

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの進めかた

6 画面の見かた

7 サブ画面

8 アイテム

9 セーブについて

10 ゲームの終わりかた

11 VCで使える機能


12 セーブに関するご注意

困ったときは

13 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 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。ここでは、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、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現など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。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で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、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

©1991 Nintendo

スーパーファミコン・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。

KTR-N-UABJ-00

基本の操作

移動	
アクション	
剣を振る	
マップを見る	
アイテムを使う	
サブ画面の表示	
ゲームの終了	
HOMEメニュー	

アクションについて

走る	<p>Ⓐを一定時間押し続けると走ることができ、進行方向以外にⓍを押すと止まります。 (アイテム「ペガサスの靴」が必要です)</p>
体当たり	<p>走りながら壁や木にぶつかると体当たりができます。壁に穴を開けたり、木などに隠されたアイテムを入手できる場合があります。 (アイテム「ペガサスの靴」が必要です)</p>

話す	村人に近づいて④を押すと話を聞くことができます。④、⑤、⑥、⑦のいずれかを押すと、メッセージを読み進めることができます。
かつぐ	草や壺などに近づいて④を押すと、かつぐことができます。
投げる	かついだ物は④か⑤で投げることができ、敵にぶつくとダメージを与えます。
泳ぐ	⊕を押しながら④、⑤、⑦のいずれかを押すと泳ぐことができます。 (アイテム「水かき」が必要です)
宝箱を開ける	宝箱の正面に立って④を押すと開けることができ、アイテムなどが手に入ります。
読む	立て札や石碑などに向かって④を押すと読むことができます。
つかむ&引っ張る	⊕を押しながら物に接し、④でつかむことができます。その状態で⊕を逆方向に押すと、引っ張ることができます。

剣を振る

剣を振る	③を押すと剣を振ります。連打するとすばやく振ります。
回転斬り	③を一定時間押し続けて離すと、回転しながら周囲の敵に斬りつけます。通常の攻撃よりも大きなダメージを与えることができます。
ダッシュ斬り	④を押し続けると、走りながら敵を斬ることができます。 (アイテム「ペガサスの靴」が必要です)
剣を突き出す	③を押し続けると、盾で側面を防御しながら剣を突き出します。この状態でⓂを押すと、主人公の向きを変えずに移動できます。
ビーム攻撃	剣のレベルが2以上でライフゲージが満タンのときに剣を振ると、剣先からビームを発射して離れた敵を攻撃できます。

アイテムについて

オカリナ	特定の場所でオカリナを使うと、マップに表示される8つのポイントから好きな場所を選んで瞬間移動できます。⊕で場所を選び①、②、③、④のいずれかで決定してください。
バイラの杖 &マジックマ ント	④を押すと使用開始になり、もう一度④を押すと使用中断になります。使用中は時間に応じて魔法メーターが減り、メーターが空になると自動的に使用前の状態に戻ります。(魔法メーターが足りないと使えません)
ビン	ビンは4つまで持つことができ、中にさまざまな物を入れることができます。サブ画面でビンを選んだら、⊕上下で使用するビンを選んでください。

3

1Pと2Pの切り替え

ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

4

ゲームの始めかた

- ① **START** を押すと3つのファイルが表示されます。
 - ② **+**でファイルを選んで**A**を押し、主人公の名前を入力してください。
 - ③ 新しいファイルが作成され、このファイルを選ぶとゲームスタートです。
- ※「コピーモード」でファイルの複製、「KILLモード」でファイルの削除ができます。なお、一度削除したファイルは元に戻せない
ので注意しましょう。



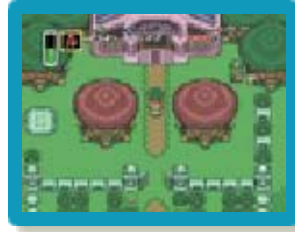
5

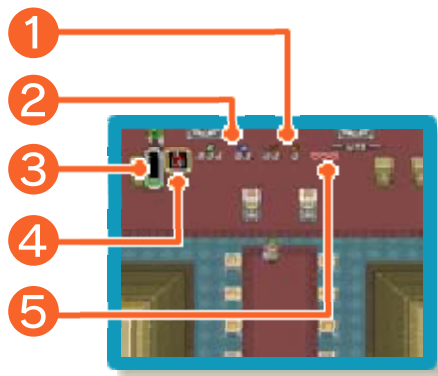
ゲームの進めかた

主人公を操作し、フィールドやダンジョンを冒険しましょう。

さまざまな謎を解き、邪悪の王ガノンを倒すとクリアです。

敵や敵の攻撃、仕掛けなどに当たるとライフゲージが減り、なくなるとゲームオーバーです。





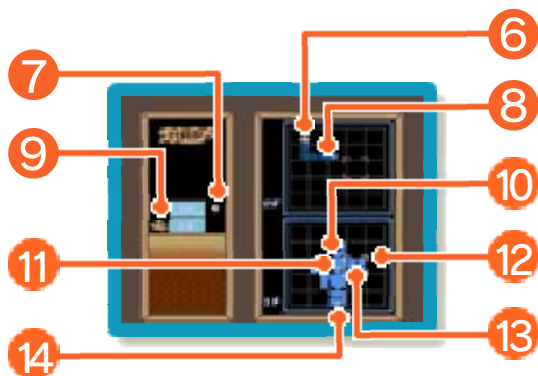
① 矢／小さなカギの数

② ルピー／ばくだんの数

③ 魔法メーター

④ 装備中のアイテム

⑤ ライフゲージ



⑥ ボスの部屋

⑦ ボスのいるフロア

⑧ まだ行ってない部屋

⑨ 主人公のいるフロア

⑩ 階段

⑪ 大きな宝箱

⑫ 行ったことのある部屋

13 主人公の現在地

14 ダンジョンの入り口

7

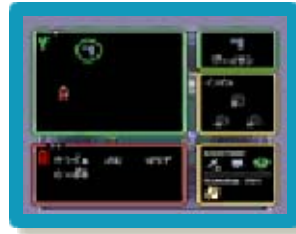
サブ画面

冒険中に **START** を押すとサブ画面に切り替わり、装備アイテムの変更ができます。

⊕でアイテムを選び、**START** で決定してください。

サブ画面には、このほかにもⒶで行えるアクションの説明などが表示されます。

※ 魔法や一部のアイテムは使用時に魔法メーターを消費します。



ルピー



この世界のお金で、買い物などに使います。

ばくだん



敵を攻撃したり、壁に穴を開けます。

ハート



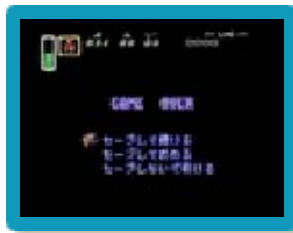
ライフゲージを回復します。

小さなカギ



ダンジョンでカギのかかった扉を開けます。

ゲームオーバーになると右のメニューが表示され、「セーブして続ける」か「セーブしておわる」を選ぶとセーブ（保存）できます。



冒険中に **SELECT** を押し、「セーブしておわる」を選んでもセーブできます。


ゲーム再開時は、以下の地点からスタートします。

ゲームオーバー地点と再スタート地点

ハイラル城の地下 ～地下通路（ゼルダ姫を救出するまで）	地下～地下通路の 中間地点
ハイラルの地上 （ゼルダ姫を救出後）	主人公の家、教会、 ヘブラ山の洞くつ から選べる
闇の世界の地上	闇の世界のピラミ ッド
ダンジョン内	ダンジョンの入り 口

※ 山の洞くつは、そこに到着してから選べるようになります。

10 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME 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（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

11 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。

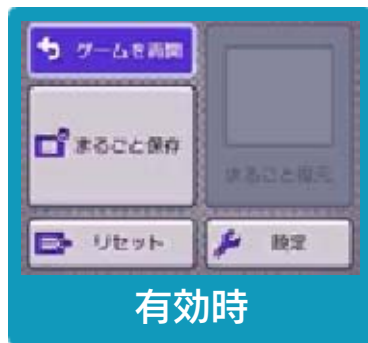
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほか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」についてくわ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。



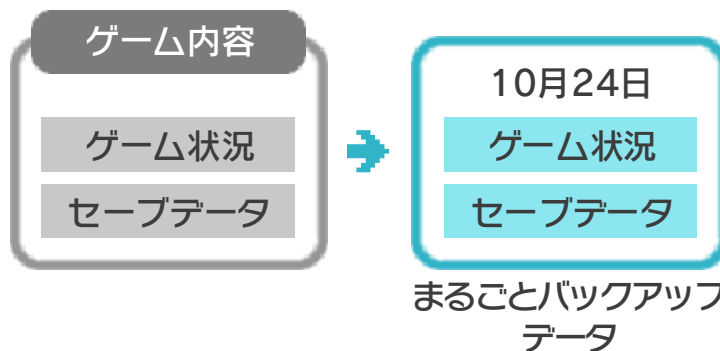
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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。

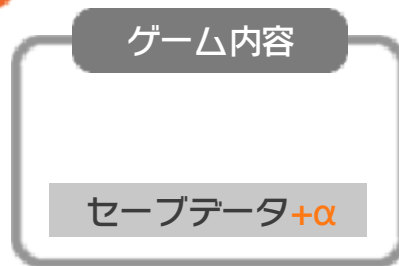
10/24



- 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

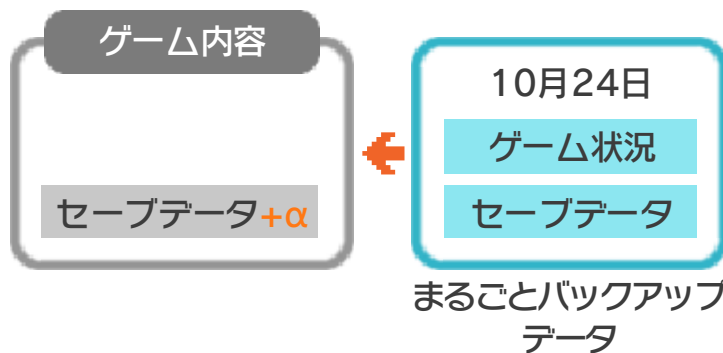
保存します。

10/28



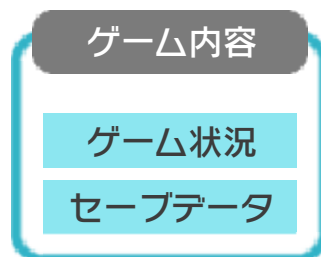
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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[R] + [START] + [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。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- 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	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※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。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

12 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

13 お問い合わせ先

本ソフト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。