



操作一覧表(1)

NINTENDO 64



ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

サンディ 3Dスティック

移動 歩く/走る/泳ぐ

3Dスティックを倒す量でスピードが変化します。
Zを押したままなら「カニ歩き」もできます。

ジャンプ

段差のある場所や離れた足場へは、その方向に向かって走るだけで自動的にジャンプします。

Zトリガーボタン Z

Z注目(正面を向く) 敵や物に近づき、Z ボタンを押すと「注目カーソル」で「Z注目」したいものが囲めます。

Z注目のメリット(敵との戦闘中)

- 3Dフィールドの戦闘で、敵を見失うことがない。
- 敵が見やすいアングルになり、問合いをとりやすい。
- 対象となる目標を確実に狙える。

注目カーソル



スタートボタン START
ポーズ(一時中断)
[アイテムモード]へ
Cアイテムやお面をセットしたり、マップを確認したりできます。
※「アイテムモード」は Z R で画面転換

マップ表示のON/OFF

Rトリガー R
ボタン
盾をかまえる

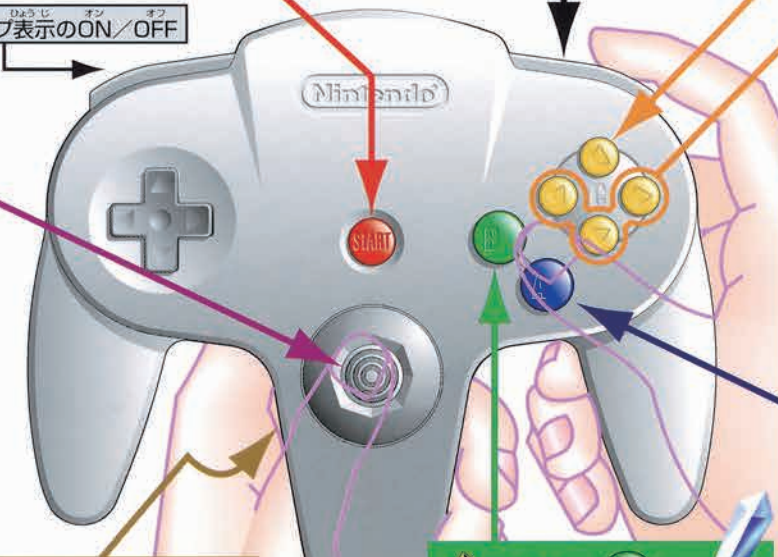
△ ボタン 視点変更
「チャットアイコン」が点滅したらチャットと話す
ヒントや敵の弱点が聞けます。

◀ ▶ ボタン
Cアイテムを使う

Aボタン A
アクションアイコン
画面上的アクションアイコン(青色のアイコン)に表示されたアクションができます。
ひらくおりのしゃべるチェック など
つかむ ▶ おす/ひっぱる
A でつかみながら
つかむ ▶ なげる/おく
A でつかみながら + A

Bボタン B
剣を振る

ヨコ斬り B または Z + B
タテ斬り Z + B
突き Z + B
回転斬り
+ B または B をしばらく押し、放す



エポナに乗ったとき

エポナの横に立って、アクションアイコンが「のる」になるとエポナに乗れます。3Dスティックで進行方向を決めましょう。エポナから降りるときは立ち止まり、アクションアイコンが「おりる」になってから **A** ボタンを押してください。



エポナに乗ったまま会話したいときは、Z注目を使いましょう。

ニンジンマークはムチが使える回数を示します。ムチを使うとスピードが上がり、低いサクなども飛び越えられます。



弓があれば、エポナに乗りながら **B** ボタンで矢を放つことができます。

デクナッツリンク

- デク花で空を飛べる!
- シャボンを飛ばして攻撃!
- 水面を飛び跳ねる!
- ×火に弱い。
- ×小さいので高い段差が苦手。



アタック **A**

シャボン **B**

デク花ジャンプ

デク花の上で **A** をしばらく押し、放す



水面とび

水面で  跳ねられるのは5回までです。

ゴロンリンク

- 体をまるめて走る!
- まるめた体を地面に叩きつけて攻撃!
- 持ち前のパワーで強烈パンチ!
- ×水中には入れない。
- ×重いので高い段差が苦手。



パンチ **B**

まるまり **A**

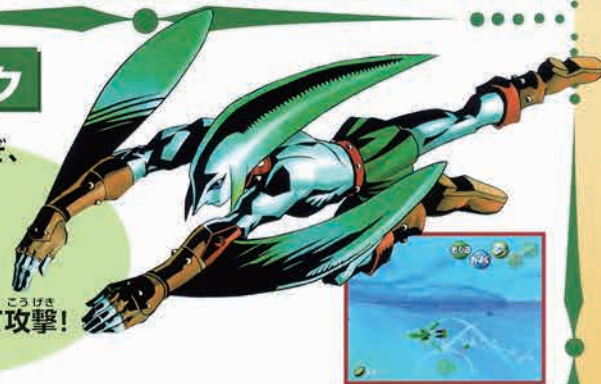
A ボタンを押しながら3Dスティックを倒すと、その方向に転がります。



プレス **A** でまるまりながら **B**

ゾーラリンク

- 水中をすばやく泳ぎ、走れる!
- 電流でバリアを張る!
- 腕のヒレを飛ばして攻撃!
- ×火や氷に弱い。



攻撃 **B**

およぐ **A** 水中で

ブーメラン **B** を押し続けて放す

もぐる **B** 水面で

バリア **R** または



R + **B** 押しっぱなし

Nintendo®

NINTENDO 64



THE LEGEND OF
ZELDA[®]
ゼルダの伝説
マジョラの仮面

取扱説明書

NUS-NZSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂「NINTENDO 64」専用ソフト「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、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。

なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

● 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

● ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

● ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

● ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

● 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

● 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

● 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

● 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合



警告

告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意



警告

告



注意

使用上の

おなが

い

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。
- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。
- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

サンディ 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることで、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

*** 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



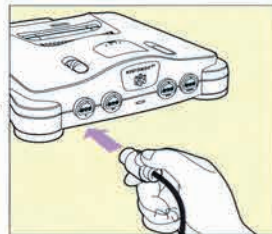
正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

*** 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。**

*** 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。**

接続 コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合は、いったん本体の電源を切ってからコネクタ1に接続し直してください。



*** このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。**

にぎ コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができます。また、左手人差し指でコントローラ裏側のZトリガーボタンを、右手親指でAボタンとBボタンを使い分けることが可能です。



| | |
|-----------------|----|
| プロローグ | 4 |
| ようこそタルミナへ | 6 |
| ゲームの始めかた | 8 |
| 時間経過とセーブ | 10 |
| 妖精チャットとZ注目 | 12 |
| ゲーム画面の見かた | 14 |
| リンクの基本アクション | 16 |
| お面について | 22 |
| ・デクナッツリンクのアクション | 23 |
| ・ゴロンリンクのアクション | 24 |
| ・ゾーラリンクのアクション | 25 |
| Cアイテム画面 | 26 |
| コレクト画面 | 32 |
| マップ画面 | 34 |
| 冒険のヒント | 36 |



もくじ

リンク

ゼルダ姫を守り、ハイラルを救ってから
数日月。新たな旅の途中で不思議な
世界「タルミナ」に足を踏み入れて
しまいます。そこは3日後に月が落
ちてくるといふ、恐ろしい噂の流れる
土地でもあったのです…



スタルキッド

奇怪な仮面をつけて、突然リンクの
前に姿を現しました。その仮面には
スタルキッド自身でさえ知らない、
大きな力が秘められているようです。



ハイラルに伝わる王家の伝説

そこに 一人の少年が登場する

巨悪と戦いハイラルを救ったのち

彼は、伝説から姿を消した

時をこえた戦いを終え

彼は 人知れず旅に出た

冒険の終わりで 別れた

かけがえのない 友を探す旅に……

メモリー拡張パックはセットされていますか？



「ゼルダの伝説～ムジュラの仮面～」を遊ぶには「メモリー拡張パック」が必要です。NINTENDO64本体への取り付けかなど、くわしくは「メモリー拡張パック」の取扱説明書をお読みください。

※メモリー拡張パックに対応していないソフトでも、さしたまま遊べます。ターミネータパックに戻す必要はありません。メモリー拡張パックをむやみに抜きさしすると、故障の原因となります。

※ハイレゾパックは、メモリー拡張パックに名称を変更しました。

ようこそタルミナへ

ここは「時のオカリナ」の舞台だったハイラルと、似ているようでまったく違う、一種のパラレルワールドです。リンクが旅の途中で会う人々も、初対面でもどこかで会ったような感じがする不思議な世界。

時計台がシンボルのクロックタウンを中心にさまざまな環境の土地が広がっていて、月が落ちてくるという噂の中、クロックタウンは年に一度のカーニバルを迎えようとしています。



タルミナ



チャット

ちょっと気が強い妖精。弟思いのお姉さんでもあります。今回の冒険では頼りがいのある相棒になってくれるでしょう。

エポナ

ずっとリンクと旅をしてきた忠実な子馬ですが、スタルキッドのせいで離れ離れになってしまいました。リンクとの再会は果たせるでしょうか？

デクナッツ族

ウッドフォールから流れてくるわき水にかこまれた城に住んでいます。この王様はとても頑固で、他の部族の者が城に入ってくることを固く禁止しています。



ゴロン族



険しい雪山に囲まれたスノーヘッドの東にあるほころに住んでいます。とはいえ、例年より強烈な吹雪に襲われてゴロンたちも困っているようです。

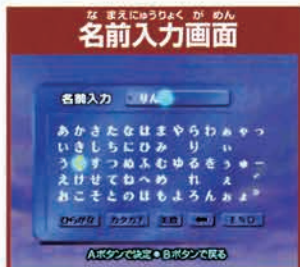
ゾーラ族



水と共に生きる種族のため、環境の変化には特に敏感です。ここ出身のバンド「ダル・ブルー」の曲は、どの種族にも人気があります。

ゲームの始めかた

カセットをNINTENDO64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。タイトル画面でスタートボタンを押せば、ファイル選択画面が現れます。3Dスティックを使ってファイル1~3から希望のファイルを選んでください。名前入力画面に進みます。



ファイルとは?

ファイルにはゲームの進行状態(入手したアイテムやハートの数、ボンバース団員手帳への書き込みなど)が記録されています。記録(セーブ)については、P10をご覧ください。

名前の入力

名前は最大8文字まで入力できます。3Dスティックで文字を選び、**A** ボタンで決定してください。[ひらがな][カタカナ][英数]にカーソルをあわせ、**A** ボタンで決定するとそれぞれの文字が選べます(**R** ボタンでも種類が変わります)。文字の消去は[←]でします。名前が決まったらスタートボタンを押してください。[END]にカーソルが移動するので、**A** ボタンで決定すれば完了です。

ファイルのコピーと消去

ファイル選択画面で[コピー]を選び、コピーしたいファイルにカーソルをあわせて決定してください。次に、どのファイルにコピーするのかを決定してください。このとき空きファイルがないと、コピーすることができません。同じ要領で、ファイル選択画面で[消去]を選べばファイルを消去できます。一度消去したファイルは二度と復元できませんので、ご注意ください。

オプション

SOUND
サウンドの設定を[ステレオ][モノラル][ヘッドホン][サラウンド]から選びます。[ステレオ][ヘッドホン][サラウンド]を選んだ場合は、NINTENDO64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。



ヘッドホン

ヘッドホンを使うとき、より自然にサウンドを聴くことができます。

サラウンド

効果音に限り、3Dの要素を擬似的に作り出します。これにより左右と距離の表現に加え、上方や後方からも音が聞こえるような感覚でプレイできます。ドルビーサラウンドシステムがあれば、より臨場感あふれる音響をお楽しみになれます。

Z注目タイプ

「Z注目」のON/OFFの方法を、2つのタイプから選べます。

注目カーソル

※「Z注目」については、P12をご覧ください。



スイッチ

一度**Z** ボタンを押すと「注目カーソル」が現れます。もう一度押すと消えます。最初に電源を入れたときは、こちらに設定されています。

ホールド

Z ボタンを押している間だけ注目します。ある程度ゲームを進めて慣れた人に向けています。

明るさチェックサンプル

ゲーム画面が暗くてよく見えない場合は、ここに表示されるグレーから黒色まで「暗さ」が、はっきりと4段階になるようにテレビの明るさを調整してください。

※これらの設定が終わった後 **B** ボタンを押すと内容が記録されます。



ゲーム中の時間について

ゲーム中は、常に時間が経過しています(会話の途中や、スタートボタンでポーズをかけている間は止まります)。スタートから3日(72時間)たつとそのままゲームオーバーとなってしまいますので注意してください。ゲームオーバーになると、以前セーブした状態からやり直します。



ただし「時のオカリナ」を使って「時の歌」を奏できれば、ゲームオーバーが避けられます。これによってリンクは時空を超え、最初の日のAM6:00に戻ることができるのです。

※ゲーム中の時間の速さは独自のものです、一般的に使われる時間とは異なります。

セーブについて

「時の歌」を使うと、時間が元に戻ると同時にゲームの途中経過を保存(セーブ)することができます。

ただし入手したアイテムは保存されますが、クリアしたイベントやダンジョン(P35参照)の仕掛けは最初の状態に戻ることに注意してください(バクダンなどの消費アイテムは0になります)。時を超えたのはリンクだけなのですから、最初の日での人々もリンクと出会う前の状態に戻ります。



セーブしてゲームを終了させる場合、「時の歌」を奏した後「最初の朝」の表示が出てから電源をお切りください。次回、その続きから再開できます。セーブせずに電源を切ると、前にセーブした状態での「最初の朝」に戻ります。



ハートがなくなったら

ダメージを受けてライフゲージのハートがなくなると、倒された場所の入口にあたる所まで戻されて、ゲームが再開されます。そのときライフゲージがどんなに長くてもハートは3個分しか回復しません。



「時の歌」を奏でる

- いつでも最初の日のAM6:00に戻れます。
- ゲームの途中経過が保存(セーブ)されます。

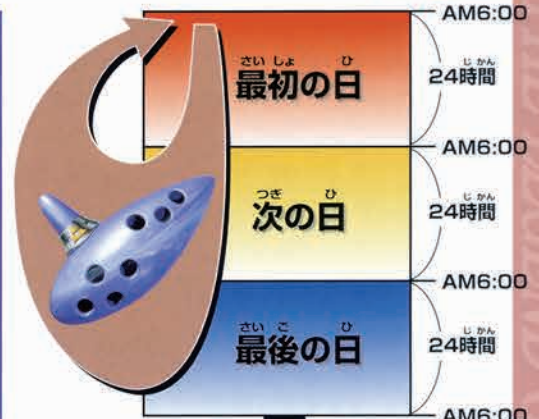
※ただし保存できるものとできないものがあるので、セーブをするタイミングはとて重要です。

保存できるもの

- お面 → P22
- 楽器、フックショットなど → P27
- コレクト画面のアイテム、歌など → P32
- 団員手帳への書き込み → P33
- マップ → P34
- ダンジョンアイテムのマップ、コンパス → P35
- 銀行に預けたルピー

保存できないもの

- ダンジョンの仕掛けやサブイベント、出会った人との会話など(それらは全て最初の状態に戻ります) → P31
- 消費アイテムの数量 → P28
- 小さなカギ、ボス部屋のカギ、はぐれ妖精 → P35
- 手持ちのルピー



ゲームオーバー
●前にセーブした状態からのやり直しになってしまいます。

ゲームの序盤は……

ゲームの序盤では、「時のオカリナ」を持っていません。このままではセーブできませんが、「時のオカリナ」を入手するチャンスは必ず訪れます。あきらめずにプレイしてみてください。



妖精のチャットは心強い相棒(パートナー)です。敵の弱点を知らせてくれたり、ゲームのヒントを教えてくれたりします。チャットがリンクの帽子に隠れたときは、立ち止まってAボタンを押せば呼び出すことができます(リンク、ソーラリンクのときのみ)。

チャットアイコンを押そう

チャットのアドバイスが聞ける物体にリンクが近づくと、チャットがその方向に飛んでいきます。このとき、物体には注目マーク(▼)が表示されます。Zボタンを押せばリンクがチャットのいる方向を向き、▼の表示された物体が「注目カーソル」で囲まれます。これを「Z注目」と呼びます。

「Z注目」すると、画面の右上に「チャットアイコン」が点滅することがあります。このとき△ボタンを押せば、チャットのアドバイスを聞くことができます。チャットのアドバイスは、敵の弱点やゲームのヒントを教えてくれる場合が多いので、いろいろ試してみましょう。



注目カーソル

「Z注目」中は、画面のサイズが変わり、横長になります。

敵を「Z注目」すると「チャットアイコン」が点滅します。このとき△ボタンを押すと、チャットがアドバイスしてくれます。

※「チャットアイコン」は「Z注目」中以外にも点滅します。大事なヒントを聞くことができるので、△ボタンを押してみましょう。

チャット



通常画面



注目マークが出たらZを押す。

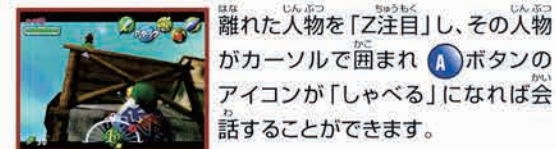
Z注目画面



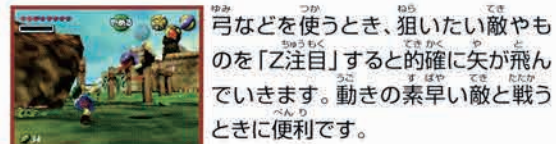
「Z注目」システムの使いかた

下のような状況で「Z注目」を使えば、ゲームをよりスムーズに進められます(P21もあわせてご覧ください)。

離れた人物と会話したいとき



狙いを定めるとき



カメラ位置を変えたいとき

ゲーム中、視点が悪くなってしまったらZボタンを押してください。すぐにリンクの背後からの視点に切り替わり、まわりの状況が把握しやすくなります。「カメラ」の操作には、他に「リンク視点」(P15参照)があります。



注目の対象が複数の場合はZボタンで対象が移ります。注目を解除したいときには敵のいない方向(反対側)に3Dスティックを倒してからZボタンを押してください。

注目マークの色について



黄色

チャットアイコン点滅で、敵の弱点が聞けます。



緑

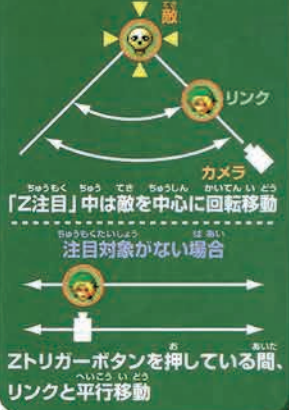
チャットアイコン点滅で、ヒントが聞けます。



水色

人や看板などの場合、情報はAボタンで入手できます。

カメラのしくみ



プレイ画面

ライフゲージ

リンクの生命力を示します。ダメージを受けると減りますが、敵を倒すなどすれば現れる「ハート」を取ることで回復します。

魔法メーター

魔法の力の残量を示します。魔力を入手しないと表示されません。

ルビー

現在所持しているルビー(お金)の額です。ルビーは草の下などに隠れていることもあります。

Bボタンアイコン

Bボタンでできることがアイコンや文字で表示されます。ほとんどの場合は攻撃するときに押すボタンです(P20参照)。

アクションアイコン

リンクがAボタンでできることが文字で表示されます。たとえば、人の前に立てば「しゃべる」に、ドアの前に立てば「ひらく」となります(P18参照)。

Cアイコン

現在Cボタンにセットされているアイテムを表示しています(P22、26参照)。

時計

ゲーム中の日数と時刻を示しています。

マップ

現在リンクがいる周辺の地図です。マップを入手していないと表示されません。赤いマークはその地域に入ってきた場所、黄色いマークはリンクの現在地、オレンジの点は宝箱を示しています。Lボタンで表示のON/OFFができます。

時計の見かた

時刻表示

数字は現在の時刻です。自盛り1つ進むごとに1時間が経過します。12時間ごとに、太陽と月のマークが入れ替わります。

分表示

光が文字のまわりを一周すると1時間が経過します。

日数表示

現在の日数を表示しています。最初の日は「1st」、最後の日は「Last」になります。

リンク視点について

ゲーム中に△ボタンを押せば、画面が「リンク視点」になります。このとき、アイテムの使用や移動などはできませんが、3Dスティックあたりを見回すことができます。特にダンジョン(P35参照)では、「リンク視点」の効果がより発揮されることでしょう。

リンク視点



アイテムモード(ポーズ中の画面)

ゲーム中にスタートボタンを押せば、[アイテムモード]に入ります。このときゲームはポーズ(一時中断)がかかっているので、時間は進みません。[アイテムモード]には、下のような4つの画面があり、Z(またはR)ボタンでそれぞれの画面を回転させ、となりの画面に移動することができます(3Dスティックでも移れます)。もう一度スタートボタンを押せばゲームを再開できます。

※アイテムモードについて、詳しくはそれぞれの説明ページをご覧ください。

Cアイテム画面▶P26



アクションアイコンが「せつめい」のときにAボタンを押すと、そのアイテムの説明を見ることができます。

コレクト画面▶P32



マップ画面▶P34



ボンバース団員手帳にカーソルをあわせてAボタンを押すと、約束の時間などが確認できます(P33参照)。

おもなコントローラの操作

ここで紹介するのは仮面をかぶっていないときの基本操作です。仮面によって特殊能力を身につけると操作も若干変化しますので、P23~25とあわせてご覧ください。



※付属の操作一覧表もご覧ください。

操作が限られる場合について

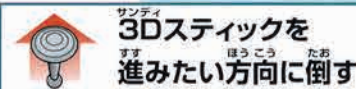
ゲーム中に、限られた操作しか受けつけない場合があります。このとき、受けつけないボタンのアイコンは画面上で半透明になります。



サンディ 3Dスティック

おもに移動のために使います。

あるはし 歩く/走る

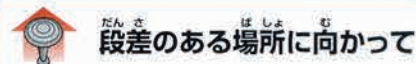


スティックを倒す量によりスピードが変化します。足元が危険な場所ではゆっくりスティックを倒して、そろそろと歩くことができます。

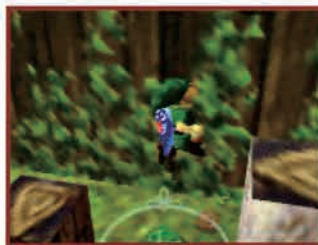
また、Zボタンを押しながらスティックを動かすと、前を向いたまま前後左右に歩くこと(カニ歩き)ができます。



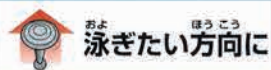
ジャンプ



低い段差のある場所や、離れた足場へは、その方向に向かって走るだけで自動的にジャンプします(段の高さや距離によってはジャンプできない場合があります)。



泳ぐ(水面)



Bボタンを押すと速く泳げます。



もぐる

2 もぐる深さ

A を押し続ける

数字はもぐる深さを表します。水中での行動はソーラリンクが得意です(P25参照)。





Aボタン

アクションアイコンについて

画面上の青色のアイコンを**アクションアイコン**と呼びます。これは、たとえば扉や宝箱の前
にきたときや、バクダンを持っているときなど**さまざまな状況に応じて変化するアイコンで、
そこでできるアクションを表示してくれます。**A ボタンを押せば表示された動作をおこな
います。

つかむ

A でつかみながら  または 

ブロックなどをつかんだ後(ブロッ
クの前)に立って「つかむ」と表示さ
れば **A** ボタンでつかめます)、
A を押したまま3Dスティックを動
かしたい方向に倒します。



おりる

崖つぶちなどにぶら下がっているときや、
はしごにのぼっているときに「おりる」と
表示されると、**A** ボタンでリンクがそ
こから手を放します。




A ボタンを押さずに
3Dスティックを倒すと
上にのぼります。

大きなブロックや段差のついている足場など、高さによ
っては3Dスティックでのぼることができます。ただ
し仮面をかぶっているときは、その状態によってのぼ
れる高さが違ってきます。また、はしごも同じ要領で
のぼれます。



なげる おく

A でつかんでから  + **A**

バクダンを投げるときは、Cボタンでバクダンを持
ち上げた後、3Dスティックを倒して**助走をつけてか
ら**投げます。立ったままの状態
では、足元に置きます。
バクダン以外のものは、3Dス
ティックを倒さなくても投げる
ことができます。



ひらく

扉の前などに立つと、アイコ
ン上に「ひらく」と表示されます。宝箱を開けるとき
にも同じように表示されますが、正面に立たないと
アイコンが変わりませんので注意しましょう。



その他のアクション

しゃべる

人の前に立てばアイコンに「しゃ
べる」と表示されます(「Z注目」
すれば、離れた場所からでも会
話できます)。相手の話が続け
るときは「つきへ」と表示されます。
大切な内容もあるので、きちん
と読んでから次のメッセージに
進むようにしましょう。



チェック

看板などを読むときなどに表示
されます。





Bボタン

おもに攻撃するときを使うボタンです。

タテ斬り

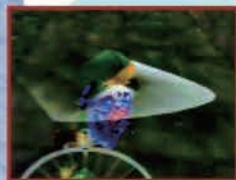
Z (または ) + B



ヨコ斬り

B または

Z +  + B



突き

Z +  + B



回転斬り

 + B



3Dスティックをすばやく1回転させてから B ボタンを押すと、周囲をまとめて攻撃できます。

B をしばらく押し、放す

この操作でも回転斬りができます。ただし、魔力を得た後では魔法を消費します。



タテ斬り・ヨコ斬りのとき、B ボタンをタイミングよく3回押し、3回目には若干広い範囲を斬りつけることができます。



その他の戦闘中のアクション

ジャンプ斬り

剣を持った状態で Z + A

通常の2倍の攻撃力があります。ただし次の動作に移るのにやや時間がかかります。




バック宙

Z +  + A



「バック宙」「横とび」は、普通に走るよりもすばやく移動することができます。敵の攻撃をかわすときにも有効なアクションです。

横とび

Z +  + A



盾をかまえる

R

通常はしゃがみこんで盾をかまえますが、「Z注目」中は歩きながら盾をかまえることができます。またしゃがんで盾をかまえているとき、3Dスティックで盾の角度を変えることができます。



回転アタック

 + A

走りながら A ボタンを押すと、回転アタックができます。飛んできたものをはじくなど、盾をかまえたときと同じような効果があります。

「Z注目」してみよう!

戦闘中に敵を「Z注目」してロック・オン(カーソルで敵を囲むこと)すれば、戦いを有利に運べる場合が多くあります。たとえば...

- 1 3Dフィールドの戦闘で、敵を見失うことがない。
- 2 敵が見やすいアングルになり、間合いをとりやすい。
- 3 対象となる目標を確実に狙える。

などなど...



めん お面について



ゲームにはさまざまなお面が登場します。そのうち、いくつかのお面(仮面)にはリンクの姿を変える特殊な能力があります。姿が変わることによって独自のアクションが可能になります。

お面画面の見かた

スタートボタンでアイテムモードに入り、お面画面を出してください。お面の使いかたはCアイテム(P26参照)と同様です。かぶりたお面にカーソルをあわせ、**△****○****□**を押してセットしてください。



普通のお面

リンクがお面をかぶります。姿はそのままです。

各種族の仮面

これらをかぶると、その仮面が持つ力がリンクに乗り移ります。



こまめにお面をかぶってみよう

訪れた土地に応じて、有利になるようなキャラクターになるのが攻略のカギです。ゲームが進まなくなってしまったときは、違うキャラクターで挑戦してみるといいかもしれません。



お面をかぶると...

普通のお面をかぶっていると、会話の内容が変わる人がいます。いつもは無愛想な相手も、なにかお面をかぶってれば心を開いてくれるかもしれません。



姿を変えたリンクの操作

デクナッツリンク

特徴

- デク花を使って空を飛ぶことができる(一定の距離)。
- 口からシャボンを出して攻撃できる(魔法が必要)。
- 水の上を飛び跳ねることができる(一定の回数のみ)。

弱点

- 植物に由来するため、火に弱い。
- 小さいので高い段差が苦手。



アタック

からだを回転させて攻撃します。走りながら使うこともできます。



シャボン

シャボンを飛ばして攻撃します。**B** ボタンを長く押し続けるとシャボンが大きくなります。



デク花ジャンプ

デク花にもぐったあと、宙に飛び出して一定距離飛ぶことができます。飛行中は**B** ボタンでデクの実を落とすことができます。また、デク花から飛び出すいきおいで敵を倒すこともできます。

デク花の上で **A** をしばらく押し、放す



水面とび

5回だけ、水面を跳ねながら進むことができます。それを超えると沈んでしまい、元の場所に戻ります。

水面で





ゴロンリンク

●特徴

- 体をまるめてころがる。体がハガネのようにになると敵を倒すこともできる(魔法が必要)。
- まるまっているとき、体を地面に叩きつけてまわりの敵にダメージを与えられる。
- 力が強く、強力なパンチが出せる。タイミングよく押すと連続攻撃になる(3段階)。

●弱点

- 重いので水の中に入らず、地上の段差も苦手。



まるまり

A

体をまるめます。A ボタンを押したまま3Dスティックを倒すと、その方向にころがります。障害物にぶつからないまま一定時間ころがれば、体がハガネのようになって敵を倒せるようになります(この時には魔法を消費します)。



パンチ

B

大きく振りかぶって強力なパンチが出せます。岩を壊すこともできます。タイミングよく B ボタンを押すと、連続攻撃になります(3段階まで)。



プレス

A

でまるまりながら B

まるまってからジャンプして、体を地面に叩きつけます。その衝撃で、自分のまわりにいる敵を倒すことができます。



ゾーラリンク

●特徴

- 水中や水の底で自在に行動できる。
- 電流でバリアを張る(魔法が必要)。
- すばやいチョップが出せる(3段階の連続攻撃可能)。
- 腕のヒレを飛ばして敵を攻撃できる。

●弱点

- 水に住む種族のため、氷や炎などに弱い。



およぐ

水中で A

すばやく泳ぎます。3Dスティックで方向転換もできます。



もぐる

水面で B

水中に潜ります。水の底に足を着けて、地上のように行動できます。



攻撃

B

カンフーさながらの攻撃をしかけます。タイミングよく B ボタンを押すと連続攻撃になります(3段階まで)。



ブーメランを押しながら放す

両腕のヒレを飛ばして攻撃します。Z注目で目標を定めることもできます。ヒレを飛ばしているあいだ、他の攻撃はできません。



バリア

およ

泳ぎながら R または

R + B 押しっぱなし

体のまわりに電流を発生させてバリアを張ります。敵の攻撃を防ぐことができます(使用中は魔法を消費します)。



リンクは冒険を続ける中で、ダンジョンの宝箱などからさまざまなアイテムを入手します。アイテムは ◀ ▶ ⏪ ⏩ ボタンのいずれかにセットして使用します。ゲームをクリアするためには、これらのアイテムを状況に応じて使い分けていかなければなりません。

Cアイテム画面の見かた

スタートボタンでアイテムモードに入ってください。◀ ▶ ⏪ ⏩ ボタンにセットできるアイテム（お面以外）はこの画面に表示されます。

魔法の矢

特殊な力を矢に宿らせ、「勇者の弓」で撃ち出します。魔法を消費します。

ピン

現在持っているピンの数だけ表示されます。最大数は6個です。



イベントアイテム

さまざまなイベントで入手したアイテムが表示されます。ゲームの進行にあわせていろいろなアイテムに入れ替わります。「時の歌」を使うとなくなります。

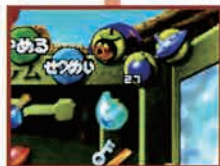
Cアイテムをセットしよう

ゲーム中にスタートボタンを押せば[アイテムモード]に入ります。Z（またはR）ボタンで[Cアイテム画面]を表示させます。3Dスティックでカーソルを使いたいアイテムにあわせ、◀ ▶ ⏪ ⏩ ボタンのいずれかで決定します。決定したボタンが、そのアイテムを使用するためのボタンとなります。

このゲームでは、リンクがお面をかぶることによってさまざまなキャラクターになりかわります（P22参照）。アイテムの中には、お面をかぶった状態のとき専用のものもあります。その状態ではセットできないアイテムは白黒で表示されます。



◀ ▶ ⏪ ⏩ で決定



※Cアイテムについて詳しくは、P28～P31をご覧ください。

Cアイテムの紹介

[Cアイテム画面]（または画面右上のCアイコン）で、アイテムの左下に数字が表示されているものは、使用できる回数が限られているアイテムです。敵を倒すなどしてアイテムを補充すればその数は増やせますが、持てる数にはそれぞれのアイテムで制限があります（緑の数字で表示されたときが最大数です）。アイテムによっては、最大数を増やせるものもあります。

※アイテム名の横にあるマークは、使用できるリンクの状態を表しています。

時のオカリナ



冒険の中で覚えた曲を奏することができます。覚えた通りに演奏すれば、さまざまな効果が現れます。ただし、曲によっては特定の場所や人物の前で吹かないと効果のないものもあります。仮面のキャラクターによって楽器も変化しますが、演奏する曲の効果は同じです。

覚えた曲は、コレクト画面でいつでもチェックすることができます（P32参照）。

オカリナの演奏のしかた

「時のオカリナ」をCボタンにセットした状態で使うと、オカリナをかまえます。それから ◀ ▶ ⏪ ⏩ ボタンと A ボタンを押すことで、ボタンに対応した音階の音が鳴ります。覚えている曲の順番通りにボタンを押すことができれば、メロディを演奏したことになります。

この5つのボタンで演奏します。



特別な演奏法

ゲームの進行には特に関係ありませんが、この操作でいろいろな音が出ます。

- R 半音上げます。
- Z 半音下げます。
- 全音上げます。
- 全音下げます。
- ビブラート（音が震えます）。



しょうかい
Cアイテムの紹介

デクの実



地面に向かって投げつけることで特殊な光が放たれ、敵の動きを止めることができます。ただし、使っても効果のない敵もいます。



デクの棒



剣よりも長く、敵をたたくことができますが、すぐに折れてしまいます。棒の先端を火に近づければ、棒に火を灯すことができます。



バクダン



Cボタンを1回押すと頭の上にかかげ、もう1回押すと投げたり置いたりできます。時間がたつと爆発し、爆風で敵を倒したり壁を壊したりできます。



ボムチュウ



使いかたは「バクダン」と同じですが、2回目にCボタンを押すと勝手に走りだします。障害物に当たったり一定時間がたつと爆発します。



大バクダン



「バクダン」よりも威力の大きな、ゴロン専用のバクダンです。Cボタンで使った後、導火線によって爆発します。



フックショット



伸び縮みするクサリの先端にフックがついていて、特定のポイントにフックを刺すと、クサリの縮みによってその場所まで移動できます。

かまえたとき、フックの届く距離には赤いマークが表示されます。また武器として使ったり、届かない場所にあるアイテムを引き寄せることもできます。



勇者の弓



遠く離れたところにいる敵やスイッチなどを狙い撃ったりするときに使います。

Cボタンを1回押すと弓をかまえ、もう1回押すと矢をつがい、ボタンを放して発射します(1回目でCボタンを押し続けると自動的に矢をつがいます)。

そのとき、画面は1のようにリンク視点になりますが、Z注目中に弓を使うと2のような画面になります。Z注目しながら矢を撃てば、より確実にヒットさせることができます。



魔法の矢について

この世界には3種類の魔法の矢があります。撃つと魔法が消費され、その単位はMP(マジックポイント)で表されます。魔法がなくなると、魔法の矢の効果もなくなります。



まことのメガネ



見えない敵やニセの壁など、まやかしを見やぶる力を持つことができます。使用している間は少しずつ魔法を消費します。



魔法の力の回復について

魔法を使える量は、画面左上の魔法メーターで知ることができます(あるイベントで魔力を入手しないと表示されません)。消費した魔法は、魔法のツボや緑のクスリで回復できます。魔法のツボは敵を倒した後などに現れ、緑のクスリはお店で購入できます(あきピンが必要です。詳しくはP30をご覧ください)。

魔法のツボ



大きいほうが魔法をたくさん回復します。



あきビン



最大6個まで持つことができます。中には「クスリ」や「牛乳」を入れて持ち歩くことができ、必要なときに使うことができます。中にもものが入っているときには中のものが入ります。あきビンのときにCボタンを押すと、そばにある特定のものを中に入れます(なにもないときはピンを振るだけです)。



クスリについて

- 赤いクスリ**
ライフゲージを満タンまで回復します。
- 緑のクスリ**
魔法メーターを満タンまで回復します。
- 青いクスリ**
ライフと魔法の両方を満タンまで回復します。

ピンに入るもの

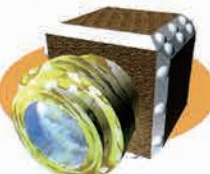
泉の水などの液体や、小さなものなら入っています。なにか見つけたら、その前であきピンを何回か振ってみましょう。



写し絵の箱



「ポートクルーズ」の撮影大会で使用するカメラ。CボタンでかまえてAボタンで撮ります。持ち歩ける写真は1枚のみですが、何回でも撮り直しができます。



Aを押す

※ここで紹介する以外にもアイテムはあります。お楽しみに!

イベントアイテムとわらしイベント

[Cアイテム画面]の右端にならぶ3つの項目にはイベントアイテムが表示されます。入手したイベントアイテムを使って何かしたり、誰かに渡したりするとアイテムにまつわる展開が次々に起こります。この一連のイベントを「わらしイベント」と呼びます。「わらしイベント」をクリアすると、最後に「いいこと」が待っています!



相手の欲しがっているアイテムを見せると...



【注意】わらしイベント中のアイテムはセーブされません

「時の歌」を使って最初の日に戻ってセーブしたとき、「わらしイベント」の途中で入手したイベントアイテムはなくなってしまいます。わらしイベント中にリンクと会話した人たちの記憶が最初の状態に戻ってしまうため、また最初から「わらしイベント」をやり直さなければなりません。

会話中のアイテムの選びかた

話しかけた人がなにかを欲しがっているとき、会話の途中で右のような画面になります。このとき、Cボタンにそのアイテムがセットされていれば、Cボタンを押すことでアイテムをあげることができます。セットしていないときも、この画面からスタートボタンで[Cアイテム画面]を呼び出すことができます。



セットしている



セットしてはならぬ



アイテムをセット

コレクト画面の見かた

ここにはいつも装備しているものや、ゲームのクリアに必要なアイテム類が表示されます。また「ボンバース団員手帳」を入手したあとは、この画面から内容を確認することができます。

ボンバース団員手帳

冒険の中で出会う人々について書き込まれていく手帳です。その人たちの会話や約束などが自動的に記録されます。

オカリナメロディ

覚えたメロディを確認できます。音符にカーソルをあわせてAボタンを押せば演奏を聞くこともできます。



ハートのかげら

持っているハートのかげらが表示されます。4つ集めるとライフゲージの最大値が1つ増え、この部分は空白になります。

ボスの仮面

倒したボスから入手した仮面が表示されます。

剣、盾

リンクが装備している剣と盾を表示しています。

矢立て、ポム袋

勇者の弓で使う矢とバクダンを入れるものです。これが大きくなると、持てる数も増えます。

ハートのかげらについて

リンクのライフゲージは、最初はハート3つ分しかありませんが、**ハートのうつわ**を得ることで最大値を増やしていくことができます。また、タルミナのさまざまな場所にある**ハートのかげら**を4つ集めることに、1つのハートのうつわになります。

ハートのかげら ハートのうつわ



ハートのかげらやハートのうつわを入手するとライフゲージは満タンになります。

剣、盾のパワーアップについて

リンクが装備している剣と盾は、**冒険が進む中でパワーアップ**していきます。そのときコレクト画面に表示される剣・盾は、新しく入手したものと入れ替わります。



ボンバース団員手帳の使いかた

コレクト画面でボンバース団員手帳にカーソルをあわせAボタンを押すと、この画面が表示され、**記入したスケジュールが確認**できます。3Dスティックでカーソルを動かすと、スケジュールの詳細を見ることがもできます。困っているタルミナの人たちを幸せにするために活用してください!

現在の時刻

2nd 20:22 現在の時刻

スケジュール

会話をしたり、アイテムをもらった時間がメモされます。

対象の人

人の顔が表示されます。ここに記入できる人と会話をするたびに、表示される顔は増えていきます(最大20人)。

スケジュール

会話の内容やもらったアイテムが表示されます。

ロマニー

姉と二人で牧場に仕んでいる娘

重要な会話をしたときなどに書き込まれます。青いバーの時間帯なら、いつでも同じ会話ができます。セーブをして最初の日に戻ったことで、もう一度行う必要がある内容については、グレーのアイコンで表示されます。

お面をもらったときに書き込まれます。

困っている人の悩みを解決すると、スケジュールの右端に表示される終了章です。

※団員手帳に書き込んだ内容は「時の歌」を使うことでセーブできますが、その人との会話などは、初対面のときと同じ展開が繰り返されます。

マップ画面は2種類あります。リンクがフィールドにいるときは、タルミナの全体図が表示されます。ダンジョン(主に神殿を指します)の中では、そのダンジョン内のマップが表示されます。

フィールドマップ画面の見かた

最初は全体が雲に覆われていますが、マップをかうとその場所の上が晴れ、表示されるようになります。

リンクの現在地

現在リンクがいる地域にマークが表示されています。



冒険ポイント

行ったことがある場所にカーソルをあわせると、その名前が表示されます。

ダンジョンマップ画面の見かた

ダンジョンでは、そのダンジョン内のマップを見ることができます。ダンジョンの中は複雑な構造になっているため、迷ったときはマップをよく見て行動してください。まだ行っていない部屋をチェックすれば、かならず道は開かれるでしょう。

ダンジョンの階層

そのダンジョンが何階建てなのかわかります。カーソルを動かせば違う階層も見られます。

はぐれ妖精

そのダンジョンで助けた「はぐれ妖精」の数が表示されます。

ダンジョンアイテム

入手すれば、ここに表示されます。



ダンジョンの名前

レイアウト

選択している階層の部屋のつながりがわかります。部屋の色の意味は、青が入ったことのある部屋、点滅はリンクの現在地、無色はまだ行っていない部屋です。また、宝箱は赤い点で表示されます。



リンクのいる階層



ボスのいる階層、部屋

ダンジョン(神殿)とは

ダンジョンをクリアすることがゲームの大きな目的のひとつです。ダンジョンの中はさまざまな仕掛けが隠されています。それをクリアしながらダンジョンアイテムを集め、最後に待ち受けるボスを倒せばダンジョンをクリアしたことになります。

ダンジョンアイテム



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とリンクの現在地がわかるようになります。マップを入手するまでは、マップ画面を開いてもすでに行ったことのある部屋しか表示されません。



小さなカギ

カギのかかった扉を開けます。一度使うとなくなってしまいますが、ダンジョンにはいくつも隠されています。また、そのカギを入手したダンジョンでしか使用することはできません。



コンパス

マップ画面で、宝箱の位置とボスのいる部屋を表示します。



ボス部屋のカギ

ダンジョンボスのいる部屋の扉を開くためのカギです。

はぐれ妖精を助けよう

ダンジョンや一部のフィールドには、「はぐれ妖精」たちが漂っています(マップ画面で総数を確認できます)。すべて助けたあとで「大妖精の泉」に行くと、なにかいいことがあるはずですが、ただし「はぐれ妖精」の色はダンジョンや捕まっている場所によって違うので、同じ色の「大妖精の泉」に連れて行かなければなりません。また、「時の歌」を使っても、そこまでに助けた「はぐれ妖精」はセーブできません。



「はぐれ妖精」がシャボンの中にいるときは、シャボンを壊してから助けましょう。



「大妖精の泉」は、神殿入口の近くにあることが多いようです。

冒険に役立つヒントを少しだけ紹介します。あなたの知恵と勇気で、タルミナが平和になることを祈っています！

タルミナに住む人々の生活

月が落ちてくるまでの3日間、クロックタウンをはじめタルミナの人々はそれぞれの生活を送っています。たとえばクロックタウンの大工さんたちは、カーニバルの準備のため時計台前にやぐらを建てていて、日を増すごとに大きくなっていきます。このように、人々は日によって違う行動をとって暮らしているのです(ただし、同じ日の同じ時間には、必ず同じ行動をとっています)。

また、夜中にしか開いていないお店があったり、朝や夜など時間によって状況の変わる場所もあります。一度行った場所でも、違う日・違う時間に訪れると違った発見があるはずです。



日によってナベかま亭の受け付けに居る人も変わります。

お店は、営業時間が決まっています。



「時の歌」は、時間を最初の日まで戻すと同時にセーブもできます(P8参照)。

「時の歌」を使うタイミング

「時の歌」の使用はタイミングが重要です。タイミングが悪いとせっかく攻略した仕掛けに再び挑むことになってしまいます。とくに新しいアイテムを入手したときには、残りの時間を確認してみましょう。ゲームの中の72時間が有効に使えるよう、いろいろ工夫してみてください。

基本的なゲームの進めかた

このゲームには敵を倒したりするアクションの要素だけでなく、隠された謎を解き明かすたくさんのお楽しみがあります。謎を解くためにはさまざまな冒険をすることになりますが、下にした行動を心がければスムーズにゲームを進めることができます。

いろいろな人に話しかける

謎解きのヒントを教えたり、謎を解くために力を貸してくれることがあります。

いろいろなアイテムを使う

特定のアイテムでしか壊せないものもあり、じょうずにアイテムを使うことも謎解きのポイントです。

いろいろな場所を探る

「リンク視点」を使うなどして、まわりをよく観察しましょう。チャットが教えてくれるヒントも参考になります。

イベント(事件など)にはとにかく参加してみる

事件などを解決するともらえるアイテムの中には、ゲームクリアのために必要なものもあります。その段階でできることは積極的に試してみよう。



手強い敵と戦うとき

ダンジョンの中には、さまざまな種類の手強い敵がいます。それぞれ異なった攻撃をリンクに仕掛けてくるでしょうが、まずは**落ちついて「Z注目」をしましょう。**△ボタンを押すと、チャットが敵の弱点を教えてくれます。どんな敵にもかならず弱点があるはずです。なにを使つてどこを狙えばいいのかが、よく考えてみましょう。



フクロウの石像と「大翼の歌」

タルミナには、さまざまな場所にフクロウの石像と呼ばれる像が立っています。この像にあることをすると、形が変わります。

そして、ある場所で教えてもらえる「大翼の歌」を奏でると、形を変えたフクロウの石像のある地域にワープすることができます。ゲームが進んでからは、「大翼の歌」を奏でることによって時間をかけることなく行きたい場所へ行くことができます。



ワープできる地域にはフクロウのマークが入ります。

サブイベントについて

このゲームには、エンディングまでのストーリー進行と直接は関係のないサブイベントが数多く隠されています。サブイベントをクリアすることによって、ゲーム進行を有利にするアイテムがもらえることもあります。サブイベントを発見することが、このゲームの大きな楽しみのも1つでもあるといえるでしょう。



団員手帳をゲットすれば、困っている人のスケジュールがわかる!?

積極的に人と話をするなどして、ポンパース団員手帳をどんどん埋めていきましょう。内容はセーブできますから、いつでもどこでもどんな行動をとればいいのか読み取れるようになります。また、同じアイテムを複数の時間帯にももらえることもあり、その際手帳には入手できる時間帯全てに対し青いバーが表示されます。どの時間帯で手に入れても、それぞれのバーにアイテムゲットを示すアイコンが表示されます。



ポンパース団員手帳についてはP33をご覧ください。

STAFF CREDITS

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>Producer / Supervisor 宮本 茂</p> <p>Directors 青沼英二 小泉欽晃</p> <p>Game System Directors 高野充浩</p> <p>Script Director 高野充浩</p> <p>Program Director 岩脇敏夫</p> <p>Music Composer 近藤浩治</p> <p>Art Director 今村孝矢</p> <p>Cinema Scene Director 河越 巧</p> <p>Dungeon Director 臼井健太</p> <p>Memory Management Director 山田洋一</p> <p>Directors Support Map Data Manager 木村茂夫 中村 元 白井 太</p> <p>Cinema Scene Support 森 直樹</p> | <p>Programmers Program Manager 中郷俊彦</p> <p>Main System 早川賢三</p> <p>Display System 副島康成</p> <p>Boss Enemy Program 森田和明</p> <p>Enemy Program 梅宮 浩 榊原政郎</p> <p>Program 吉田茂樹 葛原貴光 住吉伸啓 西脇 篤 坂口敦史 竹下義隆</p> <p>Technical Program 松谷賢治</p> <p>Tool Program 山本雄一</p> <p>Camera Program 小川昌敏</p> <p>Cinema Scene Program 佐々木誠</p> <p>Sound Effects Program 稲垣陽司 足野光啓 前川琢也</p> | <p>Designers Character Design 春花良紀 前川里美 尾山佳之</p> <p>Enemy Design 滝澤 智 藤山大輔</p> <p>Field Design 四方宏昌 竹村 啓 山口一美 菅原たえ子</p> <p>Dungeon Design 池松真一 吉田繁樹 森本嘉久</p> <p>Effects Design 黒梅知明</p> <p>Item Design 濱口貴広</p> <p>Character Animators 渋谷明夫 松浦謙二</p> <p>Actor Unit Character Voices 瀧本富士子 松本さち 戸部公爾 まるたまり 大西健晴 檀山修之 水沢 潤 長嶋高士 神宮司弥生</p> | <p>Art Work Unit Character Illustration/ Package Design 中野祐輔</p> <p>Illustration Support 山口 亘</p> <p>Manual Editors 嘉山直幸 手嶋政史</p> <p>Support Unit Supervisor 手塚卓志</p> <p>Graphic Support 細野剛史 上原 連</p> <p>Animation Support 松永浩志</p> <p>Music Support 峰岸 透</p> <p>Technical Support 角井博信 清水英明 岡本慎吾 安田芳人</p> <p>Progress Management 加藤圭三</p> <p>Special Thanks to 亀田純也 森村尚也 川野成央 スーパーマリオクラブ ゼルダの伝説一時のオカナー スタッフ</p> <p>Executive Producer 山内 湧</p> |
|---|--|---|--|

しんどう
振動パックでしびれるプレイ!

このゲームは、別売の「振動パック」に対応しています。これがあれば、さまざまなアクションをしたときにコントローラが振動します。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご確認ください。

- ご使用前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの歪み差は、NINTENDO 64本体の電源が切れている状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご確認ください。

メーカー希望小売価格1,400円(税別) NUS-013

任天堂公式ガイドブック

長い長い3日間には、この一冊が欠かせない。



発行 / 小学館



このゲームは、ドルビー*サラウンドに対応しています。お持ちのテレビやステレオサウンドシステムがドルビーサラウンド対応で、左右、センター、リアにスピーカーをお持ちでしたらマルチサラウンドシステムをお楽しみいただけます。*ドルビーラボラトリーの商標です。

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited のフォントを使用しています。Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limited の商標または登録商標です。



ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted. If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。



このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

バックアップ機能に関するご注意

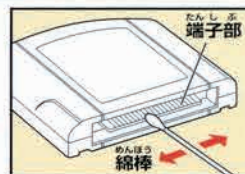
●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。





この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。



任天堂株式会社

と NINTENDO⁶⁴ および 振動パック は任天堂の商標です。

©2000 Nintendo. All rights reserved.