

ファミリーコンピュータ

完璧攻略シリーズ 2

THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険

## 必勝攻略法



トライフォース取りまで  
3時間で行ける完璧決定版  
感動のエンディングシーン

編著 ファイティングスタジオ

地上・神殿  
完全マップ付

[www.historyofhyrule.com](http://www.historyofhyrule.com)

THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険

## 必勝攻略法

ガノンを倒しただけではハイラルに真の平和は戻ってこなかった！ 今、リンクの真の力と勇気が試される時なのだ。この過酷な自分自身との戦いにキミは勝つことができるのだろうか。

旅立、リンク！



### CONTENTS

- 2.....リンクの冒険・ストーリー
- 4.....勇気を求め旅立つ主人公・リンク
- 6.....魔法とアイテムなくしては冒険は成り立たない
- 8.....ハイラルに生息するガノンの手下、生物、神殿を守る者たち
- 19.....リンクの冒険・アドベンチャーガイド
  - 20.....第一章・旅立ち
  - 30.....第二章・ルトの街からモルゲ沼へ
  - 38.....第三章・沼地の神殿
  - 48.....第四章・デスマウンテン
  - 56.....第五章・王の墓、神の島
  - 64.....第六章・二つの街と迷宮島
  - 74.....第七章・東部大陸探険
  - 82.....第八章・神を呼ぶ笛の音
  - 82.....終章・デスバレーの大神殿、エンディングシーン



# STORY

ハイラルは荒れていた。カノンの力はその発露も秩序を乱すには十分だったし、手下の一部はカノンの復活の機会をうかがっていた。しかし、復活にはカノンを倒した者であるリンクの助けが必要だった。

リンクがその場に倒れたトライフォースのあざに気がついたのは、無意識に目を覚めた日だった。不思議に思ったリンクはセルダ姫の墓場、ハイラルの元へと出かけた。そこで思いもよらない事実を知ることになった。

インバと北の城にいたリンクは眼の癒える初代セルダ姫の姿を見、それは3枚目の勇気のトライフォースについてのことを知ることがために放つわけにはいかなかったのだ。



インバはリンクに白つのクリスタルとト本の巻物を手渡した。それには勇気のトライフォースのありかが記されており、知恵と力との3枚が集まった時、邪悪なる者は滅びせり、すべての呪いは解けると言うのだ。リンクは勇気を求め、旅立った……。



# HERO

ゆうきを求め、いまたび  
**勇気を求め、今旅立つ**

## 主人公リンク

剣と魔法を使ってリンクは旅立つ。  
遥かなるハイラルの果てを自指して。



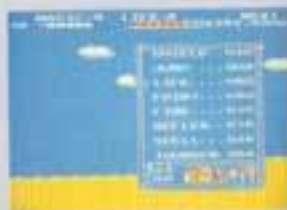
主人公・リンクはまだ16歳の少年。その顔にはまだ幼さが残るものの、鋭く光る眼ざしにはすぐれた勇者としての素質を感じる。彼が使う剣は、マジカルソードという名剣で、持つ者の体力がフルにみなぎる時剣先から光を放ち、敵を貫ぬく。

シールドはマジカルシールドと呼ばれ、よほど強力な弾でない限りはじき返すことができる。その効力は落ちることはなく、いつも一定の力を発揮する。

## リンクの資質

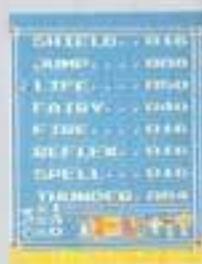


リンクの新しい資質として魔法を使えるようになったことがある。レベルが上がれば自然と覚えるものではなく、街に住むマジシャンに教えてもらわなくてはならない。剣士からジャンプ上突き、下突きを教えてもらえる。



## リンクのレベル

アタック・マジック、ライフの3つのレベルがそれぞれ別に上がるが、全て上がった時のレベルがその時のリンクのレベルとなる。ゲームオーバーになると、一番低いレベルに統一される。





こくりょう  
**荒涼なハイラルを**  
 ひとり つ すす  
**一人突き進む**










**HYRULE**

うら  
 海にかこまれたハイラルにはさまざま  
 もい  
 な地形とさまざまな敵が現れるぞ！

ち けい  
**ハイラルの地形**

ハイラルは山あり海ありの起伏に富んだ地形が展開する。中には敵の巣のようになっているところや、アイテムが置いてあるところ、また人が隠れ住んでいるところも

ある。いろいろ歩いてみて調べてみよう。また、地形によって出会う敵も変わってくる。どんなところでどの敵が現れるか、よく頭にに入れて戦おう。

道		黄色く草原の中や砂漠の中を通る道は、敵と遭遇しても、出現しないので、戦わずにすむ。
草原		なだらかな草原ではさして強力な敵は現れず、非常に戦いやすい。経験値を稼ぐにはもってこいだ。
森		うっそうとした樹の当らない森には暗いところを好むティラやゲールなどが現れる。敵の巣も多い。
海・川		浅瀬ならば聖なるブーツを持っていれば歩くことができる。敵と戦うことは全くない。
砂漠		砂を好む、ゲルドアーム、リーパーなどが現れる。風が強く、小石がいつも飛び交うところもある。
沼		軟かい沼地はリンクの歩く速度が遅くなる。膝あたりまで草が生えていて、見えないので注意。
山		ハイラルの山は険しく、人を寄せつけない。ところどころに薄暗く、違った気配がある。
墓地		全土中、数カ所にしかない墓地には自の大きい幽霊モアが出現する。近づかない方が賢明だ。
橋		海や川にかかる橋にはどうもうな骨魚、バゴバゴが上から飛び出してくる。ソーラなども橋の上にいるぞ。

# MAGIES & ITEMS

## 魔法とアイテムなくして は冒険は成り立たない

勇気のトライフォースを手に入れるために魔法とアイテムを使いこなせ。

### MAGIES

#### 魔法

一瞬だけその効力を発揮する瞬間魔法と、画面が切り換わるまで

有効な継続魔法の2種類に大別される。

#### SHIELD シールド

代表的な継続魔法で、敵から受けるダメージを半分にしてしまう。スタート直後、ラウルの笛で教えてもらうことができる。実用性が極めて高い。

#### FIRE ファイアー

剣の先から炎を出すことができるようになる。だが、強い敵には全く効かず、特に騎士系のアイアンナック、フォッカー等に無意味である。継続魔法。

#### JUMP ジャンプ

ジャンプ力をアップし、本来なら飛び移ることのできない場所に行くことが可能となる。ルトの南の洞窟でまず必要となる。これも重要な継続魔法だ。

#### REFLEX リフレックス

魔術師ウイズザール、カロックの魔法を盾で弾き返しやっつけることができるようになる。また、ファイアーやオノなどを受け止めることができる。継続魔法。

#### LIFE ライフ

失なったライフ（体力）を3ゲージ分回復させることができるようになる。後半になればなるほど大きな意味を持つ魔法だ。マジックの消費量が中途半端な瞬間魔法。

#### SPELL スpell

画面内にいる敵をポトに変えてしまうが、これも強い敵には効かない。また、特定の場所を使うとそこに隠されたものが出現すると言う。瞬間魔法。

#### FAIRY フェアリー

妖精の力を借りることができる。つまり、自分の身体を妖精に変え、飛ぶことができるようになる。この魔法を使わないと進めない地形もある。継続魔法。

#### THUNDUR サンダー

最強の攻撃魔法だ。画面内にいる敵すべてに雷を落とし、一定のダメージを与える。この魔法を使わないと倒せない敵がいる。瞬間魔法。



神殿内で取ることのできる特殊アイテムは持っていれば、その力

がリンクに身についたのと同じ効力を発揮する。

## 特殊アイテム

### ローソク

暗い洞窟内を明るく照らし出すことができる。しかし、持っていないでもゲームすることは可能。



### 聖なる手袋

神殿内の無地のブロックを壊すことができるようになる。これがないと進めない場所も。



### 聖なるブーツ

海の浅瀬や川を歩くことができる。海上の神殿へはこれがないと行くことができない。



### マジカルキー

神殿内の扉を開けることができる。何度でも使うことのできる魔法のカギ。



### ハンマー

地上マップ上にある大岩や森の1ブロックを壊すことができる。デスマウンテンにある。



### イカダ

ハイラルの東部大陸と西部大陸を行き来することができるようになる。はしけて使う。



### 笛

ハイラルに昔から伝わる笛。その音色は神をも呼び、凶悪な魔物を退治するという。



### 十字架

姿の見えない敵が見えるようになる。デスマウンテンの墓場のモアがその代表例だ。



## その他のアイテム

### マジックのつぼ(青)

マジックのゲージを1マス分だけ回復する。弱い敵が持っており、6匹倒すごとに出現する。



### 宝袋

経験値のボーナスだ。持っている敵によって、もらえるボーナスも変わってくる。



### マジックのうつわ

こちらはマジックのゲージを1マス増やすことができる。やはり全土中に4つある。



### マジックのつぼ(赤)

マジックのゲージをフルに回復する。強い敵または地上のどこかに置いてある。



### ハートのうつわ

ライフゲージを1マス増やすことができる。全土中に4つあるのでゲージの最高値は8。



### リンク人形

リンクの命の数が1つ増える。さりげなく怪しそうなところに置いてあることが多い。





# ENEMIES

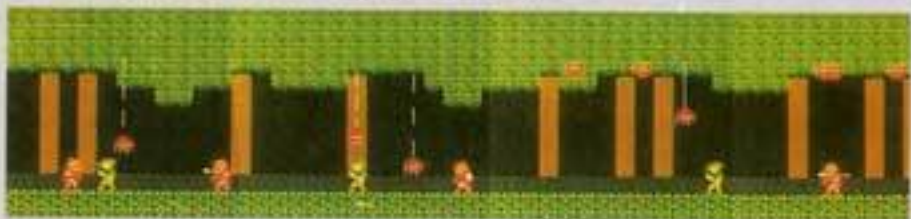
## ガノン復活を狙う手下と ハイラルに住む生物

ハイラルに住む生物はどれも凶暴で、リンクが近づくと襲いかかってくる。

### 道からはずれると遭遇する



道からはずれて、草原、森に突入すると敵のシンボルマークが現れる。これとリンクがぶつかることで戦闘シーンに切り換わる。敵は黄色が弱く、青が強い。状況によってどっちと戦うか決めよう。



黄  
青よりも数多く現れる弱い敵。



青  
黄の敵よりも強力な敵がいる。



赤  
体力をフル回復する妖精がいる。



### 洞窟、地上マップにいる固定の敵

洞窟や地上マップ上のどこかには固定の敵がいて、リンクが通りかかると待ち構えている。



洞窟に入るといきなり戦闘画面になった！



洞窟の中にはオククロックがいる！

そうげん しゅつげん てした せいぶつ  
**草原に出現する手下、生物**

あまり強い敵はおらず、比較的戦いやすい。

**ビト**

強さ	D
得られる経験値	1

西部大陸の草原に住むスライム状の敵。弱く、簡単に倒すことができる。



**ポト**

強さ	D
得られる経験値	2, 10

ビトよりも素早く動く青色のスライム。草原だけでなく神殿の中にもいる。



**メグマツ**

強さ	C
得られる経験値	10

西部大陸南部の草原や森に住む。ジャンプ力が強く、飛びかかってくる。



**ブーン**

強さ	C
得られる経験値	50

東部大陸の草原に住む巨大バエ。小岩を真下に落としかけてくるので攻撃する時は注意。



**ゴーリア**

強さ	C~B
得られる経験値	20, 50

ガノンの忠実な手下。優秀なブーメランを使って、青いゴーリアになると一度に数個のブーメランを使いこなす。砂漠、草原、洞窟に多い。



**テクタイト**

強さ	C
得られる経験値	50



4本脚のクモ状生物。細い脚だがジャンプ力は強く、飛びかかってくる時はじゅうぶんに気をつけなくてはならない。東部大陸の草原や岩場に多く生息する。



表内の「強さ」は強い順にA、B、C、Dとなっています。



## さばく せいそく てした せいぶつ 砂漠に生息する手下、生物

この3種のほかにも砂漠に現れる敵キャラは多い。

### リーパー

強さ	C
得られる経験値	10

砂漠にしか生息できない生物で、地中のエネルギーを食べている。小さい割に攻撃力高い。



### ゲルトアーム

強さ	D
得られる経験値	10

巨大なムカデだが、砂漠の表面からその巨体を見せているだけで、直接攻撃してくることはない。頭を突かないと倒せないが、身体を突くと頭を残して地中にもどる。



### アルローダ

強さ	A
得られる経験値	200



東部大陸の砂漠、洞窟に住む大型のサソリ。巨大な一つ目が特長で、敵を見つけると尾からファイヤーを放つ。目を開けている時しか倒すことはできない。



## もり せいそく てした せいぶつ 森に生息する手下、生物

薄暗い森には、その形態も不気味なものがいる。

### ディーラ

強さ	D-C
得られる経験値	2.5



ハイラル全土に住む肉食性のくも。するどいキバで、人間の骨などはひとくだきにしてしまう。青いものは地上に降りて、跳んで襲いかかってくる。



## ゲール

強さ
日～A
得られる経験値
100～200

ダイラと同じく、ガノンが魔界から呼び寄せたトカゲの魔物だ。知能、力ともに高く、ヤリやこん棒を自由に使いこなす。また、固い皮ふは防御力が高い。中には谷間に毒を蒔いているものもいる。



## モービー

強さ
C
得られる経験値
1

沼地にも現れる凶暴かつ肉食性の魔物。一直線に飛んてくるため攻撃しづらい。



## ギルボック

強さ
C
得られる経験値
20



東部大陸の森に住む巨大な眼の化け物。その眼からは何かを発するわけではないが、あまりに冷徹な表情をしているために恐怖におとしいれられてしまう。

## モリブリン

強さ
D～C
得られる経験値
0～20

ガノンの死後もハイラルに残った手下。ブルドッグの魔物だが、極めて知能は低く、武器であるヤリを使いこなすことはできない。胸あてをしているが防御力は低い。恐るるに足らない敵だ。





# どう せいそく てした せいぶつ 洞くつに生息する手下、生物

くらく、しめ 洞くつには 陰湿な敵が多い。

## エーク

洞窟に住むコウモリ。

強さ	□
得られる経験値	5

真下へ行くと襲いかかってくる。街人に化けていることがある。



## ローダー

強さ	□
得られる経験値	5

地をはう甲虫。退化した眼はほとんど役に立たず、触角が発達している。気配を感じると、その方向に向かってくる。じゅうぶんに距離をおいてから戦え。



## エークマン

強さ	□
得られる経験値	10

ガノンの力でコウモリ男に変身する能力を身につけたエーク。地上に立つ時にしか変身できないが、ファイアーを吐いてくる。



## ダイラ

強さ	日
得られる経験値	100

ガノンが魔界から呼び寄せたワニの魔物。その力は強く、手に持ったオノを力まかせに振り回して攻撃する。ダメージが大きいのでヒットアンドウェイの作戦をとろう。

オレンジのダイラはオノを振るだけだが、赤のダイラはオノを投げてくる。接近戦は難しいが、うまく飛んでくるオノをよけて攻撃しよう。

油断は絶対に許されない敵だ。



沼、岩場などに生息する手下、生物

沼や橋、墓場などに現れる敵だ。

オクタロック

強さ
C
得られる経験値
10,20



沼地や岩場、神殿にもいる地上性のタコ。動かずにその場でジャンプして弾を吐くものと、近寄りながらジャンプするものの2種類がいる。青いオクタロックは耐久力があるので気をつけろ。

ソーラ

強さ
B
得られる経験値
50

橋や水に近い岩場、洞窟などに住む半魚人。普通4本脚で歩いているが、たまに立ち上がってビームを撃ってくる。攻撃力、耐久力ともに高い。下突きして倒すのが一般的な方法と言えるだろう。

生息数は少ない。



モア

強さ
B
得られる経験値
10,50

墓場やデスバレー近くの洞窟で飛んでいる幽霊だ。大量に、しかもふわふわと飛んでいる。幽霊のわりには身体が固いので当たるとダメージが大きい。

十字架がないと見えないものもある。



バゴバゴ

強さ
C
得られる経験値
E



橋に現れる肉食の魚。口から岩を吐き、橋を通る人を下に落として襲う性格を持つ。骨だけの魚なのでいつまでたってもその食欲が満たされることはない。





# せい しんでん まも もの 聖なる神殿を守る者

しんでん なか じやう じやう とは ぜんく ちがう たい がい じゆん する。

神殿の中には地上とは全く違う敵が出現する。

## マウ

強さ
0
得られる経験値
5

しんでん 内の せきぞう が ガノンの力によって動き出したもの。規則的な動きをし、ビームを吐く。



## ミュー

強さ
0
得られる経験値
5

小型のスライム。身体からは無数のトグが生えている。下突きで倒すのがベスト。



## バブル

強さ
0
得られる経験値
10

ウイズザールによって作られた人魂。触れるとマジックを吸い取られてしまう。



## アーネル

強さ
0
得られる経験値
10

大神殿のみに生息する。小さな身体だが、ファイアボールを放つ強敵だ。



## ラー

強さ
0
得られる経験値
10, 20



マウと同じく石像が動き出したものだ。ビームは吐かないが、波状に動いてくるのでかわすのに苦労する。身体は固く、レベル8になっても何度も攻撃しなくては倒すことはできない。



## ウォース

強さ
0
得られる経験値
0

犬から作られた神殿の番兵。ただひたすら突っこんでくるだけだ。



## ファイアモア

強さ
0
得られる経験値
50

神殿の入口にいることが多い。上空を飛びながら、炎を落とすとしてくる。



## グーマ

強さ
B
得られる経験値
50

牛の巨体を元に作られた闘士だ。



チェーンハンマーを連続で投げってくる。上手にふところにもくり込まないと大きなダメージを受けてしまう。

## ヘルグーマ

強さ
A
得られる経験値
200

ヨロイを着けたグーマ。こん棒



をブーメランのように繰るが、盾を持っていないのでこちらの攻撃をかわすことができない。下突きが有効だ。

## フォツケル

強さ
A
得られる経験値
200

鳥から作られた戦士だ。



口からは炎を吐き、すばやい動きで攻撃してくる者を幻惑する。炎のすき間をかいくくって中にもくりこみ、一定距離を保って攻撃だ。

## アイアンナック

強さ
B~A
得られる経験値
50, 100, 200

かつて、ハイラルの王が神殿を治めていた頃に忠誠を誓った王の親衛隊員だ。

全身を固いヨロイでつつんでいる。刺術にたけており、特に盾さばきはこちらの刺を巧みにさえぎる。連続攻撃をして、攻撃をさせないうちに倒してしまうのがベストだ。

背は刺からレーザーを放ってくるので注意。





## スタルフォン

強さ	○
得られる経験値	20,50



王と魔術師ウイズローブの手によって甦った兵士。以前から王に忠実だったように死んだ今となっても神殿を守っている。しかし、刺さばきはあまり上手ではないので、しゃがんで攻撃すれば楽に倒せる。

## バルタム

強さ	○
得られる経験値	50



スタルフォンの中から特に選りすぐられた兵士。顔に仮面をつけている。手に持っている刺はスタルフォンのもより攻撃力が高いが、防壁はあまりうまくない。

## フォッカー

強さ	A~特A
得られる経験値	200,500



鳥から作られた大神殿を守る兵士。刺は常にレーザーを放ち、大きくジャンプして攻撃を感わせる。攻撃力、耐久力ともに高く、戦う時はしゅうぶんな注意が必要だ。

## ウイズサルー

強さ	B
得られる経験値	100



ウイズローブと共に王につかえていた魔術師。攻撃の呪文を武器とし、刺での攻撃は一切受けつけない。倒すには呪文をはね返すのみだ。



## マーゴ

強さ	A
得られる経験値	200



神殿を守るために使われた人造生命。突如現れ、炎を出す。実体化している時にしか攻撃できないので、逃げた方がいいだろう。



## テグバブル

強さ
B
得られる経験値
50



バブルがいくつも集って作られた巨大なバブル。動きはバブルと同じだが、攻撃力が高く、突如として現れることがある。

大神殿の奥の一部に数匹だけいるので、場所を覚えて注意しつつ進もう。



## ポトマスター

強さ
B
得られる経験値
10×ポトの数



これも大神殿のみにいる。数匹のポトが集ってできた集合体で、出現位置まで進むといきなり上から降ってくる。一度攻撃すると分裂してポトになる。



## マズラ

強さ
A
得られる経験値
100



バラハ砂漠の神殿にいる半人半獣の守護神。その姿はリンクの2倍ほどある巨体で、頭は馬、身体は人間でよろいをまとっている。武器は手に持ったトゲ付きのこん棒で、その強さはどんな物でも破壊してしまうと言われる。リンクでさえも大きくはじき飛ばされてしまう。じゅうぶんに引きつけて戦え。



## ジャーマフェンサ

強さ
A
得られる経験値
200



かつてはハイラル王の親衛隊長で、死後、王に新しい命を吹きこまれて甦った守護神。全身よろいを付けていて弱点がないように見えるが、首を攻撃すると、その首がはずれて宙を飛び、新しく白い首が現れる。そこが弱点だ。ビームを吐いてくる。





## レボナック

強さ
特A
得られる経験値
200



アイアンナック中でも特に強い者が馬を与えられ、神殿の守護神となった。馬に乗っている時はヤリで、降りたら剣で攻撃してくる。倒すためには、まず馬を攻撃して降ろしてからでないといけない。下突きを持っていないと苦しい。

## カロック

強さ
特A
得られる経験値
500



ウイズザール、マーゴを操る大魔術師。選ばれた勇者の力を試すために神殿の守護神となった。

ウイズザールと同じ呪文を使うが、現れてから消えるまでの時間が短く、下手に動き回るとダメージを受けてぼっかりになることがある。



## バルバシア

強さ
特A
得られる経験値
500

三つ目岩の神殿の炎の池に住む竜。突如として池から出現し、全身が現れきったところで長い炎を吐く。頭に弱点があり、そこを攻撃する以外に倒す方法はない。



## ボルバ

強さ
?
得られる経験値
?

勇気のトライフォースを守る大守護神。かつてのハイラル王、魔術師カロック、ウイズザール、ウイズローブの手により作り出された究極の人工生命だ。その姿はかつて誰も見た者はなく、古代の神の姿を元にしたとも言われているが定かではない。そして、これも定かではないのだが、聖なる炎を吐き、侵入者を一瞬のうちに焼きつくすとも言われている。詳しいことは全くわからない。

ボルバを倒した勇者には最後に自身自身の真の力を試されると言う。それがいったいなんの意味を持つのか、キミ自身で見つけてほしい……。



リンクの冒険

# アドベンチャーガイド

旅立ちの北の城からテスバレーの大神殿まで確かなルートを示す完全攻略法。ハイラルに平和が戻る日は近い！





# 第一章 旅立ち



ついにリンクの新しい冒険が始まった。まずはひとつでもレベルを上げていくことを考えていかなきゃならない。早いうちに3ぐらいにして、神殿へGO!

## Link Save The EYRULIKE

### リンク アドベンチャーストーリー

北の城を出たリンク。まずは真っすぐ、そして右上へと伸びる道に添って歩き出した。敵と早く戦ってレベルを上げていきたいのを押えてラウルの街を自指す。

マジシャンにシールドの魔法を教してもらい戦闘開始だ。ヒト、モリアリンなどの敵をやっつけてレベルアップを重ねた。

手ごたえとして強くなったことがわかるリンクは、バラバ砂漠へ行った。東にあるハートのうつわを取って神殿へと向かったのだった。



## CLEARANCE POINT

まずは戦いに慣れること。リンクが剣を振る時は、一瞬腕を引くのでタイミングを間違えることがある。まず剣を使いこなせないと話にならないのだからしっかりと会得しておくように。

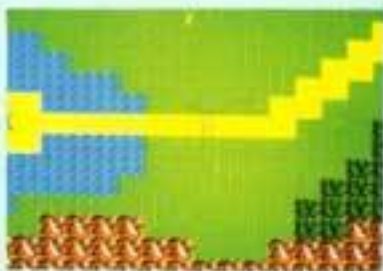


◀ 眠り続けるゼルダを救うのだ!

## きた しろ た 北の城を脱つ

ゼルダ姫の籠る北の城を出たらまずラウルの笛へ向かおう。とりあえず自分のなすべきことを知るためにだ。

必ずや勇気のトライフォースを手にして帰ってくると誓って。



「まずは道にそって歩いていく。敵は出現せず、戦うことはない。」

## ラウルの街を<sup>まち</sup>目指して

途中道はずれると敵のシンボルマークが出現する。ぶつかると一瞬のうちに画面が戦



闘シーンに切り換わる。現れたのはヒトとポト、小さなスライムだ。あまり動かないので簡単に倒すことができる。

森の中ではティーラとモリブリンが現れる。しかし、大した敵ではない。

## そうげん せんとう 草原・戦闘シーン

現れる敵：モリブリン、ヒト



## もり せんとう 森・戦闘シーン

現れる敵：モリブリン、ティーラ







## パラパ砂漠さばくへ向かう洞窟どうくつ

ラウルの笛で聞いた情報を頼りにパラパ砂漠の洞窟へと行く。中にはローダーガイらうだーがい匹いるだけだ

▶リンクの足元に注意しながらゆつくりと進んでいく。



◀真つ暗闇でよくわからないが、動いているものがあるぞ！

が、暗闇なので姿が見えない。しかし、地面をよく見るとローダーの動きを見ることができぞ。

## 砂漠の敵ゲルドアームさばく



▲まず腕を一突きすると縮んでくる。

砂漠で強い敵のシンボルと当たるとゲルドアームが出現。腕を刺し、身体を縮めておいて頭を刺す！



◀降りてきた頭を一撃二撃、小石に注意。

## ハートのうつわを取る

東の方にある海岸線の森にハートのうつわが置いてあるところがある。守っているゴリアのブーメランに注意して手に入れる。



◀ブーメランをかわしながら接近して連続攻撃を！

## パラパ砂漠さばくに通じる洞窟どうくつ

パラバ側

現れる敵：ローダー

森側





さばく  
パラパ沙漠の  
しんでん マップ  
神殿MAP

スタート →



カギ



ロック

A' →



B' ←



D' →

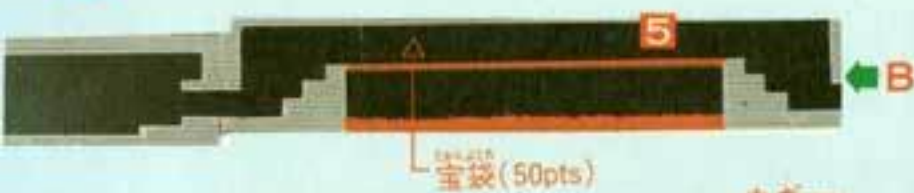


C' →



カギ

広いように見えても、実際にプレイしてみると意外と狭い。まずカギを基準にしてどう進むか考えてみると簡単だぞ。



取れるアイテム：ローソク

○：カギ  
△：宝袋

マップはA→A'、B→B'、C→C'、D→D'という順路でつながっています。

ます。



# パラパ砂漠の神殿・攻略ポイント

初めて入る神殿だ。あまり広くないので、カギと扉の関係をよく考えて行動しよう。アセって進むのは危険だ。

## Point 1

エレベーターを降りた直後からウォースが現れる



ないように注意しながら左の方へ進もう。

最初のエレベーターを降りるといきなりウォースが走ってくる。ぶつから



◀すこし早めのタイミングで剣を振る。遅いとまにあわないことがある。

## Point 2

スタルフォンはしゃがんで近づいてきたら攻撃

スタルフォンが現れたら、こちらに近づいてくるのをしゃがんで待ち、相手が剣を出す前に攻撃する。ギリギリまで引きつけないといけない。



◀少し早めに剣を振る。

## Point 3

バブルとぶつかるとマジックポイントを取られる



バブル自体の攻撃力は小さいが、触れるとMPを吸い取られてしまう。動きをよく見て、すつとかわすのが正解。剣でも刺すことはできるが、やたらと壁いので逃げた方が無難。



よく見て、すつとかわすのが正解。剣でも刺すことはできるが、やたらと壁いので逃げた方が無難。

## Point 4

バブルが狭い通路を飛んでいる  
 上手にかわして M P の温存を！

狭いところだけにバブルをかわすのが難しい。よく動きを見てさっと通りすぎてしまおう。多少のダメージは敵から得られる M P のつぼでまかなってしまえばいいのだ。



▶ 一気にかけ抜けるだけとそのタイミングを計るのが難しい。ぶつかって M P を失うことあり。

◀ 刺て突けば動きは止まる。しかし倒すには数回攻撃しないとダメ。

## Point 5

歩くそばからなくなっちゃう。  
 でも立ち止まらなければ大丈夫



▲ おっと、後ろが危ない。止まらずにかけ抜けるのだ。

赤い橋はリンクが立つとそこからなくなっていく。止らずに一気にかけ抜けてしまおう。途中にある宝袋を取るには一瞬のちゆうちよも許されない。失敗して下に落ちないように。



## Point 6

グーマのチェーンハンマーを  
 よけて中に入りこめ！

チェーンハンマーは数発投げて少し間があいてまた投げてくる。この繰り返しだ。一気に突っこん

でグーマのふところに入り、連続攻撃するのだ。近づきすぎないように。





## Point 7

慎重にもぐり込まないとチェーンハンマーにぶつかりやすい

ここは難しい。よほどタイミングよくもぐりこまない限りダメージを受けてしまう。あらかじめシールドの魔法をかけておいてから突っこむように。



▲ここは難しい

## Point 8

失った体力を妖精で回復！  
守護神へ向ってGO！

そろそろ守護神の部屋も近くなってきた。HPも危ないころだろうけど、ちょうど妖精の部屋があるのだ。ここでHPを回復してから進もう。HPの心配がないなら、先にいる強敵を倒してからここへ。



## Point 9

守護神の前に手強いグーマ、  
アイアンナックが控えている

最初の神殿にいる敵キャラの中では最強に近いアイアンナック。まだ現時点のレベルでは苦しい戦いになるだろう。とにかく剣を連打するしかない。その時、立つだりしゃがんだり、攻撃するポジションを変えていかなければ倒すことはできない。グーマにも気をつけて。



▲後にはアイアンナックが控えている。ダメージは受けられないぞ。



## Point 10

### マズラは近づいてきた時に ジャンプして頭を狙う



▲▶じりじり近寄ってくるのを待ち、えいやとばかりにジャンプして攻撃する！

てしまう。また、遠すぎても同じで、ダメージを与えられずに着地するとその瞬間にこん棒の攻撃を受けてしまう。タイミングが決め手だ。

あと、戦うときは必ずシールドの魔法を忘れないように。



づいてくるのでタイミングを見計らってジャンプして攻撃だ。この時、あまり近づきすぎるとマズラのこん棒にふっ飛ばされ



◀▲とどめの一撃を加えると大爆発を起こす。そして上からカギが……



◀クリスタルが入るとHP、MPはフルチャージされる



いよいよリンクの旅も本格的になってきた。思わずわくわくしちゃう。

さて、次なる目標地はモルゲ沼。西にある洞窟を抜けていかなきゃならない。ここにはこれまでになかった強敵が現れる。心してかかれ！



## Link Save The FVRLIFE リンク アドベンチャーストーリー

バラバの神殿にクリスタルを戻したリンクは次なる街、ルトへ向かう。しかし、ルトの街は暗かった。街の家敷である女神像がゴリアに絡まれてしまったというのだ。タンタリ砂漠に行き、女神像を取り戻したリンクはかわりにジ

ヤンプの魔法を教えてもらった。そしてリンクは西の洞窟へ向った。



## CLEARANCE POINT

西の洞窟がポイントだろう。オクタロックや赤ゴリア、エークマンなど手強い敵がそくそくと現れる。敵の動きのパターンを見切って攻撃していこう。



◀ オクタロックがジヤンプした瞬間に刺して攻撃！

## きた しろ みなみ どうくつ 北の城の南にある洞窟



▲▶ローソクの明るさがなければちょっときつい。特にオクタロックが……。

ここにはマジックのうつわがある。必ず取らなくてはならないぞ。敵があまり強くないのでさして難しくはないが、奥にいる3匹並んだオクタロックには注意。

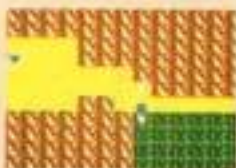


## もり ぬ まち い 森を抜けルトの街へ行く

マジック、ライフともに5以上になったらルトの街へ行こう。北へ真っすぐ進み、森を抜けて道に

出ればすぐだ。

森で経験値を稼ぐことができる。赤モリブリンなど弱い割に20の経験値だからお得だぞ。



▶弱い敵につかまっても意味はない。強い敵と戦うのだ。



## きた しろ みなみ どうくつ 北の城の南にある洞窟

現れる敵：ローダー・オクタロック



## もり せんとう 森・戦闘シーン

マジックのうつわ

現れる敵：モリブリン、ティーラ





# ルトの街 覚える魔法：ジャンプ(女神像が必要)



◀ ライフ、マジック回復の家は街に入っ  
てすぐにある。

ルトの街ではハンマーのありかやもう手に入れたはずのマジックの器の場所がわかる。また女神像の場所を聞いて手に入れば、ジャンプの魔法が覚えられるはずだ。「俺の名はエラーだ」とだけ言う男がいるが、ミドの街に行ってみ



▲もう取ってしまったマジックのうつわの情報だ。本来ならこの街へ先に来るべきだったのかもね……。

きかえてくると、重要なことを教してくれるから注意しよう。



◀ 女神像を取り返してこの女性に話しかけると家に入れるぞ、なつて明される。

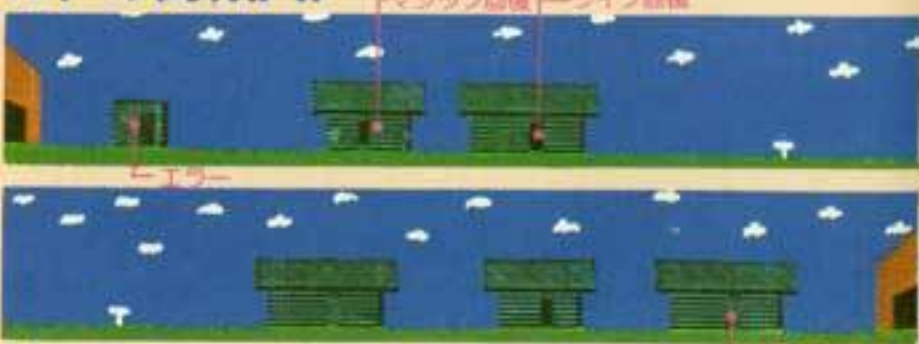


◀ 謎の男・エラー、こいつの正体は後に



▲この情報を聞いたからといってアセットでデスマウンテンへ行こうなんて思わないこと。まだまだ無理だ。

## ルトの街MAP



## 忠告はしっかりと聞いておく



リンクに忠告してくれる人の言葉は素直に聞こう。「ローソクがなければ南の洞窟に行つてはダメ」

とか「神殿のカギはその神殿で使つてしまわなきゃならない」など。必ず守らなきゃならダメだ。



## タンタリ砂漠の洞窟で女神像を

次の目的地はタンタリ砂漠の洞窟。ゴーリアが盗んだ女神像を取り戻しに行くのだ。エーク、オクタロックが新しい敵として出現する。動きのパターンがまた新しいので感されないように。ゴーリアはブーメランさえ気をつければ大丈夫。



▲エークの動きに感されると深いすき間に真逆さまだぞ。



▶これがかの女神像。手に入れたと言ってもアイテム表示には現れない。



## タンタリ砂漠の洞窟 女神像 現れる敵：ゴーリア オクタロック・エーク





## ルトの街でジャンプの魔法を覚える

▶うれしがって家の中へ入れてくれる魔法を教わるぞ



入れてくれる。奥にはシールドの魔法を教えてくれるマジシャンがいるはずだ。



南の洞窟を抜けるにはジャンプの魔法を使わなくてはならない。女神像を取られたと言った女性ともう一度話してみよう。家の中へ

## ルトの南の洞窟にて

まず入った途端にオクタロックがいる。これは難しくないだろう。

▶オクタロックは石の飛んてくる高ささえわかれば楽に倒せる



◀ふところにもくりこむ。



▶即座に連続攻撃だ！

## ルトの南の洞窟 現れる敵：オクタロック・ゴーリアローダー・エーク・エークマン





ゴーリアもダンタリ砂漠の時と同じような要領で戦えばいいだろう。スクロールが切り換って2つ目の部屋へ行くと、ローダーが数匹とゴーリア。問題は3つ目の部屋のエークマンだ。こいつが変

▲ローダーはリンクが近づいてくると素早く寄ってくる。要注意!



◀ファイヤーを出す前にやっつける。もしもの時はジャンプでかわす。



身するとファイヤーを放ち、よけるのが難しいので必ず変身前に倒しておくこと。そのためにはエークマンの手前にいるエークをやっ

▶ここはジャンプじゃないと登れない。エークマンを倒してゆっくり進む。



つけておかないと安心して戦えないぞ。

最後にジャンプの魔法を使わないと進めない場所がある。

## どうくつ ぬい 洞窟を抜けたらすぐライフ回復

どうにかして南の洞窟を抜けると目の前に広がるのは一面の沼地。さあ行くぞという気持ちになるのはわかるけどちょっと落ちついて現在のライフ量を見てみ



◀いかにも何かありそうなところに本当に何かあるのだ。

よう。もしあまりないようだったら洞窟を出て右にある1ブロック分の小さな森へ行ってみよう。ここには必ず妖精がいるのだ。ただ1回しか使えない。神殿に入るなどディスクをロードさせれば復活。





## 沼地の戦い

西へ進むためにはどうしてもモルグ沼を渡らなきゃならない。そこに現れる敵はオクタロックが中心だ。歩きながら石を吐いてくるものもいる。シールドを使え！



▲歩いてくるオクタロックは向こうから近づいてきた時を見計らってしゃがんで攻撃。



▲ジャンプなどしようとしてすぐに地道にやっつけよう。動きをよく見る！



▲飛んでくる小石の高さにはしゅうぶん気をつけて、一匹一匹オクタロックを倒す。

## リンク人形で1UP

酒窟にある大岩の左斜め下には1UPするリンク人形がある。ここには敵が現れないので安心して取ることができろ。

▶敵の攻撃をかわし  
こんなところまで来  
ると……



▲左側にある小さな人形が1UPのリンク人形。ただし、1回取るとどんなことをしても二度取りすることはできない。

## 沼地 現れる敵：オクタロック、モービー



# 草原の敵が強い!

▶しつと動きを見て、落ちてくる近づいてくるのを待つ。



▶しゅうふん引き寄せたら狙い撃ちと、にかく懐れよう。



る。これが手強い。どちらか一方をまずやっつけるのだが、あまり遠いつめすぎるとメグマットが跳ねてきて必ずと言っていいほどダメージを受けてしまう。どっちのゴーリアを倒すか決めたら即攻で攻撃。このときブーメランに注意



▶左側のゴーリアを倒したら次は右へ、一匹だけなら連続た



洞窟の向こう、つまり北部の草原にはビト、ポトしかいなかったが、こちら南部の方は相当強力になっていて、弱い敵でビトとメグマット、強くなるといきなりゴーリアが2匹左右から同時に出現す



◀突っこんで行くといきなりメグマットにやられる。慎重に!

していないと余計なダメージを受けることになる。一方のゴーリアを倒したら同じ方向から来るメグマットを倒し、反対方向の敵を倒しに行く。



◀ブーメランをよけ、刺て突く。下の方にも注意をほらおう。





バラバの神殿とは格段に敵が強くなっている。じゅうぶんにレベルアップして進まないといかにもキツイ。ライフの魔法を活用して進め!

## Link Save The SWAMP

### リンク アドベンチャーストーリー

リンクは3つめの街、サリアを自指した。しかし、サリアから南側、テスマウンテンへは行くことができない。とりあえずリンクはライフの魔法を覚えたあと、ミドロ沼にある2つ目の神殿へ向かう。ミドロ沼はやたらと大きく、何度

も敵と遭遇するが、途中にあるマジックのつぼを取り、切り抜けた。



## CLEARANCE POINT

バゴバゴの現れる北側の橋、ここは難しい。的確にバゴバゴを倒し、吐く石をよけなくてはならない。神殿にはいくつか罠がしかけてある。効率良く進んでいかないと引きずり回されてしまうぞ。



# サリアへ向かう橋の上

## 北側の橋



▲歩いているといきなりバゴバゴが飛び出してくる。しゃがんでかわす。



橋があるからと言って簡単に渡れるわけではない。戦闘シーンに切りかわる。バゴバゴが連続して出現する。飛び出してきたらしゃがんでよけよう。

## 東側の橋



北側の橋よりは楽だ。浮き上がってくる泡とローターが数匹いるだけだ。バゴバゴが苦手という人は多少遠回りになってもこっこの橋を進もう。



◀下の泡を見つ  
つ移動する。ロ  
ーターにも注意

## 橋の上

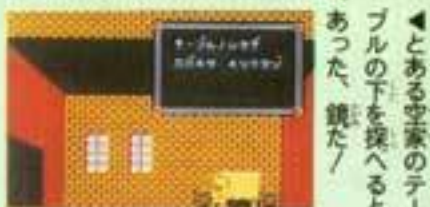
マップは北側も東側も同じ。橋がずっと延びている。先の方へ行くとところどころ橋が途切れているところもある。橋は要注意地帯なのだ。





# サリアの街 まち 覚える魔法：ライフ(鏡が必要)

サリアで知ることができる情報はミドロ沼の神殿に置かる手袋があるということ。とは言っても急いで行こうとしてはいけない。じゅうぶんにレベルアップしてから



◀御婦人が鏡をなくしたと悲しんでおられる。探さねは... あった、鏡た！▶とある空家のテールブルの下を探へると



▶はて、ロトとはどっかの世界で聞いたことがあったなあ...

じゃないと格段にバラ/砂漠の神殿よりも手強いのだ。

## サリアの街MAP まち



渡し舟

渡し舟

# はし 橋がないっ!



▲門をくり抜けてみると、いきなり橋がないのだ。



▲この家の主人が橋の秘密を握っている。探しにGO!

にも怪しそうな空き家がある。このテーブルの下に落ちているぞ。

寝ているスライムとカカらない橋には密接な関係がある。まず、スライムにしつこく話を聞いてみよう。4回目にスライムはこの家の主人の居場所を教えてくれるはずだ。そこへ行かないと橋をかけることはできない。

だが、テスマウンテンへ行くより神殿へ行くのが先。

だか、テスマウンテンへ行くより神殿へ行くのが先。

サリアの街は謎が多い。鏡をなくしてしまつた女性や部屋の中でダーグー言つ

て寝ているスライム、そして最大の謎ともいふべきカカらない橋。これらの謎をひとつひとつつなぎ合わせて解かないと、橋の向こうにあるテスマウンテンへ行くことはできないだろう。

まず鏡の謎。なくしてしまつたのだから探さなくてはならない。近くにいか



▲ときどき話しかけた街人がいきなりエークに変身してしまうことがある。攻撃力が高いぞ。



▲変身したエークの中には防御力が低いものと高いものがある。けどもらえる経験値は両方とも5。



スタート⇨

マジックのつぼ

A ⇐

B ⇐

マップはA→A、B→B、C→C、D→Dという順路でつながっています。

C ⇨

D ⇐

カギ

E ⇨

マジックのつぼ

F ⇐

6

9

10

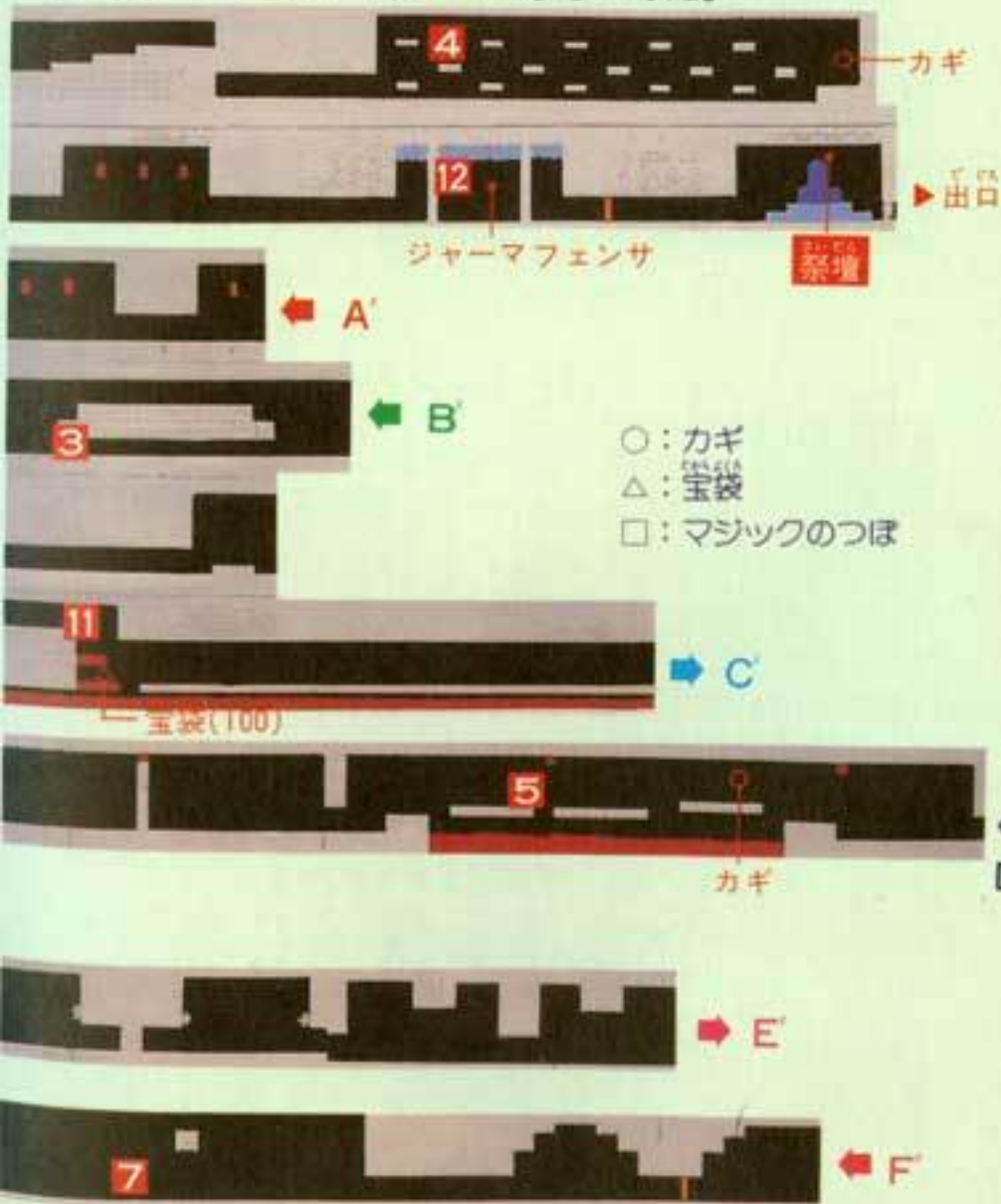
聖なるグローブ

8

# ミドロ沼の神殿MAP

取れるアイテム：  
聖なるグローブ

バラバの神殿とくらべるとずいぶんと長くなっている。そして敵も格段に強くなっている。2つめの神殿だからと言ってバカにしていると痛い目に合う。じゅうぶんにレベルアップしていないといけないのだ。



マップ中番号のついている場所は、本文中でくわしく解説してあります。



## 神殿へ行く途中

ミドロ沼はとても広い。敵と遭遇せずに神殿まで行くことはほとんど無理に近い。だから、せめて弱い敵と当たるようにしよう。

途中、中州のような2ブロックだけの道があるが、危いと感じた



▲こんなところにマジックのつぼがある。

時はここに逃げこもう。また、いちばん東にある中州には赤いマジックのつぼが置いてある。これでHPもMPも回復することができる。あせらずゆっくりと行こう。



◀モービーの現れない弱い敵とだけ戦おう。うはるかに来た。

### Point 1

入口にあるアイアンナックの像を刺すとマジックのつぼが出現する

神殿の入口にあるアイアンナックの像には赤いマジックのつぼが隠されていることがある。これでHP、MPをフルにして神殿に挑める。

たまにつぼじゃなく赤いアイアンナックがいることがある。注意せよ。



### Point 2

柱から落ちてくるしずくに注意、青いものはポトになる

赤いしずくは毒を持っていて、当たるとダメージを受ける。さつと通り抜けてしまおう。

青いしずくが地面に着くとポトに変身する。大きく跳ねてこっちにせまってくるぞ。



◀ポトをやっつけようとは考えずに先へ進む。



### Point 3

青いスタルフォンは垂直斬りを使う。さっとかわして攻撃だ



2匹のスタルフォンにかこまれな  
いよう。垂直斬り  
に気をつけて！

青いスタルフォンと戦うときのポイントはひとつ。敵の攻撃する前にこちらの攻撃をヒットさせて、そのまま連続突きでやっつけてしまうということ。うかうかしていると垂直斬りをくらうぞ。



### Point 4

このグーマと戦うときは必ずシールドを忘れないように

このグーマのふところにもぐりこむのは相当難しい。大きなダメージを受けないシールドをかけよう。

連続攻撃するのみ！  
▶ここまわり入りに  
てしまえばあとは連  
続攻撃するのみ！



▲右上の床に乗ってチェーンハンマーの切れ目をめってもぐりこむのだ。

### Point 5

しずくの落ちきった瞬間にジャンプして渡る

床を渡る時、ジャンプのタイミングが拙いと落ちてきたしずくに当たってはじかれることがよくある。しずくが床の高さと同じところまで落ちる寸前に小さくジャンプして渡ってしまおう。



▼サッと小さくジャンプすることがコツ。





## Point 6

こんなところの石像にも  
マジックのつぼがかくされている

こんなところの石像にも赤いマジックのつぼは隠されている。これを取らない手はない。せめてこの辺でHP、MPともに回復させておきたいね。



◀ ライフの魔法を使  
つてから取る。

## Point 7

上からブロックが降ってくる。  
よく見てすき間を駆け抜けろ

何もないからと言って  
ポーツと進んでいると上  
からブロックの雨が降っ  
てくるぞ。宝袋は聖なる  
グローブを取るまでガマ  
ンして先へ進もう。



▲ ブロックの落ちてく  
るすき間をぬう。

## Point 8

アイアンナックを押しこんで  
動きを止めてから連続攻撃



アイアンナックは常にリンクと一定距離を取  
る動きをする。後ろに目いっ  
ぱい押しこんで攻撃すると倒  
しやすい。聖なるグローブは、  
扉を開けたところにある。



## Point 9

ファイアモアの炎には注意、エレ  
ベーターに乗っている時が危ない

いきなり火の玉を落としてくるし、  
たまにエレベーターに乗っているリンク  
に向かって落としてくることもある。  
これはもう運次第。だからといって無  
理に倒そうとはしないこと。



◀ 炎が消えるまでは  
降りないこと。

## Point 10

石像の出す炎の玉が左右から！  
1発ぐらい当たってもしょうがない

ここでの石像の出すビームは1発程度ならしょうがないとあきらめよう。当たって無敵になっている時に抜けてしまうのがいいようだ。ジャンプ下突きができるなら無キズで抜ける方法はあるのだが……。



▼ダメージを受け無敵になった時に抜ける。

## Point 11

もたもたしてると火の海に真逆さま。  
すばやくPの袋をとる

宝袋を取るには素早さが命。下で剣を出した瞬間に右へ行く。その段の真ん中に降りて、宝袋自がけのくらいじゃないと落ちてしまう。



◀取れなくても仕方ないとあきらめること。たかたか50の宝袋だ。

## Point 12

ジャーマフェンサはカブトを飛ばした後に現れる白い首を狙え！

基本的にはマズラと同じパターン of 攻略法を使うのだが、飛んでいるカブトがビームを撃つのでかわしながら攻撃しなくてはならない。慎重に戦おう。



▶この首も下突きがあれば簡単に倒すことが出来るのだが。





# 第四章 デスマウンテン



デスマウンテン  
と言えば、かつて  
のガノンの本拠地。  
今はその面影もな  
く、暗く湿った洞  
窟ばかりの地帯に  
なっている。

この辺りからダ  
イラという強力な  
敵が現れる。振り  
回すオノはシールド  
で受け止めること  
はできない。キ  
ビシイぞ！

## Link Save The SURVIVE リンク アドベンチャーストーリー

リンクは橋をかけてくれない渡  
し守のことはひとまず置いておき、  
とりあえずスライムが言っていた  
川の北の森へ行ってみた。森の中  
にひっそりと住んでいた家の主人

バグはリンクが渡し守のことを話  
すと快く紹介状を書いてくれた。

ついに橋を渡ったリンクは聖なる  
ハンマーを求めてデスマウンテ  
ンの洞窟地帯へと挑んでいった。

## CLEARANCE POINT

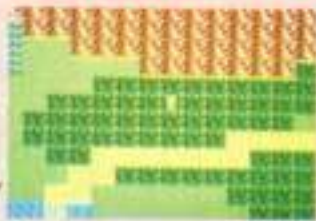
弱い敵は確実に、強い敵とはど  
れだけ少ないダメージで切り抜  
けて行くかが大きなポイントだ。特  
にダイラのオノ攻撃をどうかわす  
かで状況が決まると言えるだろう。



◀弱い敵は確実に  
ダメージを受けずに  
倒そう

## バグを探しに川の北の森へ

いぞ  
 ▶メグマットの巣  
 数が多いだけに難し



◀これって渡し守も橋  
 をかけてくれるに違  
 いな

とにカク橋をかけてもらわなき  
 や話が通じない。スライムが言っ  
 ていた川の北の森（ちょっと莫然  
 としているが）へ行ってみよう。  
 メグマットの巣が多いのでちよっ  
 と苦しいけど、森の中央あたりに  
 来るといきなり画面が切り換わっ



て自の前に家が現れる。住んでい  
 る人の名はバグ、渡し守への紹介  
 状を渡ししてくれるのだ。

## デスマウンテンに突入



渡し守に手紙を見せると心良く  
 橋をかけてくれた。これでデスマ  
 ウンテンへ行くことができる！

デスマウンテンは広大な洞窟地  
 帯だが、そのつながりは意外と単  
 純で、ここの最終目的地であるメガ  
 ネ岩へは敵にさえ気をつければ意  
 外と簡単に行くことができる。

左のマップに入っているアルフ  
 アベットの順番通りに進んでいけ  
 ば最短ルートだ。各洞窟を順番に  
 解説していこう。



## A-A' の洞窟 どうくつ



モリブリンにやられなくとも、意外とポトにダメージを受けやすいもの。ジャンプしてくる時が要注意。距離をおいて待つ。

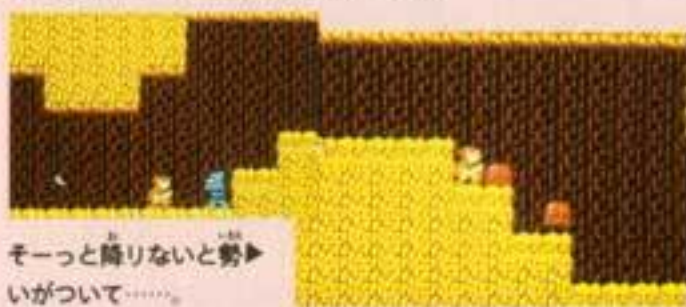


## B-B' の洞窟 どうくつ

最初の上へ3匹並んでいるオクタロックはジャンプ突きをすれば簡単に倒せる。問題は青ゴーリアのあとにいるオクタロックの2匹だ。慎重に壁とオクタロックの



▲石きくうことはないので安心して攻撃できる。



そーっと降りないと勢いがついて……。

間に降りて即攻めのパターンでやっつける。ジャンプしてかわすことはできない。下のオクタロックに激突するぞ。

## A-A' の洞窟 どうくつ

現れる敵：ポト・モリブリン



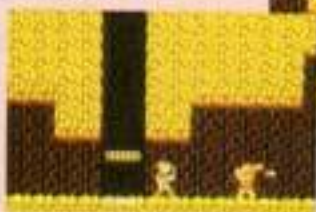
## B-B' の洞窟 どうくつ

現れる敵：オクタロック・ゴーリア



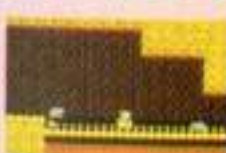
## C-C' の洞窟 どうくつ

最初のボトとエーフはすんなり抜けるとして、エレベーターを越えたあとに現れるダイラが問題。手早くやつつけてしまおう。

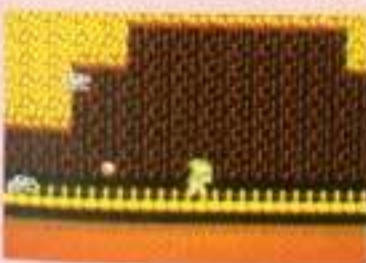


▲ダイラがオノを振り上げた瞬間を狙って攻撃する。

## D-D' の洞窟 どうくつ



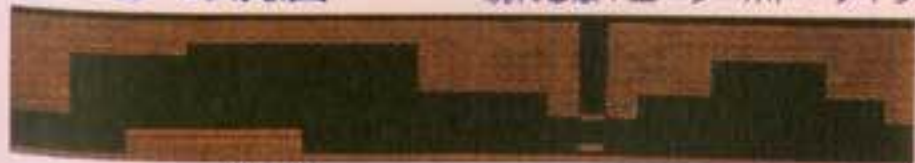
地上にある橋と同じように下からバゴバゴが飛び出してくる。よけ方はサリアの街近くの橋でさんざん覚えたようにしゃがんでかわすのだけど、いざ実行するととなかなか難しい。素早く駆け抜けてしまうのがベスト。



▲お得意のしゃがみよけパターン。

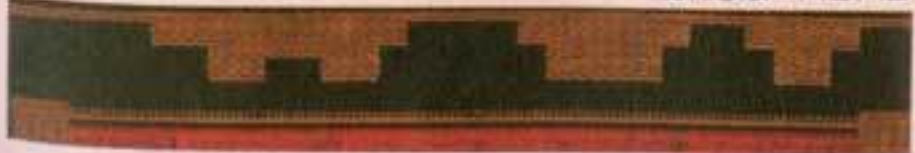
## C-C' の洞窟 どうくつ

現れる敵：エーフ・ボト・ダイラ



## D-D' の洞窟 どうくつ

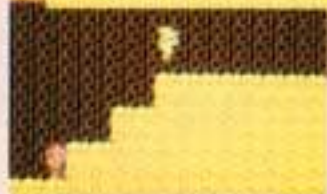
現れる敵：バゴバゴ





## どうくつ E-E' の洞窟

赤いダイヤと真っ向から戦うより、ジャンプで上の床を進んでいったほうが無理がない。



▲キリギリでジャンプしないと向こうの床には届かない。

▲ここはHPを温存しておいた方がいい。

## どうくつ F-F' の洞窟



▲上から来るエークの動きを見つつ、慎重に青いゴーリアを倒す。



手強い敵は青いゴーリアだけなのでそんなに難しくはない。だけど油断しているとエークみたいな敵

に何度もダメージを受けることになる。

いつどんな時も気を抜かずに進もう。まだこの先は長いだから。

## どうくつ E-E' の洞窟

現れる敵：ポト、ダイヤ



## どうくつ F-F' の洞窟

マジックのつぼ

現れる敵：エーク、ダイヤ、ゴーリア



## どうくつ G-G' の洞窟



ダイラと戦うときは一段高いところから攻撃するのがベスト。オノを振り上げるタイミングが取りやすくなるのだ。狙いはオノを振り降してから上げるまでだ。もたもたしているとこっちがやられるぞ。

▶ 攻撃するポイントはこの位置。オノを振り上げる間に。



## どうくつ H-H' の洞窟

Gの洞窟とは進行方向が逆でも、使うパターンは同じ。やはり一段高い位置から攻撃した方がより戦いやすい。終わりのところに赤



いマジックのつぼがある。苦しくな

ってきたところなのでとてもありがたい。ライフを回復させておいてから次の洞窟、メガネ岩へ挑もう。



## どうくつ G-G' の洞窟

現れる敵：ヒト、ダイラ



## どうくつ H-H' の洞窟

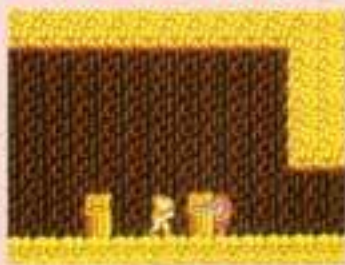
現れる敵：ボト、ダイラ





## いわ どうくつ メガネ岩の洞窟へ (ハンマー)

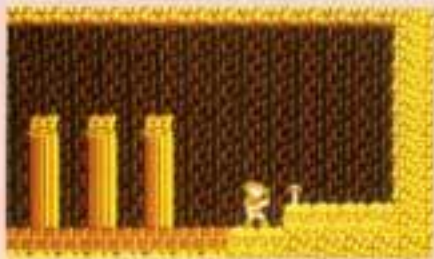
▶ オノをよけて助けてや  
つつけろ。



▶ ファイヤーを撃つ前に  
倒す。ちゅうちよするな。



神殿ほどではないが、ちょっと  
広くなっているので心してかかろ  
う。赤いダイヤやエークマン、ノ



メグマツトが現れるが、ここまで  
戦ってきた内容通りに進めば何と  
か倒せるだろう。エレベーターを  
降りて、右の方に進むと下が火の  
海になっている小さい足場が連続  
しているところがある。リスミカ  
ルにジャンプしていけばいいのだ  
が、途中、ミュージアイタリするの  
で気をつけなくてはならない。こ  
んなところ  
で下に落ち  
ないように。



◀ 途中にいるミ  
ュイに注意し、  
軽快に進もう。

さらに進むとダイヤが2匹現れ  
る。その奥に聖なるハンマーが置  
かれている。

## いわ どうくつ メガネ岩の洞窟

現れる敵：ダイヤ、エ

スタート



どうくつ ひだり おおいわ こわ  
**洞窟の左にある大岩を壊すと……**



ここにはマジックのつほが隠されている。  
 ライフの魔法を使ってから取ろう。

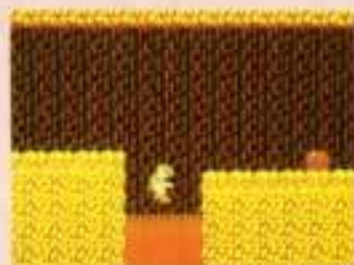


▲岩のあったところに行  
 ってみると落とし穴！

どうくつ  
**「-」の洞窟**

ここを抜ければアスマウンテンも終わり。  
 気を抜かずに進もう。

オクタロックしかいな  
 いが、ジャンプした時に  
 ダメージを受け、下に落  
 ちないように。

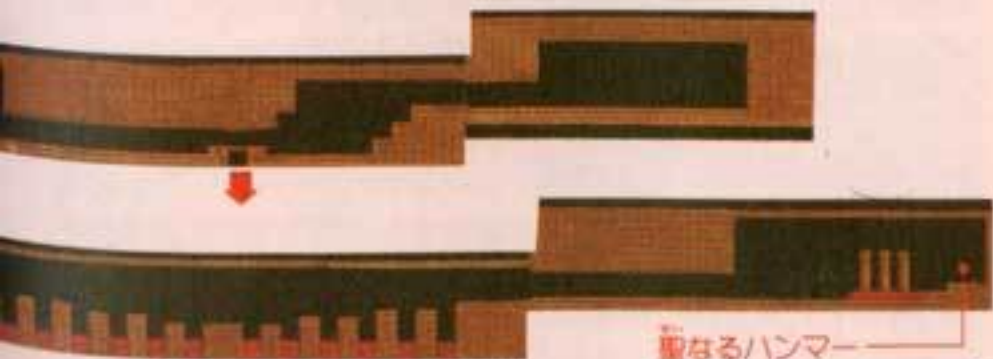


どうくつ  
**「-」の洞窟**

現れる敵：オクタロック



フマン、メグマット、オクタロック、ミュー、ローダー



重なるハンマー



# 第五章 王の墓・神の島



ハンマーを手に入れたことでリンクの行動範囲がぐっと広がった。

このへんからようやく中盤戦。そろそろ最高レベルまで引き上げておきたいね。

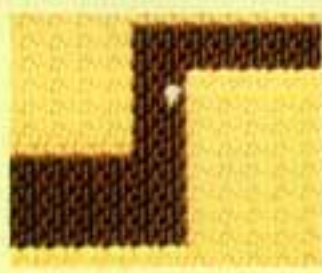
## リンク アドベンチャーストーリー

テスマウンテンを抜けたリンクは王の墓の横を通ってミドの街へと向かった。途中にはさして強力な敵もおらずゆつたりとした旅になった。ミドの街ではさらに思いがけないことを聞いた。ルトの街に住むエラーが神殿のことを知っ

ているというのだ。急ぎルトの街に戻っていったリンクは、途中にあるハンマーがないと入れない酒窟を探検しつつ、ルトの街でエラーの話聞いた。王の墓の近くに神の島へ通じる道があると言うのだ。また急ぎミドへ戻っていった。

## CLEARANCE POINT

ミドでHP、MPの回復をしたら、東部大陸を完璧にクリアするためにハンマーを使わないと入れない酒窟へ行ってみよう。ハートのうつわやフェアリーの魔法を覚えるために必要なアイテムがある。



◀こんなフェアリーじゃないと運めないような地形のところもあるのだ。

# ミドの街

覚える魔法：フェアリー(聖なる水が必要)

覚える剣法：ジャンプ下突き

ミドの街では神の島の神殿に近を渡るイカダのあること、神の島の行き方はルトに住むエラーが知っていることが聞ける。またこの

▶なんと、自分の名前しか名乗らなかつたエラーが神殿のことを知っているとは！

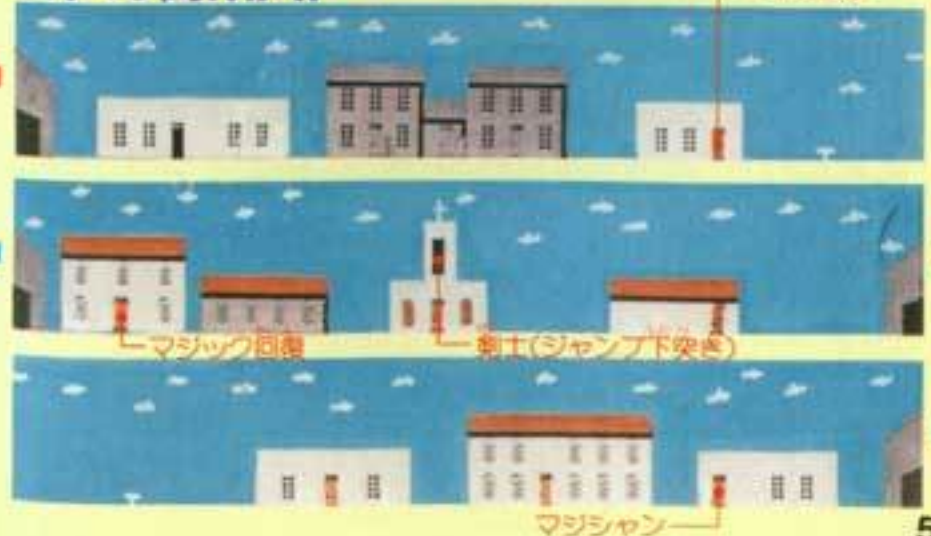


街の教会に住む剣士からジャンプ下突きを習うが、教会の2階の窓から入らねばならない。魔法を使えば入れるはず。フェアリーの魔法

はモルグ沼の洞窟の聖なる水を取ってから覚えよう。



## ミドの街MAP





# 大岩に塞がれた2つの洞窟 (聖なる水 ハートのうつわ)



▲ハンマーを使って道を作る。

やはりなかなか入ることのできない洞窟だけあって重要なアイテムが置いてある。モルゲ沼の洞窟には聖なる水が、



ラウルの南東にある洞窟の中にはハートのうつわがある。これでミドの街へ行けばフェアリーの魔法を覚えてもらうことができるようになった。

ようやくリンクも本格的に強くなってきた。しかしまだ冒険は長く続く……。



## モルゲ沼にある洞窟 現れる敵：バゴバゴ、ローダー、タイ



## ラウルの南東にある洞窟

聖なる水



現れる敵：ミュー、ローダー、ゴリア

## ルトの街でエラーの話<sup>まち</sup>を聞く<sup>はなし</sup>



ミドまで行ったリンクに驚いたエラーは話し始めた。そして、神の島へ行くには抜け道を使わなくてはならない、それは王の墓の○○にあるとエラーは言った。

## 王<sup>おう</sup>の墓<sup>はか</sup>を探検<sup>たんけん</sup>する



▲敵はほとんどいない。



▲モアは下突きで倒す。

ハイラル東部大陸の南東には王の墓と呼ばれる広大な墓地が広がる。中心部にはかつて



▲オノをかむしすばやく攻撃

のハイラル王の墓がある。ここにはマジックのつぼが置いてあるぞ。

ここに現れる敵は赤いモアだ。動きのバターンがつかみにくく、数もやたらと多い。下



▲この辺に何かあるのかな？

突きをメインに攻撃するのがいいだろう。

## 墓<sup>はか</sup>・戦闘<sup>せんとう</sup>シーン

現れる敵：モア、ダイラ



## 王<sup>おう</sup>の墓<sup>はか</sup>

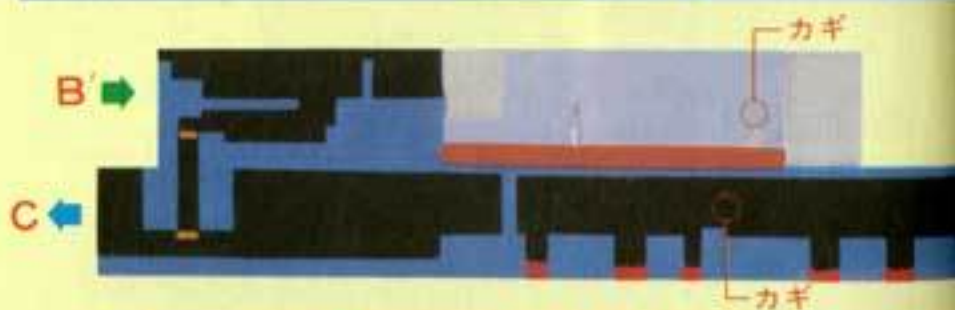
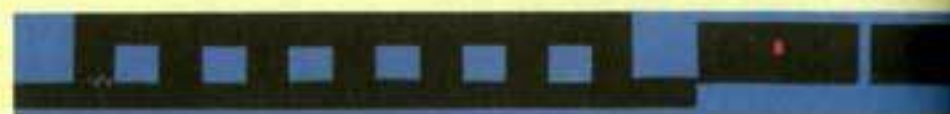
現れる敵：ゴーリア、ポト



マジックのつぼ

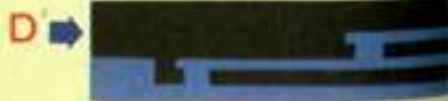


かみ しま しんでん  
**神の島の神殿MAP**



しんでん みち  
**神殿への道**

王の墓地帯を歩いていると突然の落とし穴にはまることがある。ここを右へ行けば神の島へ出る。ただし、フェアリーの魔法が必要。



4 抜け道から地上へ出るとそこは神の島だった。

敵キャラの難易度はミドロ沼の神殿と変わりないけど、地形がイヤな形をしている。壊せるブロックばかりの床やブロックの奥深くあるカギなど、苦しめられるところばかり。リズムカルに、そして慎重に進もう。



取れるアイテム：イカダ

マップはA→A'、B→B'、C→C'、D→D'という順路でつながっています。

○：カギ  
△：宝袋



## Point 1

下突きでかぎを取りに行くけど  
走ってくるウォースに注意

ブロックの中にカギが埋まっていて、下突きで壊さないと取ることができない。取ったら、すぐに脱出しないと走ってくるウォースがここにはまって、何度もダメージを受けることになるぞ。



▲カギを取ったら即脱出。ウォースが来ちゃうとやっかい。

## Point 2

とりあえず赤いアイアンナックは  
放っておいて先に進むことを考える

▶ アイアンナックは無視。上へ登ろう。



▶ ミューを倒そうとして下に落ちないように。



ここはブロックの最上段を登っていかないと先へ進むことはできない。最下段にいるアイアンナックは倒そうと



はせずに先へ進むことだけを考えよう。

## Point 3

カギを取って脱出するのが一番  
マウの攻撃をどうよける？

カギを取ったあと、どうやってマウの攻撃を最小限に押えて脱出するか。一番早いのはジャンプの魔法を使って上へ脱出するのがベストパターンだ。横から逃げるのはキツイ。

▶ ジャンプの魔法を使い、上段にあるブロックを壊す。



▲横に抜けるのは不利だ。上へ登ればすんなりと逃げられる。

## Point 4 青いアイアンナックは強力！ ひたすら突きまくれ



▲レーザーのスピードは速い。

レベル8の攻撃力をもつてしても3発ヒツ

トさせないと青いアイアンナックは倒せない。とにかく連打して突きまくるしかない。



## Point 5 両方から攻撃されるのはキツイ。 うまく片方を消して攻撃を！

前に赤、後ろに青のアイアンナックにはさまれたのではあまりに苦しい。

▶2匹同時に戦うなんて勝ち自ないぞ。



青が画面に入ってくる前に赤を倒し、青は無視して進んでしまおう。無駄な戦いはさける。



▲赤だけにして戦えばなんと楽なことか。

## Point 6 レボナックは下突きで馬から降ろす。 あとはひたすら攻撃だ！



まず、下突きでアイアンホースを攻撃し、レボナック本体をひきぶり降さなきゃならない。ジャンプのタイミングさえ覚えてしまえば難しいことはない。あとは青いアイアンナックと同じ要領で戦う。

▶ジャンプ下突きで馬をやっつけてからが正念場だ。



▲青いアイアンナックと同じ要領で戦うのだ。





いよいよ東部大陸へ上陸だ。ここまで来ることができればデスパレーの姿をかいま見ることができるだろう。しかし、まだ3つの神殿がリンクを待っている！

## Link Save The Fyrlite リンク アドベンチャーストーリー

神の島の神殿でいかだを手に入れたリンクは東部大陸へと帆をかけた。

東部大陸は西部にくらべて開けていない。はしけはさびれていて回りには街の一つもない。そんな

ところをリンクは一人進む。

そしてナポール、ダルニアの2つの街を見つけた。ファイヤー、リフレックスの魔法を身につけて、迷路のようなつくりになっている岩場の島・迷路島へ挑んでいった。

## CLEARANCE POINT



敵がさらに強くなっている。まだレベル8になっていないのならば草原にいるテクタイトを倒して経験値を稼ごう。とにかく敵を倒すテクニックをよりいっそう磨かなくてはならない。

そうげん たたか  
**草原での戦い**



◀▼テクタイトは、そのジャンプ力を生かして变幻自在な動きをする。よく動きを見て一撃必殺を狙え！

はしけを出ると回り一面は草原だ。ここに現れる敵はテクタイトとブーンだ。両方とも経験値が50と高い割にやっつけやすい。レベルアップを狙うには絶好。✓

ただし、本格的に経験値を稼ごうとするならばダルニアの街で上突きを覚えてからのほうがいだろう。特にブーンを上突きなしで倒すのは難しい。

いずれにしろブーンは倒せなくても、テクタイトは簡単に倒すことができる。出してくるビームにさえ気をつけていれば大丈夫。稼げるだけ経験値を稼いだらナポールの街へ行こう。



なんとう しり あいか てき  
**はしけの南東にある森 現れる敵：ギルボック**



宝袋  
(200)

そうげん せんとう あいか てき  
**草原・戦闘シーン 現れる敵：テクタイト、ブーン**





# ナポールの街 覚える魔法:ファイアー(水をくむ)



▲魔物の存在はここでわかった。でも、その倒し方についてまではわからない。

ナポールではさまざまな情報が雑然と入ってくる。すべてチェックしておかないとあとで困ることになるぞ。

ファイアーの魔法は水をのどがかわいた女性にくんであげないと教えてもらえない。その家の1画面先にあるふん水の像の前で日ボタンを押すのだ。



▲スライムと同じように何度も話しかける。



◀いきなり迷路へ入ろうと考えた人、要注意。こんな忠告があるのだ。



マジック回復 情報

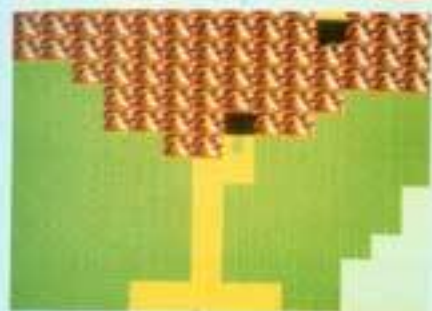


ライフ回復 水をくむ マジシャン



情報(コウモリ) 情報

## みち ダルニアへの道のり



ナポールの街ですべて情報を聞いたら次は北西部のはじにある山に囲まれた街、ダルニアへ行こう。

しかし、速く離れた街だけに、行く道はなかなかつらい。ナポールから北へ進み、洞窟を抜け、草原、森、岩場、砂漠といくつもの地形を抜かなきゃならないのだ。もちろん現れる敵も強いぞ。

▶洞窟内に住みつくゾーラ。通路が狭いだけに斜めジャンプしながらの下突きが有効。

▶ダルニアへと向う一本道にはこんな岩場がある。



◀街の中に入るまで安心はできない。砂漠の敵が現れるぞ。



◀岩場には谷間もある。落ちないように慎重に進もう。

## もり せんとう 森・戦闘シーン

現れる敵：ギルボック、ティーラ



## せま みち いわば 狭い道の岩場

現れる敵：オクタロック





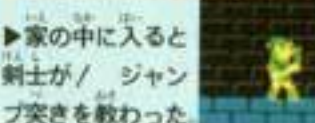
# ダルニアの街

覚える魔法:リフレックス(子どもを助ける)  
覚える剣法:ジャンプ上突き

リフレックスの呪文を教わるためには迷路島のどこかに捕われた子どもを助け出さなきゃならない。

そしてこの街でようやくジャンプ上突きを教わる。この街の家にだけえんとつがあるが、ここに秘密がある。えんとつから家の中に入ることができるのだ。

ナポールのずっと東に神が住むという。そう言えばナポールからは東に一直線に伸びる道がある！



ナポールの海の上……？

この街で聞く神殿の情報は迷路島のこ  
とじゃないぞ。

屋根の上にいる……という  
ことは……？

## ダルニアの街MAP



## めいろじまたんさく 迷路島探索



迷路島には下のマップにあるよ  
うな岩場が他にも数カ所ある。抜

けずに神殿へ行くことはできない。  
神殿へ行く前にまずダルニアの  
街で聞いた子どもを助けよう。



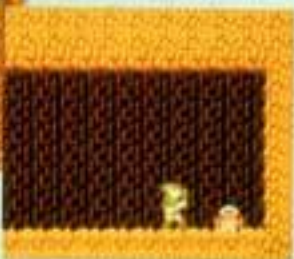
▲岩場の敵はテクタ  
イトやソーラがいつ  
ばい。



▲突然落とし穴。そこにはマ  
ジックのうつわが。



▲▶ここに落とし穴があ  
る。子どもがいるのだ。



### めいろじま いわば 迷路島の岩場①

現れる敵：オクタロック・テクタイト



### めいろじま いわば 迷路島の岩場②

現れる敵：ソーラ・テクタイト



### めいろじま いわば 迷路島の岩場③

現れる敵：ブーン・テクタイト





めいろうじま しんでん  
**迷路島の神殿MAP**

神殿そのものはあまり複雑じゃないんだけど、カギのある位置が巧妙で、ちゃんと遠回りさせるように作ってあるイヤらしいパターンの迷宮だ。



マップはA→A'、B→B'、C→C'、D→  
 Dという順路でつながっています。

と  
 取れるアイテム：聖なるブーツ

A' →

- ：カギ
- △：宝袋
- ：マジックのつぼ



ポイントはマップ右端にある**カギ**2つだろう。よく突  
 き落されることがある。慎重に敵を倒してから進んでい  
 こう。危なくなったら**フェアリー**で脱出。

スタート ➡



➡ B

➡ C

マジックのつぼ

カギ

聖なるブーツ

カギ



## Point 1

降りるとすぐウイズザールが出現。  
リフレックスの用意を

▶エレベーターを降りてきたとたんにウイズザールは現れる。



文を放ってくる。倒すにはリフレックスではね返した呪文を使うのだ。

最初のエレベーターを降りると魔術師ウイズザールが出現し、呪



文が遠いと、はね返した呪文が届く前に消えてしまう。

## Point 2

ジャンプの魔法を使って跳べば  
安心して向こうへ行ける。



この崩れる橋の右奥にはカギが1本ある。取りに行くには橋のギリギリでジャンプすればいいけ



ど、一応安全のためジャンプの魔法を使う。

## Point 3

上から落ちる時は+ボタンを右に入れたままで!

落とし穴2段目の奥には聖なるブーツがある。ここに入るには+ボタンを右にずっと入れておけばいい。自然と2段目の床に入ることができる。あとは奥に進むだけ。



▶どんなやり方をしようともこの通路に入ればOK。

▶青いアイアンナックを倒した奥に聖なるブーツがある。あとはカロックを倒すのみ。



▲途中、ヘルグーマが現れるが下突きでやっつけよう。

## Point 4

速いバブルがいる！ MPを取られる前にシールドをかけておく！

やたらと速いバブルがいる。ぶつかりやすく、MPを奪われやすい。あらかじめシールドをかけておいて、HPのダメージをなるべく減らしておこう。



◀バブルに当たるとは仕方ない。MPを取られるのは最少に

## Point 5

ヘルグーマとアイアンナックが同時に出現！ ひたすらアタック



2匹同時、しかも上へ逃げるには狭いので難しい。1発や2発のダメージは仕方ない！



## Point 6

カロックは画面の中央でしゃがんで待つ。ダメージは覚悟の上で



▲ここが定位置。下手に動くともうダメージを受けやすい。

リフレックスとシールドの魔法は最低限必要だ。ぶつかってもかまわないから中央でしゃがんで待て。一番確実だ。



## 迷路島からの脱出

川の威力はスライムと歩いていく。ブー



聖なるブーツを手に入れて脱出したら、道を通らずに川の上を歩いていこう。敵と出会うことなく迷路島から脱出することができるのだ。



# 第七章 東部大陸探険



冒険も後半戦に突入。目的の地はナポールの東にあるという海上の神殿だ。聖なるブーツを生かして、海を探べてみよう。そう言えばコウモリが何か言ってたっけ。

## リンク アドベンチャー ストーリー

アイテムも数多くそろってきたリンクはナポールの街を基点に東部大陸の探険を始めた。そして、海上の神殿を見つけ、コウモリの言っていた船の上のハートを見つけた。ライフのマス数は7つ。あと1つで満タンだ。

いよいよ東部大陸の南へ行く。



## CLEARANCE POINT

船の上のハートはなかなか見つけにくい。これを見つけてしまえば海上の神殿での戦いがだいぶ楽になる。

ここでは海上の神殿で笛を手に入れることがすべて。

マップをよく見てストレートに効率良く進もう。ナポール南の洞窟では経験値の宝袋しか手に入れることができない。入る入らないはキミの経験値次第だ。



「こんなところにも何かある。ハイラルはふしぎいっぱい！」

# ナポールからいろいろ行ってみる



いろいろありそうだけど、あまり自につく地形のないナポール近辺。とりあえず川の近くにある洞窟に行ってみよう。しかしここには200の宝袋があるだけだ。ノ

必ずあるぞ。▶ 海上のハートのつわは神殿の近くに



聖なるブーツの効力で海上の神殿へも行ってみる。その近くにハートのうつわがある。道が見えるわけじゃないが、地道に探せば確実に見つけられるぞ。



4 聖なるブーツの力で海の浅瀬を歩くと何かあるかな？



## ナポール南の洞窟 ANA どうくつ 現れる敵：テフタイト・アルローダ



## 海上のハート かいじよう 敵は出ない

宝袋(200)





かいじよう しんでん  
**海上の神殿MAP**

取れるアイテム：笛

スタート

スタート

79の  
 アップへ

- ：カギ
- ：マジックのつぼ

F ←

G ←

C' →

D' →

E' →

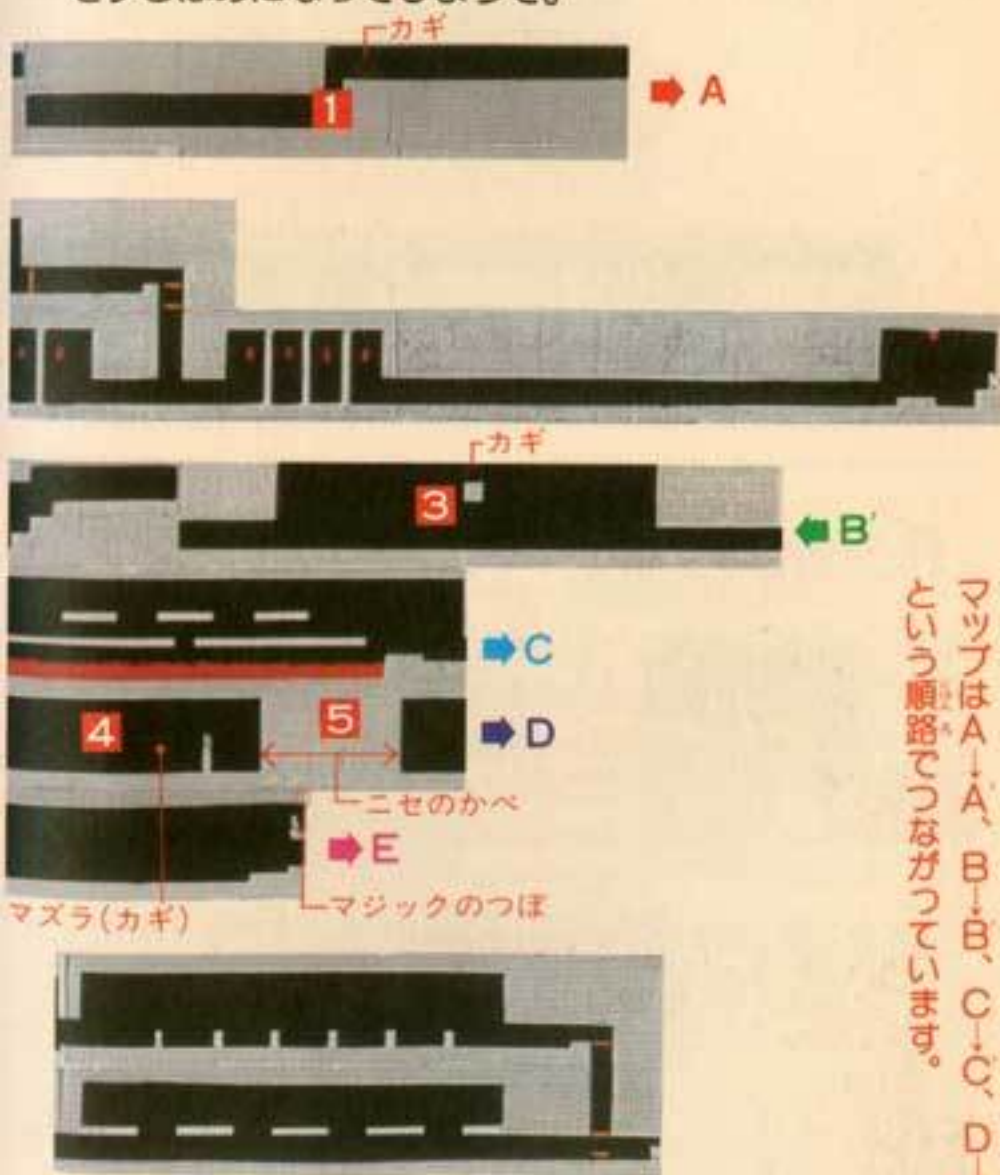
宝袋(200pts)

B ←

マジックのつぼ

マジックのつ  
 カギ

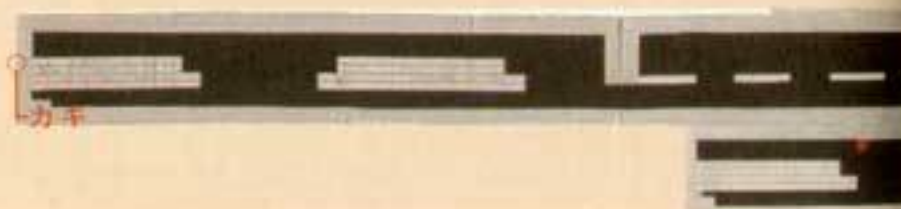
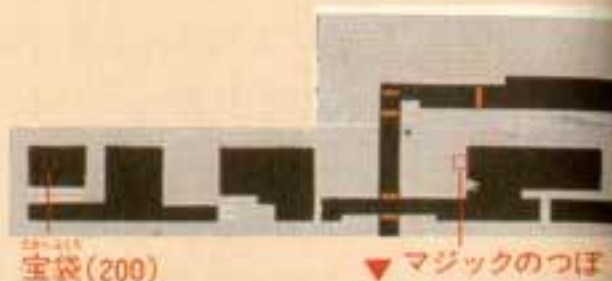
5番目の神殿ともなるとさすがに広い。しかも、引きずり回すような作りになっている。カギの位置、扉の位置をしっかりと把握しておかないととんでもなく遠回りをするはめになってしまうぞ。



マップはA→A、B→B、C→C、D→Dという順路でつながっています。



- ：カギ  
 △：宝袋  
 □：マジックのつぼ



## Point 1

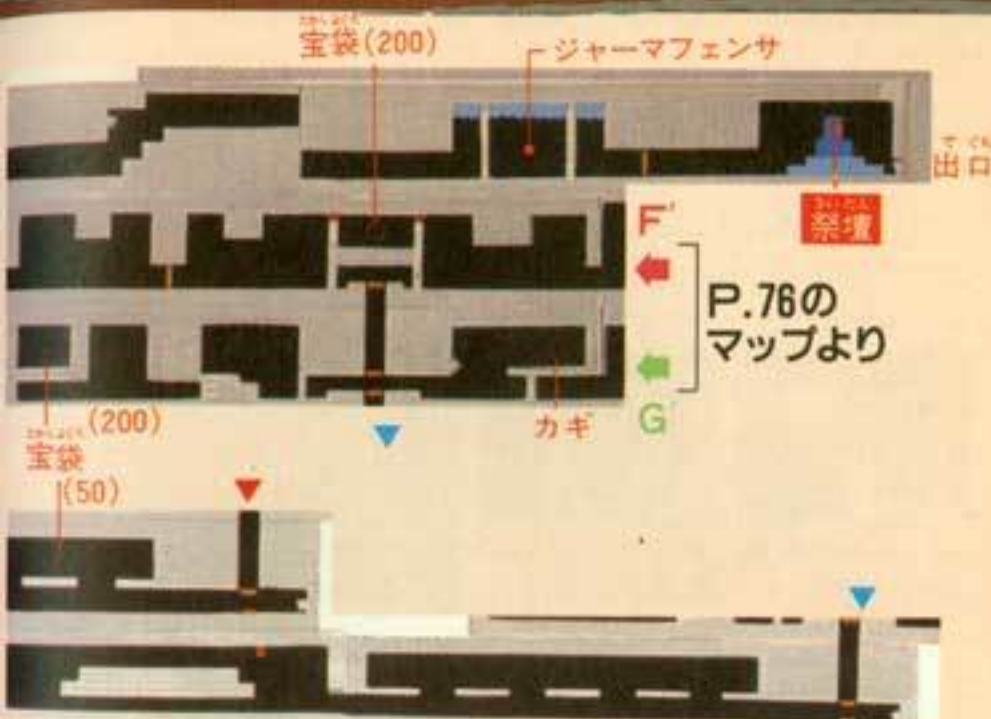
フェアリーの魔法を使って上へ。  
 元に戻ったらカギを取りに行く

神の島へ通ずる落とし穴と同じような構造になっている。フェアリーの魔法を使わないと進むことができないのだ。上へ進み右に抜けたらもう一度左へ戻ろう。カギを取らなきゃならないのだ。この時に敵キャラからダメージを受けないように。油断は

イケナイのだ。



▲左に戻ることを忘れてはダメ。取り忘れると先の方へ行ってあわてふためくぞ。



## Point 2

ラーの危険地帯。落ちたら即座に  
フェアリーの魔法で危機回避！



ラーの飛んでくるタイミング一つ  
なんだけど、ぶつかって落とされる  
ことがよくある。そんなことのない  
ようにこの橋を渡るときはいつでも  
フェアリーの魔法をかけられるよう  
にしておこう。ジャンプを最初から  
使って大きく跳んで行く方法もある。



▲落とされそうになったらフェアリーの魔法を使って逃げる。

▲宝袋は下突きで取るのがベスト。だけどもしラーがやってきたのならあきらめるべき。



## Point 3

上から落ちてくる岩に乗ってカギのある  
岩場に登る。一発くらい当たってもしょうがない

ジャンプの魔法を使っても登ることができない。落ちてくるブロックを使うのだ。1発くらい岩が

当たっても大きなダメージにはならない。ブロックの動きを良く見てひょいひょいと登っていこう。



▲まず様子を見ながらブロックを持つ。



▲ひょいとブロックに乗って見ていよう。



◀いつの間にかこんなところまで登っているのだ

## Point 4

マズラ登場！しかしここは中間点  
まだまだ先は長いのだ



バラバ神殿の守護神・マズラはこの神殿にも現れる。しかし、ここで終わりではない。このマズラは単にカギを持っているだけだ。



◀レベル8の攻撃力で下突きを使えば楽勝だ。

## Point 5

ニセの壁はここにある  
ジャンプして飛び込め！

ダルニアの街人が言っていたニセの壁はここにある。軽くジャンプして、そのまま右に+



ボタンを入れていけば通っていくことができる。スクロールが止まらないから



すぐに気づくはずだ。

この先のエレベーターを下に行くところの部屋がある。取ってしまえばこの神殿のクリアも近い。

## Point 6

スタルフォンを軽くやっつけて  
カギを取りに行く



▲上から降ってきてアセ  
らずにしゃがんで攻撃する。



青いスタルフォンが何匹も現れるが、  
レベル8まで攻撃力がアップされていれ  
ば全然キツくないだろう。  
さっさとカギを取って  
戻ろう。だけどヘンなと  
ころでダメージを受けな  
いように気をつけよう。

## Point 7

上へ登って青いアイアンナックと  
戦わずにカギを取る



ダメージの大きさを考えると無理せずに戦わないほう  
がいいだろう。上から落ちてカギを取り逃げる。

ここは上を登ってい  
くのが正解。下を通る  
と最後に青いアイアン  
ナックと戦わなくては  
ならないからだ。200の  
経験値は魅力だけど、



## Point 8

このジャーマンフェンサは首がふっ飛ぶ。  
しかし下突きで倒せば簡単

このジャーマンフェンサは首が2つ飛ぶ。  
つまりはビームが2発ぶつ飛んでくる。  
でも、下突きでバシバシやれば簡単。ち  
よつと拍子ぬけしてしまうほどだ。



▲白い首が出た。下突きで  
スマートに倒そう。



# 第八章 神を呼ぶ笛の音



海上の神殿もクリアし、いよいよ手元に残ったクリスタルは1つとなった。しかし、その神殿の場所はどこにも見当たらない。あるアイテムを使って呼び出すのだ。

## リンク アドベンチャー STRIKE

海上の神殿で笛を手に入れたリンクはダルニア、ナポールの街人が怯えていた川の魔物を退治に出かけた。魔物の前で笛を吹くリンク。遠端に魔物はリンクの目の前から逃げ去った。

さらに強力になった敵と戦いつ

つ、最後の神殿を探し求めるリンク。だが、見つからない……。



## CLEARANCE POINT

最後が近いだけあって敵が強力だ。特にゲールは谷間に昏まで築いている。これらの敵をどうよけつつ進んでいくかが大きなポイントだ。難しいぞ、心してカカレ!



◀三つ目岩の神殿の守護神、バルハシア。強敵たぞ!

## ふえ 笛を吹いて 魔物退治



▲魔物の正面で笛を吹く。

川の魔物は街人の話と海上の神殿で手に入れたアイテムを使えばすぐ消えてしまう。魔物の前で@ボタンを押し、笛を吹こう。これでOK。強敵の住む谷間へGO!

## 谷間の砦



道にいる敵はジャンプしてかわそう。



谷間の一本道にはゲールガ砦を作っているところがある。赤いゲールガへいの上から岩を投げてくるぞ。この岩は正確にリンクを狙ってくる。小さく動いてかわしながら進もう。一気に行くのは危険だ。

## 森の敵

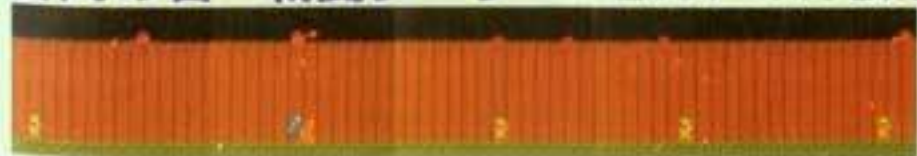
森にも強敵ゲールは現れる。こいつらと戦うのはアイアンナック以上にキビしい。逃げ回った方がいいだろう。



◀ 経験値は高いけどダメージも大きい。

## 谷間の砦・戦闘シーン

上からゲールの小石攻撃



## 森・戦闘シーン

現れる敵：ゲール、ディーラ





## ぬま こ どうくつ 沼を越えた洞窟には……?



こんな狭いところにギルボックがいる!



谷間を越えると大きな沼がある。この沼の奥に洞窟があるので行ってみると、そこにはギルボックと

アルローダがいる。置いてあるアイテムは500の宝袋。あまり意味のない洞窟なんだ。

## まち い カストの街へ行くが…



谷間の東南には何やら街が見える。朽ち果てた橋を渡り行ってみるとそこには人の気配はなく、しかも見えない敵までいる。ようやく残った人に会って話を聞くと…

▶敵は見えないのにこちらはダメージを受けてしまう。



## ぬま ち おく どうくつ 沼地の奥の洞窟

現れる敵：ギルボック、アルローダ



どうくつ ぬ もり しん まち  
**洞窟を抜けた森には新カストの街が**



カストの人々は洞窟の東の森に移り住んでしまったらしい。テクタイトやゲールの現れる洞窟を抜けた先の森のどこかに街が隠れている。あるアイテムを使って木を一本一本切り倒し街を探さなくてはならない。



◀なんとこんなところに街があるなんて……



め しんでん ふえ ふ あらわ  
**6つ目の神殿は笛を吹けば現れる**



街で2つの魔法を教わり、リンクは最後の神殿を探しに出た。そして見つけた神殿もまた隠されていたのであった。

▲新カストの街で聞いた情報を頼りに探してみよう。



ひがし どうくつ  
**東の洞窟**

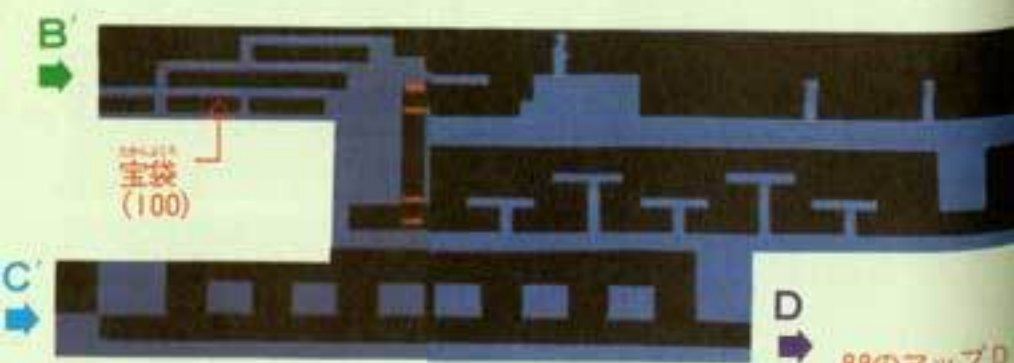
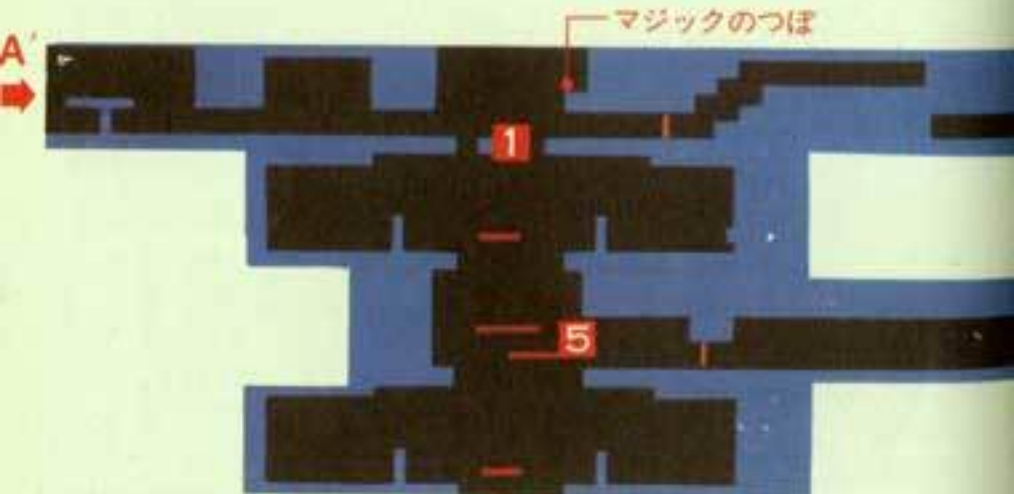
現れる敵：テクタイト、ゲール





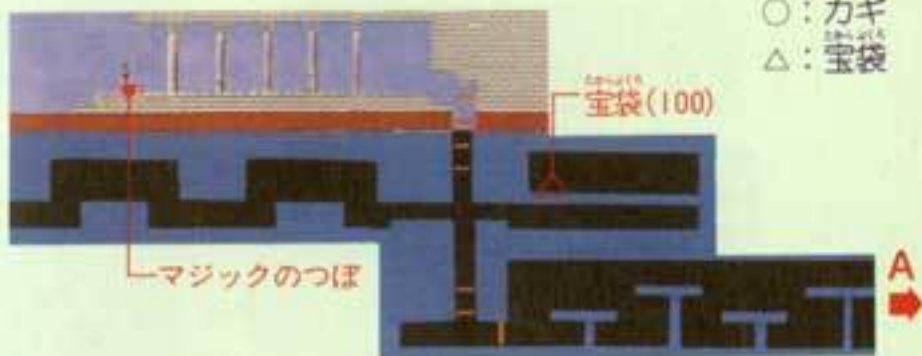
# 三つ目岩の神殿MAP

デスバレーを前にして、最後のクリスタルを神像に戻しに行く。ただし、一筋縄じゃ行かないぞ。ループの罫あり、マジックを使わせる罫ありの最高難度の神殿だ。つながりをしっかりと把握してから行こう。

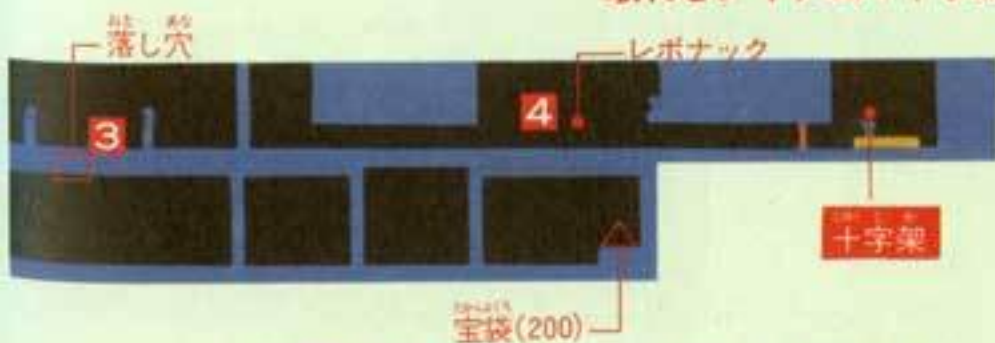


それともう一つ。マジカルキーは取っているかな。これがないと神殿に入ることができないぞ。どこかの街で必ず取ることができるからいろいろと調べてみよう。もうすぐクライマックスだ。

○：カギ  
△：宝袋



とれるアイテム：十字架



マップはA→A'、B→B'、C→C'、D→D'という順路でつながっています。



D' →

P.86マップDより



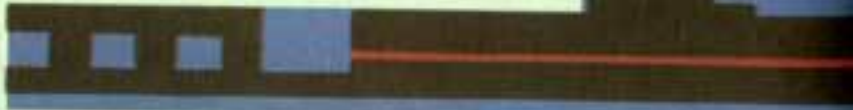
マジックのつぼ 宝袋(200)



E' →



F' →



## Point 1

ループを上手に利用して  
魔法を使わずに向こうへ行く

▶まず落っこちる。その時、十字ボタンは右に。



まずは十字架を取りに行こう。そのためにはこの溝の向こうへ行かなきゃならない。

ジャンプの魔法を使う必要はない。まず右の広い溝に落ちる。この時、十字ボタンの右を押し続け、溝の右側の壁

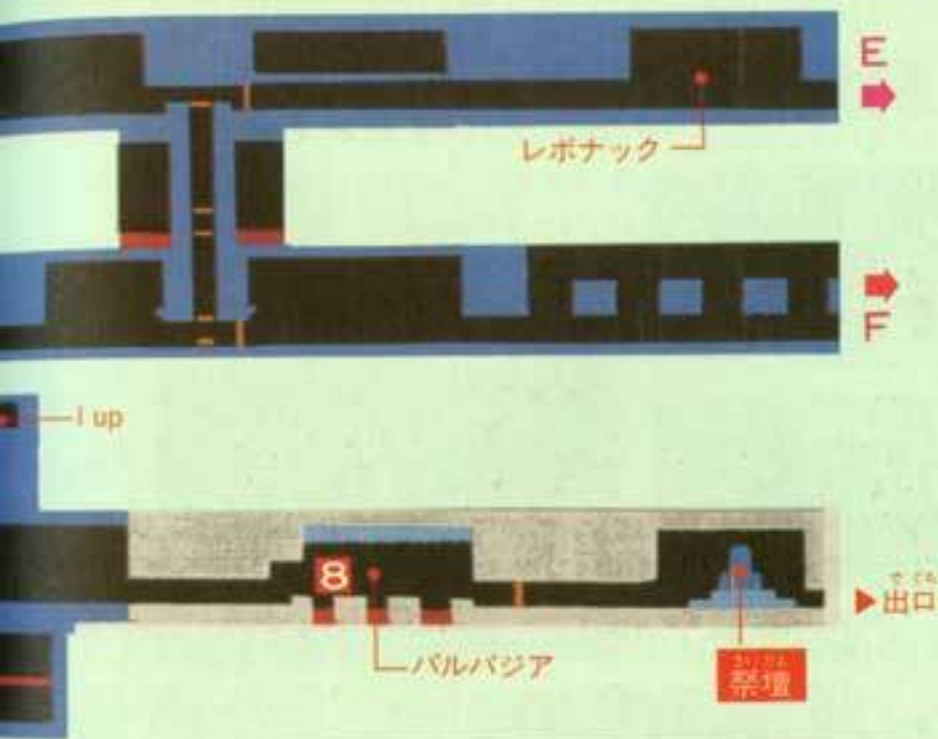
そいに落ちれば、ここはループになっているから、自動的に右上のアイアンナックの像の付近に到着。魔法不要のループテク。



▲ひたすら十字ボタンを右に入れ、そのまま、また落ちる。



▲ここに到着。像のアイアンナックは赤いつぼが本物だ。



## Point 2 <sup>あお</sup>青いアイアンナックは無視して <sup>むし</sup>無視して <sup>すばや</sup>素早くジャンプして <sup>すす</sup>進もう

例のごとくこんなところにいるアイアンナックは無視する。いちいち戦っていたのではHPとMPの消費が大きいだけだ。さっさと上へ登って右へ進もう。この神殿では絶対に無駄なHPとMPの消費は許されな



▲さっさと上へ戦ってなんかいられない

い。特にMPは絶対に必要になってくるところが多い。左ページのところも同じ。ジャンプの魔法をわざわざ使わないのだ。



## Point 3

見えない落とし穴がある。3本目の像の先でジャンプして右へ!



▲ここはジャンプの魔法がないと飛び越えるのは難しい。

何も知らずにプレイしていると1度は落ちるこの落とし穴。3本目のアイアンナック像の先、数ブロックに渡って落とし穴がある。像をすぎて2ブロック先で大きくジャンプ。



◀ 落ちこちてしまうとこんなところに来てしまう。くるりとひと回りしなきゃならない。

## Point 4

レボナック出現! 下突きて倒せばどうってことないか

▶ 3つ目の神殿で戦った時は手強かったのに、もう楽勝で倒せる。



またレボナックが現れたけど、ここまで強くなってればすぐ倒せるはず。倒し方やパターンは全く変わっていないのだから。少ないダメージですんなり進め。

## Point 5

右側の穴を落ちる。その時  
+ボタンは右に入れっぱなしで。

さっきはループしたけど、今回はループせずに3段目の通路に入ろう。+ボタンを右側にしていれば難なく進めるはず。



ここから先は難度の高い地形が続く。一切の油断は禁物、慎重に!



▲今度はここを右に行かなきゃならないのだ。

## Point 6

フェアリーの魔法をかけなきゃ進めない。MPの残量に気をつけて

▶途中、ボタボタと  
しずくが落ちてくる  
当たらないように。



なんとここはフェアリーの魔法をかけて、飛んでいかないと進むことができない。MPの残量が足りな

ければどこかで稼いでこないといけない。もしそんなのめんどろくさいと言うなら、



いつそのことおに落ちてやり直してしまおう。

## Point 7

穴に落ちて、下の画面に現れた瞬間にフェアリーになって右へ

ここは引っかけやすい。落ちて、この空間に現れた瞬間にすぐフェアリーの魔法をかけて右側へ進まなきゃならない。落ちている時から準備しておこう。



◀画面にリンクが入った瞬間の勝負、ボース解除したらすぐセレクトを！

## Point 8

3番目の床に立ってジャンプ攻撃頭を狙え

バルバシアはどここの溝から現れるかわからない。だからと言ってびよんびよんと動き回って攻撃す

るとこつちが落ちてしまう。3番目の床に立ち、近くに出現したら頭を狙ってハイジャンプで攻撃だ。炎をうまくよける！



◀炎の動きさえ見切れればそんなに難しくはない。頭しか攻撃できないぞ。



# 終章 デスバレーの大神殿



6つの神殿をクリアしたら、いよいよデスバレーの大神殿に突入だ。だけど大神殿に行くまでが苦勞。強い敵が数限りなく襲ってくる。しかしここまで来たら行くっきゃない！

## Link Save The BYRULI

6つ目の神殿を抜けたリンクの手にはもうクリスタルはない。不気味な谷間を越え、洞窟を抜

けついに大神殿へと到達したリンク。結界は開かれて、最後のもつとも過酷な戦いへと向かった。

### 谷間の沼地へ

▶モアの動きにはいつまでたっても怖ませられる。ここも難しい。



ここでの戦いはどうやってモアと戦うかにかかってくる。ジャンプ上突き、下突きをすべて駆使して戦い抜くしかない。



### 谷間の沼地

現れる敵：モア、ゲール



## ゲールがうようよ



▲まだ黄色のゲールはかわいい方だ。

大神殿以外にいる敵の中では最強のゲールがいっぱい。しかも青いやつまで！



## いよいよ大神殿へ

谷間、洞窟を抜ければついに大神殿へ突入だ。ここからはゲーム

オーバーになっても入口からコンティニューされる。

### Point 1 炎を投げってくるフォツケルは ゲームと同じ要領で倒せ

フォツケルを倒す方法は基本的にはゲームと同じく、ふところにもぐりこむ作戦を取る。しかし、炎がリンク自ガけて飛んできたり、フォツケル自身の動きも速いぞ。



◀うまくもくりこんだものの炎が追ってきた。危ない。

### 1つ目の洞窟

現れる敵：ゲール、アルローダ



### 狭くなっている谷間

現れる敵：モア、ギルボック、ゲール





## Point 2

最強の戦士、フォッカー  
飛び上って落ちるところを突け

▶ 剣からビームを放つ  
最強の剣士だ。



▶ 青いフォッカーはまさしく最強。戦うときは必ずシールドの魔法をかけて！

フォッカーと戦うときはシールドを忘れないように。戦い方としては

フォッカーに接近し、飛び上がって落ちてくる時に脚を狙うのだ。これがオーソドックスな攻撃法だ。

## Point 3

いきなりボトマスターに出会って  
びっくり。突くとボト数匹になる

大神殿も奥まで進むといろいろな変な敵が現れる。そのナンバー1はボトマスターだろう。こんなアカいキャラがいきなり



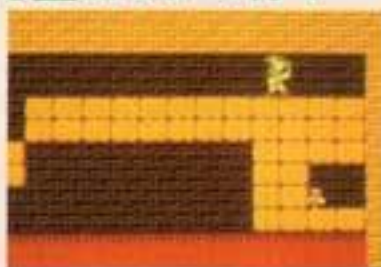
現れたら腰をぬかしてしまう。しかし弱い。一突きすればボトになるのだ。



▲ダメージを与えると数匹のボトになるが、これが意外と強い。

## Point 4

大守護神ボルバは近い。  
態勢を整えてから行く



▶ 妖精の部屋の近くには1UPのリンク人形がある。ここに来てありがたいな。

大守護神の部屋があまり遠くないこの辺り、そろそろHPが心配

になるだろう。でも安心。妖精の部屋があるんだ。

# エンディングシーン



だリンクは両手高く掲げた。そして知恵と力のトライフォースとともに1枚の三角形を作り上げた。

YOU SAVED  
HYRULE AND  
YOU ARE A  
REAL HERO.



もうキミは大守護神ボルバを倒し、自分自身との戦いに勝ったのだろうか？ 妖精の部屋より先のことはキミ自身で見つけて欲しいのだが、特別に感動のエンディングシーンを公開しよう。

勇気のトライフォースを手にし



ハイラルの邪悪な力は3枚のトライフォースの元に消え去った。

ゼルダ姫の眠る北の城に戻ったリンクは再度トライフォースを手にした。すると今までビクリとも動かなかったゼルダ姫はムクリと起き上がった！ まさしく真の平和がハイラルに戻ったのだ。

2周目は最初からすべてレベル8、魔法は全部そろっている。アイテムだけ集めなきゃならない。

▶2周目のスタート画面、レベルは最高、魔法はすべてそろっている。





この本の内容についてのお問い合わせは、  
ゲームの性格上、お答えできませんので、  
ご遠慮ください。

キミが見つけたスーパーテクニックなどを送  
ってください。

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

双葉社 CTRファミコン編集部

まで、ハガキか封書でお願いします。この本  
の良かったところ悪かったところも、書いて  
ください。

ファミリーコンピュータ完備攻略シリーズ②

## リンクの冒険必勝攻略法

編著 ファイティングスタジオ

発行者 清水文人

発行所 株式会社 双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

振替 東京8-117299

印刷所 大日本印刷株式会社

イラスト／くあTERO 大坪みえ子 紺野立子 森山健司

デザイン／ストロングスタジオ

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

©Nintendo 1987

©FUTABASHA Printed in Japan

禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。

定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-15075-4 C0276



ファミリーコンピュータ完結攻略シリーズ 第  
**リンクの冒険必勝攻略法**

定価 **360** 円 (本体350円)

© Nintendo, 1987. ●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

双葉社

ISBN4-575-15075-4 C0276 P360E

[www.historyofhyrule.com](http://www.historyofhyrule.com)



THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険

## ハイラル西部大陸

北の城の神秘の力に守られた西部大陸は、さしたる強敵も少なく、冒険の初心者がウデを鍛えるにはもってこい。みっちり訓練して東へ向かおう。

この大陸にある街と覚えられる魔法

ラウル	シールド
ルト	ジャンプ
サリア	ライフ
ミド	フェアリー

この大陸にある神殿と取れるアイテム

ハラハ砂漠	ローソク
ミドロ沼	聖なるグローブ
神の島	いかだ
その他の場所で取れるアイテム	
デスマウンテン	ハンマー









THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険

とうぶたいりく

## ハイラル東部大陸

デスバレーの大神殿はこの大陸の南西部にある。そのせいか西部大陸とくらべてよりミステリアスな雰囲気なが漂たはっている。敵はすべて強い。

### この大陸にある街と覚えられる魔法

街	ナポール	ファイアー
	ダルニア	リフレックス
	カスト	スペル <small>(この街では別にとれるアイテムがある)</small>
	カスト(旧)	サンダー

### この大陸にある神殿と取れるアイテム

神殿	迷路島	聖なるブーツ
	海の上	笛
	三つ目	十字架





