

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 フィールドマップ画面

## アクション

11 基本アクション

12 アイテムを使うアクション

## アイテム

13 装備アイテム

14 「時のたてごと」と「しらべ」

15 固定アイテム

16 指輪

## ダンジョン

17 ダンジョンについて

18 ダンジョンアイテム

19 ダンジョンマップ画面の見かた

20 ダンジョン内の仕掛け

## その他

21 ハートとライフゲージ

22 冒険の仲間たち

23 冒険者の心得


24 リンクシステムについて

## 25 登場人物の紹介

## 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 ふしぎの木の实～時空の章～』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の取扱説明書も併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えます。あらかじめご了承ください。

『ゼルダの伝説  
ふしぎの木の实～時空の章～』  
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おりません。

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。

©2001-2011 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。

CTR-QADJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『ゼルダの伝説 ふしぎの木の实～時空の章～』は、リンク（主人公）を操作して、ラブレヌ又各地にある時空のことわりを集めながら冒険を進めるアクションアドベンチャーゲームです。



「時のたてごと」を使って、今の時代と昔の時代を行き来し、時空を超えた冒険を繰り広げます。

### ものがたり

リンクは見知らぬ森の中にいました。歩き出したリンクの耳に、助けを求める声が聞こえます。声のする方に行ってみると、そこには魔物の群れ。リンクの姿を見つけると、魔物は逃げ去ってしまいました。

襲われていたのは、ハイラルの王女ゼルダ姫の乳母〔うば〕、名前はインパ。事情があって、ネールという歌姫を探しているのだ、と言います。

「アンタもいっしょに探してくれないかい？」

インパの異常なまなざしに、リンクは断ることができません。森には紋章のついた岩が。リンクは当たり前のように岩をどけますがインパは岩に手も触れようとしません。

さらに森の奥に進むと少女が歌を歌っていました。まわりの動物たちにさそわれて、リンクは少女の歌に聞き入ります。歌声は、透き通るように美しく響きます。この少女こそがネール。インパが探していた歌姫です。そのときネールを探していたはずのインパが、大声で笑い出しました。「ハーツハツハツハツハ！」

あたりが暗くなり、インパの体からおどろおどろしい影が現れます...！

「ネール、オマエが『時の巫女 [みこ]』だということはお見通しさ！その体、『闇の司祭 [しさい]』ベランがいただいたよ！」

ベランと名乗った「影」は縦横無尽 [じゅうおうむじん] に飛び回り、おびえるネールに吸い込まれるようにして消えていきます。目もくらむような光がネールの体から発せられます。

リンクは光に目が慣れて気付きます。ネールの様子がおかしい！ネールの顔は青ざめて、さっきまでの面影は消え失せています。鋭く刺すような、邪悪な視線…。ベランがネールの体をのっとなってしまったようです。



「ハーツハツハツハツハ！いまや時の巫女の力はアタシのもの！昔へさかのぼるのも自由自在さ！新しい時代が始まるよ。“暗黒時代”という名のね！」

ベランはそう言って、姿を消してしまいました。

ネールの本当の姿は、この世界「ラブレンヌ」の時をつかさどる「時の巫女」だったのです。巫女を失ったラブレンヌでは時の流れが乱れ世界のあちこちで異変が起き始めています。ベランはこうも言いました。

「昔が変われば今も変わる」

ベランの狙いは時空を超えラブレンヌの人々から「嘆 [なげ] き」の力を集め、「闇の世界」をつくることなのです。

果たしてリンクは、闇の司祭ベランの魔の手から、ネールを救い出すことができるのでしょうか？

リンクに与えられた試練が、今、始まります…。

### 3 操作方法

#### 基本の操作方法

歩く	+
話す・調べる	(A)
宝箱を開ける	(A)
押す	+
飛びおりする	+長押し
のぼる・おりする	+
装備アイテムを使う	(A)/(B)
サブ画面の表示	START
サブ画面を切り替える	SELECT / (Y)
マップ画面の表示	SELECT / (Y)
メッセージの早送り	(A)/(B)

## その他の操作方法

項目の選択・カーソルの移動	+
決定	(A) / <span>START</span>
キャンセル	(B)

※(A)+(B)+ START + SELECT / (A)+(B)+ START +(Y)を同時に押すと、ゲームをリセットしてオープニングデモに戻ります。

## 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に進み、もう一度 **START** を押すとファイル選択画面に進みます。

### ファイルを選ぶ

プレイしたい1~3のいずれかのファイルを選びます。



### 初めから遊ぶ場合

新しくゲームを始める場合は、空のファイルを選んでから「新しくあそぶ」を選びます。名前入力画面では、プレイヤーに5文字以内で名前をつけます。以下の操作で名前を入力し、入力し終わったら「OK」を選びます。



カーソルの移動



決定



1文字戻る



## 続きから遊ぶ場合

プレイしたいファイルを選んだ後で、「メッセージひょうじのはやさ」を決めます。メッセージの表示スピードは1がもっとも遅く、5がもっとも速くなっ




ています。一度決めた後でも、ファイル選択画面で設定を変更できます。

表示スピードを選ぶと、セーブしたところからゲームをプレイできます。再開する場所は、最後に入った建物やダンジョンの入り口です（→6）。

※ファイルを選ぶと表示される数字は、これまでのゲームオーバーの回数です。

## 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。

## データをセーブする

進行状況のセーブは、ゲーム途中とゲームオーバー時にセーブ画面で行います。持っているアイテムやライフゲージのハートの数（→8）などがセーブされ



ます。サブ画面（→9）を開いて、ことわり画面の「セーブ」を選ぶと、セーブ画面に切り替わります（ +  で、セーブ画面を開くこともできます）。次の3つの中から選びます。

### セーブしないでつづける

所持品などをセーブしないで、ゲームを再開します。セーブデータを変更したくないときなどに選びます。

### セーブしてつづける

所持品などをセーブして、ゲームを再開します。

### セーブしておわる

セーブして、ゲームを終了します（オープニングデモに戻ります）。ゲームを再開するときのスタート地点は、前回ゲームを終えたのが、フィールド（→8）の場合は最後に入った建物の入り口、ダンジョン（→17）の場合はそのダンジョンの入り口になります。

## データを消す

ファイル選択画面で「けす」を選び、データを消したいファイルを選びます。3つのファイルがすべて使われている場合に新しくゲームを始めたいときは、いずれかのファイルを消してください。



※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。

## データをコピーする

ファイル選択画面で「コピー」を選び、どのファイルのデータをどのファイルにコピーするか選びます。




※すでにデータがあるファイルの上に他のファイルの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。上書きされ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。

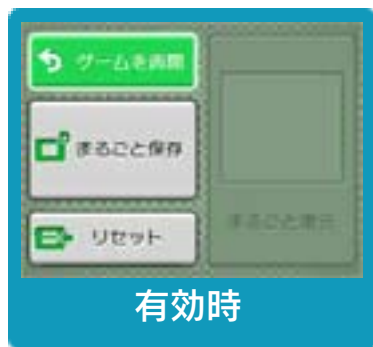
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

**※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。



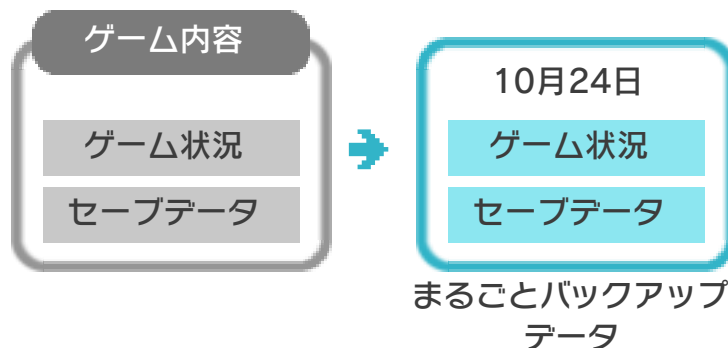
## まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

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)

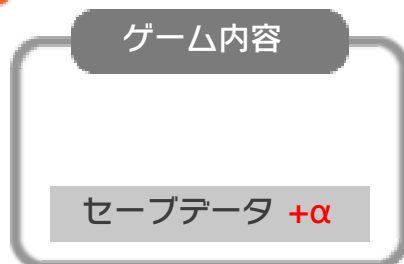
- ① 10月24日に、まるごとバックア  
ップ機能を使って、ゲーム状況と  
ゲーム内のセーブデータを**バック  
アップ** (→) します。

10/24



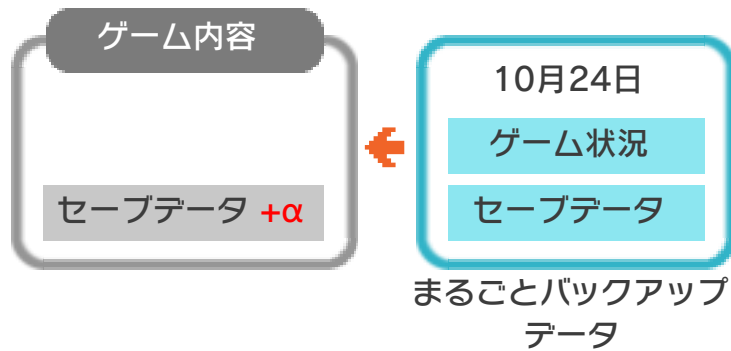
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容  
(+α) をゲーム内のセーブデータに  
保存します。

10/28



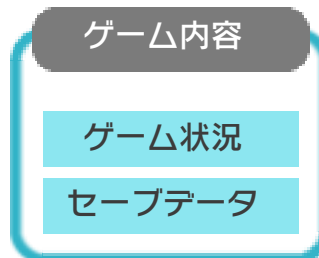
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

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

リンクを操作して、冒険を進める画面です。冒険の舞台となるメイン画面には、フィールドとダンジョン（→17）の2種類があります。



### ① 装備アイテム

装備しているアイテム（→13）です。左側がⒷ、右側がⒶで使用するアイテムです。

### ② ルピー

持っているルピー（この世界の通貨）の数です。999ルピーまで表示します。

### ③ ライフゲージ

リンクの生命力をハートで表します。ダメージを受けると減っていき、なくなるとゲームオーバーです。

### ④ リンク



## 9 サブ画面

**START** を押すと、サブ画面が表示され、装備アイテムの確認や交換などができます。サブ画面には以下の3種類があり、**SELECT** を押すと、画面が切り替わります。**START** を押すと、メイン画面に戻ります。

### 装備アイテム画面

①・②で使うアイテムです。冒険の途中で手に入れた装備アイテム(→13)を装備します。



### 固定アイテム画面

水かきや魔法の薬など、冒険の途中で自動的に使われるアイテムです(→15)。指輪の装備もここで行います(→16)。



## ことわり画面

集めた時空のことわり  
(→17) を表示しま  
す。セーブを行っ  
たり、ハートのかけ  
ら(→21) の数を  
確認したりするこ  
ともできます。

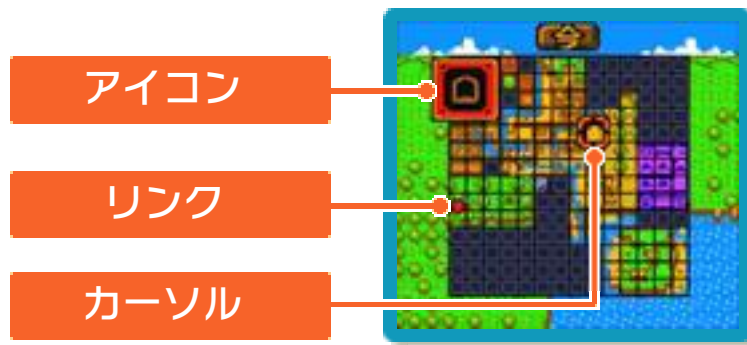


## 10 フィールドマップ画面

フィールドマップ画面では、リンクの位置や目的地などを確認できます。

一度行ったことのある場所を選び $\text{\textcircled{A}}$ を押すと、地名やダンジョン名が表示されます。ダンジョンやお店、ふしぎの木などの重要な地点を選ぶと、アイコンが表示されます。

$\text{\textcircled{B}}$ / **SELECT** /  $\text{\textcircled{Y}}$ を押すと、メイン画面に戻ります。



### アイコンの見かた



ダンジョンや洞くつ



家やお店



時の穴。時代を行き来することができる穴です。

## ふしぎの木

ふしぎの実のなる木です。木の実（→13）によって、アイコンが異なります。ピューの実のワープポイントにもなります。



アチチの木



サッサの木



ハテナの木



ピューの木



イテテの木

## 11 基本アクション

アイテムを必要としない、基本的なアクションです。

### 歩く

⊕で上下左右、斜めの8方向に歩きます。

### 話す・調べる

村人などに近づいてⒶを押すと、話ができます。看板やあやしい場所を調べることもできます。



### 宝箱を開ける

宝箱の正面に立ちⒶを押すと、開けることができます。



### 押す

ブロックや石像に向かって⊕を押すと、その方向へ押して動かせることがあります。



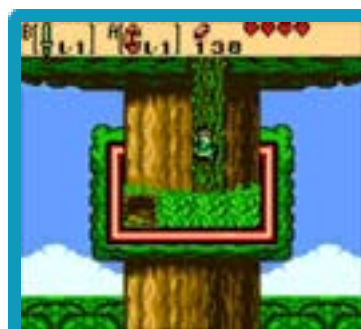
## 飛びおりる

地上やダンジョン内の段差があるところで、縁〔ふち〕に障害がない場合は飛びおりることができます。飛びおりる方向に十字を押し続けます。



## のぼる・おりる

ツタや階段があるところで、十字を押すと、のぼったりおりたりすることができます。



## 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。

※特定の状況では、できないアクションも  
あります。



### 剣を振る（剣）

リンクが使用するメインの武器  
です。敵を攻撃したり草を刈っ  
たりできます。



ボタンを押すと、剣を振ります。

ボタンを押し続けて、剣を出している間  
は、リンクは向きを変えずに歩けます。

世界のどこかには、さらに強力な剣や特殊  
な剣なども存在します。

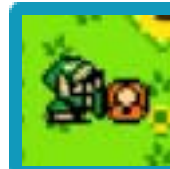
### 回転斬り

ボタンを押し続けると剣に力がたまり、ボ  
タンを離れたときに、回転斬りで周りの敵  
を攻撃します。回転斬りは、通常の攻撃よ  
りも大きなダメージを与えます。ただし、  
回転斬りができない剣もあります。



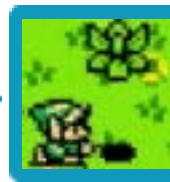
## 盾を構える（盾）

敵の攻撃を弾くことができます。盾がないと倒せない敵もいます。ボタンを押している間、盾を構えます。盾によって、弾くことができる攻撃が異なります。さらに頑丈な盾を手に入れると、それまで弾くことができなかつた攻撃も弾くことができるようになります。



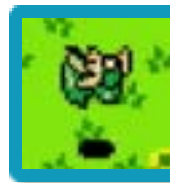
## かつぐ・投げる（パワーブレスレット・パワフルグローブ）

草やつぼなどに近づいて、ボタンを押しながら $\square$ を逆方向に押すと、かつぐことができます。投げたい方向に $\square$ を押しながらボタンを押すと、かついでいる物を遠くに投げます。投げた物が敵にぶつくとダメージを与えます。



## ジャンプ（ロック鳥 [ちょう] のハネ）

ボタンを押すと、ジャンプします。敵の攻撃をかわしたり、歩いて通ることのできない穴などを跳び越えたりできます。サツサの実（→13）をふりかけているときは、通常よりも遠くまでジャンプできます。







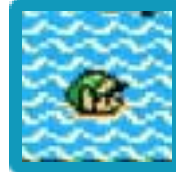
## 走る（サツサの実）

⊕で8方向に走ります。走れるのはサツサの実の効果がある間だけです。



## 泳ぐ・潜る（水かき）

水中では⊕で泳ぎ、Ⓑで潜ることができます。また、Ⓐを連打すると、通常よりも速く泳ぐことができます。



## 13 装備アイテム

実際に装備して、①・②で使うアイテムです。最初は1つも持っていませんが、冒険を進めると、人からもらったり、ダンジョン内で見つけたりして増えていきます。

### 時のたてごと



今と昔の時代を行き来できます。「時のたてごと」で「しらべ」を奏でると、時代を越えることができます(→14)。

### 木の実袋



ふしぎの木の実を入れることができます。袋の中から木の実を取り出して使います。

### 入れかえフック



物に向かって発射すると、当たった物とリンクの位置を入れかえることができます。また、特定の敵に当てると、敵とリンクの位置を入れかえることもできます。

### 豆鉄砲



木の実を飛ばして、遠くにある物を狙って撃つことができます。飛ばした木の実は、壁などに当たるとはねかえります。

## ソマリアのつえ



一振りすると、リンクの目の前にブロックをつくり出す魔法のつえです。つくったブロックは、かっ  
いだり投げたりできます。押して動かすこともできます。

## スコップ



足元の地面を掘り起こすときに使います。いろいろな場所を掘り起こすと、何かが出てくるかもしれません。

## バクダン



爆風で敵にダメージを与えたり、あやしい壁に穴を開けたりできます。ボタンを押すとバクダンを取り出してかつぎます。✚を押しながらボタンを押すと、かついでいるバクダンを投げます。

## 笛

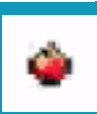


全部で3種類あります。吹くと、仲間が来ます（→22）。

## ふしぎの木の实

木の実袋や豆鉄砲を装備すると、ふしぎの木の实を選ぶウィンドウが開きます。装備したい木の実を選びます。

### アチチの実



炎が出ます。火をつけて燃やしたい場所で使います。

### ハテナの実



何が起こるかわからない、謎の木の実です。

### イテテの実



ふしぎなにおいが立ちこめ、敵がよってきます。イテテの実によってこない敵もいます。

### サツサの実



自分にふりかけると、とても速く動けるようになります。豆鉄砲の弾として使うと、敵の動きを止めることができます。

### ピューの実



竜巻があらわれ、ふしぎの木の場所までワープできます。豆鉄砲の弾として使うと、敵を遠くへ吹き飛ばすことができます。

### 装備の交換について

装備の交換は、サブ画面の装備アイテム画面で行います。アイテムを選び①または②を押すと、押したボタンにそのアイテムが装備されます。

装備アイテムの中には、豆鉄砲のように使える回数が制限されているものもあります。その場合、使える回数がアイテムの横に数字で表示されます。また、剣や盾などにはそれぞれレベルがあります。パワーアップすると、アイテムの右側に表示されている数字が上がります。

リンクは時のたてごとで3種類の「しらべ」を奏することで、今と昔を行き来することができます。

※時のたてごとを装備すると、「しらべ」を選ぶウィンドウが開きます。

### やまびこのしらべ



力を失った時の穴に力を吹きこんで、時代を移動できるようにします。

### ながれのしらべ



昔の時代から、今の時代へ移動します。

### ときのしらべ



今の時代で奏すると昔の時代へ、昔の時代で奏すると今の時代へ移動します。

## 15 固定アイテム

装備アイテムとは異なり、持っているだけで必要なときに自動的に使われます。

### 水かき



水の中に入れるようになります。

### 魔法の薬



戦いなどでライフゲージがなくなったときに、自動的にライフゲージを最大まで回復させます。一度に1つしか持ち歩くことができず、使うとなくなってしまいます。

### ミノムの実



世界のどこかにあるシメトリ村のシンボルである木の実です。シメトリ村では、この木の実に異変があると、村のバランスが崩れてしまうそうです。

### ポウの時計



成仏できずにこの世をさまよっている幽霊を無事成仏させると、お礼にもらえる時計です。

木の実でできているふしぎな力を持った指輪です。効果は指輪ごとに異なります。世界のあちらこちらに隠されています。



※指輪鑑定屋内の「ブルースネークのゆびわうらない」と「ゆびわつうしん にゆうもん」は、選べません。

## 指輪の鑑定

指輪の効果は、手に入れただけではわからないので、指輪鑑定士カーノのところへ持って行って鑑定してもらいます。鑑定してもらうと、指輪を装備できるようになります。



## 指輪の小箱

指輪は「指輪の小箱」に入れて持ち歩きます。小箱に入れておく指輪は、指輪鑑定屋で選びます。カーノに話しかけ、「リスト」を選んでから小箱に入れる指輪を選びます。





## 指輪の装備

装備すると、指輪の効果があらわれます（指輪の効果は、持っているだけではあらわれません）。サブ画面を開き、固定アイテム画面で、指輪を装備します。装備中の指輪には、「E」が表示されます。

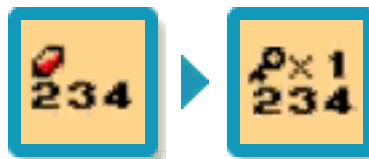


装備中の指輪

## 17 ダンジョンについて

リンクは時空のことわりを求めて、様々なダンジョンを冒険します。ラブレヌの各地にあるダンジョンでは、手強い敵や複雑な仕掛けがリンクの行く手をはばみます。

ダンジョン内では、メイン画面で持っているルピーの数が表示されていた部分に、持っている小さなカギ（→18）の数が表示されます。



### 時空のことわり

時の流れを正しくする聖なる力を秘めています。ラブレヌ各地に眠る時空のことわりは、ダンジョンに1つずつ、全部で8つあります。力・知恵・勇気をふりしぼり、すべての時空のことわりを集めましょう。

すべての時空のことわりを集めたとき、リンクの前に訪れるのは、一体何なのでしょう...？

## 宝箱



ダンジョンにはたくさんの宝箱が眠っていて、その中にはダンジョン内の探索に欠かせないダンジョンアイテム（→18）やルピー、いろいろなアイテムが入っています。宝箱には最初から見えているものと、仕掛けを解くと出てくるものがあります。

## 18 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です。手に入れたダンジョンアイテムは、ダンジョンマップ画面（→19）で確認できます。



### ダンジョンマップ



ダンジョン内のすべての部屋の位置関係が、わかるようになります。

### コンパス



ダンジョン内のボス部屋とすべての宝箱の位置が、わかるようになります。また、カギのある（出現する）部屋に入ると、音を鳴らして知らせてくれます。

### カギ

#### ボス部屋のカギ



ダンジョンボスのいる部屋に入るときに使います。

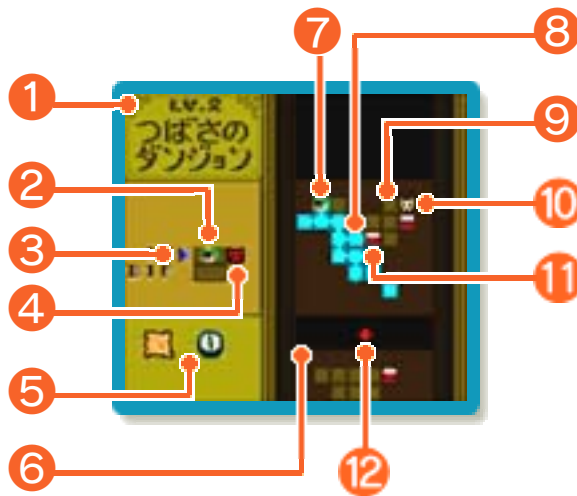
#### 小さなカギ



カギのかかった扉やブロックを開けるときに使います。1回限りの使い捨てです。

## 19 ダンジョンマップ画面の見かた

ダンジョン内でマップ画面を開くと、表示される画面です。リンクの位置と、現在持っているダンジョンアイテムを確認できます。ダンジョンマップを手に入れると、すべての部屋の位置関係が、コンパスを手に入れると、ボス部屋や宝箱の位置がわかります。



① ダンジョンのレベルと名前

② リンクのいるフロア

③ 矢印

現在、マップ表示されているフロアです。  
✚で見たいフロアを選べます。

④ ボスのいるフロア

⑤ ダンジョンアイテム

そのダンジョンで手に入れたダンジョンアイテムです。

⑥ ダンジョンのフロア

⑦ リンクの位置

### ⑧ 明るい部屋

すでに入った部屋です。

### ⑨ 暗い部屋

まだ入っていない部屋です。

### ⑩ ボス部屋

ダンジョンボスのいる部屋です。

### ⑪ 宝箱

宝箱が残っている部屋です。

### ⑫ フロアの上下のつながり

## 壊れる壁

ヒビの入った壁にバクダンを使うと、壁が壊れて隣の部屋に行ける場合があります。ごくまれに、ヒビが入っていても壊れる壁があります。



## 落とし穴

落とし穴に落ちると、ダメージを受けて部屋の入り口に戻されます。ただし、ダメージを受けずに、下のフロアに落ちる場合もあります。



この他にも、ダンジョン内には様々な仕掛けがあります。

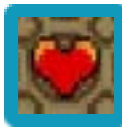
## ライフゲージの回復

敵から攻撃を受けるなどして、減ってしまったライフゲージは、ハートを取ると回復します。ハートはお店で買うこともできますが、敵を倒す・草を刈る・



つぼを壊すなどしたときに出てくることもあります。また、小さな妖精を捕まえると、ライフゲージをハート6つ分回復してくれます。さらに妖精の泉にいる大きな妖精に会うと、ライフゲージを最大まで回復してくれます。

## ハートのうつわ



ライフゲージは最初、ハート3つ分です。各ダンジョンのボスが持っているハートのうつわを手に入れると、増えていきます。

## ハートのかげら



世界のあちらこちらには、ハートのかげらが隠されていて、4つ集めるとライフゲージが1つ増えます。



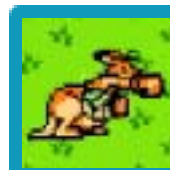
## 22 冒険の仲間たち

リンクの心強い仲間たちです。それぞれの特殊な能力で、冒険を手助けしてくれます。

※一度仲間にしたキャラクターは、『時空の章』をクリアした後、あいことばで『大地の章』をプレイすると、引き続き仲間になります（→24）。

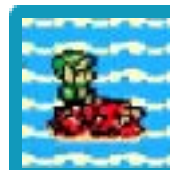
### リッキー

リンクをおなかのポケットに入れて、ジャンプで移動します。得意技は強力なパンチです。



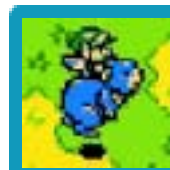
### ウィワイ

水の上ならお手の物です。どんな海でもスイスイ泳ぎ、滝を登ることもできます。パワープレスレットでかつぐこともできます。



### ムツシュ

リンクを乗せて、いろいろなところを飛び回ります。大きなお尻で、ジャマなものを吹き飛ばすこともできます。



### 仲間を呼びたいときは

笛を吹くと、仲間が駆けつけてくれます。仲間を呼ぶための笛は、1種類しか手に入りません。どの仲間の笛を手に入れられるかは、リンクの行動によって変わります。

※ダンジョン内など、笛の音が届かないところでは、仲間が来ない場合があります。

冒険に役立つ知識を少しだけ紹介します。

### 時代を移動する

時代を行き来することがとても重要です。

### 今と昔の関係

昔でおきたことが、今に影響を与えることがあります。今で困っていることの原因は、昔にあるかもしれません。

### 地形が違う！？

今と昔で、地形が少し違うところもあります。今で通れない、あるいは昔で通れない地形は、時代を移動すると、通れるかもしれません。

### 泉の大妖精

リンクのライフゲージを最大まで回復してくれます。大妖精の居場所を覚えることが、ゲームオーバーにならないコツです。



## メイプルとの争奪戦

音楽が変わり、あやしい影がフワフワ飛んできたら、メイプルがやってきた合図です。飛んでくるメイプルにぶつくと、アイテム争奪戦が始まります。とても貴重なアイテムを手に入れられるかもしれません。



## ガチャのタネ

世界各地にあるやわらかいつちには、ガチャのタネを埋めることができます。芽はいつしか木になり実をつけます。



『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』には、『時空の章』と『大地の章』があります。それぞれ1つでも遊ぶことができますが、お互いをつなぐ（リンクする）ことによって、さらに深く冒険の世界を楽しめるようになっていきます。

※ゲーム中に、2つの世界をつなぐ様々な「あいことば」が登場します。このあいことばを使って、2つの世界を行き来することを「リンクシステム」とよびます。

## リンクさせてゲームを始める

『大地の章』からの続きとしてゲームを始めたい場合は、ファイル選択画面で使われていないファイルを選んだ後、「あいことばをいう」を選びます。



※続きとして始める場合、ファイルの名前は変更できません。

※「通信ケーブルをつかう」は、遊べません。

## あいことばをいう

あいことば入力画面に進むので、『大地の章』のエンディングで教えてもらったあいことばを入力します。

一度聞いたあいことばは、「あいことばの部屋」で確かめることができます。

※画面写真のあいことばは、仮のもので  
す。



## あいことばについて

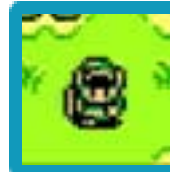
続きとしてゲームをスタートした場合、さまざまな場所であいことばを聞くことがあります。

続きとしてゲームを始めるためのあいことば以外にも、アイテムをパワーアップさせるあいことばや別の世界で集めた指輪を持つてくるあいことば、集めた指輪を別の世界へ持っていくあいことばなどがあります。



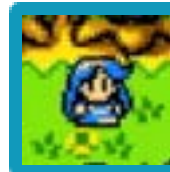
## リンク

トライフォースの試練によって、見知らぬ世界「ラブレンヌ」に降り立ったリンク。魔物に襲われているインパを助けたことで、時の巫女ネールの存在を知り、新たな冒険の旅が始まります。



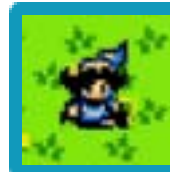
## ネール

時空をつかさどる「時の巫女」。物静かで知的な感じのする女の子です。時の平和を願いながら歌う毎日を過ごしています。闇の司祭ベランが彼女の力を狙っていることも知らず…。



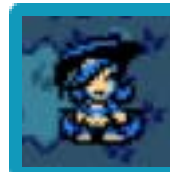
## ラルフ

ネールの幼なじみで熱血漢の男の子。ハリキリすぎると空回りするのが玉にキズ。誰よりも大好きなネールが自分の目の前でさらわれてしまい、ネールを助け出す決心をします。



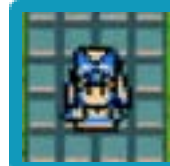
## ベラン

ラブレンヌの時の流れを乱した元凶「げんきょう」。他人に乗り移り、自分の思い通りに操ることができる「闇の司祭」です。過去の世界で自らの欲望のために、時の流れを支配しようとしています。



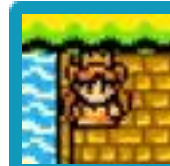
## アンビ

過去の時代の女王様です。「アンビの塔」を建てていますが、いつしかその塔は人々から「暗黒の塔」と呼ばれることとなります。「昔は優しかった」と言われていたはずの女王が心変わりした原因とは...？



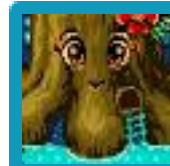
## ゼルダ姫

ハイラルの王女にして、人々の希望の象徴。世界に不吉なことが訪れる時、そのことを夢に見て予知してしまいます。



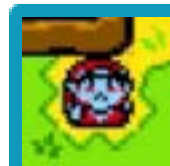
## マカの木

ラブレヌの守り神である、巨大な木です。昔の世界で幼木[ようぼく]を助けてあげたことで、成長したマカの木はリンクに好意を寄せるようになります。



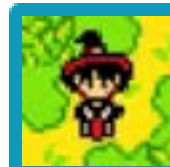
## インパ

ゼルダ姫の乳母。ゼルダ姫が生まれた時から世話をしています。魔物に襲われているところをリンクに助けてもらいますが、ちょっと様子がおかしいようです...



## メイプル

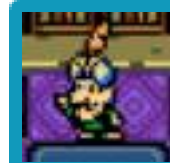
魔法使いのお婆さんのところで修行中の女の子。やっと乗れるようになった魔法のほうきにまたがって、修行を抜け出しては空を飛びまわって遊んでいます。冒険中、不意に飛んで来ては、リンクに激突してきます。





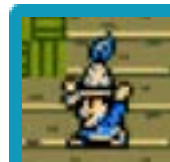
## 指輪鑑定士カーノ

世界でただ一人の指輪鑑定士。ふしぎの木の実でつくられている「指輪」に秘められた力を鑑定してくれます。ことあるごとにリンクに優しくしてくれる、良い人なのですが…。ペットにヘビ（2匹）を飼っています。



## ペックとラミン

ペックは、ガチャの実育ての名人。ガチャの実について、いろいろと教えてくれます。ラミンはペックの奥さん。二人には将来がとても楽しみな子供がいます。さて、どんな大人になるのでしょうか…？



## ボス布林

ブタブリンの大將ボス布林です。ゴロン族をいじめぬいて、ゴロンのお宝「バクダン花」を一人占めしようとしています。

