

Nintendo®

NINTENDO DS®



とりあついせつめいしょ
取扱説明書
NTR-BKIJ-JPN

このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「ゼルダの伝説 大地の汽笛」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、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してください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。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。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、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り、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲーム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。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。
- 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、症状が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。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

もくじ

キャラクター紹介
4

操作方法
6

ゲームの始めかた
8

画面の見かた
11

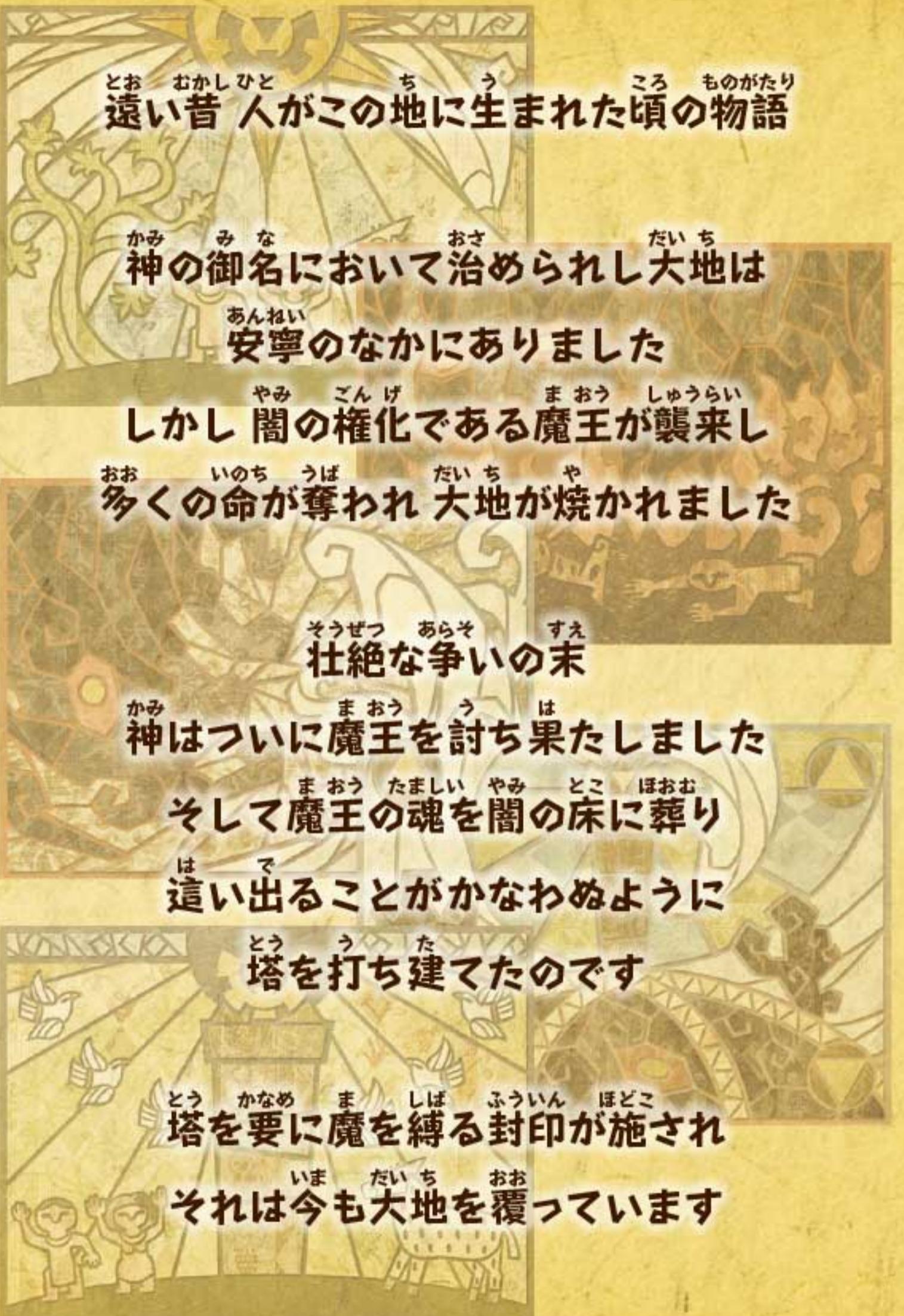
アクション
16

アイテムについて
22

汽車に乗るとき
26

ワイヤレス通信で遊ぶ
29

※データのセーブ(保存)に
ついてはP.9をご覧ください。



モヨリ村で暮らす少年リンクは
ある日、正式な機関士になるため
任命式が行われるお城へ向かいました

任命式の最中、この国のお姫様ゼルダ姫から手紙をもらったリンクは
手紙にあったとおり、ゼルダ姫の部屋を訪れました
そこでゼルダ姫は、この国で起きている異変や
突然消えた線路についての原因を調べるために
自分を「神の塔」に連れて行ってほしいとリンクにお願いします

兵士たちの目を盗んで城からの脱出に成功した2人は
さっそく汽車に乗り込み、神の塔をめざしました
しかし、その途中で大臣キマロキに襲われ
ゼルダ姫は体と魂を分けられてしまいました
リンクと魂だけになったゼルダ姫は、神の塔に住む賢者シャリンさまから
線路がなくなれば、封印された魔王が復活してしまうこと
封印を解くにはゼルダ姫の力が必要であることを聞かされます

この国を守るために、そしてゼルダ姫の体を取りもどすため
2人の冒険が始まります



キャラクター紹介

リンク

見習い機関士の少年。
正式な機関士になるため訪れた城で
ゼルダ姫と出会い、
ともに冒険することとなる。



ゼルダ姫

ハイラル國のお姫様。
ディーゴたちに体を奪われてしまい、
魂だけとなってリンクと一緒に冒険する。



ディーゴ

神にもっとも近い存在の種族の1人。
自らが神以上の存在になるため、
魔王の力を利用しようとしている。



シャリン

この地の線路をつかさどる
神の塔を守護する者。
リンクたちに神の列車を授ける。

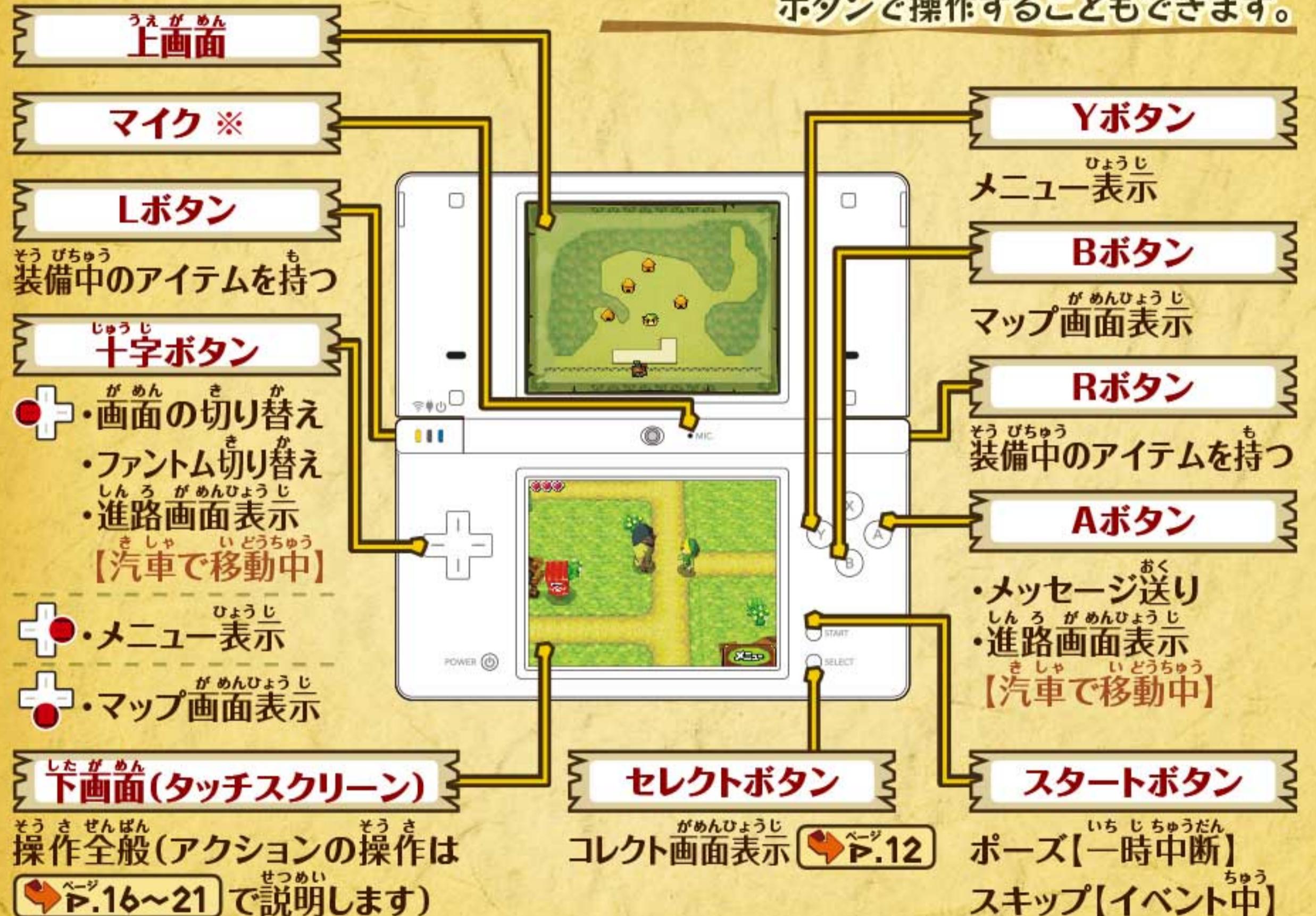


キマロキ

ハイラル國の大臣。
実はディーゴの参謀として
ともに魔王復活を企てている。

操作方法

このゲームは主にタッチスクリーンとマイクをつかって操作します。一部の画面を表示するときなど、ボタンで操作することもできます。



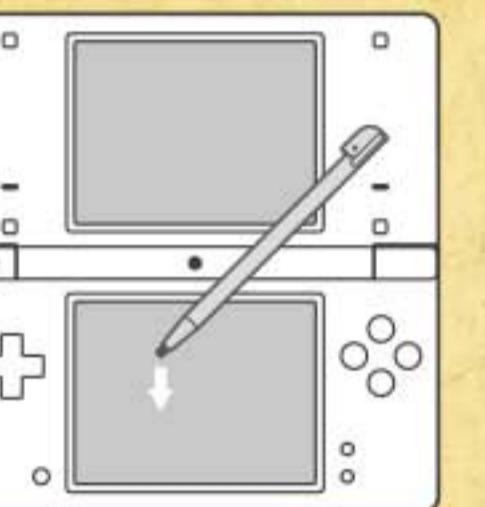
*ゲーム中、音声の認識がしづらい場合は、マイクとの距離を変えるなどお試しください。
※音声の認識には個人差があります。どうしても認識しづらい場合は、マイクテスト
を行ってみてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

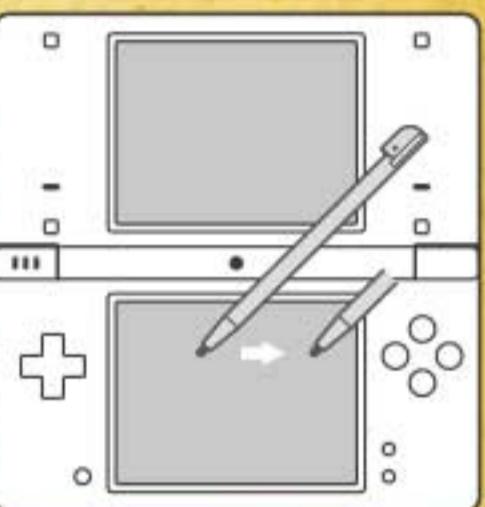
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」といいます。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」といいます。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

*ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

ゲームの始めかた

本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口にこのゲームのDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

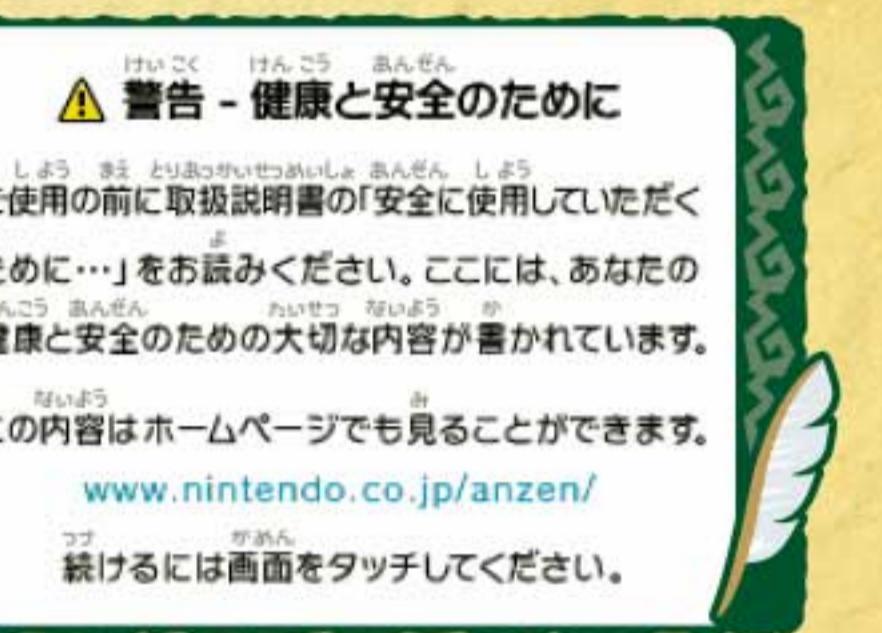
- 1 本体の電源をONにすると、右の画面が表示されます。内容を理解したらタッチスクリーンをタッチしてください。

- 2 本体のメニュー画面で、「ゼルダのでんせつ～だいichiのきてき～」のパネルをタッチしてください。

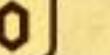
※右の画面は、ニンテンドーDSi/DSi LLの画面です。
※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。詳しくは本体取扱説明書をご覧ください。

- 3 タイトル画面が表示されたら、下画面をタッチしてファイルを選ぶ画面に進んでください。

※本書内の画面写真は、が上画面、がついている画面が下画面を表しています。



ファイルを選ぶ

冒険を最初から始めるときは「はじめから」のファイルを、続きから始めるときはセーブデータがあるファイルをタッチして、ファイルメニュー  P.10 を表示させましょう。ファイルは2つ作れます。

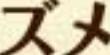


最初からプレイする

「はじめから」を選ぶと、プレイヤー(主人公)の名前を決める画面が表示されます。下画面をタッチして名前を入力し、最後に「けってい」をタッチしてください。続いてタッチペンを持つ手を設定するとファイル作成が終わり、ファイルを選ぶ画面に戻ります。



データのセーブ(保存)について

ゲームの進行状況は、ファイル選択画面で選んだファイルに保存できます。セーブするときはメニューの「セーブ」  P.11 やポーズメニューから行ってください。

※セーブしてゲームを終えると、次にゲームを再開するときに、セーブした場所とは異なる場所(特定のポイント)からスタートすることがあります。

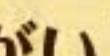
ファイルメニュー

ゲームを始めるときは「はじめる」を選び、続いて遊びかたを選んでください。「コピー」ではセーブデータをもう1つのファイルにコピーでき、「けす」ではファイルのデータを消すことができます。前の画面に戻るときは□をタッチしてください。

*コピーで上書きしたデータや消したデータは、元に戻らないのでご注意ください。

*セーブデータをコピーしても、DSワイヤレス通信  ページ29~33 の対戦データ(成績など)はコピーされません。また、コピー先に対戦時のデータがある場合は、対戦データが初期化されます。

遊びかたを選ぶ

遊びかたを、「ぼうけんする」 ページ11~28、「たいせんする」 ページ29~33、「すれちがい」 ページ34から選んでください。「オプション」ではゲーム環境を設定できます。



オプションメニュー

メッセージスピード	メッセージの表示速度を3段階で設定します。
サウンドのせってい	サウンド出力を4種類から設定します。
きき手のせってい	タッチペンを持つ手を右きき/左ききで設定します。
マイクテスト	マイクに息を吹きかけたり、声を出したりするとメーターが反応し、マイクが正常に動作するかを確認できます。メーターが反応しない場合は、マイクとの距離を変えたり、声の大きさを変えたりしてみてください。

画面の見かた

メイン画面の見かたを右きき設定時のもので説明します。

ひだり せっていじ ひょうじ い ち いちふさ ゆうはんたい 左きき設定時は、表示の位置が一部左右反対になります。



メイン画面

したがめん 下画面の  をタッチすると、下の画面になります。

ライフゲージ

敵から攻撃されたり、水に落ちたりすると減ります。すべてなくなるとゲームオーバーです。 ページ21

マップ

 ページ14

装備系のアイテム

装備中のアイテム



持っているルピー(所持金) ※メニュー表示時のみ

回復系のアイテム

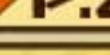
タッチしてその場で使える、消費アイテムです。

メニュー

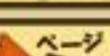
タッチで表示、非表示を切り替えられます。



大地の笛

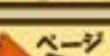
 ページ24

セーブ

 ページ9

コレクト

 ページ12

/マップ/ろせんず  ページ15

コレクト画面

メニューの「コレクト」をタッチすると表示され、現在の装備や持ち物、教わった大地の笛
のメロディなどを確認できます。



汽車

これまでに手に入れた汽車の車両を確認することができます。同じ種類の車両が複数あると、シロクニの家
で取り替えられます。



おたから

これまでに手に入れたおたからを確認できます。おたからをラインバック商会に持っていくと、汽車の
パーツに交換できます。



スタンプラリー

これまでに押したスタンプを確認できます。スタンプ帳はゲームを進めると手に入れるアイテムで、持っていると各地にあるスタンプ台でスタンプを押せます。

手紙

これまでにもらった手紙を確認できます。手紙は、ゲームを進めると、それまでに知り合った人からもらうことができ、手紙が届いているときにポストを調べると受け取ることができます。



マップ画面

周辺のマップと現在地を確認できる画面です。通常は上画面に表示されますが、**+**を押すかメニューの「マップ」を選ぶと下画面に表示でき、メモを書いたり、ほかのフロアのマップを見たりすることができます。

メモ/けす

マップにメモを書いたり、消したりできます。タッチで切り替えてください。

フロア切り替え

ダンジョンでは、行ったことのあるフロアのマップを切り替えて確認できます。



マップのアイコン

マップ上に表示されるアイコンの一部を説明します。

- 現在地
- 家やお店など
- カギ
- 階段
- 変化があった場所
- ファントム

P.20

メモを活用しよう!

冒險を進めていると、人から聞いたり、自分で見つけたりして、さまざまな情報が手に入ります。物語を進めたり、仕掛けを解くために必要な情報や、気になることなどは、ぜひメモを取っておいてください。



ろせんず画面

メニューで「ろせんず」をタッチすると、下画面に路線図が表示されます。

全体路線図



路線図を持っていない地域

その地域の路線図を手に入れると見えるようになります。

持っている路線図

路線図をタッチすると拡大路線図を表示し、行ったことのある町やほこらなどをタッチすると、その場所のマップを表示することができます。

拡大路線図



線路

路線図を手に入ると、そこに書かれた線路が追加されます。

メモ/けす

マップにメモを書いたり、消したりできます。

現在地(汽車で移動中)

駅

アクション

リンクのアクションは、すべてタッチやスライド操作で行います。

リンクを操作して敵を倒したり、仕掛けを動かしたりして先に進んでください。



基本のアクション

歩く／走る／ジャンプ／前転

リンクはタッチした方向に移動します。

近くをタッチすると歩き、遠くをタッチすると走ります。



離れた足場などに向かって走る
と、自動的にジャンプします。



同じ場所を2回タッチすると前転
することができます。

話す／調べる

ひと人をタッチすると話しかけ、看板などをタッチすると調べることができます。気になるところは、どんどんタッチしてみましょう。

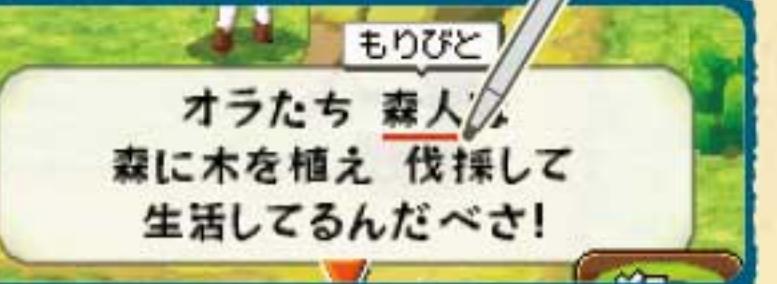


持つ→投げる

岩やツボ、タルなどをタッチすると持ち上げることができます。投げるときは、その方向をタッチしてください。投げると壊れて、アイテムが現れることがあります。



投げる方向をタッチしましょう。



読めない漢字は、タッチする
と読みかたを確認できます。



雪のホコラは実はすぐ近く
あるんじゃ!

メッセージの中にDSのアイコンが表示されたら、上画面に注目しましょう。



剣の振りかた

ゲームが進むと剣を手に入れます。剣を振ると、敵を攻撃することはもちろん、草を刈ったりツボを壊したり、仕掛けを動かしたりできます。

ロックオン斬り

敵を直接タッチすると、その敵に向かって剣を振り、攻撃します。



スライド斬り

斬りたい方向にすばやくスライドすると、その場で剣を振ります。



リンクがむいている方向に
対して、横切るようにスラ
イドすると、剣を振ります。

リンクがむいている方向に
スライドすると、剣を正面
に突き出します。

回転斬り

リンクの周りにスライド操作で円を描くと、その場で回転しながら剣を振ります。連続で回り続けると、リンクが自を回してしまうので気をつけてください。



少し大きめの正円を描くよ
うにしましょう。
敵に囲まれたときや草をた
くさん刈るときも便利です。

つかむ→押す／引っぱる

ブロックやレバーをタッチしてつかみ、続けて矢印をタッチすると、その方向に動かすことができます。なお、なかには動かせないブロックもあります。



まずは、ブロックやレバー
などをタッチして……

動かしたい方向の矢印を
タッチしてください。

ファントムを導く

あるダンジョンにはファントムという敵がいます。ファントムは倒すことができませんが、聖なる壇(+)を一定量集めたあと、背後から攻撃すると気絶させることができます。さらに、その中にゼルダ姫の魂を入れて一緒に行動することができます。

ゼルダ姫が入り込んだファントムは、基本的にリンクのあとを追って移動しますが、移動先を指定したり、動きを止めたりすることもできます。

移動先を決める

ファントムの足下の○をタッチし、そのまま移動させたいルートをスライドしながら描いてください。ルートを移動中に○をタッチすると、その場で停止します。



移動ルートを描いてタッチペンを放すと……

障害物がなければ、描いたルートどおりに移動します。

ファントム



ファントムに見つかって攻撃されると、ダンジョンの入口に戻されます。視界に入らないよう注意しましょう。

画面を切り替える

リンクとファントムの距離が離れたときは、画面左下の○や○をタッチするか、+を押すと、画面がファンтом(ファンтом時はリンク)の近くに切り替わります。



リンク操作時に○をタッチすると……



画面が切り替わり、ファンтомが表示されます。

ファンтомを呼ぶ

離れてしまったファンтомは、画面左下の○をタッチするとリンクの元に呼び寄せることができます。



ゲームオーバーについて

ライフゲージ>P.11,26がなくなってゲームオーバーになると、2つのメニューが表示されます。「つづける」を選ぶと直前の場所からやり直すことができ、「セーブしてやめる」を選ぶとセーブしてタイトル画面に戻ります。

*「セーブしてやめる」を選び、「セーブしますか?」で「いいえ」を選んでゲームを終えると、次にゲームを再開するときは、前回セーブしたところからのスタートになります。

アイテムについて

アイテムは装備して使うものと、その場で使うものの2種類があります。

装備アイテムは場面によっていろいろな使いかたを試してみてください。



装備アイテムを使う

装備アイテムを手に入れると、画面右上にアイコンが表示されます。装備中のアイテムを使うときは、このアイコンをタッチしてアイテムを持ってから使ってください。

装備するアイテムはメニューから選ぶことができ、タッチで切り替えることができます。なお、持ったときの使いかたは、アイテムによって異なります。



装備するアイテムをタッチ!



しまうときは右上のアイコンをもう一度タッチします。

疾風のプロペラ

リンクが向いている方向に風を吹かせ、敵を攻撃したり、仕掛けを動かしたりできます。風を吹かせる方向を指定し、マイクに向かって息を吹きかけてください。



方向を決めてマイクに息を吹きかけると……



風が吹いて、その通り道にいる敵を攻撃します。

ブーメラン

ブーメランを投げると、敵を攻撃したりツボを割ったり、仕掛けを動かしたりすることができます。投げたい軌道をスライドしながら描いてください。障害物がなければ、描いたとおりに飛ばすことができます。



困ったときは情報を集めよう!

必要なアイテムが見つからないときや、先に進めなくなったときは、さまざまな場所を調べてみてください。石版や看板を調べるのはもちろん、人に話を聞いたりしてみると新しい情報が得られるかもしれません。

大地の笛

大地の笛とはゲームを進めると手に入るアイテムで、ある場所で特定のメロディを演奏すると不思議なことが起こります。大地の笛をメニューから選ぶと右の画面が表示されます。下画面をスライドして音を決め、マイクに向かって息を吹きかけて音を出してください。

音の選択

大地の笛をスライドさせて音を合わせます。



アイテムを使って先に進もう

仕掛けには、装備アイテムをうまく利用しないと解けないものもあります。なかには複数の装備アイテムを組み合わせて解く仕掛けもあるので、いろいろなアイテムを使って試してみてください。



補給系アイテム

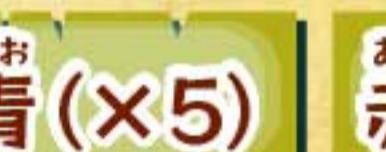
敵を倒したり草を刈ったり、ツボなどを壊したりすると現れるハートヤルピーは、取ったその場で効果があります。いろいろなところに隠されているので、さまざまな方法で探してみてください。

ハート

ライフゲージ ページ.11 を1つ回復します。

ルピー

ルピー(お金)が手に入ります。
なお、色や大きさによって金額が異なります。



ハートの器を手に入れよう!

ハートの器を手に入れると、ライフゲージの最大数が1つ増えて、ゲージが最大まで回復します。



汽車に乗るとキ

汽車に乗ると、線路の上を移動してさまざまな場所に行ったり、

荷物を運んだりできます。線路は路線図を手に入れると増えていきます。



- 現在地**
紫の範囲が視界です。
- 汽車のライフゲージ**
牛や敵などに当たると減り、駅などで回復します。
- 貨車の荷物の残り数**
敵の攻撃などによって減ります。
- 汽車の周り**
タッチすると、視界を自由に変えることができます。
- しんろ**
進路画面を表示します。
- 汽笛レバー**
下にスライドすると汽笛が鳴ります。
- ギアボックス**
 - 加速
 - 発進
 - ブレーキ
 - バック(急停止)
- メニュー**
メイン画面 [P.11](#) と一部内容が異なり、アイテムは表示されません。
- 分岐パネル**
分岐に近づくと表示され、ルートを変更できます。

移動ルートを書く(進路画面)

汽車で移動するときは、最初に移動するルートを路線図の上に描きます。羽ペンアイコンをスライドして一筆で描いてください。描いたルートで進む場合は、「Go!」をタッチしましょう。



羽ペンアイコン

移動中は周りをよく確認しよう

汽車での移動中は敵に攻撃されたり、障害物があつたりと、とても安全とは言えません。汽笛を鳴らして敵を追い払ったり、ルートを変えたりと、つねに周りに気を配りながら進むようにしてください。



ラインバック商会

冒險を進めると行けるようになるラインバック商会では、冒險中に手に入れたおたからで汽車のパーツを買うことができます。「汽車ほしい」→車両の種類→パーツの順に選ぶと必要なおたからが表示され、全部そろっている場合は「けってい」で交換できます。また、持っているおたからを売ってお金に換えることもできます。「お宝うる」→売るおたから→個数→「けってい」の順に選んでください。



シロクニの家(汽車ドック)

モヨリ村にあるシロクニの家では、汽車のパーツを取り替えることができます。取り替えたい車両とパーツを順に選んでください。上画面に取り替え後の汽車が表示され、「えらぶ」を選ぶと取り替えられます。



ワイヤレス通信で遊ぶ

DSワイヤレス通信を使って、友だちと対戦したり、それ違い通信ができます。

なお、対戦はDSダウンロードプレイでも遊ぶことができます。



「たいせんする」では、対戦専用のゲームを最大4人で遊べます。遊びかたを選ぶ画面 ページ10 で「たいせんする」を選び、対戦メニュー画面に進んでください。





対戦メニューを選ぶ

「グループをつくる」、「グループにはいる」、「対戦者リスト」から選んでください。

グループをつくる(DSワイヤレスプレイ)

親機となってグループを作り、参加者を募ります。参加者がそろったら「エントリーをしめきる」をタッチして募集を終了してください。続いてステージを選び、「バトル開始!」をタッチすると対戦が始まります。

ページ32

*DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)を始める前に、P.35、37をお読みください。



グループにはいる(DSワイヤレスプレイ)

子機となって親機が作ったグループに参加します。DSワイヤレス通信の接続に成功すると、選択可能な親機の名前が表示されるので、このなかから選んでください。親機が参加を締め切り、ステージを選ぶと対戦が始まります。



対戦者リスト

これまでに対戦した相手を確認できます。

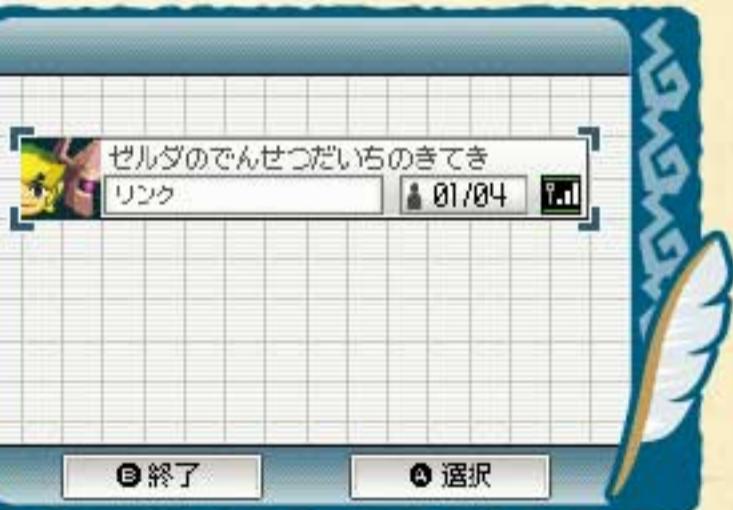


DSダウンロードプレイで対戦に参加する場合

「たいせんする」では、DSワイヤレスプレイと、DSダウンロードプレイのプレイヤーが一緒に遊ぶことができます(参加人数は合わせて4人まで)。

DSダウンロードプレイで参加する場合は、親機が参加者を募集しているときに、「DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法」の手順でこのゲームのデータをダウンロードしてください。

ページ36





バトル開始!(遊びかた)

対戦は、参加者全員で「フォース」を奪い合うゲームです。制限時間終了時に、一番多くのフォースを持っていたプレイヤーが勝ちになります。

基本ルール

自分のキャラクターを操作してステージ上のフォースを取っていってください。操作方法は「ぼうけんする」と基本的に同じですが、剣を使うことはできません。

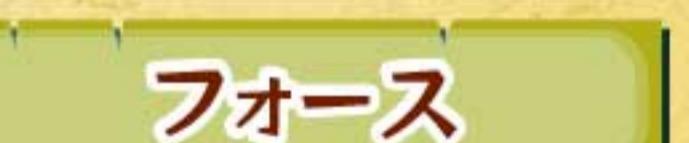


1Pは緑、2Pは赤、3Pは青、4Pは紫になります。

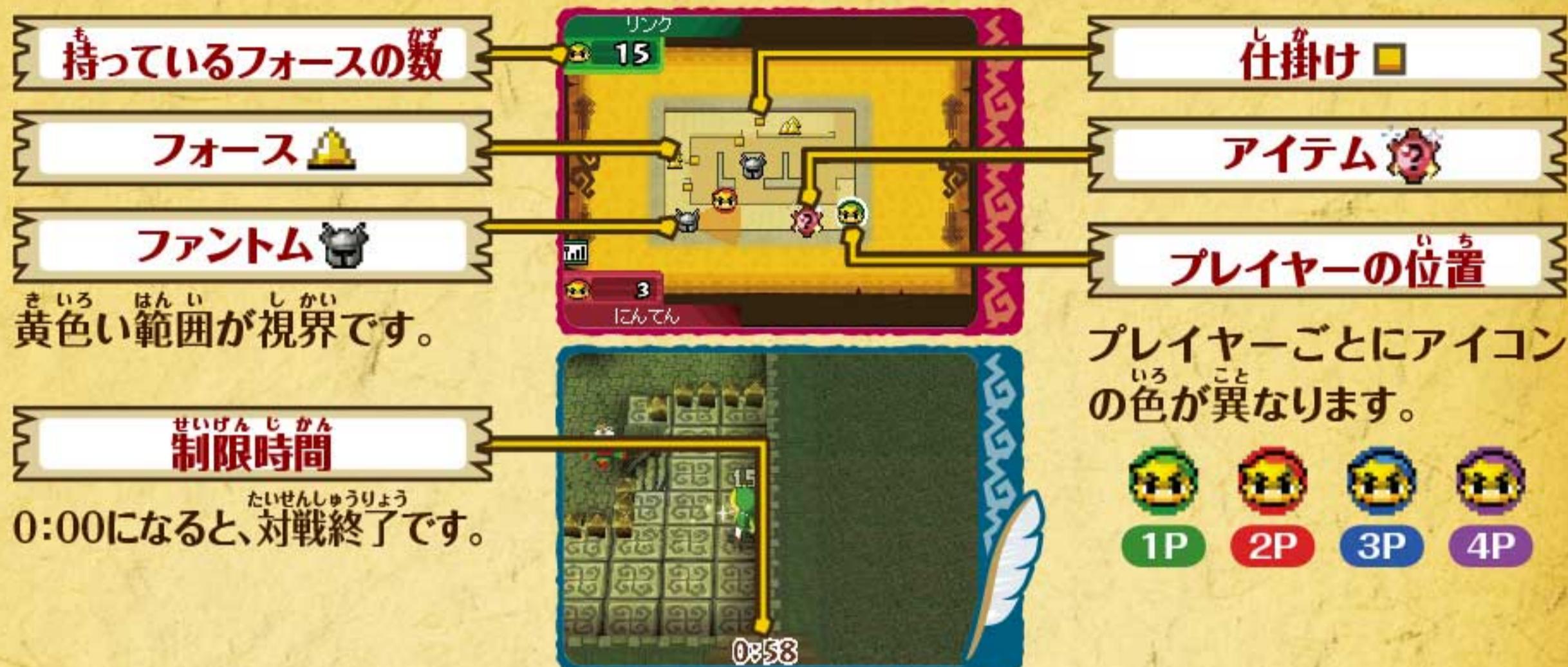


フォースについて

フォースは触れると取ることができます。フォースを持っている状態でファントムに攻撃されたり、仕掛けによってダメージを受けるとステージ上にばらまかれ、所持数が減ってしまいます。



対戦画面の見かた



アイテムについて

対戦中にはステージ上にアイテム(?)が現れます。取るとスロットが回り、出た目によってさまざまな効果があります。

雷	近くの対戦相手に雷を落とします。	フォース	ステージ上にフォースが現れます。
落とし穴	ステージに落とし穴が現れます。「落とし穴」を取ったプレイヤー以外には、落とし穴の場所はわかりません。	無敵	一定時間ファントムにやられません。無敵のときに対戦相手に触れると、相手がフォースをばらまきます。

すれちがい通信の遊びかた

おたからを手に入れると、DSワイヤレス通信を使ってほかのプレイヤーとおたか
らの交換ができます。下の手順ですれちがい通信を行ってください。

※すれちがい通信をするときは、「DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法」を見て、あ
らかじめ準備をしておいてください。

1 遊びかたを選ぶ画面 P.10 で「すれちがい」を選んでください。

2 交換するおたからをボックスに入れ、「こう
かんする」をタッチしてください。すれちが
い通信が始まります。なお、おたからは一
度に3つまで交換することができます。



3 すれちがい通信を終えるときは「おわる」をタッチしてください。交換できた
アイテムがあると、手に入れたおたからが表示されます。

※すれちがい通信中は、DS本体を閉じてもほかのプレイヤーを探すことができます。
※すれちがい通信中は通常よりも電池を多く消耗するので、ご注意ください。

DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法

●用意するもの

ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi・ニンテンドーDSi LL
..... プレイする人数分の台数(最大4台)
「ゼルダの伝説 大地の汽笛」カード..... プレイする人数分の枚数(最大4枚)

操作手順

- 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「ゼルダのでんせつ～だいちのきてき～」をタッチしてください。
- 以後の操作方法は、29ページをご覧ください。



DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法

●用意するもの

ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi・ニンテンドーDSi LL
····· プレイする人数分の台数(最大4台)

「ゼルダの伝説 大地の汽笛」カード ······ 1枚以上(最大4枚)

※DSカードの枚数がプレイ人数より少ない場合でもゲームを楽しむことができます(最低1枚は必要)。

操作手順 [DSカードを差し込む本体]

1 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。

2 本体の電源をONにしてください。

3 本体のメニュー画面で「ゼルダのでんせつ～だいちのきてき～」をタッチしてください。

※右の画面は、ニンテンドーDSi/DSi LLの場合の画面です。

4 以後の操作方法は、29ページをご覧ください。



メニュー画面

操作手順 [DSカードを差し込まない本体]

1 本体の電源をONにしてください。

2 本体のメニュー画面で「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。

ゲームリスト画面が表示されます。

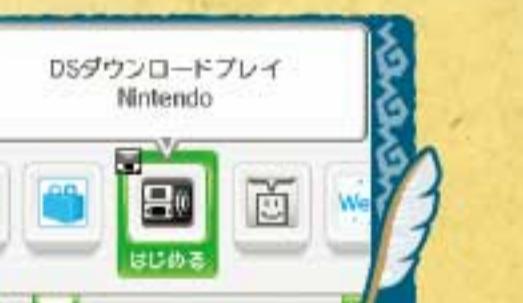
3 「ゼルダのでんせつ～だいちのきてき～」をタッチしてください。

ダウンロード確認画面が表示されます。

4 正しければ「はい」をタッチしてください。DSカードの差し込まれた本体から

データのダウンロードを開始します。

5 以後の操作方法は、31ページをご覧ください。



メニュー画面



ゲームリスト画面

航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

□ 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。

□ ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。

- のアイコンが表示されている項目を選んだとき。

- 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。

□ 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれら状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。

- 画面に のような受信強度アイコンが表示されているとき。

- 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。

□ 航空機内でニンテンドーDSi/DSi LL本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

通信プレイに関するご注意

□ 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン(受信強度アイコン)です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	かず 0本	ほん 1本	ほん 2本	ほん 3本
電波の受信強度	じゅうしんきょうど 弱	じゅうしんきょうど 中	じゅうしんきょうど 強	じゅうしんきょうど 最強

□ 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。

- 通信相手の本体との距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。

- 電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

□ ニンテンドーDSi/DSi LL本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

STAFF CREDIT

DIRECTOR

岩本 大貴 Daiki Iwamoto

PLANNING

四方 宏昌 Hiromasa Shikata

藤野 洋平 Yohei Fujino

保坂 有紗 Arisa Hosaka

PROGRAMMING LEAD

毛利 志朗 Shiro Mouri

新田 昌弘 Masahiro Nitta

CINEMA SCENE PROGRAMMING

竹下 義隆 Yoshitaka Takeshita

ENEMY PROGRAMMING

山崎 淳司 Atsushi Yamazaki

迫岡 洋輔 Yosuke Sakooka

河合 利紀 Toshinori Kawai

OBJECT PROGRAMMING

岡根 慎治 Shinji Okane

TRAIN PROGRAMMING

平津 大輔 Daisuke Hiratsu

加藤 俊策 Shunsaku Kato

UI SYSTEM PROGRAMMING

村木 健介 Kensuke Muraki

NPC PROGRAMMING

木内 俊一 Toshikazu Kiuchi

西川 英治 Eiji Nishikawa

WIRELESS PROGRAMMING

鈴木 ゆかり Yukari Suzuki

MAP PROGRAMMING

高寺 達也 Tatsuya Takadera

PHANTOM PROGRAMMING

海老澤 靖 Yasushi Ebisawa

DESIGN LEAD/PLAYER DESIGN

高橋 幸嗣 Koji Takahashi

ENEMY DESIGN

川西 正洋 Masahiro Kawanishi

梅田 啓介 Keisuke Umeda

木内 崇文 Takafumi Kiuchi

NPC DESIGN

廣野 著子 Akiko Hirono

朝川 里美 Satomi Asakawa

篠田 博仁 Hirohito Shinoda

DESIGN LEAD/MAP DESIGN

北川 幸治 Koji Kitagawa

MAP/OBJECT DESIGN

清水 卓郎 Takuro Shimizu

泉 洋平 Yohei Izumi

白井 俊一 Shunichi Shirai

竹下 伸子 Shinko Takeshita

久田 華子 Hanako Hisada

森本 嘉久 Yoshihisa Morimoto

青木 美樹 Miki Aoki

田中 陽子 Yoko Tanaka

MAP UNIT DESIGN

孔 永錫 Kong Youngseok

田中 潤 Jun Tanaka

田守 洋介 Yosuke Tamori

山下 順平 Jumpei Yamashita

金子 幸樹 Yuki Kaneko

EFFECT DESIGN

伊藤 晴康 Haruyasu Ito

UI DESIGN

井上 精太 Seita Inoue

DESIGN SUPPORT

春花 良紀 Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

森 直樹 Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNING

桑原 浩安 Hiroyasu Kuwabara

吉田 繁樹 Shigeki Yoshida

昇 大祐 Daisuke Nobori

福田 元晃 Motoaki Fukuda

柏木 信太郎 Shintaro Kashiwagi

石田 弘達 Hirotatsu Ishida

鶴見 雄悟 Yugo Sumi

設楽 明宏 Akihiro Shitara

高橋 伸楨 Nobusada Takahashi

緒方 信一 Shinichi Ogata

内田 崇裕 Takahiro Uchida

田中 良美 Yoshimi Tanaka

廣田 裕介 Yusuke Hirota

斎木 恵美子 Emiko Saiki

CINEMA SCENE EFFECT

井上 圭次郎 Keijiro Inoue

西部 耕智 Yasutomo Nishibe

MUSIC

峰岸 透 Toru Minegishi

富永 真央 Manaka Tominaga

太田 あすか Asuka Ota

近藤 浩治 Koji Kondo

SOUND EFFECT/PROGRAMMING

長田 潤也 Junya Osada

辻 勇旗 Yuki Tsuji

朝川 達 Toru Asakawa

VOICE

小平 有希 Yuuki Kodaira

大前 茜 Akane Omae

四宮 豪 Go Shinomiya

はらさわ 見綺 Koki Harasawa

勝 杏里 Anri Katsu

高橋 里枝 Rio Takahashi

PROGRESS MANAGEMENT

加藤 圭三 Keizo Kato

SUPERVISORS

山田 洋一 Yoichi Yamada

中郷 俊彦 Toshihiko Nakago

手塚 卓志 Takashi Tezuka

TECHNICAL SUPPORT

稻毛 達 Toru Inage

川口恭弘 Yasuhiro Kawaguchi

角井 博信 Hironobu Kakui

安田 芳人 Yoshito Yasuda

DEBUG

山田 良輔 Ryosuke Yamada

梅田 知宏 Tomohiro Ueda

マリオクラブ Mario Club

ILLUSTRATION

長谷川 直哉 Naoya Haségawa

足立 由理 Yuri Adachi

ILLUSTRATION-SUPERVISOR

中野 祐輔 Yusuke Nakano

ARTWORK DESIGN

細井 隆志 Takashi Hosoi

北村 義知 Yoshitomo Kitamura

中道 幸呼 Sachiko Nakamichi

PROMOTION

古田 健 Takeshi Furuta

SPECIAL THANKS

河越 巧 Takumi Kawagoe

森田 和明 Kazuaki Morita

吉良 博行 Hiroyuki Kira

松川 和也 Kazuya Matsukawa

田口 俊博 Toshihiro Taguchi

正木 義文 Yoshifumi Masaki

木村 真人 Masato Kimura

尾迫 悟 Satoru Osako

濱口 貴広 Takahiro Hamaguchi

零石 祐介 Yusuke Shizukuishi

早田 神舟 Mifune Hayata

谷川 佳隆 Yoshitaka Tanigawa

SRD SRD

(株)デジタルスケープ DIGITALSCAPE Co., Ltd.

(株)デジタル・メディア・ラボ Digital Media Lab., Inc.

(株)賢プロダクション Kenproduction Co., LTD.

PRODUCER

青沼 英二 Eiji Aonuma

GENERAL PRODUCER

宮本 茂 Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER

岩田 聰 Satoru Iwata

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、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。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 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つた場合は、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。



©2009 Nintendo Trademarks registered in Japan.

NINTENDO DS・ニンテンドーDS・ゼルダの伝説・THE LEGEND OF ZELDA・ZELDAは任天堂の登録商標です。

意匠登録 第1259804号、第1260043号

本製品はパナソニック株式会社の音声認識エンジン "LiteSpeech™" を使用しています。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

 本製品の一部にシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及び
LCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

落丁・乱丁の場合は、お取り替えいたします。

禁無断転載