメージを与えることができます。

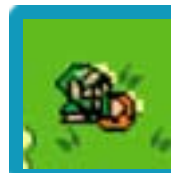
### 壁をつつく

剣を出したままの状態ですを壁の方向に押すと、剣で壁をつつきます。壁をつつくと音がします。壊せる壁と壊せない壁とでは、つついたときの音が異なります。



### 盾を構える（盾）

ボタンを押している間、盾を構えて、敵が放つ矢や石などを受け止めることができます。





## 走る（ペガサスの靴）

ボタンを押し続けると、向いている方向に走ります。進行方向以外の $\square$ を押すと、止まります。剣を装備していると、剣を前に出して走ります。

※ナナメ方向には走れません。

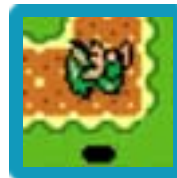
## 体当たり

走りながら木などにぶつかると、隠されたものが落ちることがあります。



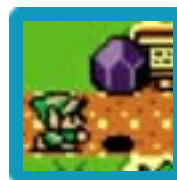
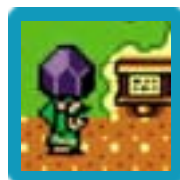
## ジャンプ（ロック鳥の羽根）

ボタンを押すとジャンプします。走りながらジャンプすると、遠くに飛べます。



## かつぐ・投げる （パワーブレスレット）

草やつぼなどの方を向いてボタンを押し続け、 $\square$ を逆方向に押すと、かつぐことができます。もう一度ボタンを押すと、投げることができます。



## 引っ張る （パワーブレスレット）

レバーや石像などの方を向いてボタンを押し続け、 $\square$ を逆方向に押すと、引っ張ることができます。

## 13 ダンジョンについて

島には9つのダンジョンがあります。そのうち8つのダンジョンでは、セイレーンの楽器を入手できます。

### ダンジョンの進めかた

ダンジョン内は複数の部屋に分かれています。敵を倒したり、仕掛けを解いたりしながら、部屋を探索していきます。



### 宝箱について

ダンジョンには多くの宝箱があります。宝箱は最初から出現しているものと、部屋の敵をすべて倒すなどの条件を満たすと出現するものがあります。



### 特殊なダンジョンについて

1つだけ、セイレーンの楽器がないダンジョンがあります。このダンジョンをクリアすると、特定の場所で主人公の服を変えられるようになります。服を変えると、主人公の能力が変化します。









## 14 ダンジョンマップの見かた

マップを手に入れると、サブ画面でダンジョンマップが表示されるようになります。また、サブ画面では、手に入れたダンジョンアイテム（→16）も表示されます。



### ダンジョンマップの見かた

	現在地
	ダンジョンの入口
	まだ入っていない部屋
	すでに入った部屋
	開けていない宝箱がある部屋
	ボスがいる部屋

## 15 ダンジョン内の仕掛け

ダンジョンにはさまざまな仕掛けがあります。その一例を紹介します。

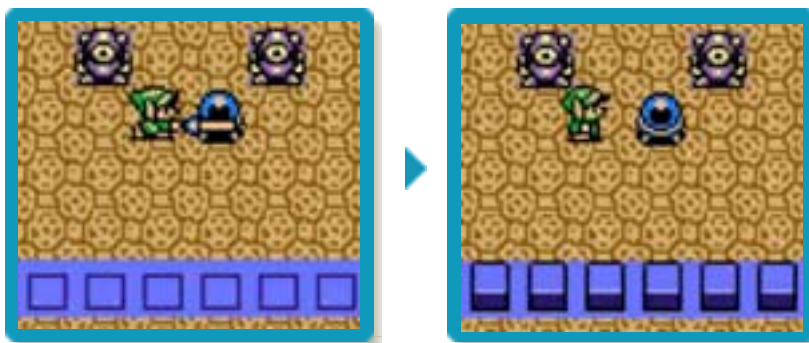
### つぼ

つぼの下には、扉を開けるスイッチがあります。



### クリスタルスイッチ

クリスタルスイッチを剣や飛び道具などで攻撃すると、特定の床が出たり、引っ込んだりします（ダンジョン内のすべての床が反応します）。



### 壊せる壁

ヒビの入った壁は、近くでばくだんを爆発させると壊すことができます。

## 落とし穴

穴に落ちるとダメージを受け、部屋の入口まで戻されます。歩くと穴が開く床もあります。

※ダメージを受けずに、下の階に落ちる場合もあります。

## 16 ダンジョンアイテム

ダンジョンアイテムは、それぞれのダンジョン専用のアイテムです。

### マップ



マップを手に入れると、サブ画面にダンジョンマップが表示されます。

### コンパス



コンパスを手に入れると、まだ手に入れていない宝箱の位置やボスの位置が、ダンジョンマップに表示されるようになります。

### クチバシのかけら



クチバシのかけらを手に入れると、ダンジョン内のふくろうの石像から、ヒントを聞けるようになります。



### カギ



大きなカギは、ボスがいる部屋に入るときに使います。小さなカギは1



回限りの使い捨てで、カギがかかった扉を開けるときに使います。

## 17 装備アイテム

装備アイテムには、レベル（L）や使用回数が設定されているものがあります。アイテムの右に表示されている数値が、レベルまたは使用回数です。ここでは装備アイテムの一例を紹介します。

### 魔法の粉



不思議な力がある粉です。人やものなどに振りかけると、さまざまな効果が発揮されます。

### ネボケタケ



コホリント島に生息するキノコです。このキノコから魔法の粉が作られます。

### フックショット



鎖を発射します。つばや宝箱、ブロックなどにフックが刺さると、その場所まで移動できます。また、敵を攻撃したり、遠くのアイテムを取ったりすることもできます。

### シャベル



地面を掘り起こします。  
※掘り起こせない場所もあります。

### 弓



遠くの敵を攻撃できます。矢がなくなると使えなくなります。

## ばくだん



ばくだんをその場に置きます。ばくだんは一定時間後に爆発し、爆風で敵にダメージを与えたり、壁に穴を開けたりできます。爆発するまでは、持ち上げたり、投げたりできます。

※ばくだんは、一度に1つのみ置けます。

## オカリナ



誰かに曲を教えてもらおうと吹けるようになります。特定の場所で吹くと、さまざまな効果があります。

## ハート



触れると、ライフゲージが1個分回復します。敵を倒したり、草を切ったりすると出現します。

## ルピー



お金です。敵を倒したり、草を切ったりすると出現します。

## ハートのうつつわ



ライフゲージの最大値を増やします。ダンジョンのボスを倒すと、手に入れることができます。

## ハートのかげら



4つ集めると、1つの「ハートのうつつわ」になり、ライフゲージの最大値が増えます。さまざまな場所に隠されています。

### 妖精について

小さな妖精に触れると、ライフゲージを6個分回復できます。特定の場所にいる大きな妖精は、ライフゲージを全回復してくれます。

## 19 その他のアイテム

その他のアイテムは、持っているだけで効果があるアイテムです。その一例を紹介します。

### ヨッシーの人形



誰かにあげることができます。

### 水かき



水の中に入れるようになります。水中では④で泳ぎ、⑤で潜ります。

### 秘密の薬



持っているとき、ライフゲージがすべてなくなったときにライフゲージが全回復します。

### 黄金の葉っぱ



どこかの城にあります。5枚集めると、あるダンジョンキーと交換できます。

### 秘密の貝がら



たくさん集めると、いいことがあります。

### ダンジョンキー



ダンジョンの入口を開けるカギです。ダンジョンによって、形が異なります。



島の中にはさまざまな施設があります。

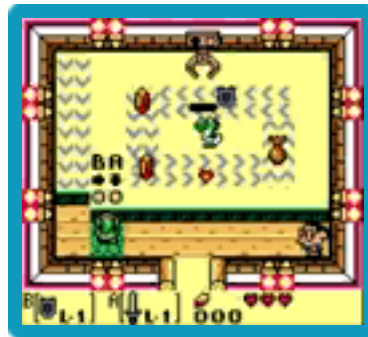
### 釣堀

10ルピーを払えば、釣りを楽しむことができます。



### 今はやりのゲーム

10ルピーを払えば、クレーンゲームを楽しむことができます。クレーンで拾ったものは、その場で手に入ります。



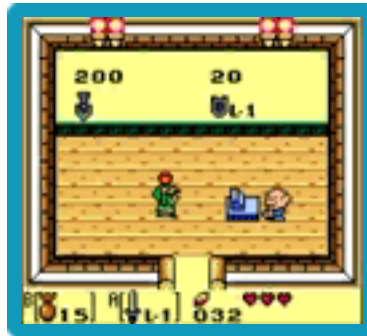
### 電話ボックス

無料で使える電話です。



## 町の道具屋さん

アイテムを買うことができます。欲しいものをレジまで持っていくと、買うことができます。

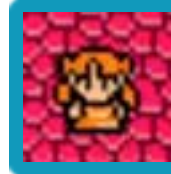


### 写真屋について

このゲームは、ゲームボーイの周辺機器「ポケットプリンタ」には対応していません。このため、ゲームを進めると登場する「写真屋」が撮影する写真をポケットプリンタで印刷することは、できません。

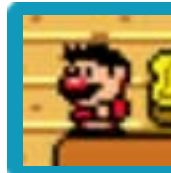
## マリン

リンクを助けてくれたメーベの村の女の子。ゼルダ姫によく似た彼女は、歌が好きな明るい娘で、島の外の世界に憧れています。彼女のファンは人間にとどまらず、動物やモンスターの中にも多いようです。



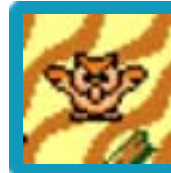
## タリン

マリンの父で、ちょっとヌケていますが、心の優しい人です。熱狂的なキノコ好きで、森でよくキノコを採っています。



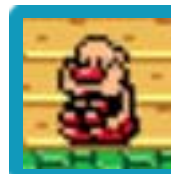
## フクロウ

リンクの行く先々に現れる、老フクロウ。この不思議な鳥は、この島のことや『風のさかな』のことなど、この世界のすべてを知っているようですが、敵なのか味方なのかわかりません。



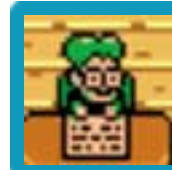
## うるりらじいさん

島の生き字引的な存在で、島のことならなんでも知っているおじいさん。ただ、とても無口なので、なかなか話をしてもらえません。奥さんは家の前にいる掃除好きのヤツホーばあさんです。



## ライト

文通が好きらしく、いつも手紙を書いています。文通の相手は、どこかの村のかわいい女の子だそうです。それにしてもこの人どこかで見たような……。



## 気まぐれトレーシー

メーベの村の北東に住む、ちょっと変わった女の人です。なんでも、不思議な薬を塗ってくれるらしいです。ぜひ一度立ち寄ってみたいものです。

