

THE OFFICIAL NINTENDO MAGAZINE

Nintendo®



Энциклопедия

# The Legend Of Zelda

ВСЁ ОТ «А» ДО «Z» О ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР NINTENDO







## От переводчика:

Так как на дворе начало 2014 года, а данная энциклопедия вышла в 2010, некоторая информация в ней является устаревшей. Например, уже давно вышел и полюбился многим *Skyward Sword*. Поэтому в книге можно встретить несколько моих примечаний, в которых я исправил устаревшую и неверную информацию. Также вышла новая часть *Legend Of Zelda: A Link Between Worlds* и несколько ремейков, поэтому я дополнил энциклопедию небольшими статьями об этих играх. Найти их можно в конце книги.

Что касается переводов названий, то я старался переводить их максимально близко к оригиналу. Есть несколько исключений, которые я взял из уже привычных всем любительских переводов (например, *Master Sword* — меч Героев). Но есть и отличия, например, Хайрул — Хирул, но, думаю, путаницы не возникнет.

Хочется выразить благодарность сайту **zelda64rus** и отдельно **Anton'у** за помощь в переводе энциклопедии и созданию этого прекрасного сайта, а также всему нашему маленькому, но очень дельному комьюнити. :)

Заходите на сайт **shdevr.org.ru/zelda64rus**, там вы всегда можете скачать русские версии многих игр серии *Zelda*, а также найти меня на форуме и высказать свои замечания по переводу книги.

Приятного чтения!

Lifeless\_al





# Энциклопедия The Legend Of Zelda

ВСЁ ОТ «А» ДО «Z» О ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР NINTENDO

Приключения Линка уже давно стали легендарными во всём мире. Серия игр The Legend of Zelda, наравне с серией Mario, имеет право носить титул самой любимой в истории Nintendo, а возможно и в истории видеоигр вообще. Каждая игра серии уже стала классикой, и каждая дарила нам персонажей, в которых мы влюблялись, множество предметов, которыми мы пользовались, и миры, которые мы изучали.

Итак, с огромным удовольствием команда *Official Nintendo Magazine* представляет вам наиболее полную энциклопедию по основным играм серии The Legend of Zelda. Мы начнем с Агахнима и направимся прямиком к зору. Наслаждайтесь!

Текст: **Fred Dutton, Chris Scullion**  
Дизайн: **Roland Hammed**

© Future Publishing, 2010. Все права защищены. Ни одна часть этой книги не может быть скопирована, храниться в системах поиска или использоваться как часть любой другой книги, базы данных, программы или любого другого приложения без специального разрешения издателя. Все торговые марки принадлежат их владельцам. Перевод на русский язык: Lifeless\_al, © 2014.

# Агахним (Агахним)

Злой волшебник и главный враг Линка в игре *A Link to the Past*, выпущенной для платформы SNES. После того, как Агахним обхитрил короля Хайрула, став его главным советником, он околдовал и подчинил своей воле всех солдат королевства, а затем изгнал шестерых из Семи Мудрецов (Seven Sages) в Тёмный мир (Dark World). После прохождения игры становится известно, что Агахним — это альтер-эго главного злодея серии Zelda, Гэнона (Ganon). Достаточно сказать, что Линк задал ему приличную трёпку. Он появляется также в двух классических Zelda играх для Game Boy: *Link's Awakening* и *Oracle of Seasons*, в обоих случаях в роли босса.

«Достаточно сказать, что Линк задал ему приличную трёпку»



В качестве босса Агахним появляется в нескольких играх Zelda.

# Anjean (Анджин)

Одна из главных персонажей игры *Spirit Tracks*, выпущенной на платформе DS. Принадлежит к расе локомо (Lokomo). Является официальным хранителем и защитником башни Духов (Tower of Spirits) — грандиозного сооружения, построенного для содержания в заключении злодея Малладуса (Malladus). Об Анджин известно немного, но несомненно только одно — она очень старая, так как утверждает, что встречала Тетру (Tetra) — персонажа игры *Phantom Hourglass*, события которой происходили за три поколения до событий *Spirit Tracks*



Анджин — добрая пожилая женщина, подарившая Линку поезд Духов (Spirit Train), с помощью которого он может путешествовать по Хайрулу. Также, на протяжении всей игры она телепатически передаёт Линку полезную информацию.

# Anju (Анджу)

Деревенская девушка расы хилианцев (Hylian), появляется в нескольких играх серии. Обычно с ней связаны некоторые задания. В игре *Ocarina of Time* Анджу является «девушкой с курами» из деревни Какарико (Kakariko). Линк-ребёнок должен помочь ей поймать кур, а Линк-взрослый должен поговорить с ней, чтобы взять задание Большого горона (Biggoron's Quest). В игре *Majora's Mask* Анджу является хозяйкой гостиницы Сток Пот (Stock Pot Inn) в городе Клоктаун (Clock Town). Также с ней связано побочное задание «воссоединение Кафи и Анджу» (Reuniting Kafei and Anju). В третий раз она появляется в игре *Minish Cap* для платформы Game Boy Advance, в которой снова является деревенской девушкой, всё бегающей за своими курами. Линк должен будет поймать её птиц и получить в награду часть сердца (heart piece).



Несмотря на скромное поведение, Анджу является ответственной хозяйкой гостиницы.

С Анджу связан один из величайших квестов серии — «воссоединение Кафи и Анджу».

# Ануки (ануки)

Раса существ, живущих в холодных районах Хайрула. Ануки впервые появились в играх для платформы DS — *Phantom Hourglass* и её прямом продолжении, *Spirit Tracks*. Раса характеризуется специфическими рожками, тёплой пуховой одеждой и своей непоколебимой честностью. Они в основном дружелюбны по отношению к Линку и стремятся помочь ему в его приключениях. В игре *Phantom Hourglass* показано,

что у них есть заклятые враги — свирепые существа Юки (Yooks). В игре *Wind Waker*, выпущенной для платформы Game Cube, мы встречали персонажа Зунари (Zunari) с Ветреного острова (Windfall island), и можно предположить, что он тоже ануки, так как носит такую же толстую зимнюю одежду. Ануки милые и иногда немного глупые существа, но за это мы их и любим.



«Ануки характеризуются специфическими рожками, тёплой пуховой одеждой и своей непоколебимой честностью»



# Beedle (Бидл)

**Предприимчивый торговец, встречающийся во многих частях серии.** Любой, игравший в игры *Zelda*, должен знать, что в каждой игре есть магазины, которые Линк может посетить.

В ранних играх у торговцев не было имён или были персонажи, единожды позволяющие Линку приобрести определённые вещи. В более поздних играх похоже на то, что Бидл установил полную монополию на индустрию обслуживания Хайрула. Появляется в разных частях: в *Wind Waker* мы встречаем его на лодке, в *Minish Cap* он находится в городе у замка (Castle Town), в *Phantom Hourglass*



он снова на лодке, а в *Spirit Tracks* он уже на воздушном шаре. Бидл неизменно торгует стрелами, бомбами, сердечками, зельями и многими другими полезными безделушками. Бидл обладает необычайно большим носом, которым вынюхивает новичков, только знакомящихся с игрой, и готовых заплатить, например, за бомбочки, которые совершенно бесплатно можно найти на дороге.

# Bellum (Беллум)

Чудовищное кальмароподобное существо и главный антагонист игры *Phantom Hourglass*. За много лет до событий игры Беллум появился в Хайруле и начал высасывать жизненные силы его обитателей. Ошус (Oshus) — Король Океанов (Ocean King) поймал и посадил Беллума под замок, но тот использовал жизненные силы Ошуса для создания Песка Времени (Sand of Hours) и похищения трех духов:

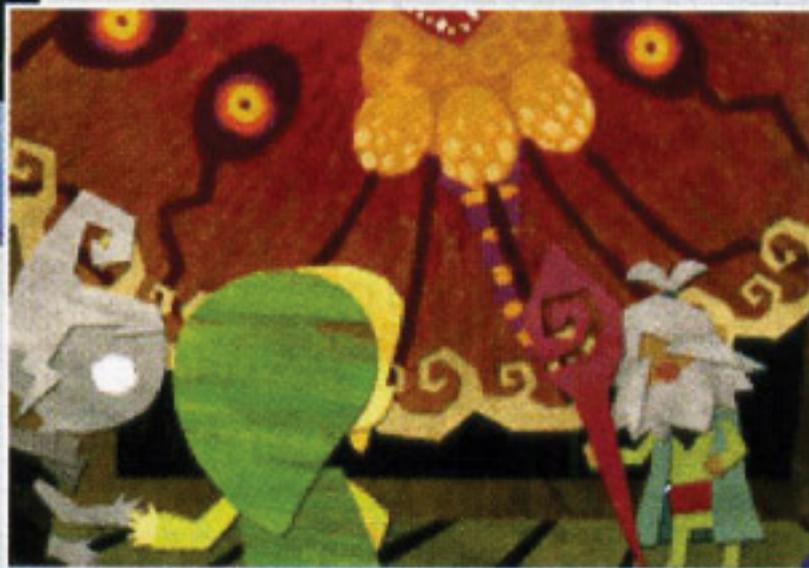
Мудрости, Силы и Храбрости (spirits of wisdom, power and courage). Да, он плохой парень. К счастью, Линк успел отослать его обратно в сундук Дэйви Джонса (Davey Jones Locker) до того, как он обратил Хайрул в руины. Для любителей мелочей: «Беллум» переводится с латыни как «война». В любом случае, включайте плиту и грейте воду: вы поймали довольно крупного кальмара.

**«Включайте плиту и грейте воду: вы поймали довольно крупного кальмара»**



Последняя битва в *Phantom Hourglass* действительно жёсткая.

Беллум творит ужасные вещи!  
Задайте ему жару!



# Bomb (Бомба)

**Важный предмет, появившийся ещё в первой части *Zelda*.** Говоря простым языком, бомбами Линк может взрывать все подряд, будь то враги, стены или невинные курицы. Чтобы носить бомбы с собой, Линку сначала нужно найти специальную сумку (Bomb Bag). Сумку можно будет усовершенствовать, чтобы носить ещё

«Чтобы носить бомбы с собой, Линку сначала нужно найти специальную сумку»



большее количество бомб. Также во многих играх есть так называемые цветы-бомбы (Bomb Flowers), которые вырастают снова, после того как их срывают. В игре *Skyward Sword*, которая будет выпущена на платформе Wii, Линк сможет бросать или катить бомбы, словно шары для боулинга.



# Boomerang (Бумеранг)

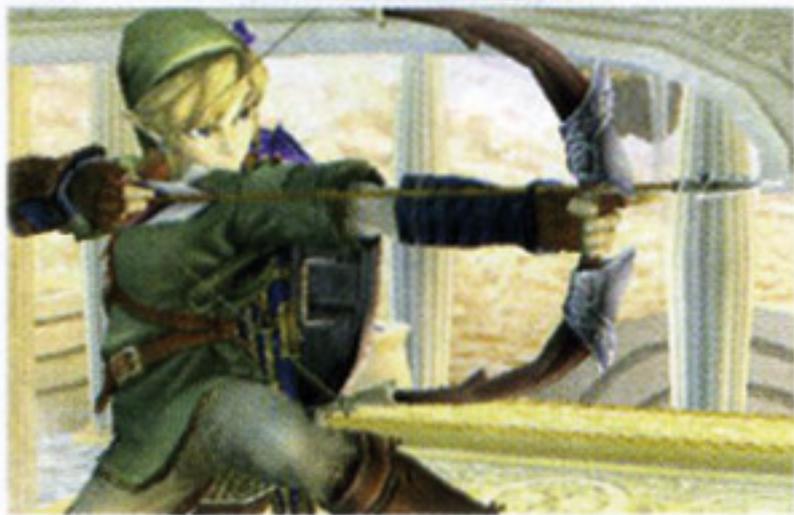
Ещё одно традиционное оружие, которое есть во всех играх серии. Бумеранг позволяет оглушать врагов, после чего их с лёгкостью можно добить мечом. А некоторых особо слабых противников бумерангом можно зашибить сразу. Также, с помощью него можно щёлкнуть переключатель, до которого Линк не может добраться. Функциональность бумеранга не сильно изменилась со времён первой Зельды. Так, в более поздних играх с его помощью можно распространить огонь, а в играх для DS можно вычерчивать траекторию полёта бумеранга стилусом. Пока ещё нет подтверждений, появится ли он в *Skyward Sword*\*, но и опровержений тоже не было.



Бумеранг, вне всяких сомнений — классическое оружие Линка.

*\*Прим. переводчика: на самом деле, так как Skyward Sword уже вышел, я вам скажу, что бумеранга там нет. Его заменил летающий жук. Также бумеранг отсутствует в игре The Adventure of Link.*





Линк использует лук даже в играх *Super Smash Bros.*

## Bow (Лук)

Оружие, занимающее ключевое место в арсенале Линка, и один из самых незаменимых предметов в игре. В нескольких играх (*Majora's Mask*, *Wind Waker*, *Twilight Princess*) его называют «лук Героя» (Hero's Bow), а в *Ocarina of Time* — «лук Феи» (Fairy's Bow), но функционально он везде идентичен. Небольшая эволюция произошла в игре *Twilight Princess* для Wii, с добавлением контроля движений, которое обещают доработать в *Skyward Sword*. Лук в игре появляется на ранних стадиях и является важным предметом для разгадки многих головоломок. И ещё, если вы собираетесь заняться куриным геноцидом — лук будет наилучшим выбором оружия. Только убедитесь, что находитесь на достаточно безопасном расстоянии, если не хотите, чтобы вас заклевали эти ужасные чудовища. Кто-нибудь хочет жареной курочки?



# Chancellor Cole (Канцлер Коул)

Фу-у. Канцлер Коул. Один из главных злодеев игры *Spirit Tracks* и один из самых гадких злодеев серии вообще. Коул — главный советник принцессы Зельды, и на первый взгляд может показаться, что он обычный политик-подхалим. Но очень быстро становится понятно, что от него не стоит ждать ничего хорошего и что он, вместе с ужасающим Малладусом положили глаз на миролюбивый Хайрул.

«У него острые зубы, магические способности и омерзительный характер»

Негодяй! Кто-то должен его остановить, и есть только один герой, способный сделать это! Характерные черты Коула — это аккуратный зелёный костюм и два зелёных цилиндра на голове, скрывающие дьявольские рога. У него острые зубы, магические способности и омерзительный характер. На самом деле, канцлер Коул один из самых интересных антигероев серии, и мы бы с удовольствием встретились с ним ещё.





Клоктаун — одно из наиболее странных мест в играх Zelda.

## Clock Town (Клоктаун)

Клок Таун — столица Термины, загадочной земли из *Majora's Mask*. Его правитель — мэр Дотур (Mayor Dotour). Город представляет собой цитадель, поделённую на четыре части: северную, западную, восточную и южную. Каждый, кто посещал Хайрултаун (Nyrule Town) увидит схожесть в предоставляемых здесь услугах — множество разнообразных магазинов и палаток, места в которых вы можете поиграть

в увлекательные мини-игры, несколько постоянных дворов и центральная площадь — идеальное место, чтобы узнать местные новости и слухи. Раз в год город празднует Карнавал Времени (Carnival of Time), в день, когда солнце и луна находятся на одной линии. Прибытие Линка в Клоктаун совпадает со страшной катастрофой — луна падает с небес прямо на город.



Древо Деку в  
*Ocarina of Time*.  
Классика.

# Deku Tree (Древо Деку)

Древнее дерево, величественно стоящее в центре леса Кокири (Kokiri Forest). В *Ocarina of Time* представляет собой средоточие духовной силы Хайрула, а также является первым подземельем, которое вам предстоит посетить. Меньшую роль играет в *Wind Waker*, где является стражем Лесной гавани (Forest Haven). Также похоже на то, что Лесной храм (Forest Temple) из игры *Twilight Princess* находится внутри Древа Деку, хотя это нигде не подтверждается. Вообще, почти в каждой игре серии присутствует лесное подземелье. Например, Корявый Корень (Gnarlet Root) в *Oracle of Ages* или Лесной храм в *Spirit Tracks*.



# Deku Scrub

(Куст Деку / Скруб Деку)

Лесные существа, впервые появившиеся в *Ocarina of Time*, а после в *Oracle of Seasons*, *Oracle of Ages*, *Majora's Mask*, *Minish Cap* и *Four Swords Adventures*. Плюются орехами в каждого, кто имел неосторожность подойти к ним слишком близко. Но враждебность проявляют не всегда, иногда позволяя Линку у них что-нибудь купить.

Играют важную роль в *Majora's Mask*, где Линк помогает вернуть маску Деку (Deku mask) их королю. Агрессивно настроенный куст достаточно легко победить, отбив щитом его орех обратно в него.

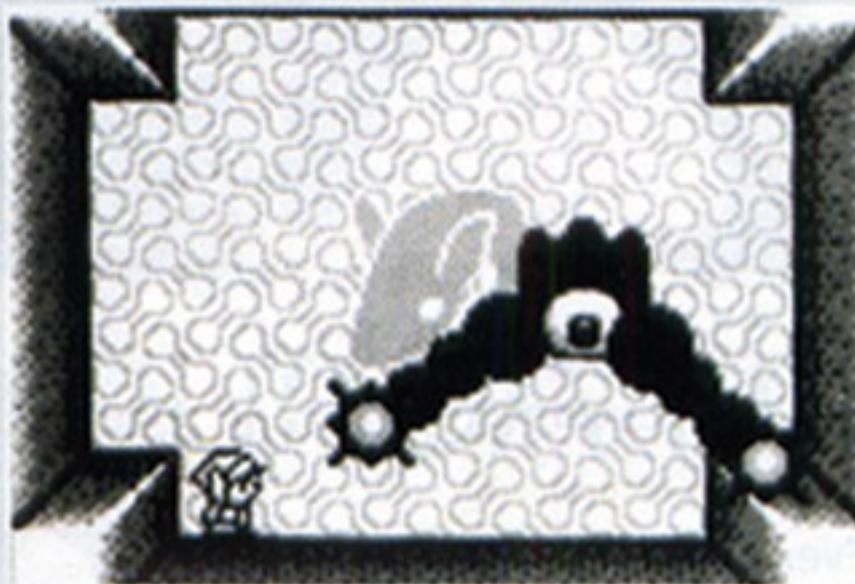


«Агрессивно настроенный куст достаточно легко победить, отбив щитом его орех обратно в него»



# Dethl (Детл)

Финальный босс и основной антагонист игры *Link's Awakening*, выпущенной для Game Boy. О нём практически ничего неизвестно — кроме того, что из-за него Рыба Ветра (Wind Fish) находится в беспробудном сне, что является основной причиной неприятностей на острове Кохолинт (Koholint Island). Детл — крепкий орешек. В финальной битве принимает 6 различных форм, последняя из которых имеет поразительное сходство с Ваати (Vaati) — антигероя *Minish Cap* и *Four Swords*. Остальные формы — не что иное, как теньевые версии ваших противников из *Link to the Past*, включая Гэнона и Агахнима. Это подчеркивает ощущение того, что все происходящее является сном.



Пусть вас не вводит в заблуждение его внешний вид. Детл чертовски силен!

«В финальной битве принимает 6 различных форм, последняя из которых имеет поразительное сходство с Ваати»



Эйдзи Аонума — человек, ответственный за Legend of Zelda.

## Еїї Аонума (Эйдзи Аонума)

Начиная с *Majora's Mask*, Эйдзи Аонума является главным человеком, ответственным за Legend of Zelda. После того, как икона Nintendo, Сигэру Миямото (Shigeru Miyamoto), увидел *Marvelous* — игру, сделанную Аонума для SNES под впечатлением от *A Link To The Past*, его попросили присоединиться к разработке *Ocarina of Time* в качестве помощника режиссёра. Для работы над сиквелом Окарины Аонума сел уже в режиссерское кресло и с тех пор отвечает за разработку всех

новых Legend of Zelda. Начиная с *Phantom Hourglass* он является ещё и продюсером серии. Обещает работать над играми Zelda, пока не доведёт их до успеха *Ocarina of Time*. Удачи тебе, Аонума-сан! От Эйдзи и его команды сперва выйдет *Skyward Sword* для Wii, а после — ремейк *Ocarina of Time* для Nintendo 3DS\*.

\*Прим. переводчика: игры вышли, Эйдзи всё ещё с нами. ^\_^

# Еропа (Эпона)

Верная лошадь Линка. Впервые способности к верховой езде Линк продемонстрировал в *Ocarina of Time*. С тех пор Эпона остается с ним на протяжении многих игр, включая *Majora's Mask* и *Twilight Princess*.

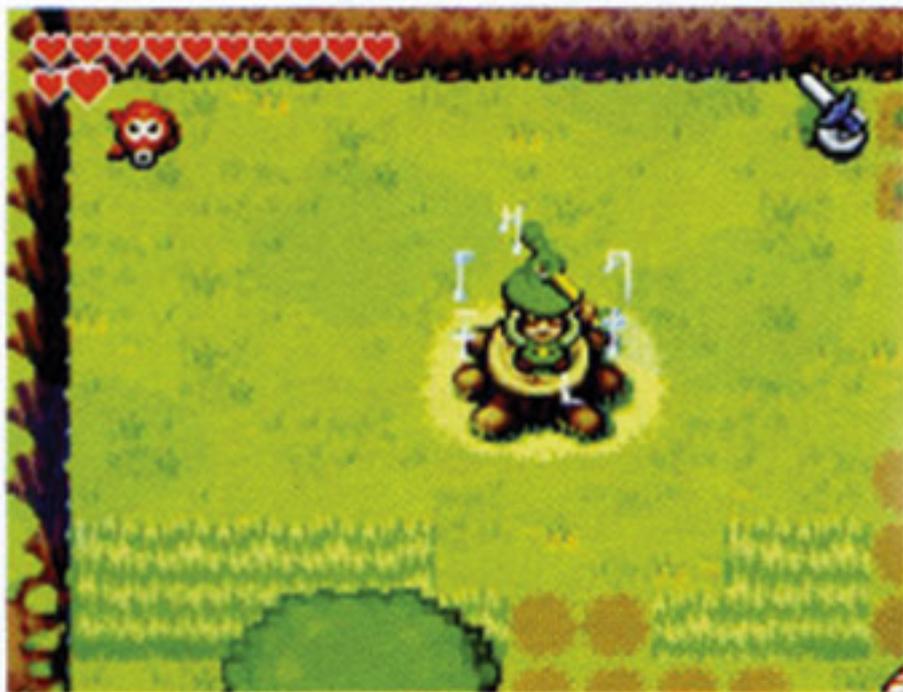
Эпизодами появлялась в играх для портативных консолей (*Minish Cap* и *Oracle of Ages/Seasons*). В *Ocarina of Time* и *Twilight Princess*, прежде чем ездить верхом, Линк должен приручить Эпону. Интересный факт: Эпона — имя кельтской богини лошадей.



Верная лошадь Линка на протяжении уже многих игр.

«Прежде чем ездить верхом, Линк должен приручить Эпону»





Эзло  
бывает  
жутким  
занудой!

## Ezlo (Эзло)

Это птица или шляпа? Ну, на самом деле это и то и другое. Необычный компаньон Линка из игры *The Minish Cap*, выпущенной для Game Boy Advance, Эзло — мудрец минишей (Minish sage), обращённый в странную шляпу его учеником, злым волшебником Ваати. Старается быть надёжной опорой Линку в его нелёгком деле в надежде, что удастся снять заклятие и вернуться к нормальной жизни. Он даёт советы и подсказки на протяжении игры, уменьшает до размеров минишей, когда это

«Надёжный компаньон и один из самых общительных персонажей серии»

требуется, а также является маленьким парашютом, с помощью которого Линк планирует по подземельям. Надёжный компаньон и один из самых общительных персонажей серии.



# Four Swords

Игра, выпущенная вместе с портом *A Link To The Past* для GBA в 2003 году. Первая многопользовательская игра серии *Zelda*, но довольно специфическая. Специфичность её в том, что для игры вам необходимо соединить от двух до четырёх GBA, и каждый игрок должен обладать картриджем с игрой, а это не так-то просто. По сюжету от двух до четырёх разных версий Линка объединяются в команду,

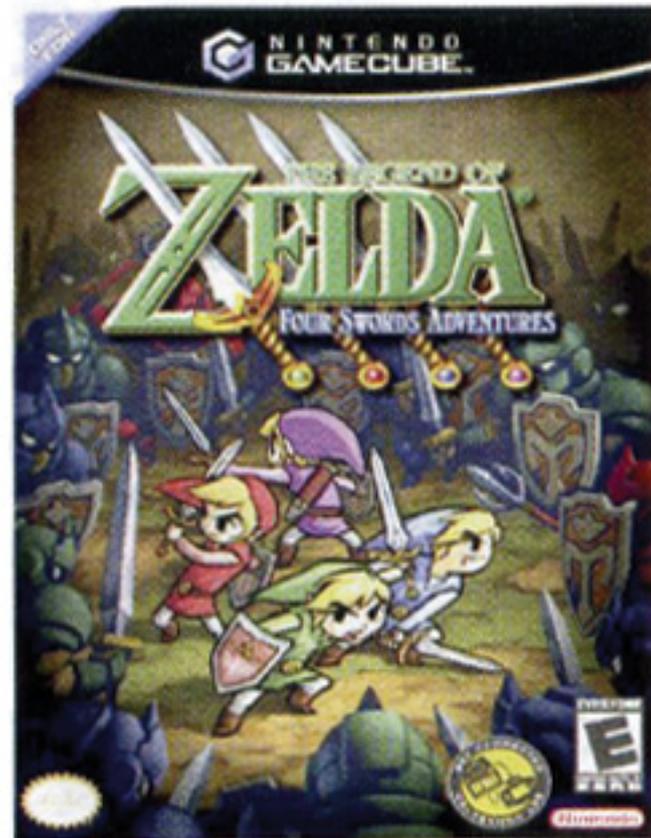
чтобы одолеть Ваати — злого волшебника из *Minish Cap*. Немного отличается от обычных игр серии случайно генерируемыми подземельями и внешним миром. Стоящая игра, если сможете найти достаточно GBA.

Прим. переводчика: в 2011 году вышел *Four Swords: Anniversary Edition* для DSi и 3DS, где добавили одиночный режим и игру через интернет.

# Four Swords Adventures

Полноценное продолжение *Four Swords*, выпущенное для Game Cube в 2005 году. Это снова игра для нескольких игроков, но, в отличие от оригинала, здесь добавлен одиночный режим. Сюжет практически такой же: команда из четырёх Линков должна сначала одолеть Ваати, а после — другого злодея, Гэнона. Помимо основного приключения, в *Four Swords Adventures* есть несколько дополнительных режимов игры. Shadow Battle предлагает вам сразиться с вашими друзьями, а Navi Trackers (есть только в японской версии игры) — подсединить ваш GBA и выполнять увлекательные задания.

«Это снова игра для нескольких игроков, но, в отличие от оригинала, здесь добавлен одиночный режим»



В *Four Swords Adventures* очень классно играть с друзьями.



Гэнон по праву получил звание одного из величайших злодеев Nintendo.

## Ganon (Гэнон)

Также известный как Гэнондорф (Ganondorf) — главный злодей серии **Zelda**. *The Legend of Zelda, The Adventure of Link, A Link To The Past, Ocarina of Time, Oracle of Ages/Seasons, The Wind Waker, Four Swords Adventures, Twilight Princess* — он есть во всех этих играх. История Гэнона окутана тайной. Известно лишь, что он был главарём разбойников, а также, что он проник в Священное царство (Sacred Realm) и завладел Триединством (Triforce), получив огромную силу. Гэнон — урождённый герудо (Gerudo). Каждые



100 лет рождается только один мужчина этой расы. Появляется в двух обликах — как человек и как огромный кабан. Гэнон — отвратительный тип, с которым Линк продолжает борьбу вот уже много лет.

# Gerudo (герудо)

Воинственная раса, впервые встречающаяся в *Ocarina of Time*, а после в *Majora's Mask* и *Four Swords Adventures*. В основном, все герудо — женщины. Единственный мужчина рождается только раз в 100 лет. Проживают в бесплодной пустыне. В *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* к Линку относятся враждебно,

но в *Four Swords Adventures* они более дружелюбны. Не играя значительной роли также появляются в *Twilight Princess*, *The Wind Waker* и *Phantom Hourglass*.



Герудо — раса женщин воительниц.



Герудо наиболее известны по *Ocarina of Time*.



Герудо — совсем не мирно настроенные девушки. Готовьтесь к схватке!

«В основном, все Герудо — женщины. Единственный мужчина рождается только раз в 100 лет»

# Goron (горон)

Раса больших дружелюбных созданий, присутствующая во всех играх, начиная с *Ocarina of Time*. Почти всегда обитают в горных районах. Горцы, неразрывно связанные с бомбами и взрывами. Гороны очень сильные существа, живущие на каменно-молочной диете и любящие хвастаться возможностью скручиваться в шар и катиться, разбивая препятствия.

Несколько горонов — Большой горон и Медигорон (Biggoron, Medigoron) появлялись в играх в качестве торговцев.

Изредка встречаются и враждебно настроенные гороны, но снова становящиеся мирными после того, как Линк им наподдаст.



# The Great Sea (Великое море)

Океан, на волнах которого происходят действия игры *The Wind Waker* и небольшая часть *The Phantom Hourglass*. Это на самом деле Хайрул, затопленный богами ради того, чтобы остановить зло, сотворенное Гэноном. Верхушки гор Хайрула, возвышающиеся над водой, образовали множество островов, на которых и разворачиваются события игр.

Немногочисленные существа, живущие на Великом море — потомки жителей Хайрула: хилианцев, горонов, а также короки (Koroks) и рито (Rito) — раса из *Wind Waker*, эволюционировавшая из зора. В Великом море вас ждут увлекательные приключения и серьёзные опасности!

Великое море впервые появилось в игре *The Wind Waker*, вышедшей на приставке GameCube.



Для контроля над ветром Линк использует волшебную дирижёрскую палочку.



Собирать сердца в играх Zelda — это традиция!

# Hearts (Сердца)

Основная единица измерения здоровья Линка. Традиционно Линк начинает игру с тремя сердечками, но увеличивает количество по мере прохождения игры, получая их от побеждённых боссов либо находя Части Сердец (Pieces of Heart). Собрать четыре (или, что необычно — пять в *Twilight Princess*) части, Линк получает Целое Сердце (Heart Container). Большинство игр позволяют найти и собрать Линку до 20 сердец. Сделать

это — задача любого настоящего фаната Зельды. А вы нашли уже все сердечки во всех играх серии? Нет? Тогда бросайте читать и спешите на поиски!

«Большинство игр позволяют найти и собрать Линку до 20 сердец»



Гарпун есть практически во всех играх Zelda.

## Hookshot (Гарпун)

Один из основных предметов, присутствующий практически в каждой игре серии, начиная с *A Link To The Past*. Позволяет Линку пересекать ущелья, преодолевать небольшие расстояния, доставать труднодоступные предметы и даже наносить повреждения врагам.

В некоторых играх появляются различные вариации гарпуна, имеющие разные названия, но по сути дела выполняющие одни и те же функции. Гарпун также присутствует в игре *Super Smash Bros*. Там с помощью него Линк совершает захваты.

# Holodrum (Холодрум)

Королевство, в котором происходит действие игры *Oracle Of Seasons*. Тесно связано с другим королевством — Лабринной (Labrynna) из *Oracle Of Ages*. Неизвестно, где располагается по отношению к Хайрулу, так как в начале игры Линк перемещается в Холодрум магическим образом. Географически и социально государство близко к Хайрулу.

Его населяют гороны, моблины (Moblins) и люди. В Холодруме можно встретить несколько знакомых жителей Хайрула — Большого горона, Малон и Талона (Malon, Talon). Имеется определённое сходство между картой Холодрума и картой Хайрула из первой *The Legend of Zelda*, так как *Oracle of Seasons* первоначально задумывался как ремейк оригинальной игры.



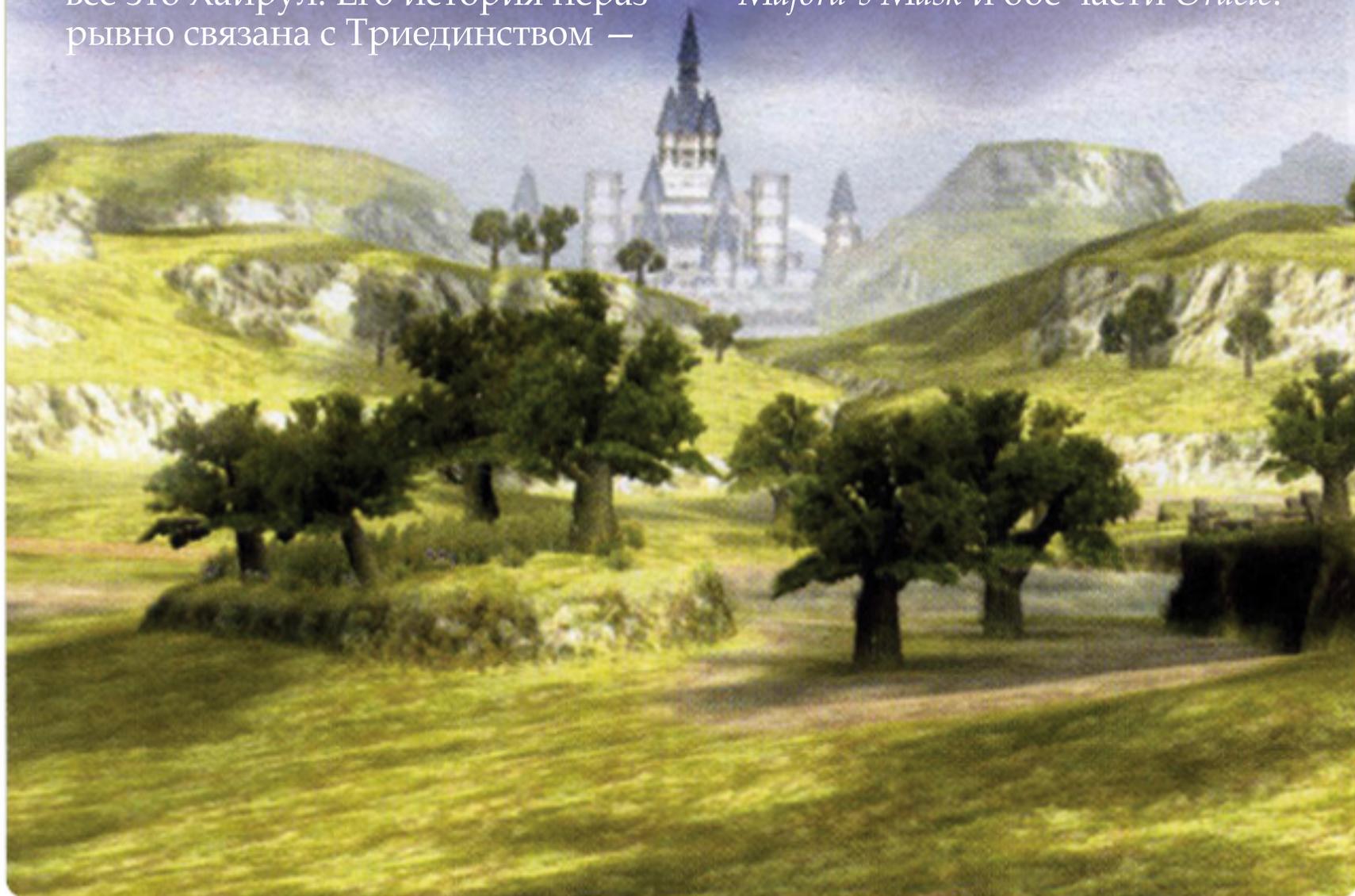
Холодрум — огромное пространство для исследования.



# Hyrule (Хайрул)

Королевство, в котором происходят события большинства игр серии. Им управляет королевская семья Хайрула (Royal Family of Hyrule), принцесса которой — сама Зельда. Живописные поля, высящиеся над ними горы, густые леса, бесплодные пустыни и множество суеющих городов и деревень — все это Хайрул. Его история неразрывно связана с Триединством —

могущественным артефактом, одинаково желанным добрыми и злыми силами. Гороны, зора, ануки, деку, кокири, герудо, миниши — все эти расы называют Хайрул своим домом. Единственные игры, действие которых разворачивается не в Хайруле, это: *Link's Awakening*, *Majora's Mask* и обе части *Oracle*.



# Instruments

## (музыкальные инструменты)

В играх *Zelda* музыка имеет большое значение — Линк обладает множеством музыкальных инструментов, которые дают ему особые возможности. Вероятно, наиболее известна окарина Времени (*Ocarina of Time*). В зависимости от того какую мелодию на ней сыграть, можно изменить погоду, призвать Эпону, разгадать головоломку, а также перенестись в другое место Хайрула и изменить течение времени! Тот же принцип остался и в игре *Majora's Mask*.



Окарина — любимый музыкальный инструмент Линка



Время насладиться удивительным звуком панфлейты!

Линк играл на флейте Духов (*Spirit Flute*) в игре *Spirit Tracks*, размахивал дирижёрской палочкой в *The Wind Waker* и перебирал струны лиры в *Oracle of Ages*. Первым музыкальным инструментом, появившимся в серии, была флейта в оригинальной *Legend of Zelda*, благодаря которой Линк перемещался по подземельям. Можете не верить, но она издает тот же звук, что и свист из *Super Mario Bros. 3*.



Карта острова.

## Koholint (Кохолинт)

Остров, на котором разворачиваются события игры *Link's Awakening*. В реальности его не существует — остров создан воображением спящего существа, называемого Рыбой Ветра (Wind Fish). Так как он существует в мире сна, здесь происходят странные события... Остров захватили разные злые создания из Грибного королевства

(Mushroom Kingdom) из вселенной игр Mario, такие как гумбы (goombas) и цепные чавки (chain chomps). Высочайшая точка острова — гора Тамаранч (Mount Tamaranch), где хранится яйцо, в котором спит Рыба Ветра. Это диковинный мир, но одновременно это и одно из самых памятных мест серии Zelda.



# Kokiri (Кокири)

Раса дружелюбных лесных созданий, появляющиеся в двух играх серии. Впервые мы их встречаем в *Ocarina of Time*, живущих в тени Великого древа Деку в лесу Кокири (Kokiri Forest). Традиционная одежда кокири — зелёная туника, и у каждого из них есть фея-хранитель (Fairy Guardian), поэтому неудивительно частые предположения, что Линк один из них, несмотря на известный факт, что он хилианец. Говорят, мать оставила его с кокири, когда он был ребёнком. Мы с ними встретимся вновь только в *The Wind Waker*. Там они называются короки (Koroks) и оберегают храм Ветра.



«Часто ошибочно полагают, что Линк — один из кокири»





# Лабринна (Лабринна)

У Лабринны много общего с Холодрумом.

Королевство, в котором происходит действие игры *Oracle of Ages*. Как и Холодрум из *Oracle of Seasons*, Лабринна очень похожа на Хайрул. Здесь проживают многие знакомые расы, включая горонов и зора. Столицей является город Линна (Lynna City), а над всем королевством висит высокая чёрная башня.

Благодаря играм, действие которых происходило в разный период времени, мы можем предположить, как со временем менялся ландшафт острова. Однажды великое море поднялось до основания Нуунского высокогорья (Nuun Highlands), но со временем иссохло, оставив после себя пустынные земли.

# The Legend Of Zelda

Игра, с которой всё началось. Вышедшая в Японии под названием *Hyrule Fantasy* в 1986 году, в Европу и Северную Америку она пришла в 1987 под более элегантным названием — *The Legend of Zelda*. В этом детище гения Nintendo Сигэру Миямото были заложены основные

элементы игрового процесса всей серии *Zelda* — огромная карта мира, подземелья с головоломками и множество уникальных предметов. Несмотря на устаревший вид, сегодня в эту игру должен сыграть каждый.

Сегодня игра выглядит устаревшей, но это подлинная классика.

«В этой игре были заложены основные элементы игрового процесса всей серии *Zelda*»





# Linebeck (Лайнбек)

Этот бесстыжий моряк — один из друзей Линка в игре *Phantom Hourglass*. В начале игры он соглашается помочь исследовать океан на своем пароходе (SS «Linebeck»), чтобы найти и расправиться со злым Беллумом, но только при условии, что ему помогут в поисках спрятанных сокровищ. Якобы отважный и многоуважаемый путешественник, Лайнбек на деле оказывается трусом, удирающим со всех ног при первых признаках опасности! Но ближе к концу игры у него появляется совесть и отвага, и он защищает честь своего доброго имени. Его внук, Лайнбек III, появляется в продолжении *Phantom Hourglass — Spirit Tracks*, где является владельцем магазина. Он унаследовал такие дедушкины черты, как любовь к безделушкам и поиск максимально лёгких путей.

# Link (Линк)

Разве этот парень нуждается в представлении? Главный герой всех игр серии **Zelda** и один из старейших игровых персонажей, наряду с легендарным Марио. В разных играх его внешность, возраст и биография сильно разнятся. Почти каждую игру он начинает ребенком, но по мере прохождения взрослеет до юноши. Принадлежит к расе хилианцев. Неизменно одет в фирменную зелёную тунику. Быстро обучается мастерски владеть мечом. Забавный факт: почти во всех играх серии Линк левша, кроме *Twilight Princess* и *Skyward Sword*.



# Link's Awakening

Первая Зельда для портативных игровых консолей, выпущенная на Game Boy в 1993 году.

Последовательница игры *A Link To The Past*. Весьма необычная, но одна из наиболее выдающихся игр серии. По сюжету Линк терпит кораблекрушение у загадочного острова Кохолинт.

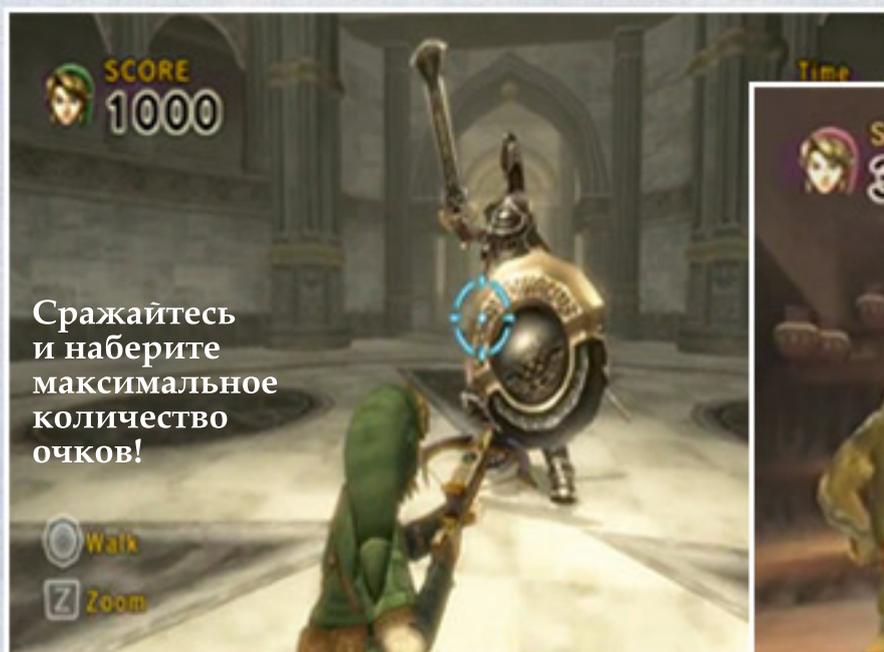
Ему предстоит найти восемь музыкальных инструментов Сирен, чтобы разбудить Рыбу Ветра и тем самым избавить остров от неприятностей. В этой потрясающей игре есть несколько необычных игровых моментов с видом сбоку, а также много запоминающихся ярких персонажей, перекочевавших из Грибного Королевства из серии Mario.

Link's Awakening — это игра на все времена!



Игра также вышла на Game Boy Color.





Сражайтесь и наберите максимальное количество очков!



Ой! Кто это расставил здесь горонов?

# Link's Crossbow Training

Спин-офф, вышедший в 2007 году вместе с запуском контроллера Wii Zapper. Действие игры происходит в той же вселенной, что и *Twilight Princess* — Линк пробивает себе путь через множество уровней, расположенных в деревне Ордон (Ordon village) и Пустыне Герудо (Gerudo Desert).

**«Занимательная игра для любителей набирать очки, но не обязательная для ознакомления»**

Включает три режима игры: Стрельба по мишеням (Target Shooting) — это обычный тир; Защитник (Defender), где вы отбиваетесь от орд бокоблинов (Bokoblins), а также Следопыт (Ranger), в котором вы перемещаетесь по уровню в поисках врагов. Это занимательная игра для любителей набирать очки, но не обязательная для ознакомления.



# A Link To The Past

Великолепная игра, вышедшая на SNES в 1992 году. В Японии известна как *The Legend Of Zelda: Triforce Of The Gods*. Игра рассказывает классическую историю о том, как юный Линк отправляется спасти Хайрул, зажатый в лапах Гэнона и его помощника Агахнима, которые собираются поработить мир с помощью силы Триединства. Считается одной из лучших игр Zelda. В этой части окончательно сформировались все

характерные черты игрового процесса, за которые мы так любим серию сегодня. В 2003 году выпущена на Game Boy Advance вместе с новой многопользовательской игрой *Four Swords*. Если вы до сих пор в неё не играли, мы настоятельно советуем сейчас же бежать загружать ее для Виртуальной Консоли (Virtual Console).



Все характерные черты серии Zelda появились именно в этой игре.



*A Link To The Past* — одна из величайших игр эпохи SNES.



# Majora's Mask

Прямое продолжение *Ocarina Of Time*, выпущенное на Nintendo 64 в 2000 году. Действие игры происходит в стране Термина. Линку необходимо предотвратить падение луны на город Клоктаун. Несмотря на то, что это наиболее мрачная и труднодоступная игра серии, её очень любят и уважают за готический сюжет, замысловатые

побочные задания и потрясающие подземелья. В отличие от своей предшественницы, *Majora's Mask* из-за сильно похорошевшей графики требует для запуска N64 Expansion Pack\*.

\*Прим. пер.: финтифлюшка для приставки, увеличивающая оперативную память на 4 Мб.





# Master Sword (меч Героев)

Меч, созданный древними мудрецами (Ancient Sages). В нём заключена великая сила способная уничтожить зло, поэтому он является важнейшим предметом во многих играх, включая *A Link To The Past*, *Ocarina Of Time*, *The Wind Waker* и *Twilight Princess*. Хотя в разных играх он находится в разных локациях, почти всегда он покоится в пьедестале Времени (Pedestal Of Time), и только настоящий герой с чистыми помыслами способен им обладать. Угадайте-ка, кто этот герой?

«В нём заключена великая сила, способная уничтожить зло»



# Midna (Мидна)

Та самая Twilight Princess (Сумеречная принцесса) из одноимённой игры, одна из сумров (Twili). Встречает Линка вскоре после того, как он попадает в Сумеречное царство (Twilight Realm).

На протяжении игры является проводником Линка, помогая ему советами и выручая из сложных ситуаций. Мидна не переносит свет, и когда они оказываются в мире Света (Light Realm) ей приходится прятаться в тени Линка. Далее спойлер! В конце игры после победы над Гэнондорфом

Мидна обретает свой истинный облик. Поблагодарив Линка, она возвращается домой и разбивает Сумеречное Зеркало (Mirror of Twilight), тем самым навсегда оборвав связь между Сумеречным царством и светлым миром.



В *Minish Cap*  
появляется раса  
пикори



# The Minish Cap

Двенадцатая игра в серии *Zelda*, выпущенная на *Game Boy Advance*. В ней рассказывается история, как Линк и Зельда отправились на фестиваль Пикори (Picori festival). Но там оказывается злодей Ваати, который выигрывает турнирную битву на мечах, а затем ломает легендарный меч Пикори и превращает принцессу Зельду в камень.

Линк приходит на помощь пикори. На своем пути он встречает Эзю — существо в форме шапки с головой птицы, которое соглашается ему помочь. В *Minish Cap* показано, как Линк обретает свой классический зелёный колпак, поэтому многие (ошибочно) считают эту игру первую в хронологии серии.



# Moblin (моблин)

Ваш главный враг во многих играх, начиная с первой части *Legend of Zelda*. Они выглядят как собаки (или свиньи в некоторых играх), но передвигаются на двух ногах и умеют управляться с копьём. В оригинальной японской версии они назывались молблины, но из-за ошибки переводчиков

на западе их название поменялось на Моблинов. Последний раз мы встречались с ними в игре *Minish Cap*. Также их можно было увидеть в ранней версии *Twilight Princess*, но из окончательной версии игры они были убраны.



Похожие феи  
есть во многих  
играх Zelda.



## Navi (Нави)



Маленькая фея, сопровождающая Линка и помогающая ему в игре *Ocarina of Time*. Нави наиболее известна за свою коронную фразу «эй, послушай!» («hey, listen!»), которая шутливо признана фанатами как наиболее раздражающий звук за всю историю Zelda. В начале игры Великое древо Деку велит Нави помогать Линку в его задании. Сначала она была не очень этому рада, считая, что Линк не способен стать героем, но со временем они подружились. На протяжении игры Нави даёт Линку подсказки, когда ей кажется, что игрок плохо представляет

себе, что делать дальше. Также она даёт много полезных советов, например, указывает слабые места боссов и помогает не теряться в подземельях. В конце игры Нави навсегда покидает Хайрул. В игре *Twilight Princess* (версия для Wii) есть, фея, очень похожая на Нави, но это не она.

«Нави даёт Линку подсказки, когда ей кажется, что игрок плохо представляет, себе, что делать дальше»

# Nauru (Найру)



Персонаж игры *Oracle of Ages*. Найру – оракул Эпох (*Oracle of Ages*), но когда Линк впервые встречает её, она поет для животных в лесу Времени (*Forest of Time*), скрывая своё истинное лицо под видом обычного музыканта.

Далее по сюжету злодейка Веран (*Veran*) затмевает ей разум и отправляет в далёкое прошлое.

Линк и друг Найру, Ральф, отправляются в путешествие во времени, что бы попытаться её спасти. Найру является хранительницей лиры Эпох (*Harp of Ages*), дающей своему владельцу возможность перемещаться во времени. Найру никак не связана с одноимённой Золотой Богиней (*Golden Goddess*) из игры *Ocarina of Time*, одной из создательниц Хайрула.

«Злодейка Веран затмевает ей разум и отправляет в далёкое прошлое»





Вы до сих пор не играли  
в Окаину Времени?  
Так сыграйте же наконец!

# Ocarina Of Time

Пятая игра в серии *Zelda* и, возможно, наиболее успешная, титулованная и влиятельная из всех. Игра рассказывает историю Линка, который путешествует во времени в поисках магических медальонов, необходимых для победы над злым Гэноном. Уникальная особенность игры — окарина Времени, на которой

Линк может сыграть 12 мелодий, каждая из которых обладает магическим эффектом — можно вызвать ураган, призвать Эпону, сменить день на ночь и так далее. Модифицированный движок игры использовался во всех основных играх серии вплоть до *Twilight Princess*. Короче говоря — это самая настоящая классика.



# Онох (Онокс)

Ваш главный враг в игре *Oracle of Seasons*. Здоровый тип с огромным шаром на цепи. Генерал Онокс работает на своих хозяек, ведьм-близнецов Твинрова (Twinrova). Погрузив храм Вре́мен Го́да (Temple of Seasons) в Саброзию (Subrosia), Онокс нарушил ход времён года в Холодруме, ввергнув страну в хаос. Всё это было сделано для того, чтобы разжечь Пламя Разрушения (Flame of Destruction) — часть ритуала по возрождению Гэнона.

Заполучив восемь Сущностей Природы (Essences of Nature), Линк отправляется в замок Онокса и после тяжелейшей битвы, в ходе которой Онокс превращается в Тёмного Дракона (Dark Dragon), побеждает его.

«Линк отправляется в замок Онокса и после тяжелейшей битвы побеждает его»



# Oracle Of Ages

Одна из двух игр для Game Boy Color, выпущенных в один день. По завершении одной из них игрок получает ключ-пароль, позволяющий увидеть «правильную» концовку после прохождения обеих игр. В *Oracle Of Ages* рассказывается, как Линк с помощью лиры Эпох путешествует по стране Лабринна в поисках Сущностей Времени (Essences of Time). Собрав все Сущности, Линк должен сразиться с Веран, злой волшебницей Теней, собирающейся привнести в мир невиданные страдания путем порабощения Найру, оракула Эпох.



# Oracle Of Seasons

Вторая игра, выпущенная в один день на Game Boy Color вместе с *Oracle of Ages*. В этой части Линк путешествует по стране Холодрум. Ему необходимо собрать восемь Сущностей Природы с помощью жезла Вре́мён Го́да (Rod of Seasons), чтобы вернуть сезоны в нормальное состояние. Если *Oracle of Ages* была

больше ориентирована на решение различных головоломок, то в *Oracle of Seasons* преобладает экшн составляющая. Третья часть этой серии, *Mystical Seed Of Courage*, находилась в разработке, но, к сожалению, не была закончена.

# Picori (Пикори)

Раса крошечных существ из игры *The Minish Cap*. Их также называют минишами (Minish). Только дружелюбные дети способны увидеть пикори. Они — обитатели мира минишей (Minish World), дверь куда открывается только один раз за сто лет. Легенда гласит, что давным-давно, когда огромная армия злых монстров угрожала королевству, пикори дали герою людей легендарный меч Пикори и Силу Света, чтобы он отразил нашествие тьмы. Позже, когда Ваати угрожал завладеть Хайрулом, пикори рассказали Линку о легендарном мече и о том, как его выковать, чтобы спасти мир вновь.

«Только дружелюбные дети способны увидеть Пикори»





В игре вы управляете Линком при помощи стилуса.

# Phantom Hourglass

14-я игра в серии и первая **Zelda** для **Nintendo DS**. Действие игры происходит спустя всего несколько месяцев после событий *The Wind Waker*. Во время морского путешествия Тетру (Tetra) похищает корабль-призрак, а Линк, пытаясь её спасти, падает в воду. Спустя неко-

торое время его выносит на берег острова Мерк (Mercury Island). Чтобы спасти Тетру, Линку сперва придётся найти и освободить духов Силы, Мудрости и Храбрости. Превосходная игра с гениальным сенсорным управлением.





# Postman (Почтальон)

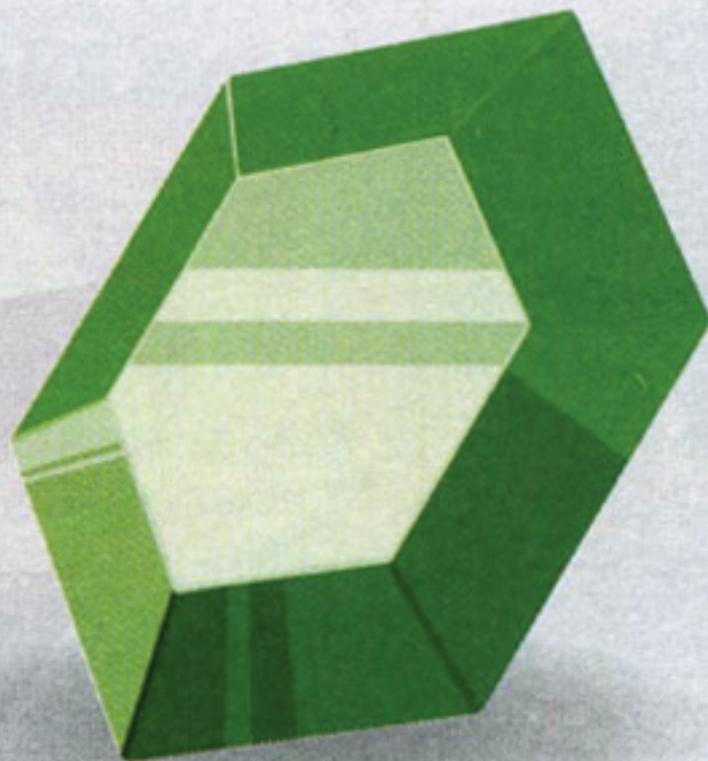
Персонаж, встречающийся во многих играх *Zelda*. Как вы можете догадаться по его имени, он почтальон, и в играх доставляет Линку письма.

Почтальон не очень-то разговорчив, но в *Twilight Princess* он иногда мурлычет классическую мелодию «ты кое-что нашёл», когда отдает

Линку письмо. Также в игре *Majora's Mask* он давал игроку небольшие побочные задания.

Например, предлагал Линку сыграть в игру Тренировка Ума (*Mental Training*), в которой игрок должен нажать на кнопку «А» ровно спустя десять секунд.

Конечно, это чудаковатый персонаж, но он придает серии некое своеобразие.

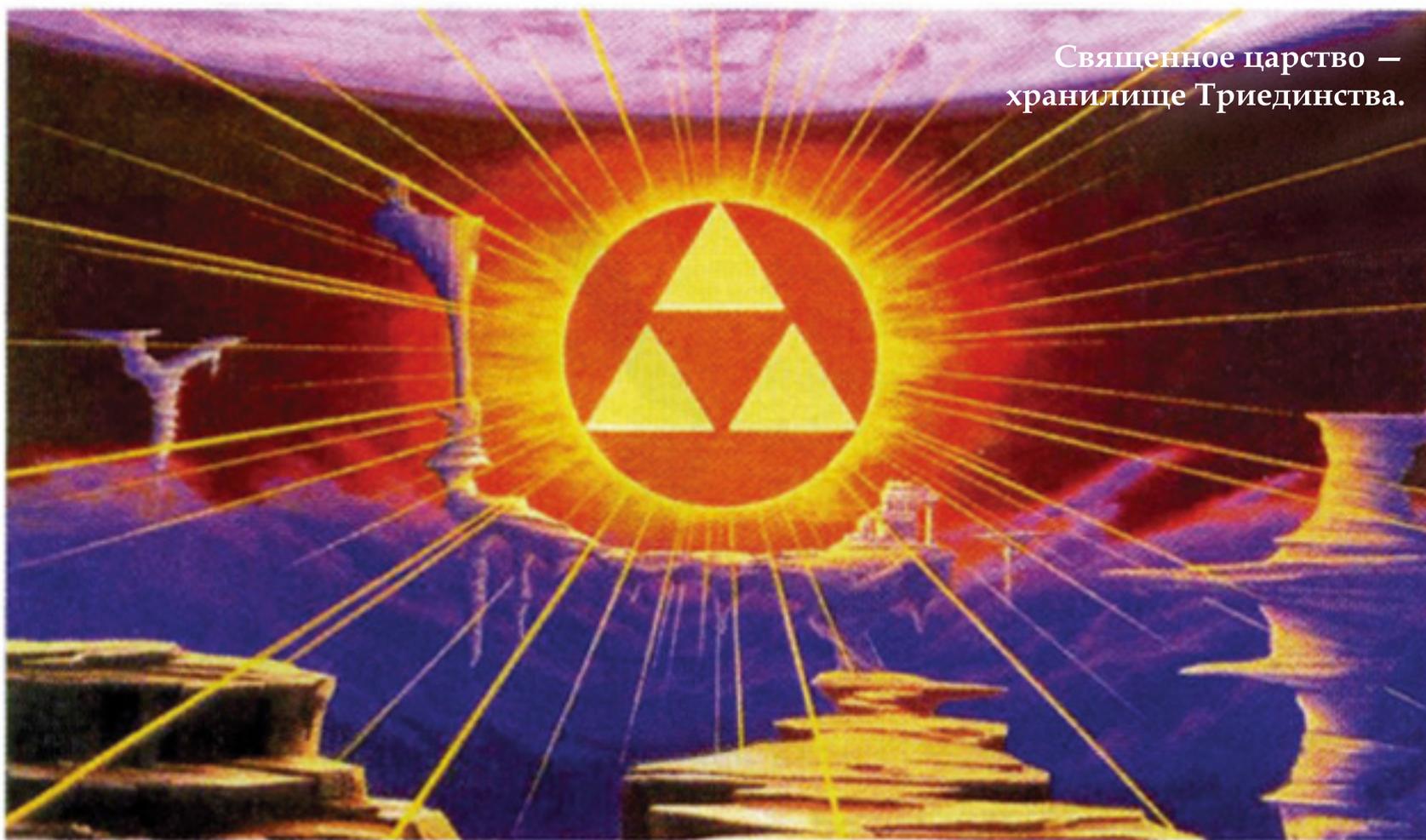


# Рупее (Рупия)

Денежная единица Хайрула и других королевств во вселенной **Zelda**. Ценность рупий определяется их цветом. От игры к игре цвета и ценность рупий меняются, но в большинстве игр принято, что зелёный — это одна рупия, синий — 5, красный — 20 и фиолетовый — 50 рупий. Разумеется, чем выше ценность рупий, тем сложнее их найти. На рупии можно покупать различные товары в магазинах, а также платить персонажам, чтобы поучаствовать в мини-играх.

Как правило, цель зубодробительных побочных игр — заполучить наибольшее количество рупий.





Священное царство —  
хранилище Триединства.

## Sacred Realm (Священное царство)

**Мифический параллельный мир, созданный тремя Золотыми Богинями с целью хранения Триединства.** В центре Священного царства находится храм Света (Temple of Light), в котором и хранится Триединство. В игре *Ocarina of Time* Гэнондорф проникает в Священное царство и пытается завладеть Триединством, но

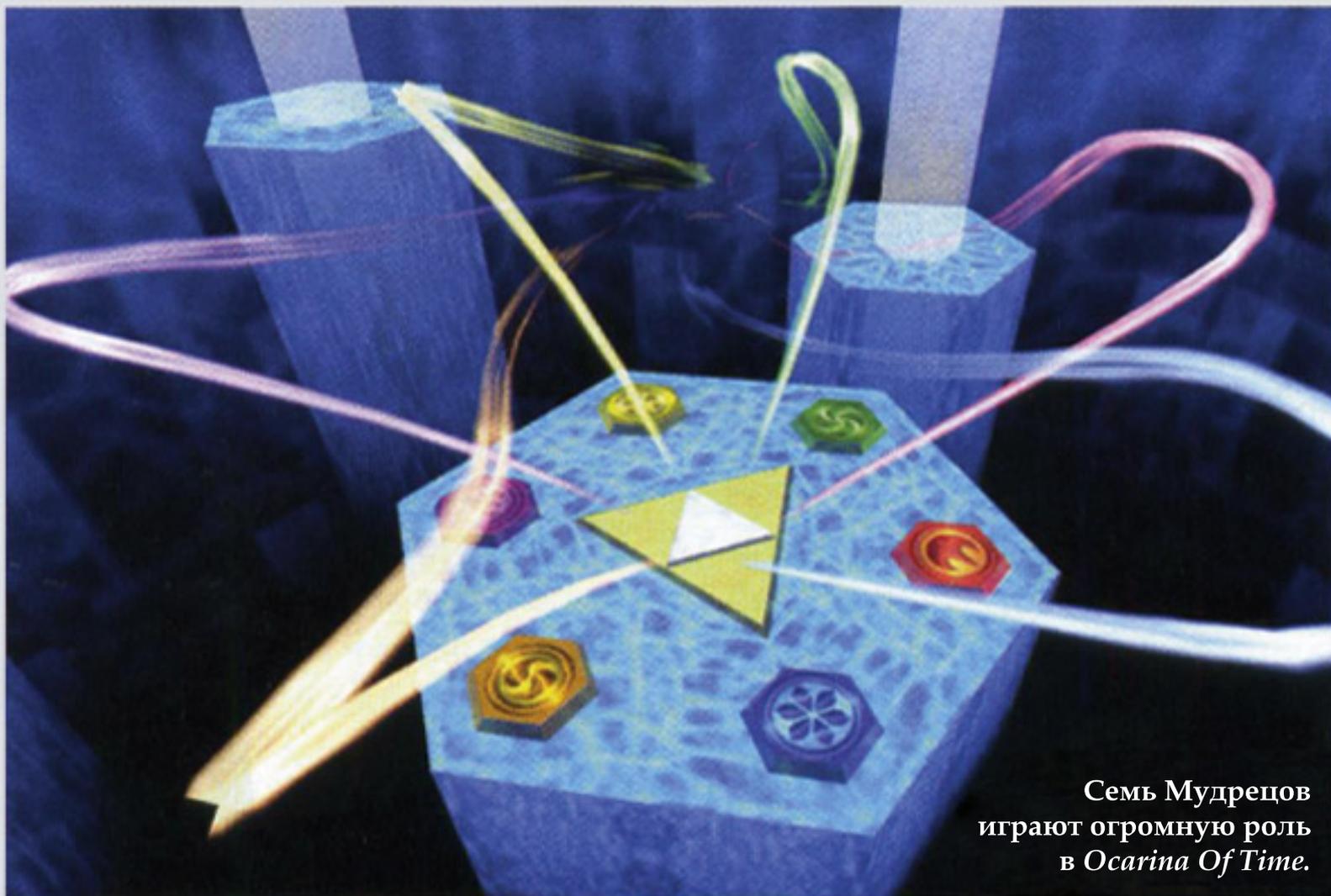
так как им движет злая воля, он получает только один элемент — Силы. Под властью Гэнона Священное царство превращается в Тёмный мир (Dark World). В конце игры семь мудрецов навсегда запечатывают туда проход. Упоминания об этом месте встречаются также в играх *A Link To The Past* и *Twilight Princess*.

# Seven Sages (Семь мудрецов)

Сообщество, которое помогает Линку в игре *Ocarina Of Time*.

Каждый мудрец представляет одну расу Хайрула: Рауру (хилианец), мудрец Света, Сария (кокири), мудрец Леса, Даруня (горон), мудрец Огня, принцесса Руто (зора), мудрец Воды, Импа (шейк), мудрец

Теней и Набуру (герудо), мудрец Духов. Последний, седьмой и главный мудрец — принцесса Зельда. Вместе семь мудрецов смогли заточить Гэнона в Священном царстве.



Семь Мудрецов играют огромную роль в *Ocarina Of Time*.



# Sheik (Шейк)

Персонаж игры *Ocarina Of Time*, похожий на ниндзя. Он появляется в определенные моменты, чтобы помочь Линку, дав мудрый совет или научив новой песне. Позже выясняется, что Шейк на самом деле — это принцесса Зельда, которая поменяла облик, чтобы скрыться от Гэнондорфа. Хотя Шейк выглядит как юноша, Зельда с помощью магии изменила только прическу, цвет глаз и кожи. Окончательно мужской вид ей придал костюм. Шейк также появляется в игре *Super Smash Bros.* как играбельный персонаж и владеет способностью перевоплощаться в принцессу Зельду во время битвы. Как видите, ей палец в рот не клади. Принцесса Пич (Princess Peach), мы надеемся ты записываешь!

«Шейк — это на самом деле Зельда, которая с помощью магии изменила свою внешность»



Создатель *Zelda*,  
великий Сигэру  
Миямото.



## Shigeru Miyamoto (Сигэру Миямото)

Создатель *Legend Of Zelda* и многих других серий игр *Nintendo*, таких как *Mario*, *Donkey Kong* и *Star Fox*. Маленький исследователь Миямото в детстве часто бродил по окрестным лесам и пещерам в поисках чего-нибудь интересного. Его детская любовь к приключениям и послужила вдохновением для создания *Legend of Zelda*.

Многие игры *Zelda* сильно задерживались в разработке из-за тяги Миямото к совершенству. Ему принадлежат слова: «лучше задержать игру в разработке, но сделать её хорошо, потому что плохая игра — это плохая игра навсегда». Миямото левша и именно поэтому Линк тоже левша.

# Scull Kid (Скулл Кид)

Второстепенный персонаж *Ocarina Of Time* и один из главных героев *Majora's Mask*. Говорят, когда маленькие дети теряются в чаще Хайрульских лесов, они становятся Скулл Кидами. Поэтому они дружелюбны по отношению к детям, но враждебны к взрослым. Этот Скулл Кид является обладателем мифической маски Маджоры, которую он получил от продавца Весёлых Масок (Happy Mask Salesman). Могущественная маска каким-то образом подчинила себе Скулл Кид и сделала ответственным за все катастрофические события, происходящие в игре, включая падающую на город Клоктаун луну. В конце игры маска покидает Скулл Кид и Линк становится ему другом.



«Когда маленькие дети теряются в лесу, они становятся Скулл Кидами»

# Skyward Sword

Шестнадцатая игра серии *Zelda*, выход которой назначен на 2011 год<sup>1</sup>. Линк живёт в городе Скайлофт (Skyloft), который находится высоко над облаками. Но в поисках потерянного близкого друга (личность которого пока неизвестна)<sup>2</sup> Линку предстоит отправиться в земли под облаками, захваченные злыми силами. Небесный меч (Skyward Sword)<sup>3</sup>, могущественный клинок, который позже превратится в меч Героев, позволяет Линку путешествовать

между двумя мирами. В игре реализовано управление с помощью Wii Motion Plus, которое даёт игроку полный контроль над движением мечом. Нас ожидает много новых предметов, например, «жук», а также восхитительный художественный стиль.

*Прим. переводчика:*

1. Игра вышла 18 ноября 2011 года.
2. Это *Зельда*.
3. В релизе переименован в меч Богини (Goddess Sword).



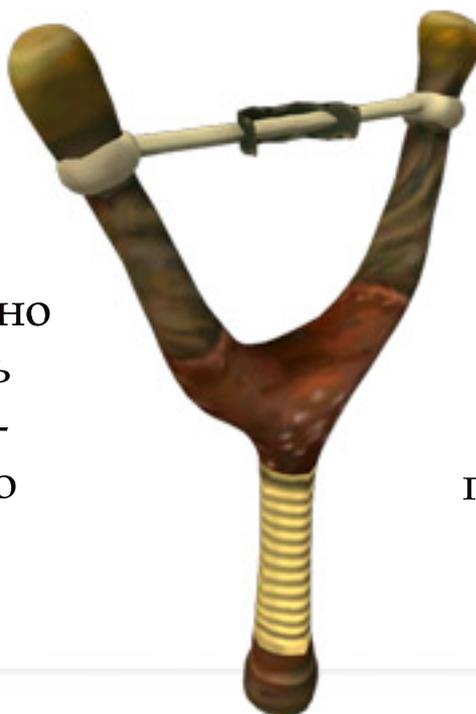


# Slingshot (Рогатка)

Рогатка — классический предмет в серии Zelda.

Оружие, присутствующее во многих играх, включая *Oracle Of Seasons*, *Ocarina Of Time* и *Twilight Princess*.

С помощью рогатки можно нанести урон и оглушить врага, а также взаимодействовать с предметами, до которых Линк не может добраться, например,



щёлкнуть переключатель.

Также используется в нескольких мини-играх, например, стрельбе в тире в *Ocarina Of Time*. Рогатка — первый важный предмет, который Линк получает в *Twilight Princess*. Также она присутствует в *Skyward Sword*.



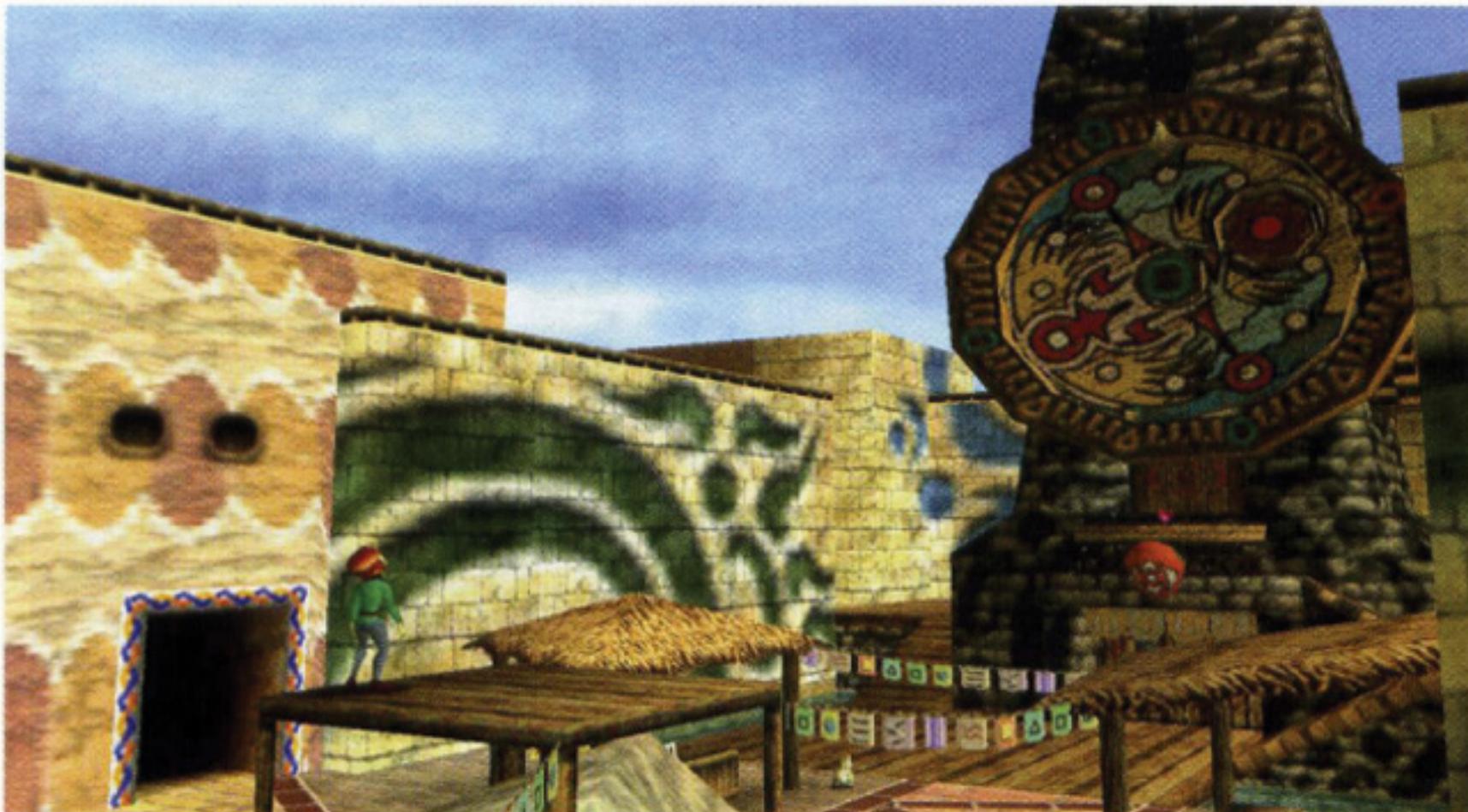
В *Spirit Tracks* вы можете контролировать своих врагов.

# Spirit Tracks

Пятнадцатая игра в серии *Zelda* и вторая для *Nintendo DS*. Сиквел *Phantom Hourglass*, эта игра имеет тот же визуальный стиль и управление стилусом. Прошло около сотни лет. Игра рассказывает историю нового Линка, который по просьбе принцессы Зельды пытается понять, почему по всей стране исчезают магические железнодорожные пути,

созданные, чтобы содержать в заточении злодея Малладуса. Игра также примечательна тем, что это единственная часть серии, в которой нам дают поиграть за принцессу Зельду. Управляя её духом, вы можете подчинять себе врагов, которые будут исполнять ваши приказы.





Термина — одна из наиболее странных локаций в серии Zelda.

## Termina (Термина)

Загадочная страна из игры *Majora's Mask*. В начале игры, когда Линк преследовал Скулл Кида, он провалился в яму и в результате оказался в Термине. Несмотря на то, что география Термины сильно отличается от Хайрула, многие персонажи, которых Линк встречает на своём пути, очень похожи на некоторых жителей Хайрула. Поэтому многие считают,

что Термина — параллельный Хайрулу мир, хотя это никогда не подтверждалось. Главный город этой страны — Клоктаун, и на него вот-вот должна упасть луна, если Линк за три дня не сможет её остановить. Уровень Великая Бухта (Great Bay) Термины присутствует в игре *Super Smash Bros*.



«Девушка-пиратка,  
персонаж всех  
«мультишных» частей Zelda»

# Tetra (Тетра)

Девушка-пиратка, персонаж всех «мультишных» частей *Zelda* (*Wind Waker*, *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks*). Тетра впервые встретила Линка в *Wind Waker*, когда он помог ей спастись из леса Фей (Forest of Fairies). Несмотря на то, что поначалу она не доверяла Линку, она всё же позволила ему путешествовать с ней и её командой. Благодаря этому он смог добраться до Зброшенной крепости (Forsaken Fortress) и спасти свою сестру. Позже выяснилось, что Тетра на самом деле — это принцесса Зельда, играющая ключевую роль в зловещем плане Гэнондорфа по захвату мира. В *Phantom Hourglass* Тетра оставила себе пиратский образ, хотя пираты в начале игры дразнили её «принцессой Зельдой». В *Spirit Tracks* у неё была небольшая роль-камео: принцесса Зельда из этой игры — правнучка Тетры.



# Tingle (Тингл)



Странный и эксцентричный персонаж, питающий нездоровую любовь к рупиям. Впервые мы повстречали его в *Majora's Mask*. Хотя он и появляется как неиграбельный персонаж в пяти частях серии *Zelda*, Тингл достиг такой популярности, что удостоился нескольких собственных игр. Единственная игра про Тингла, вышедшая в Европе — это *Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland*, но он также является главным персонажем в *Tingle's Balloon Fight*, которая

доступна только для японских участников клуба Nintendo и недавней *Colour Changing Tingle's Love Balloon Trip*, являющейся пародией на «Волшебника страны Оз». К сожалению, нет никаких новостей о выпуске этих игр в Европе. Тингл — один из самых ярких и оригинальных персонажей вселенной *Zelda*, и фанаты одинаково сильно любят и ненавидят его.



# Triforce (Триединство)

Триединство — это священный золотой предмет, который даёт великую силу, мудрость и храбрость любому, кто по-настоящему этого захочет. Сила Триединства настолько велика, что судьба Хайрула полностью зависит от того, в чьих руках оно находится. Если его получит кто-то с чистым сердцем (т.е. Линк), то в Хайруле

будет мир. Но если им завладеют злодеи (т.е. Гэнондорф), то они смогут захватить власть и управлять Хайрулом. В оригинале Триединство состояло из двух частей — элемента Силы и элемента Мудрости, а элемент Храбрости появился в игре *Zelda II: The Adventure Of Link*.



# Twilight Princess

Тринадцатая игра серии, выпущенная на **Wii** (на старте продаж) и чуть позже на **Game Cube**. Более мрачная, чем предыдущие части **Zelda**, игра рассказывает о путешествии Линка в царство Сумерек, его встрече с Мидной и превращении в волка. Ему снова предстоит расправиться с Гэнондорфом, который в этот раз вознамерился захватить

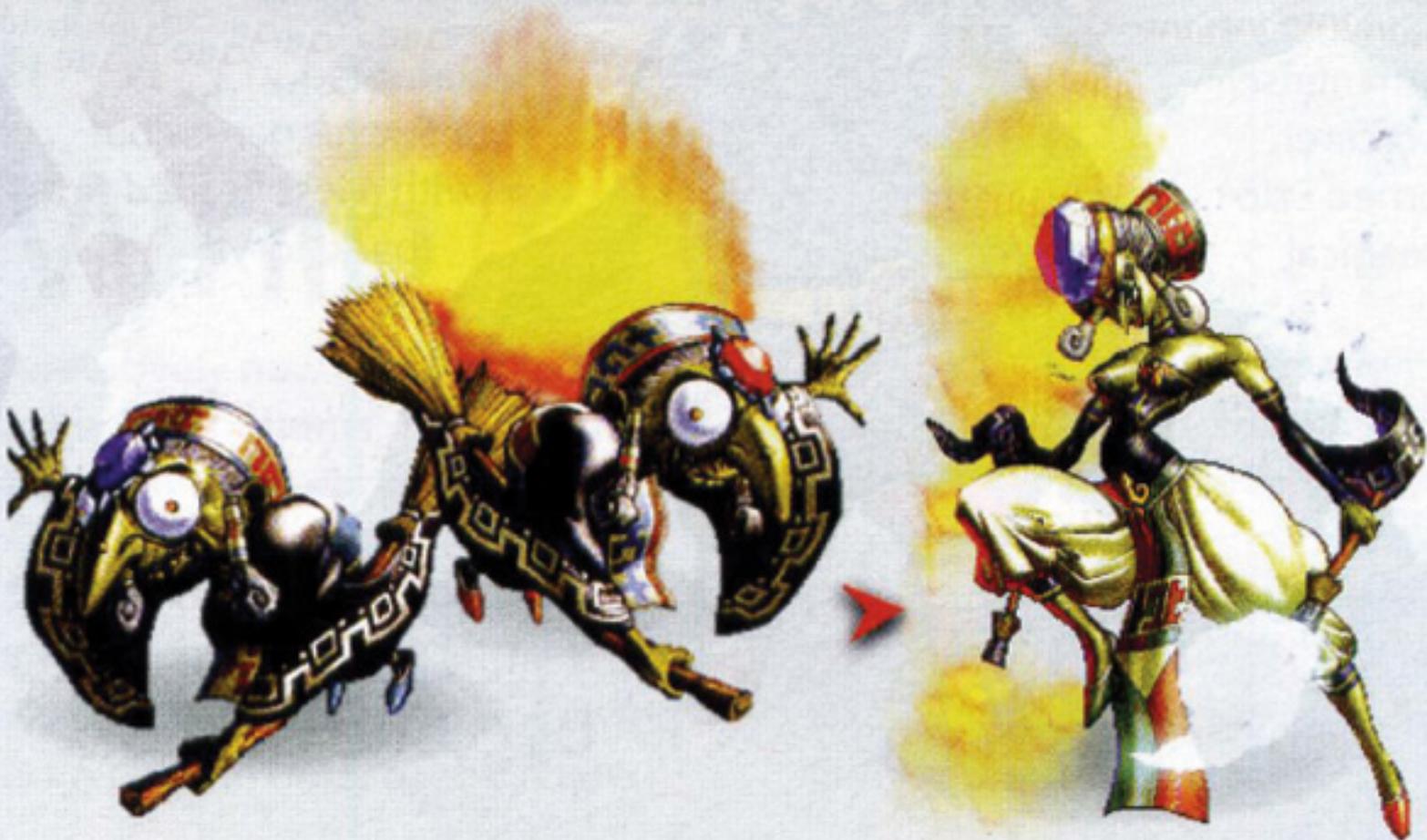
Хайрул из Сумеречного царства. Версии **Wii** и **Game Cube** отзеркалены относительно друг-друга, что означает не только то, что на **Game Cube** Линк левша, а на **Wii** правша, но и то, что подземелья также воспринимаются по-иному.

# Твинрова (Твинрова)

Две ведьмы герудо, которых зовут Котаке и Коуме, персонажи многих игр *Zelda*. Наверное, наиболее известны они по игре *Ocarina Of Time*, где выступали в роли босса храма Духов (Spirit Temple). Котаке — чародейка холода, а Коуме — чародейка пламени. Несмотря на то, что они обе являются суррогатными матерями Гэнондорфа, в игре *Majora's*

*Mask* они оказывают Линку помощь. Котаке владеет лавкой «волшебных зелий старой ведьмы» (Magic Hag's Potion Shop), а Коуме устраивает поездки по болоту на лодке (Swamp Boat Tour).

«Две ведьмы герудо, которых зовут Котаке и Коуме»



# Vaati (Ваати)

Главный антагонист в играх *The Minish Cap*, *Four Swords* и *Four Swords Adventures*. Ваати — миниш, которым завладело зло. Его учитель, Эзло, создал волшебную шапку, способную исполнять человеческие желания. Но Ваати похитил её и использовал, чтобы сделать себя могущественным чародеем. Своего учителя он превратил в шапку и именно в этом облике Линк позже встретит Эзла.



На протяжении *The Minish Cap* Ваати разыскивает Силу Света (Light Force), которая необходима ему, чтобы обрести божественную силу. Он обнаружил её в принцессе Зельде, но прежде чем он смог завладеть ею и превратиться в чудовище, Линк успел победить его. Также является главным врагом в обеих играх *Four Swords*, правда, без столь блистательной предыстории.

«Ваати разыскивает Силу Света, которая необходима ему, чтобы обрести божественную силу»



«Он действует практически так же, как гарпун из *Wind Waker*»

## Whip (Хлыст)

Относительно новая вещь в коллекции предметов Линка. Впервые хлыст (или кнут) появился в *Spirit Tracks*, и найти его можно в храме Океана (Ocean Temple). Он действует практически так же, как гарпун из *Wind Waker*. С его помощью можно цепляться за столбики, чтобы

добраться до недоступных мест. Также хлыстом можно сбивать колючки с деревьев, ухватиться за пропеллер или зацепиться за птицу, чтобы полетать. Хлыст есть и в *Skyward Sword*, где представлен в качестве оружия, которое можно использовать резким движением Wii Remote.





# Wind Fish (Рыба Ветра)

Божество, большая летающая рыба, похожая на кита, создатель острова Кохолинт в игре *Link's Awakening*. Он мирно спит на вершине горы Тамаранч.

По сюжету Линк узнает, что Рыба Ветра — это спящее божество, и что

«Создатель острова Кохолинт в игре *Link's Awakening*»

остров Кохолинт является плодом его воображения. Если его разбудить, то сон оборвётся, и остров Кохолинт исчезнет. Это ставит игрока в затруднительное положение, потому что главная задача в *Link's Awakening* — спастись с острова. Но чтобы это сделать, Линку необходимо разбудить Рыбу Ветра, а это значит, что остров и все его жители будут уничтожены.



# The Wind Waker

Десятая игра серии **Zelda** и первая на платформе **Game Cube**. Действие игры происходит сотни лет спустя после *Ocarina of Time*. Игра рассказывает историю о том, как Линк отправляется спасти свою похищенную сестру Эрилл (Aryll). Выход игры разделил фанатов **Zelda** на два лагеря. Не всем понравился уникальный визуальный стиль игры: это была

первая «мультяшная» **Zelda**, совершенно непохожая на предыдущие части. В любом случае — это фантастическая игра, ставшая довольно популярной и породившая два продолжения на **Nintendo DS**.

*Прим. переводчика: в 2013 году вышел ремейк игры, «The Wind Waker HD» на консоли **WiiU**.*



# Wolf Link (Линк-волк)

Облик, который иногда принимает Линк в игре *Twilight Princess*. Когда Линк попал в Сумеречное царство и встретил Мидну, он превратился в волка. Мидна верит, что Линк-волк — это «божественный зверь», которого сумры ждали много лет и который освободит их и вернёт им прежний облик.

Линк-волк не может использовать предметы, но у него сильно повышается скорость, ловкость и обостряются чувства. Также он может чувствовать души жителей Хайрула, оказавшихся в плену Сумеречного царства, а также выть мелодии, чтобы призывать Золотого Волка (Golden Wolf) и изучать новые умения.





## Yeto (Йето)

Большой снежный человек, персонаж игры *Twilight Princess*. Йето и его больная жена Йета живут в развалинах особняка Снежный Пик (Snowpeak Ruins). Йета является обладательницей осколка Сумеречного Зеркала, которое Линку необходимо восстановить, чтобы образовать связь между Хайрулом и царством Сумерек. После прохождения

руин Снежного Пика и победы над боссом этого подземелья, Йета исцеляется, и открывается возможность посоревноваться с ней и с Йето в гонке на сноубордах с вершины Снежного Пика. Непонятно почему, но Йето носит на голове седло вместо шапки. Что тут сказать: Йето — довольно странный персонаж.

# Zant (Зант)

Король Сумрака и один из ваших главных врагов в *Twilight Princess* вместе с Гэнондорфом. Зант был недоволен тем, что Мидна стала правителем Сумеречного царства, поэтому, когда к нему явился Гэнондорф и предложил часть своей силы, он согласился. Зант свергнул Мидну и стал королём Сумеречного царства, попутно превратив Мидну в чертёнка. Веря, что мир принадлежит расе сумров, Зант начал окутывать весь Хайрул сумраком, но был вовремя остановлен Линком и Мидной. В конце игры он был окончательно побеждён Мидной, перед кульминационной развязкой с Гэнондорфом.



# Zelda (Зельда)

Коронованная принцесса Хайрула и персонаж, в честь которого названа вся серия игр: **The Legend Of Zelda**. Принцесса Зельда присутствует практически во всех играх серии (единственное исключение — это *Link's Awakening* для Game Boy) и почти всегда играет роль «девушки в беде» (damsel in distress); правда, в каждой игре помогая Линку своей силой. На протяжении всей серии Зельда имела множество воплощений и ролей. Например, изменив внешность, она стала Шейком, была пираткой Тетрой, а также лидером мудрецов в некоторых играх серии. Хотя поиграть за неё удаётся редко, она присутствует в играх *Super Smash Bros Melee* и *Super Smash Bros Brawl*.



«Принцесса Зельда присутствует практически во всех играх серии»



*Zelda 2* — наименее популярная игра в серии.



# Zelda 2: The Adventure Of Link

Вторая игра серии и вторая *Zelda* для приставки NES (Dendy ☺). По сюжету Линку необходимо найти и вернуть в Северный дворец (Northern Palace) элемент Храбрости Триединства, чтобы вывести принцессу Зельду из глубокого сна, в который её погрузил

злой волшебник. *Zelda 2* интересна тем, что это единственная 2D игра серии с видом сбоку. Более того, Линк получает очки опыта (как в играх жанра RPG) и может улучшать свои навыки. Также он может читать заклинания во время битвы, увеличивающие его способности.

# Zelda: The Wand Of Gamelon

Одна из трех игр *Zelda*, выпущенных для приставки Philips CD-i. *The Wand Of Gamelon* — это экшн-бродилка с видом сбоку. Игрок управляет принцессой Зельдой, которая должна спасти Линка и короля Харикиниана (Harikinian). Игра общепринято считается худшей *Zelda* из когда-либо созданных

из-за отвратительнейшего управления и гомерически смешных видеороликов. Так как игру разработали не Nintendo, она не считается «настоящей» *Zelda* и не входит в оригинальную серию. Большинство фанатов *Zelda* предпочитают делать вид, что её вообще не существует.



Держитесь подальше от этой игры — от неё пахнет!





Она не настолько плоха, как кажется. Она гораздо хуже!

Игра содержит отвратительные FMV видеоролики



# Zelda's Adventure

Другая игра из вселенной *Zelda*, вышедшая на печально известной приставке Philips CD-i. Это приключенческая бродилка с видом сверху, в которой главных персонажей играют реальные актеры, как в видеороликах, так и в самой игре! Вы играете за Зельду, которая должна прорубить себе

путь через семь гробниц Подземного Мира, чтобы принести мир в страну Толемак (Tolemac), собирая небесные символы. Как и другие игры *Zelda* для CD-i, *Zelda's Adventure* не считается частью основной серии, потому что Nintendo не имеет к ней никакого отношения.

«Зора — раса рыбоподобных существ, живущих в воде»

## Zora (зора)

Раса, присутствующая во многих играх *Zelda*, начиная с *Ocarina Of Time*. Зора — раса рыбоподобных существ, живущих в воде, которые в целом гостеприимны и дружелюбны по отношению к Линку. Известные зора — это король Зора XVI (правитель владений зора (Zora's Domain) в *Ocarina Of Time*) и принцесса Руто, дочь короля, которую Линк спас из живота Лорда Джабу-Джабу, также в *Ocarina Of Time*. В игре *Majora's Mask* Линк может надеть на себя маску зора, которая превратит его в Линка-зора. В этом обликии Линк плавает намного быстрее, чем обычно и может скакать по поверхности воды как дельфин. Существует мнение, что раса рито из игры *Wind Waker* эволюционировала из зора.



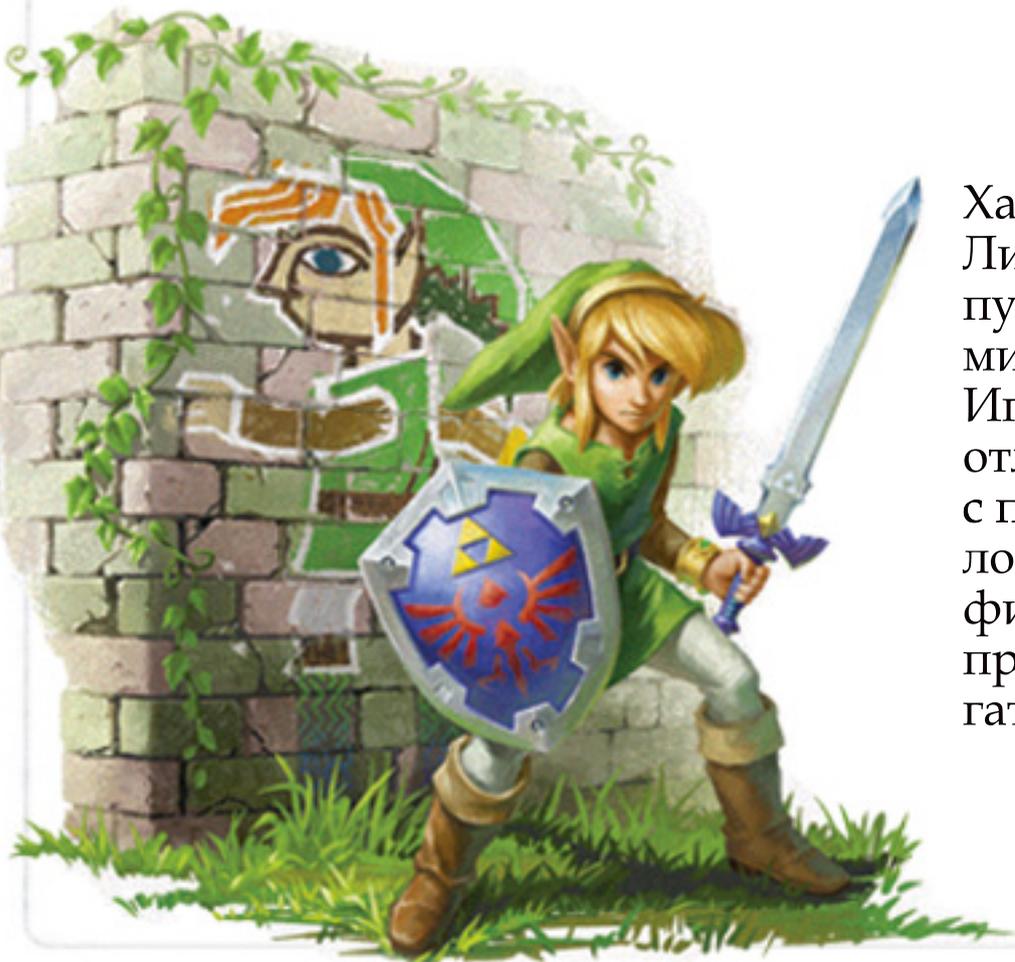
# A Link Between Worlds

Последняя на сегодняшний день часть серии *Zelda*, вышедшая на приставке 3DS в ноябре 2013 года. Является продолжением (непрямым) *A Link To The Past* (в Японии игра вышла под названием *Triforce Of The Gods 2*). Сюжет разворачивается в мире *A Link To The Past* несколько столетий спустя, поэтому в игре присутствует множество старых локаций. В этот раз Линк противостоит злему колдуну Юга (Yuga), который собирается похитить потомков семи мудрецов и захватить



Глядя на этот скриншот возникает острое чувство ностальгии.

Хайрул. Чтобы его остановить, Линку придётся пройти трудный путь, путешествуя между двумя мирами: Хайрулом и Лорулом. Игровой процесс практически не отличается от *A Link To The Past*, с поправкой на современные технологии. Добавлено много новых фишек — например, Линк может превращаться в рисунок и передвигаться таким образом по стенам.



# Remakes (ремейки)

Несколько классических игр **Zelda** были переизданы на новых консолях **Nintendo** в виде ремейков. В 2011 году вышел ремейк легендарной *Ocarina Of Time* на приставке 3DS. В игре здорово подтянули графику, сделав её более жизнерадостной и приятной. Обновленная *Ocarina* в полную силу использует основную

фишку 3DS — стереоскопический эффект. В игре также присутствует режим *Master Quest*.

Осенью 2013 вышел ремейк *The Wind Waker* — *The Wind Waker HD* на приставке Wii U. Помимо улучшения и без того красивейшей графики, в игре немного изменили музыку и добавили несколько новых предметов.



В *Ocarina Of Time 3D* Линк немного похудел.

С новыми текстурами *Wind Waker HD* смотрится просто обалденно!



