



**DISK SYSTEM**  
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

FMC-LNK

**THE LEGEND OF ZELDA 2**

# リンクの冒険™



**Nintendo®**

ディスクカードを書き換えたキミのための

# じょうずなシールの貼りかた



**1** まずディスクカードにはってある書き換え前のシールをきれいにはがしてください。



**2** 次に右ページのディスクカード用の四角いシールを1枚、はがし取ってください。



**3** SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、

決められた位置に隅をきちんと合わせてはろう。



**4** もう1枚も同じようにして

ディスクカードの反対の面にきちんとはれば完成です。



**5** 念のためにシールの四隅をもう1度押さえて、めくれたりしないようにすればOKだ。

**注意!**

ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただしこのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

👾  
リンクの冒険

ぼうれん サイド エーよう  
▼リンクの冒険 SIDE A用シール



ほうけん サイド ビーよう  
▼リンクの冒険 SIDE B用シール





## THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険<sup>TM</sup>

- リnkはガノンとの激しい戦いの末、ついにガノンを倒し、トライフォースを取り戻し、ゼルダ姫を救い出しました。
- しかし、本当にすべてが終わったのでしょうか。
- それから季節が何度かめぐりました。



- リnkの冒険・ストーリー ..... 5
- ハイラルの土地へ、リンクは再び旅立った ..... 18
- 「リンクの冒険」第3のトライフォースを求めて ..... 22
- キミのリンクの冒険のためのゲームデータ&マニュアル ..... 42
- これだけは覚えておいてほしい注意事項 ..... 50



ハイラルは荒廃の一途をたどる一方でした。ガノンの邪悪な心の残した力が、ハイラルの秩序をすっかり乱していたのです。そのうえ、ガノンが倒されたあとも、その一部の手下たちはハイラルに残り、ガノン復活の機会をうかがっていました。

復活の鍵、それはガノンを倒した者——リンクの血でした。リンクをいけにえにし、その血を灰になったガノンにふりかけることにより、ガノンは復活するのです。



いっぽうリンクは、この小王国に残り、ハイラルの復興に力を貸していましたが、状況はよくありませんでした。

そんなある日、16歳の誕生日を迎えたリンクの左手の甲に、不思議なあざが浮き出てきたのです。そのあざは、まるで王国の紋章のようでした。気になったリンクは、ゼルダ姫の乳母である、インパの元にでかけました。あざを見たインパは、驚き、あわてふためきましたが、冷静さを取り戻すと、リンクを北の城に連れていきました。



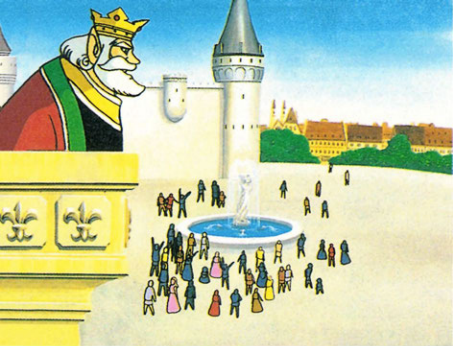
北の城には、開かずの扉というものがあり、その開け方を知っているのは、代々王家に仕えるインパの家系を継ぐ者だけでした。インパはリンクの左手をとると、その扉に手の甲を押し当てました。

するとどうでしょう。錠前のはずれる音がして、扉がきしみながらゆっくりと開いていくではありませんか。そして、その部屋の中央には、大きな祭壇があり、そこには美しい女性が横たわっていたのです。

「あのおかたが、初代ゼルダ姫じゃよ」

インパはおちついた口調で話しはじめました。





「リンク、おまえにハイラルに伝わる『ゼルダの伝説』を語らねばならない時がきたようじゃ。昔、まだハイラルが1つ

の国だったころ、偉大なる王がトライフォースを使って、ハイラルの秩序を保っておったそうじゃ。しかし王もまた人の子、寿命尽きて亡くなられた。そして、この国の王子が次の国王となり、そのすべてを受け継ぐはずだったのじゃが、トライフォースだけは不完全にしか受け継ぐことができなかったのじゃ。

王子はその足りないものを求めて、ありとあらゆる所を捜したが、なかなか見つからなかった。

そんな時、王の側近の魔術師が思わぬ知らせをもってきたのじゃ」

「魔術師は、  
どうやら王は  
死ぬ前に、こ  
の王子の妹の  
初代ゼルダ姫  
だけにトライ  
フォースにつ  
いての何かを  
しゃべったと



いうのじゃ。さっそく王子はゼルダ姫を問い詰めたのじゃが、姫は決して口を割ろうとはしなかった。いっこうに聞き出すことのできない王子にかわり、今度は魔術師が、しゃべらないのなら永遠に眠り続ける魔法をかけるとおどかしたが、それでも姫は、しゃべろうとはしなかったのじゃ。

業を煮やした魔術師は、本当に魔法をかけようとし、おどろいた王子は、呪文を唱えるのをやめさせようとしたが、魔術師は王子をはじきとばし、さらに呪文を唱え続け、そしてとうとう呪文を全部唱え終えてしまったのじゃ。ゼルダ姫は、その場に崩れ落ち、いつ覚めるともない眠りに入ってしまった。と同時に、魔術師もその場に倒れ、絶命していたそうじゃ」



「王子は大いに嘆き悲しみ、ゼルダ姫をこの部屋に置いたのじゃ。いつかきっとよみがえることを願ってな。」

そして、この

悲劇を二度と忘れぬようにと、代々王家に生まれる女の子には、必ず『ゼルダ』と名づけるように命じなされたのじゃ」

インパは、ゼルダ姫の眠る祭壇の横の横の上より、やはり同じ紋章のある一本の巻物と、6つの小さなクリスタルを取り、リンクに手渡しました。

「リンク、それは偉大なる王が、きたるべき時のために用意しておいたものを、私の一族が代々伝えてきたものじゃ。古代の文字で書き記してあるので今では誰も読めぬが、紋章を持つそなたなら、読むこともできよう。それにはトライフォースを完全なものとする鍵が隠されているという。さあ、読むがいい」

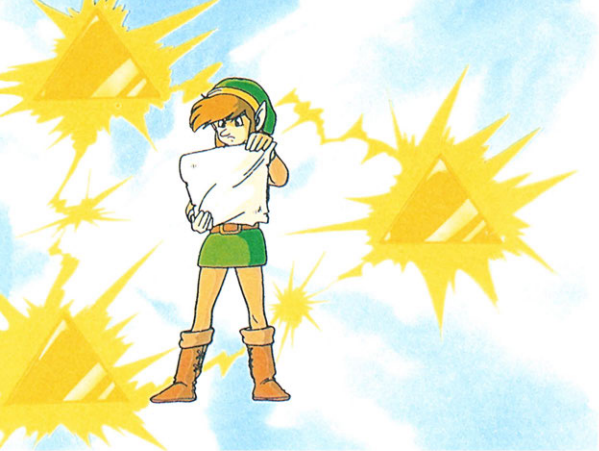
リンクは半信半疑で、巻物に目を通しました。するとどうでしょう。今まで見たこともない文字なのに、まるで文字のほうから語りかけてくるように読むことができるのです。

その巻物には、こんなことが書かれてありました。

『後世のトライフォースを操るものよ。そなたにトライフォースの秘密を伝えよう。トライフォースには、3枚の種類がある。すなわち“力”、“知恵”、そして“勇気”。この3枚のトライフォースを合わせた時、トライフォースはその最大限の力を発揮するのだ。

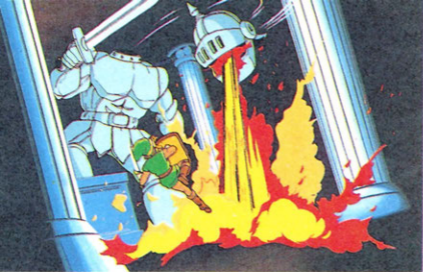
3枚のうち、“力”と“知恵”の2枚は王国に残すから受け取るがよい。しかし“勇気”のトライフォースは理由あって私が隠した。

トライフォースは誰でも使えるというわけではない。悪しき心を持たぬしっかりとした人格も必要だが、生まれながらの特殊な素質も必要なのだ。残念ながら私の生きている間に、そのような人物を見つけることはできなかった』



『それで私はハイラル全土に魔法をかけることにしたのだ。  
素質を持った人間が道を誤らずに育ち、さまざまな経験を  
積み、ある年齢に達した時、紋章が現れるようになる。

しかし、もしそれまでに、他の誰かがトライフォースを  
使えばどうなるだろうか。使い方を誤れば、さまざまな悪  
を産み出す』



『“<sup>ゆうき</sup>勇氣”のト  
ライフォース  
は、ハイラル  
で一番<sup>いちばん</sup>大きい  
島の“<sup>デス・バレー</sup>死の谷”  
にある大神殿  
に<sup>かく</sup>隠してある。  
しかし、そこ  
に入るには、

まずハイラルにある6つの<sup>しんでん</sup>神殿で、<sup>しゅごしん</sup>守護神と戦い“<sup>けつがい</sup>結界”  
を<sup>と</sup>解かねばならぬ。これらの<sup>しゅごしん</sup>守護神は、私が<sup>わたし</sup>神殿に<sup>しんでん</sup>外敵が  
侵入<sup>しんにゅう</sup>するのを<sup>ふせ</sup>防ぐために<sup>つく</sup>作ったものだ。そして<sup>しゅごしん</sup>守護神を倒  
したら、その奥の<sup>せきぞう</sup>石像の額に<sup>ひたい</sup>クリスタルをはめこむのだ。  
6つの<sup>しんでん</sup>神殿のすべての<sup>せきぞう</sup>石像に<sup>お</sup>クリスタルをはめ<sup>お</sup>終わった<sup>とき</sup>時  
“<sup>デス・バレー</sup>死の谷”に<sup>は</sup>張られた“<sup>けつがい</sup>結界”は<sup>と</sup>解け、<sup>だいしんでん</sup>大神殿に入る<sup>はい</sup>こと  
ができるようになる。そこで<sup>さいご</sup>そなたは、<sup>しゅごしん</sup>最後の<sup>たか</sup>守護神と戦  
うことになる。その<sup>しゅごしん</sup>守護神を倒してはじめて、<sup>て</sup>トライフォ  
ースを手<sup>て</sup>にすることができるのだ。

『<sup>おそ</sup>恐れることなかれ、そなたならきっと<sup>て</sup>トライフォースを  
得<sup>え</sup>ることができよう。そしてハイラルの<sup>きぼう</sup>希望の<sup>ひかり</sup>光となること  
を願う』

巻き物まきものを読み終おわり、ゆっくりと顔かおを上げるリンクにインパたんは嘆願がんした。

「初代しょだいゼルダ姫ひめにかけられた魔法まほうも、トライフォースつかを使つかえばきつと解とけるはずじゃ。

リンク、お願いねがじゃ。トライフォースつかを完全かんぜんなものにし、姫ひめを救すくっておくれ。そして、平和へいなハイラルわを取とり戻もどしておくれ」

リンクは無言じごんでうなずくと、祭壇さいだんのほうを一目ひとめ見て部屋へやを後あとにしました。

そしてリンクは一人旅ひとりりたひ立たっていきました。左手ひだりてにマジカルソード、右手みぎてにはマジカルシールドしを持もって。

いっぽうそのころ、ガノンの手て下したたちは魔界まかいより新あたらしい仲間なかを呼よび寄せ、ガノン復活ふっかつにむけて動うごきはじめようとしていたのです……。







こうだい  
**広大な**  
**ハイラルが**  
**「冒険」の舞台だ**  
 ほうけん

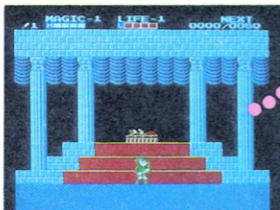
ハイラルの土地のどこか  
 かにある6つの神殿。各所に  
 潜むガノンの手下たちと戦い、  
 経験を積み、あちこちの町に  
 立ち寄りながら情報を聞き、  
 それを見つけねばなりません。  
 そして、「死の谷」の大神殿で、  
 守護神と戦いぬき、「勇気」の  
 トライフォースを手に入れる—  
 それがリンクの使命です。



だい しょう  
第1章

と ち  
ハイラルの土地へ、

ふた た たび だ  
リンクは再び旅立った



おうこく きた しろない  
王国・北の城内

ここは北の城。いよ  
いよリンクの冒険が始  
まろうとしているんだ。  
祭壇の上には、ゼルダ姫  
が静かに眠り続けている。

● リンクの命は3つ与えられている

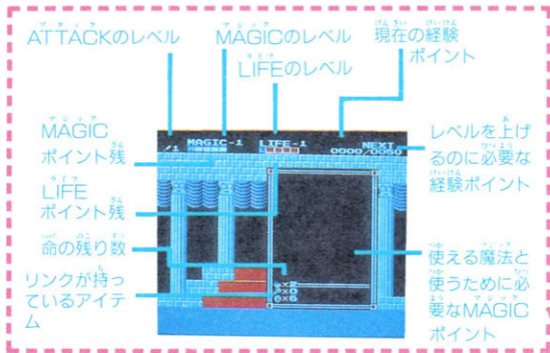
始まろうとする冒険のために、  
リンクには3つの命が与えられた。  
LIFEがなくなったり、水の中など  
に落ちてしまうと、この命が1つ  
減る。1つ1つを大切に戦うよう  
にしなければいけないぞ。

命がなくなる  
とオシマイだ



## ●城を出る前にリンクのステータスを見てみよう

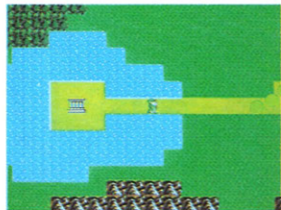
リンクは3つの力の要素（ATTACK・MAGIC・LIFE）を持っていて、それらの状態は画面上部に表示されている。レベルはその力に対するリンクの能力で、ポイント残は、その力をあとどれだけ使えるかを示しているんだ。STARTボタンを押すと、サブ画面が呼びだせ、使える魔法や持ち物が確認できるよ。



きた しろ きんこう  
北の城・近郊

城外に出たリンク。

いよいよ冒険の旅の始まりだ。空気のきれいなハイラルでは、かなり遠くのほうまで地形を見わ



たせるぞ。湖にかこまれた北の城から、道ぞいに東へ進むリンクの姿が見える。こんなふうには、リンクが移動をしている時の画面を“地上マップ”というんだ。

●ハイラルの土地を歩くリンク

まずは東へ道ぞいに進んでみよう。十字ボタンでコントロールするんだ。アイテムがあればA/Bボタンで使える。



リンクの移動



ゲームのポーズ/再開

笛を吹く

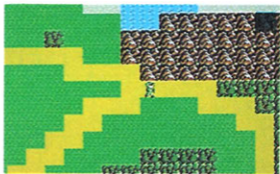
ハンマーを使う

A/Bボタンはアイテムを

手に入れていないと使えないゾ

まち しり やま ちけい  
 ●町・森・山……ハイラルにはさまざまな地形が

自然豊かなハイラルの土地は、山や森、川や草原などいろいろな地形で構成されている。川などの水の上や、山のような険



しい地形のところ以外なら、リンクはどこでも移動できるぞ。町や洞くつ、道をふさぐ大岩なども見つけられるはずだ。

おし ちけい  
 主な地形は  
 した  
 下を見てネ



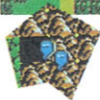
道 みち		草原 そうげん		森 もり	
海・川 うみかわ		砂漠 さばく		沼 ぬま	
山 やま		墓場 はかば		はしけ はしけ	

もと  
トライフォースを求めて

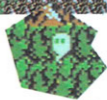
——ガノンの手下との遭遇

「おっと！」——ふとしたはずみで、道はずれて、森の中に入ってしまったリンク。その時、敵たちの影が!!

リンクが道からはずれて歩いていると、ガノンの手下たちが狙って近寄ってくる。敵



つよ 強い敵



よわい 弱い敵



たちは上にある2つのシンボルマークで表示されるぞ。そのマークとリンクが重なると、戦闘画面に切りかわり、**戦闘画面**——戦い開始だ!

戦いの基本は剣でダメージを与え、盾で攻撃を防ぐこと。相手の大きさや、攻撃してくる高さを見て、うまく行動しよう。



●ふつうのとき

○下を押しているとき



右のそれぞれのポーズのとき、●の高さの攻撃を防ぐことがとができる。×の高さからだダメージを受けるぞ。



○ジャンプ突き



○下突き

剣士から技を教われば、ジャンプ突きや下突きもできるようになる。

戦闘シーンでの

コントローラ操作



でき か けいけん ち え  
敵に勝ち経験値を得る

バシュッ！ みごと  
に敵をやっつけた！リンク。  
はじけ散った敵のあとに、  
ポツと数字が浮かんだ。



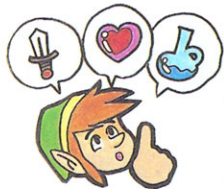
この数字は、リンクが  
敵との戦いで得られた“ポイント”。つまり、どれだけ  
戦いの経験を積んだかという数値なんだ。このポイント  
を集めることによって、リンクは強くなっていくぞ。

強い敵ほど高いポイントが得られるけれども、その  
時のリンクではとうていかなわない敵と戦えば、やら  
れる危険も大きい。敵の強さをよく見きわめて戦おう。  
ポイントだけにまどわされてはいけないぞ。



## ● 経験を積むことでリンクは強くなる

ポイントを集め、それが戦闘画面の右上の“NEXT”のポイントに達すると、リンクの3つの要素のうち、1つのレベルを上げられる。このとき、



戦闘画面に上のようなセレクトメニューが表示されるので、十字ボタンで上げたい要素のところに矢印を移動させ、STARTボタンを押し、決定しよう。

### ゲームオーバーになるとレベルがもどっちゃうぞ


ゲームオーバーになったり、ゲームを中断すると、3つの要素はそのなかで1番低いものに統一される。これがリンクの本当のレベルなんだ。







## ● 3つの要素でいろいろなリンクが作られる

リンクの持つ3つの要素は、最高8レベルまで上がる。それを超えて上げると、リンクが1UPするんだ。それぞれのレベルを上げるとどうなるかというところ……。

**ATTACK**  このレベルを上げると、1度の攻撃で敵に与えるダメージが大きくなる。

**MAGIC**  上げるごとに、魔法を使った時のマジックポイントの減る量が変わっていくのだ。

**LIFE**  リングの防御力。ダメージを受けた時のライフポイントが減る量が少なくてすむようになるぞ。

マジックとライフのポイントは、そのレベルを上げると回復する。だけど、ポイントの最高値を上げるには、どこかにある器を見つけださなきゃだめだぞ。



でき ちけい がめん でき しゆるい けってい  
 ●敵とあった地形で、画面と敵の種類が決定される



なん しやうがい ぶつ  
 何の障害物

もない、平

たんな地形だ。戦うのも、逃  
 げるのもラクで、自由に行動  
 することができる。

〇ピト(アカ)ボト(アオ)

からだ  
 体をふるわせながら動く、ゼリー  
 じやう  
 状のモンスター。ボトは大きくジ



ヤンプして  
 くるので注意しよう。

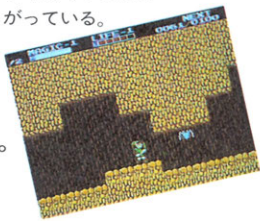


〇エーク



くら ところ せいかつ  
 暗い所で生活するコウモリ。  
 ふだんはき どう てんじやう  
 木や洞くつの天井  
 にぶらさがっている。

た ちけい くら くら  
 他の地形に比べて暗く、せま  
 くるしい。段があつたり、穴  
 があつたりと、地形も複雑だ。





さばく  
砂漠

乾燥した地。  
そこに適応

した、昆虫タイプのモンスターがいる。風が強く、小さな岩が飛び交うところもある。

ゲルドアーム

地面から天に向かって体をのばす巨大な虫。頭にダメージを与えないと倒せない。



ローダー



地面をズルズルとはいずりまわる甲虫。生命エネルギーを食べる。洞くつの中にも生息しているぞ。

ゴーリア



ブーメランを使い、リンクを攻撃してくる小鬼。ブーメランは盾で防げる。草原や洞くつにもいるぞ。





木立こだちにか  
こまれて、

光ひかりがあまりさしこまず、暗くらい。  
多おほくの敵てきが潜ひそんでいて、木きの  
上うへから攻こうげき撃きしてくることも。

## モリブリン

デーラー

主おしに森もりに住すむ小こ鬼おに。ヤリつかを使って、リ  
ンクこうげきに攻うご撃ごをしかけて

くるが動うごき  
は鈍にぶい。



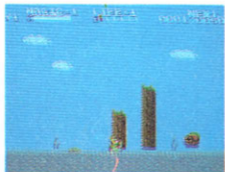
木きの上うへか  
ら糸いとを垂たらして  
上下じょうげする。青あおいデイ  
ラーじゆんは地お面に降おり、リン  
クおらを狙ねらってくるぞ。



モビー



上じゆうくう空くうから  
垂すい直ちよくに舞まいおりてき  
て、リンクおらを狙ねらう。  
生せい命めい力りきは低ひくいが、動うごきが速はや  
いので倒たおしにくいぞ。



ぬま  
沼

しっちなたいじ  
湿地帯で地  
めんどろ  
面が泥のよ

うになっている。リンクの体  
がしずんでしまい、ある  
歩きにくい。

オクタロック

ちじょう  
地上ダコ。ピョンとはね、  
くちい  
口から岩を吐き攻撃し  
てくるの  
でちやうい  
で注意。



はかば  
墓場

はかば  
墓場を飛びまわるユー  
レイ。十字架を持って  
ないと見えないものも。



こだか おか  
小高い丘につくられていて、  
すこ だん  
少し段になっている。広大な  
れい えん ちやうしん おう はか  
霊園の中心には王の墓もある。

タイラ  
ワニの兵士。手に持  
ったオノで攻撃。オ  
ノは盾では防ぐ  
ことはできない。



モア



## ●リンクが倒されれば、ガノンが復活する

「う！ やられた！」——健闘

のかいなく、リンクが授かった  
すべての命を失くしてしまうと、  
ガノンが復活し、ゲームオーバー  
になってしまう。そうすると、



そのときのポイントは0に戻り、各レベルは、一番低いものにそろえられ、北の城から出直しになるのだ。

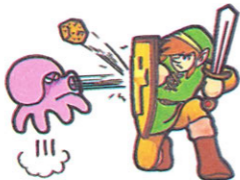
## ●先を急がずに、レベルを十分上げておこう

ガノンが復活してしまうと、ハイラルの地はますます荒れてしまう。そうならないためにも、注意深く行動しなくてははいけないぞ。キミの腕では、絶対この先の敵にかないそうにないと思ったら、もうひとつレベルを上げるようにガンバってみよう。

目的である神殿や、まだ行ったことのない土地に早く行きたい気持ちはわかるけど、そこはグッとこらえること。

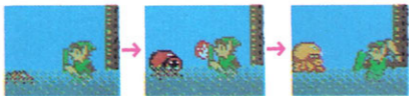


てき うご こうげき ふせ  
 ●敵の動きをよくつかんで、攻撃を防ごう



それでもやはり、少しずつ  
 つよ てき たたか ぼう  
 強い敵と戦っていかなきゃ冒  
 けん すす つよ てき  
 険は進まない。強い敵たちは  
 たい あ  
 体当たりだけでなく、いろい  
 ろな物をつかってこうげき  
 して

るぞ。それをシールドつかう  
 つか う  
 使ってうまく受けて、スキができた  
 てき こうげき てき うご しょうり  
 ところで敵を攻撃しよう。敵の動きをつかむのが勝利



への道だ。



シールド う き  
 盾で受けられないモノには気をつけろ

シールド つか ふせ  
 盾を使って防げないものはうまくかわそう！



チェーンハンマー



オノ



こん棒



ファイアボール

●ここだ / というときには魔法も使わなくてはな

リンクが冒険を続けていくうちに、いろいろな魔法を身につけられる（46P参照）。魔法はリンクの持つポイント内でしか使えないけれど、強い敵だとおもったら、迷わず使ってみよう。



●妖精はLIFEを回復してくれる

時おり、敵に交って赤いシンボルが出る。これに重なると妖精がいて、触れるとリンクのLIFEを回復してくれるよ。どこかに妖精の住んでいるところもあるぞ。



どうしてもダメならまた次の日にしよう。

それでもダメッ！ という時は、ムキになってやらずに、ゲームオーバー後“SAVE”を選んで終了しよう。持ち物やレベルがカードに記録される。



SAVE時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。





しろ ちか まち つ  
城の近くの町に着く

みち そ ある  
道に沿って歩いてい  
くと、やがてまちが見え  
てきた。「まちの人たちに聞  
けば、神殿のことがわか  
るかもしれない。体を休

ませてくれるところもあるだろう」。そう考えたリンクは、そのまちに立ち寄ってみることにした。まちの中は家が立ちならび、まちの入りぐちには立て札が立っている。その前でⒷボタンを押せば、まちの名がわかる。



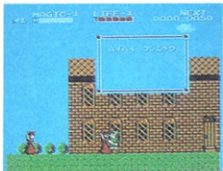
まち はい  
町に入るまでにはちょっと時間が必要だ

リンクがまちに向かうと、「WAIT」と画面に表示される。この間はディスクドライブが作動中だから、カードを抜いたりせず、しばらく待っててネ。



まち ひと ある ひと  
● 町の人たちとの会話は重要なヒントだ

まちの中を歩いている人たち  
と重なった時に、**B**ボタンを  
おすとその人と会話ができる  
んだ。町の人たちは、リンク



の話<sup>はなし</sup>を聞いて、いろんなことを答<sup>こた</sup>えてくれるよ。

なかには、重要<sup>じゅうよう</sup>なヒントをくれたり、リンクにたのみごと

とをしてくる人もいる。いろんな人にどんどん話<sup>はな</sup>しかけてみることにしよう。

また、人と重なっていないときに**B**ボタンをおすと、そこに何かないか探<sup>さが</sup>せるんだ。



## ●リンクを招き入れてくれる家もあるはずだ

人によっては、リンクを家に招き入れてくれる。その人の家に入るときは、後ろについて行ってドアの前に行き、ドアを開けてくれたら、十字ボタンの上を押

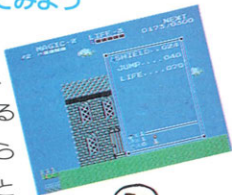
して家の中に入ろう。家の中でもⓐボタンを使って人と話したり、何かないか見たりできるよ。タイミングをまちがえて、閉め出されたりしないようにね。



たまにドアがはじめから開いている家もある。そこへは自由に出入りできるから、とにかくく入ってみよう。きっと何かがあるはずだ。

マジック おし かくにん  
**●魔法を教えてもらったら確認してみよう**

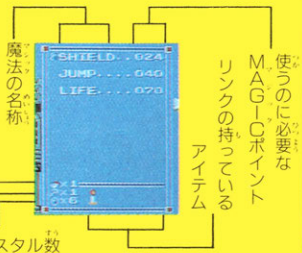
まち から マジック おし  
 町には必ず魔法を教えてくれる  
 ひと マジック しゅるい  
 人がいる。魔法の種類によっては、  
 マジック うつわ りょう  
 MAGICポイントの器の量や、ある  
 じょうけん み おし  
 条件を満たしてないと、教えてもら



おそ マジック  
**教わった魔法を**  
 つか  
**使うには？**

せんとう  
 戦闘シーンのときや  
 まち なか セレクト  
 町の中でSELECTボ  
 タンを押すと魔法が使  
 える。使いたい魔法は、  
 そのたびにサブ画面に  
 して選んでおく必要が  
 ある。右がサブ画面の  
 表示の説明だ。よく見  
 ておこう。

えないこと  
 もあるけれど、  
 かくまち から  
 各町で必ず1つ  
 まな  
 学べるんだ。



いの のこり 数  
 命の残り数

持っている かぎ かず  
 鍵の数

のこり かず  
 残りのクリスタル数



## 神殿へと突入

町で情報を手に入れ、  
リンクはついに神殿へ  
やって来た。戦いも重ね、  
十分にレベルも上げたし、  
いくつかの町でいくつか

の魔法も教わった。もしまだレベルも上がってなく、  
魔法も何も教わってないようだったら、もう1度ひき  
返してきたほうがいいかもしれない。

神殿は、長い間破られることのない  
聖域。だからそこには、それなり  
の強い敵たちがいるはずだ。



神殿の入口に行くにはちょっと時間がかかる

神殿に入るときも、町と同じようにデ  
ィスクドライブが作動する。左の画面が  
出て切りかわるまで、ちょっと待つてネ。

WAIT

## ● 神殿の中はさらに手強い敵でいっぱいだ

神殿の中の敵たちは、王によって作られ選ばれた者たちだ。その強さは並大抵のものではないぞ。

### ● アイアンナック



選ばれた鋼の戦士。盾と剣を使いこなす強敵で何種類かいる。



● 体からトゲを出す特殊スライム。小さいため、下突きを使うこと。



### ● スタルフォン

ガイコツの戦士で、剣はなんとか使いこなせるが、盾の扱いは苦手だ。

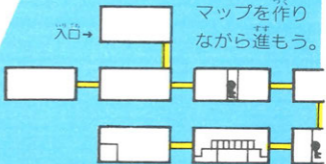


## ● 神殿は複雑な迷宮なんだ

神殿はいくつかの戦闘画面で構成された迷宮になっている。下の図を参考に、

マップを作りながら進もう。

入口→

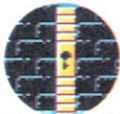


● 神殿の中のアイテムを取り、神像へ

神殿の中には神像のほかに、冒険に必要となるアイテムが隠されている。

守護神を倒すだけでなく、このアイテムを手に入れるのも忘れちゃだめだ。鍵のかかった扉もあるから、鍵も探そう。神殿内で見つけた鍵は、その神殿で使うようにしたほうがいいぞ。

主守護神との戦いでは、敵の生命力が画面左に表示されるよ。



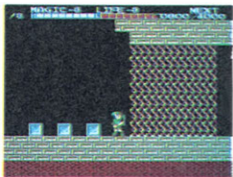
鍵のかかった扉



## —そして大神殿へと

そして6つのクリスタルを神像にはめこんだら、いよいよ大神殿へと突入だ。大神殿はリンクの想像をはるかに超え

るほどに広い。そして最後の守護神に勝った時、リンクの真の心がためされるんだ！



大神殿の結界をといて中に入れば、その中でゲームオーバーになっても、CONTINUEすれば、大神殿の入口から再スタートだ。ガンバレ!!

大神殿に入る時は、ディスクカードをA面にセットし直さなくてはならない。6つの神殿をクリアせずに行っても、結界にはばまれてムダな時間がかかっちゃうぞ。



だい  
第3章  
しょう

キミの

ほうけん  
リンクの冒険のための

ゲームデータ&マニュアル

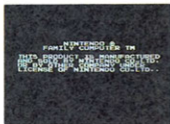
さあ、『リンクの冒険』のお話がわかったら、いよいよキミが冒険をはじめの番だ。ここからは、そのために必要なことが書かれているぞ。よ〜く読んでネ!

●ゲームを起動させなくっちゃ始まらない



まずはディスクシステムと本体をしっかり正しく接続しよう! 電源をONにするとタイトル画面が出る。そうしたらカードのSIDE Aを上にして、ディスクドライブにセットするんだ。タイトル画面が出てこないキミ! もう1度本体とディスクシステム、そしてテレビとの接続を確認だ。それからもう1度やり直してみよう!





“NOW LOADING…”という表示が画面中央に出たあと、しばらくすると左の画面が出てくる。そして下の

ようなゲームのタイトル画面が出てくればOK！ もしこの2つの画面が現れずに、“ピーピー”と音がしたら、異状な事が起きた合図だ。その時はディスクドライブの赤ランプが消えるのを待ってカードを取り出し、52ページの一覧表を見て必要な処置をとろう！



“NOW LOADING…”の表示のあとで、“A・B SIDE ERR.07”と出たら、カードのA・Bが逆にセットされているぞ。カードを取り出し確認して、セットし直そう。また、カードをセットしても表示が変わらない時は、もう1度接続を確認しよう。



## ● 新しいリンクをディスクカードにつくっちゃおう

タイトル画面が出たら、START  
ボタンを押すと右のセレクトモードに  
切りかわる。新しくゲームをはじめ



ためには、「NAMAE TŌURŌKU」を  
選び、左の登録モードに切りかえよう。  
ここで十字ボタンとAボタンで下から

文字を選び、名前(8文字まで)を  
つければ、新しいリンクが作れる。

もし、リンクをつくりかえたく  
なったら、「KILL MODE」を選ん  
で(右の画面)、つくりかえたいリンクを選べばOK。



セレクトモードで名前登録してあるリンクを選べば  
ゲーム開始。各モードではSELE  
CTボタンで妖精を動かし、STA  
RTボタンで選ぶ。「END」を選  
ぶとセレクトモードに戻るぞ。

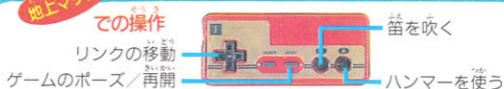


## ●ゲーム中のコントローラ操作を覚えておこう

『リンクの冒険』では、その画面モードによってコントローラ操作が違ふ。それをまとめたのが下の表だ。実際にリンクをコントロールしてみても覚えよう！

### 地上マップ

#### での操作



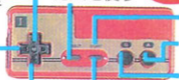
ジャンプ中・ジャンプ突き  
リンクの移動  
魔法・レベルアップ選択

魔法を使う

### 戦闘シーン

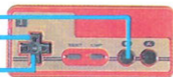
#### での操作

盾を下げる/ジャンプ中・下突き



レベルアップ決定  
ジャンプ  
剣をふる  
サブ画面呼出し

人と話す  
家の中に入る  
リンクの移動



### 町

#### での操作

※そのほかのコントロールは戦闘シーンと同じ

サブ画面が表示されているとき、コントローラIIの△ボタンと十字ボタンの上を同時に押すと、ゲームを中止できます。

ジャンプ突き及び下突きは、剣士から技を教わらないと使えません。ゲーム中断時に3つの要素のレベルは最も低いものに統一されます。

## ●リンクが学ぶ魔法はこれだけある

あちこちの町で教えてくれる魔法は8つ。リンクの持っているMAGICポイントの残り<sup>のこ</sup>りと、それぞれの魔<sup>マジ</sup>



### シールド SHIELD

リンクのLIFEレ<sup>ライフ</sup>ベルを一時的にア<sup>いちじでき</sup>ップさせる。敵か<sup>てき</sup>ら受けるダメージが半分ですむ。リンクのレベルが低い<sup>ひく</sup>うちは重要となる魔法だ。



### ジャンプ JUMP

この魔法を<sup>マジック</sup>つかうと、リンクのジャンプ力が上がる。ふつうのジャンプではとどかなかった高い所にも、登ることができるよ。



### ライフ LIFE

これでリンクのLIFEポイントを<sup>ライフ</sup>あるていど回復させることができる。もうダメ！ となる<sup>まえ</sup>前に、この魔法を使うといいよ。



### フェアリー FAIRY

妖精に変身する魔法だ。これを使って、空を飛んだりできる。ガケなど<sup>マジック</sup>けわしい地形が苦手なキミは、使ってみるのもいいね。

MAGICポイントは1マス(881つ)あたり16ポイント。何マス

魔法のポイント消費量、そして効用をよく考えて使おう。  
場合によっては、魔法を使わないと、先へ進めないこ  
ともある。魔法は画面が切りかわるまで有効だよ。

## ファイア FIRE

この魔法を使うと、  
①ボタンで剣をふ  
ると同時に、ファイアボールが投げ  
られる。ただし敵の中には効き  
目のないスゴイやつもいるんだ。



## スベル SPELL

不思議な呪文  
を唱える魔法  
だ。どんな効  
果があるかはわからない。  
敵によっては、恐しさに震  
えあがるともいう。



## リフレックス REFLEX

盾で受けられな  
かったものを受  
けとめたり、神  
殿の中にある魔法使いたち  
の放つ魔法をはね返すこと  
ができるようになるんだ。



## サンダー THUNDER

最強の魔法で、  
画面上の特定の  
敵全てに、ダメ  
ージを与えることができる。  
ただし、使いこなすために  
は、リンクが強くなくては。



ぶん残っているかを自安にして、魔法の使いかたを考えてみよう。

## ●アイテムはトライフォースへの道を切り開く

6つの神殿や、いくつかの洞くつの中などでは、いろいろなアイテムが手に入る。ここでは神殿などに隠されている特殊アイテム(49P➡)と、そのほかのアイテム(48P↓)を紹介している。49Pのアイテムは、戦闘シーンでのサブ画面に表示される。アイテムは剣で突きさせば、手に入れることができるよ。

マジック のつぼ		リンクのマジックポイントが回復する。 赤と青の2つがあり、回復力が異なる。	
宝袋		リンクの経験ポイントがアップするボーナスだ。敵から出たりもするぞ。	
ハートの うつわ		LIFEポイントの器が1つ増え、LIFEが回復する。生命力が高くなるわけだ。	
マジックの うつわ		マジックポイントの器が1つ増え、回復する。ポイントの最大値が16増えるんだ。	
人形		リンクによく似た人形だ。これを取ると、リンクの命の数が1つ増えるぞ。	

ローソク



これを取ると、今まで暗やみで見えなかったところが明るくなる。



ハンマー



地上マップで、岩を壊したり、木を切ったりできる。Aボタンで使うんだ。



聖なるグローブ



神殿の中のブロックを、剣をふることで、つきくずせるようになる。



イカダ



これを取ると、はしけから海を渡れる。海の向こうには何かあるのだろうか？



聖なるブーツ



不思議な羽が生えている。言い伝えでは、これをはくと神様に近づけるといえるが？



笛



ハイラルに伝わる不思議な音色を奏でる。その音は、古き力を呼び起こすという。



マジカルキー



鍵のかかった扉をいくつでも開けることができる魔法のキーなんだ。



十字架



秘められたその力で、ふだんは見ることのできなかつた敵の姿が見える。





だい 第4章 しよう

おほ  
これだけは覚えておいて

ちゆう い じ こう  
ほしい注意事項



ディスクカードの中なかには、キミがいままでプレイしてきたゲームデータをはじめ、イロンなモノがつまってる！ とってもデリケートだけど、キミが注意ちゆういをよく守まもって大切たいせつに扱あつかえばととても長ながモチするゾ。

たいせつ と あつか  
ディスクカードは大切に**取り扱**おう



● ディスクカードの窓まどから見える茶色ちやいろの磁気じきフィルム部分ぶぶんには、絶対ぜったいに指ゆびなどで直接ちよくせつ触ふれないで！ それから、そこを汚よごしたり傷きずつけたりしないようにも気きをつけよう。

● 湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。



● ゴミゴミしたところはダイキライ！ ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

● 磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



● 踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！



ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECTボタンを押したり、本体の電源やRESETスイッチに手を触れちゃダメ。大きな衝激も与えないように注意しようね。

# ディスクシステムが

正常に作動しなくなるときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

 DISK CARD

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

禁無断転載

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1987 **Nintendo**  
MANUAL © 1987 **Nintendo** and **TOKUMA SHOTEN**



T4902370500462

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。