THE LEGEND OF

ZELDA™



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ





ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ХИРУЛА (японское издание)

Издатель
ТАКАСИ ЯМАМОРИ

Главный редактор
КАДЗУЯ САКАЙ

Редакторы
МИКА КУНМУРИ
НАОЮКИ КАЯМА
ЮКАРИ ТАСАЙ

Авторы текста
АКИНОРИ САО
ГИНКО ТАЦУМИ
ТИСАТО МИКАМЭ

Сбор данных и материалов
МАСАТО ФУРУЯ
НОБУО ТАКАГИ
ЮТА МОРО

Фотограф
СЁДЗИ НАКАМИТИ

Редакционный отдел
ДАЙСАКУ САКО
КИМИКО КАНМУРИ
ХАРУЭ КАНМУРИ
ТАКЭНО СУКЭ
ТАКАСИ ОКАДЗАВА

Контроль и сотрудничество
NINTENDO CO,. LTD.

Дизайн
FREEWAY LTD.

Арт-директор
СИОН САЙТО

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ (английское издание)

Издатель
МАЙК РИЧАРДСОН

Редактор
ПАТРИК ТОРП

Помощник редактора
ДАКОТА ДЖЕЙМС

Автор английского текста
БЕН ДЖЕЛИНАС

Дизайнер
КЭРИ ГРАЗЗИНИ

Помощники дизайнера
ДЖАСТИН КОУЧ
ЛИН ХУАНГ
САРА ТЕРРИ

Допечатная подготовка
КЭРИ ГРАЗЗИНИ
КРИС ХОРН
КРИСТИНА МАККЕНЗИ

Дизайн обложки
КЭРИ ГРАЗЗИНИ

The Legend of Zelda: Hyrule Encyclopedia была опубликована издательством Ambit Ltd. *Первая публикация:* март 2017.

Особая благодарность: Эйдзи Аонума, Акира Химэкава, Ясуси Накахара, Дэйв Маршалл, Ник МакУортер, Майкл Комбос, Энни Галлеон.

Генеральный директор и издатель: Майк Ричардсон • *Первый заместитель генерального директора:* Нил Хенкерсон • *Финансовый директор:* Том Уиддл • *Директор по издательству:* Ренди Стрэдли • *Директор по развитию:* Ник МакУортер • *Директор по маркетингу:* Мэтт Паркинсон • *Директор по информационным технологиям:* Дэйл Лафонтан • *Директор по планированию и производству:* Кара Нис • *Директор по продажам и цифровым изданиям:* Марк Бернарди • *Юрист:* Кен Лиззи • *Главный редактор:* Дэйв Маршалл • *Шеф-редактор:* Дэйви Эстрада • *Главный корректор:* Крис Уорнер • *Директор специализированных проектов:* Кэри Граззини • *Арт-директор:* Лиа Рибаччи • *Директор по закупкам:* Ванесса Тодд-Холмс • *Директор по допечатной подготовке:* Мэтт Драйер • *Директор по международному издательству и лицензированию:* Майкл Комбос • *Директор пользовательских программ:* Кэри Ядро.

The Legend of Zelda © 1986 Nintendo
Zelda II: The Adventure of Link © 1987 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past © 1991 Nintendo
The Legend of Zelda I © 1986–1992 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening © 1993 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX © 1993, 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask © 2000 Nintendo
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Oracle of Ages © 2001 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker © 2002 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords © 2002, 2003 Nintendo
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: The Minish Cap © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2006 Nintendo
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass © 2007 Nintendo
The Legend of Zelda: Spirit Tracks © 2009 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D © 1998–2011 Nintendo
The Legend of Zelda: Skyward Sword © 2011 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD © 2002–2013 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds © 2013 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D © 2000–2015 Nintendo
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes © 2015 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD © 2006–2016 Nintendo
The Legend of Zelda: Breath of the Wild © 2017 Nintendo

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

The Legend of Zelda™© 1986–2018 Nintendo. © Ambit 2017. Все права защищены. Dark Horse Books® и логотип Dark Horse являются зарегистрированными торговыми марками компании Dark Horse Comics, Inc. Все права защищены. Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована с какой-либо целью без письменного разрешения Dark Horse Comics, Inc. Имена, персонажи, локации и события, описанные в этом издании, являются вымышленными. Любое сходство с реальными людьми (живыми или покойными), событиями, локациями или организациями является случайным и не несёт в себе никакого сатирического подтекста.

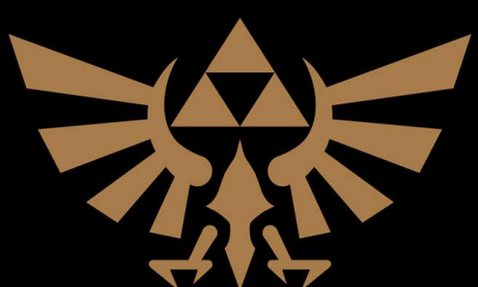
Издательство: Dark Horse Books
Подразделение компании Dark Horse Comics, Inc.
10956 SE Main Street
Milwaukie, OR 97222

DarkHorse.com

Данные каталогизации доступны в Библиотеке Конгресса США.

Первая англоязычная публикация: май 2018
Цифровой ISBN: 978-1-50670-643-6

THE LEGEND OF ZELDA™



Партнёры по переводу
ULATUS

Переводчик
КИТОН К. УАЙТ

Рецензент
СИНЪИТИРО ТАНАКА

Перевод с английского на русский
ZELDA64RUS

Все иллюстрации в данной книге, изначально содержащие рукописные заметки на японском языке, переведены на русский.



DARK HORSE BOOKS

От переводчика

Идея этого перевода возникла сразу после анонса англоязычной версии энциклопедии: третьей и последней книги в *«The Goddess Collection Trilogy»*, в которую входят также Hyrule Historia и Art & Artifacts. После покупки самой книги желание её перевести только укрепилось, поскольку об официальном переводе на русский язык именно этой книги интернет молчал.

К моменту начала работы над переводом была официально выпущена на русском языке вторая книга данной серии: *«Сокровища в Рисунках» [Art & Artifacts]*. Однако первая книга, *«История Хирула» [Hyrule Historia]*, до сих пор так и не была издана на русском официально, но есть сделанный нами её любительский перевод, и это косвенно «обязывало» сделать перевод и данной энциклопедии.

Поначалу отпугивало большое количество текста, но, так или иначе, решение о переводе было принято, к тому же под рукой были русские тексты всех переведённых нами игр серии *The Legend of Zelda* (и та же Hyrule Historia), что сильно упрощало вопрос с терминологией, большинство которой не пришлось выдумывать заново.

Терминология

За основу для русского перевода взято англоязычное издание книги. Терминология в основном использована из любительских переводов игр серии *The Legend of Zelda* на русский язык, на данный момент из которых сообществом Zelda64Rus и другими переведены все основные однопользовательские игры и большинство ремейков.

Официальных переводов до выхода игры *Breath of the Wild* с первой русской локализацией (а позднее и переиздания *Link's Awakening*, которая тоже переведена) не было. Соответственно не было и какого-то официального русского глоссария во время работы над переводами игр и переведённой ранее книги *История Хирула [Hyrule Historia]*. Часть терминологии сверялась с официальными русскими локализациями *Breath of the Wild* (Wii U/Switch), *Link's Awakening* (Switch) и лицензионного русскоязычного издания книги *Сокровища в Рисунках [Art & Artifacts]*. Часть русских названий и имён придумывалась уже по ходу перевода энциклопедии, так как они есть только здесь.

Если перевод какого-нибудь имени или названия кажется спорным или неочевидным, то в таком случае рядом в квадратных скобках приведён вариант из английской локализации (в книге использована терминология из североамериканских изданий игр). В разделе «База данных» английский термин указан в каждом случае, так как информация там подана в английском алфавитном порядке.

В некоторых случаях (в основном это касается ключевых терминов) в сносках указаны варианты из официальных русских локализаций игр *Breath of the Wild* и *Link's Awakening*, но сам термин использован из любительских переводов.

Исправления ошибок и дополнения

В процессе перевода были найдены и исправлены ошибки и неточности английского издания энциклопедии, а также дополнена часть информации. Ниже показан список наиболее *заметных* исправлений и добавлений.

ВЕЗДЕ На всех правых (нечётных) страницах добавлен колонтитул с названием статьи.

СТР. 10 В памятке по чтению хронологии описание событий *A Link Between Worlds* отличалось от их описания в самой хронологии.

СТР. 11 Вместо описания игры *Four Swords* было описание *Four Swords Adventures*.

СТР. 26 Было указано, что через врата Времени Импа сбежала с Линком, а не с Зельдой.

СТР. 31 Неправильный заголовок «Жизнь в Хируле» [Life in Hyrule]. Исправлен на «Жизнь в Лоруле» [Life in Lorule].

СТР. 42 Добавлена отсутствовавшая подпись к рисунку №4 с уличным торговцем. Рисунок с капитаном пронумерован как №5.

СТР. 45 Брак печати на рисунке №3. Рисунок заменён на новый. Добавлен первоначальный символ герудо из первой версии *Ocarina of Time* (Nintendo 64) и его краткое описание в сноске.

СТР. 75 В описании молока Шато Романи город у замка [Castle Town] исправлен на Часовой город [Clock Town]. В игре Majora's Mask нет ни королевского замка, ни города Castle Town.

СТР. 91 Подпись к рисунку с водяной бомбой и текст в таблице о сумках для бомб исправлены с рыбы-бомбы [Bombfish] на водяную бомбу [Water Bomb].

СТР. 130 Вместо описания медальона Света [Light Medallion] было описание медальона Духов [Spirit Medallion].

СТР. 142 В описании маски Директора Цирка [Truppe Leader's Mask] из *Majora's Mask* персонаж, дающий эту маску, был ошибочно указан как старший брат Горман. На самом деле лидер труппы артистов бродячего цирка – средний из трёх братьев.

СТР. 159 К игре *A Link Between Worlds* добавлено описание подземелья-аттракциона «Башня Коварства» [Treacherous Tower].

СТР. 160 В описании уровня Ледяное плато [Frozen Plateau] в игре *Tri Force Heroes* предмет огненные перчатки [Fire Gloves] был ошибочно назван жезлом Огня [Fire Rod].

СТР. 176 Монстр Крылатый глаз [Eyesoar] был ошибочно указан как босс из *Oracle of Seasons*. На самом деле он из *Oracle of Ages*. Также этот монстр не является боссом в игре *The Legend of Zelda* (где он называется патра [Patra]), как было указано в его описании.

СТР. 182 Босс Годан [Gohdan] из *The Wind Waker* был ошибочно указан как босс «башни Духов» [Tower of Spirits]. Название локации исправлено на «башня Богов» [Tower of Gods], как она называется в игре.

СТР. 233 Чокнутая Трейси [Crazy Tracy] была указана как учитель ведьмы Сироп, а не ученица.

СТР. 245 Не было указано, что Кафи – сын мэра Дотура и мадам Аромы.

СТР. 250 Мэпл была указана как учитель ведьмы Сироп, а не ученица.

СТР. 254 Город Симметрия [Symmetry City] из *Oracle of Ages* был назван в настоящем времени событий игры деревней. На самом деле деревней Симметрия [Symmetry Village] он был в прошлом, а в настоящем это поселение считается городом. Персонаж Пиппин [Pippin] был назван Бипином [Bipin]. Мэпл снова была указана как учитель ведьмы.

СТР. 265 Во взаимосвязях персонажей не было указано, что Линки спасают принцессу Зельду.

СТР. 259 Персонажи Байто, Обли и Вилли ошибочно отнесены к народу рито, но на самом деле это люди. Персонаж Мидли была указана как предок Ларуто, но она её потомок. Было указано, что Тингла освобождают пираты, но на самом деле его вызволяет Линк.

СТР. 295 Не было указано, что могма Платс – брат Сильвы и Бронзи. Изображения драконов Ланайру, Элдина и Фарон заменены на более чёткие.

СТР. 303 На карте Лорула локация «Болото Страданий» [Misery Mire] была названа «Пустыня Сомнений» [Desert of Doubt]. Такая локация есть только в игре *Four Swords Adventures*. В *A Link Between Worlds* её нет.

Благодарности

Хотелось бы поблагодарить людей, чья помощь значительно облегчила работу над переводом. Благодаря им исправлялись ошибки, опечатки и найдена некоторая полезная информация по теме книги. Также просто большое спасибо за моральную поддержку.

Александр «FoX»
Александр «САНЁК» Окуловский
Михаил «KenshinX» Петров
Twilight Hero / Avatarus
Ольга Конева
Алексей Шибаков
Екатерина «redunka»
HabbaTheWutt
Артём «Mendreyk»
Сергей Серёгин

Отдельное спасибо англоязычной энциклопедии «Zelda Wiki» (zelda.gamepedia.com) за исчерпывающую информацию по вселенной игр серии *Zelda*.

Перевод на русский язык

Версия 1.1

Переводчик:

Антон Писковский

Корректоры:

Александр Окуловский, Михаил Петров, HabbaTheWutt, Артём «Mendreyk»

Приятного чтения на родном языке и интересного погружения в волшебный мир *The Legend of Zelda*!

© Zelda64RUS
2019—2020

Содержание



ИСТОРИЧЕСКИЕ ЗАПИСИ

МИР *THE LEGEND OF ZELDA* НА ПРОТЯЖЕНИИ ВЕКОВ

ТРАДИЦИИ И ИСТОРИЯ 10
- История Хирула 11
- Богини и миф о Сотворении мира | Богиня Хилиа 12
- Триединство 13
- Происхождение Хирула и хилианцев 14
- Королевство Хирул 15
- Зельда, принцесса из легенд 16
- Линк, избранный герой 18
- Ганондорф, повелитель зла 20
- Духи 22
- Феи 23
- Священное царство и Мудрецы 24
- Храм Времени 26

ДРУГИЕ ЗЕМЛИ И ЦАРСТВА 28
- Тёмный мир 29
- Сумеречное царство 30
- Лорул 32
- Холодрум 34
- Лабринна 35
- Термина 36
- Остров Кохолинт 38
- Мир Короля Океанов 39
- Новый Хирул 40
- Хитопия 42

НАСЕЛЕНИЕ 44
- Шейки 44
- Герудо 45
- Гороны 46
- Зора 48
- Кокири | деку скрубы 50
- Короки | рито 51
- Миниши | племя Ветра 52
- Укка 53
- Древние люди 54
- Другие расы 55

ГЕОГРАФИЯ И ПРИРОДА 56
- Карты в разных временных линиях 57
- Животные и птицы 62
- Растения 64
- Рыбы 65
- Насекомые 66

ЖИЗНЬ И КУЛЬТУРА 68
- Замок Хирула 70
- Хирултаун 72
- Ранчо и фермы 73
- Пища 74
- Язык 76
- Деревня Какарико 78
- Рыбалка 79

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ 80
Мечи 80
Меч Героев 82
Меч Четырёх 83
Щиты 84
Доспехи и аксессуары 86
Луки и стрелы 88
Бомбы 90
Гарпуны 92
Другое снаряжение 93
Рупии 94
Музыкальные инструменты и мелодии 96
МОНСТРЫ И ДЕМОНЫ 98
Источник Зла 99
Блины 100
Сталы 102
Окто 104
Чучу 105

БАЗА ДАННЫХ
ИНФОРМАЦИЯ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ (A–Z)

Поселения 108
Предметы 115
Подземелья 144
Бестиарий 162

АРХИВЫ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

The Legend of Zelda 218
The Adventure of Link 222
A Link to the Past 226
Link's Awakening 231
Ocarina of Time 236
Majora's Mask 242
Oracle of Seasons 248
Oracle of Ages 252
The Wind Waker 256
Four Swords 262
Four Swords Adventures 264
The Minish Cap 268
Twilight Princess 274
Phantom Hourglass 280
Spirit Tracks 286
Skyward Sword 292
A Link Between Worlds 298
Tri Force Heroes 303
Ещё больше легенд 308
Рекламные материалы 316
Переосмысление *The Legend of Zelda* 322



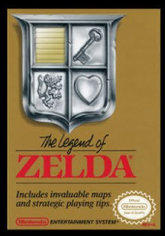
Предисловие

Вот уже почти целое поколение истории о Линке, герое Хирула, записаны в священных текстах, на картриджах и дисках. Они ведут своё начало с игры *The Legend of Zelda*, вышедшей на золотом картридже летом 1987 года. Революционное прохождение подземелий с видом сверху определило целый жанр приключенческих игр с элементами ролевой игры и боевика и дало старт любимой серии игр, выходивших буквально на каждой консоли Nintendo.

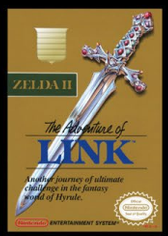
В честь тридцатилетия сериала, который многие называют просто *Зельда*, Nintendo, объединив усилия с издательством Ambit, выпустила книгу, которую вы сейчас держите в руках. Впервые опубликованная в год выхода игры *Breath of the Wild*, а теперь впервые переведённая на английский и русский языки, эта энциклопедия содержит в себе информацию о множестве персонажей, созданий, локаций и ключевых моментах игр серии. Обо всём том, что и сделало *Зельду* по-настоящему легендарной игрой.

ХРОНОЛОГИЯ КЛЮЧЕВЫХ ИЗДАНИЙ

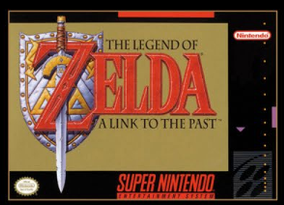
Игры основной серии *The Legend of Zelda*, проданные в Северной Америке и Японии и показанные в порядке выхода на рынок Северной Америки.



22.08.1987 | 21.02.1986 (Япония)
The Legend of Zelda
Nintendo Entertainment System
Famicom Disk System



01.12.1988 | 14.01.1987 (Япония)
Zelda II: The Adventure of Link
Nintendo Entertainment System
Famicom Disk System



13.04.1992 | 21.11.1991 (Япония)
The Legend of Zelda: A Link to the Past
Super Nintendo Entertainment System
Super Famicom



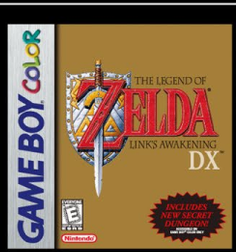
06.08.1993 | 06.06.1993 (Япония)
The Legend of Zelda: Link's Awakening
Game Boy



19.02.1994 (Япония)
The Legend of Zelda (вышла только в Японии)
Famicom



23.11.1998 | 21.11.1998 (Япония)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo 64



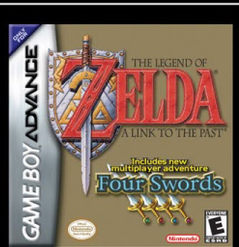
15.12.1998 | 12.12.1998 (Япония)
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Game Boy Color



26.10.2000 | 27.04.2000 (Япония)
The Legend of Zelda: Majora's Mask
Nintendo 64



14.05.2001 | 27.02.2001 (Япония)
The Legend of Zelda: Oracle of Season / Ages
Game Boy Color



12.02.2002 | 14.03.2003 (Япония)
The Legend of Zelda: A Link to the Past / Four Swords
Game Boy Advance



24.03.2003 | 13.12.2002 (Япония)
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Nintendo GameCube



07.06.2004 | 18.03.2004 (Япония)
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
Nintendo GameCube



10.01.2005 | 04.11.2004 (Япония)
The Legend of Zelda: The Minish Cap
Game Boy Advance



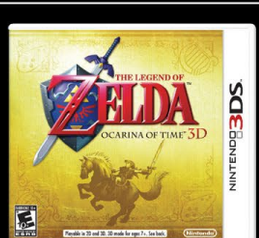
19.11.2006 (Wii), 11.12.2006 (GC) | 02.12.2006 (Япония)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Nintendo GameCube | Wii



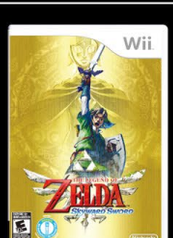
01.10.2007 | 23.06.2007 (Япония)
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Nintendo DS



07.12.2009 | 23.12.2009 (Япония)
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Nintendo DS



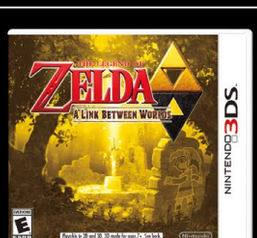
19.06.2011 | 16.06.2011 (Япония)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Nintendo 3DS



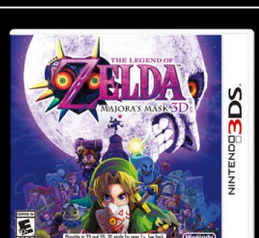
20.11.2011 | 23.11.2011 (Япония)
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Wii



20.09.2013 | 26.09.2013 (Япония)
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Wii U



22.11.2013 | 26.12.2013 (Япония)
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
Nintendo 3DS



13.02.2015 | 14.02.2015 (Япония)
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Nintendo 3DS



23.10.2015 | 22.10.2015 (Япония)
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
Nintendo 3DS



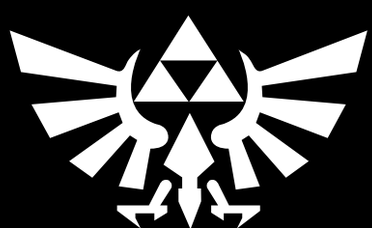
04.03.2016 | 10.03.2016 (Япония)
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Wii U

The Legend of Zelda богата событиями, происходящими в разное время и в разных местах – как на землях Хирула, так и за его пределами. Существует несколько временных линий, описывающих различные результаты извечной борьбы за храбрость, силу и мудрость.

Всё это вылилось в энциклопедию по событиям игр серии, включающую в себя ключевые моменты, изображения, различных персонажей и их культуру. Эти страницы раскроют перед вами старинные воспоминания и глубокие знания обо всём многообразии историй о Линке, рассказанных за многие годы.

Мир *Зельды* эволюционировал, развивались и становились более совершенными технологии. Некоторые элементы игрового процесса в ранних играх не были раскрыты на момент их выхода, но переосмысление этих первых приключений Линка проявилось в более поздних играх.

Этот раздел охватывает как оригинальные версии ключевых игр, так и их переиздания, включая 3D и HD, и для подобных игр используется общая терминология. Информация базируется на данных из самих игр, а также на рабочих и рекламных материалах к ним. Взаимосвязь историй и миров каждой игры объясняется настолько просто и понятно, насколько это возможно. Там, где это необходимо, авторы книги добавили свои собственные домыслы и предположения. Следует также учитывать, что описанные здесь события могут подлежать пересмотру в зависимости от того, какие ещё испытания выпадут в будущем на долю жителей Хирула.



Исторические записи

Мир *The Legend of Zelda* на протяжении веков

Традиции и история

Чтобы лучше узнать мир *The Legend of Zelda*, необходимо понимать ключевые моменты, такие как сотворение Хирула, его историю, связи между эпохами, знать об избранном герое, Зельде и богини Хилии, о битве добра со злом, которая, похоже, обречена повторяться снова и снова.

На схеме справа показана связь между временными линиями семнадцати ключевых историй в серии *The Legend of Zelda* (с подробной информацией по каждой игре можно ознакомиться со страницы 217).

После событий *Ocarina of Time* хронология разделяется на три разных ветви. В этом разделе книги история Хирула представлена на основе данной хронологии.*



События в* Ocarina of Time *происходят в течение семи лет. После неё история Хирула разветвляется на несколько временных линий.

A

Сотворение мира.

Skyward Sword (№15)

Появление и заточение короля демонов. Богиня Хилиа перерождается как Зельда. Создан меч Героев.

Изгнание сумров. На Священное царство наложена печать. Основано королевство Хирул.

The Minish Cap (№11)

Рождение меча Четырёх из легендарного клинка пикори. Появление и заточение демона Ваати.

Four Swords (№9)

Возрождение Ваати и его заточение силой меча Четырёх.

Хирульская гражданская война.

Ocarina of Time (№5)

Ганондорф, король разбойников, проникает в Священное царство. Триединство разделяется. Ганондорф превращается в Ганона, короля демонов.

ГЕРОЙ ПОВЕРЖЕН

Семеро Мудрецов пленяют короля зла, Ганона.

B Война Пленения.

A Link to the Past (№3)

Король зла Ганон возрождается, затем уничтожается. Триединство возвращается в замок Хирула.

Link's Awakening (№4)

Oracle of Seasons и Oracle of Ages (№7)

Триединство разделяется.

A Link Between Worlds (№16)

Вторжение Лорула в Хирул. Юга возрождает Ганона в Лоруле и объединяется с ним в одно целое. Триединство возвращается в Священное царство Хирула.

Tri Force Heroes (№17)

Королевская семья использует Триединство. Процветание сменяется упадком, Хирул становится маленьким слабым королевством.

The Legend of Zelda (№1)

Ганон возвращается, но проигрывает. Обнаружен спрятанный элемент Мудрости Триединства.

The Adventure of Link (№2)

Возвращается древняя принцесса Зельда. Найден спрятанный элемент Храбрости Триединства.

ГЕРОЙ ПОБЕЖДАЕТ

C **ДЕТСКАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ: ПЛАН ГАНОНДОРФА ПРЕДОТВРАЩЁН**

Majora's Mask (№6)

Twilight Princess (№12)

Король разбойников Ганондорф изгнан в Сумеречное царство. Сумры вторгаются в Хирул. Ганондорф возвращается, но терпит поражение от Линка.

Four Swords Adventures (№10)

Ганондорф перерождается в короля демонов Ганона. Демон Ваати возвращается, но терпит поражение. Линк пленяет Ганона силой меча Четырёх.

D **ВЗРОСЛАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ: ГАНОН ПЛЕНЁН**

Наложение печати на Хирул и его затопление.

The Wind Waker (№8)

Ганондорф возрождается, но терпит поражение от Линка. Триединство объединяется. Хирул смыт морем. Люди направляются на поиски новых земель.

Phantom Hourglass (№13)

Основание королевства Хирул на новых землях.

Spirit Tracks (№14)

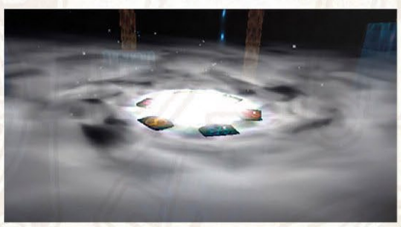
Пробуждается король демонов Малладус, но проигрывает. Локомо, хранители, возвращаются на небеса.

ЧТЕНИЕ ХРОНОЛОГИИ



Игры, действие которых* не *происходит в королевстве Хирул.

Более подробную информацию о событиях в хронологии читайте на следующей странице.



Ocarina of Time – *Ганон пленён семью Мудрецами, в число которых входит и принцесса Зельда.*



Рассвет новой эры в ***Spirit Tracks.***

* Внимательные читатели могут обратить внимание, что представленная здесь хронология слегка отличается от той, которая опубликована в книге Hyrule Historia (История Хирула). Хронология может интерпретироваться по-разному и изменяться в зависимости от новых открытий, которые ещё предстоит обнаружить, а также от воображения игроков.

История Хирула

В этих кратких сведениях рассказывается об истории Хирула – так, как мы понимаем её в настоящий момент, согласно хронологии на предыдущей странице.

A ХИЛИА И ГЕРОЙ ВРЕМЕНИ

Сотворение мира. Три золотые богини создали землю, которая позже станет известна как Хирул, и оставили на ней Триединство (стр. 13) – золотые треугольники, содержащие в себе божественную силу, храбрость и мудрость.

Богиня Хилиа. Из земных недр явилось великое Зло. Богиня Хилиа, которой доверили Триединство и защиту мира, пленяет Предвестника. Она знает, что он явится вновь, и у неё не будет сил его остановить. Так как богиня не может использовать Триединство, она отказывается от своей божественной сущности, чтобы вместе с избранным героем получить силу Триединства и уничтожить Предвестника.

Меч, устремлённый к небу. Юноша, ведомый духом меча, закаляет меч Богини и, получив в итоге меч Героев, становится избранным героем. Предвестник уничтожен силой Триединства.

Изгнание сумров. В мире долгие годы царило спокойствие, но группа владеющих сильной магией людей пожелала заполучить Триединство и боролась за право обладать им. Богини посылают на землю духов Света, которые изгоняют этих людей в Сумеречное царство (стр. 30).

Наложение печати на Священное царство. Мудрец по имени Рауру возводит храм Времени и запечатывает вход в Священное царство.

Основание королевства Хирул. На землях, хранительницей которых была богиня Хилиа, основано королевство Хирул (стр. 12).

Легенда о минишах. Миниши (стр. 52) дарят человеческому герою мощный меч Пикори, а королевской семье – священную силу Света, и герой пленяет наводнившее Хирул зло.

Четыре меча. Печать, сдерживающая Ваати, рушится, злодей вырывается на свободу и похищает Зельду. Вынув меч Четырёх из пьедестала и разделившись на четыре копии, Линк освобождает принцессу и вновь пленяет Ваати.

Хирульская гражданская война. На землях Хирула непрерывно продолжается конфликт между разными народами. Король прекращает войну и объединяет население страны под своей короной.

Окарина Времени. Вор и разбойник Ганондорф (стр. 20) вторгается в Священное царство, прикасается к Триединству, и оно разделяется на три элемента. Юноша, избранный героем Времени, орудуя мечом Героев, путешествует во времени на семь лет и пробуждает Семерых Мудрецов.

Битва за Время. Элементы Триединства – Силы, остававшийся с Ганондорфом, Мудрости, находящийся у Зельды, и Храбрости, обладателем которого был герой Времени, Линк – вновь объединяются для решающей битвы. От её исхода будет зависеть, как изменится судьба Хирула.

B ГЕРОЙ ПОВЕРЖЕН

Пленение Ганона. Герой повержен в битве. Ганондорф крадёт элемент Мудрости и Храбрости и превращается в зверя Тьмы, Ганона. Семеро Мудрецов, включая Зельду, запечатывают в Священном царстве объединённое Триединство вместе с Ганоном.

Война Пленения. В Священном царстве разгорается война. Семеро Мудрецов запечатывают вход в него и оставляют там Ганона.

Связь с прошлым. Ганон, пленённый в Священном царстве, ставшем Тёмным миром, планирует возродиться в Светлом мире, но терпит поражение от юноши, потомка клана рыцарей, который находит Триединство. На земле воцаряется мир.

Пробуждение Линка. Герой отправляется в путешествие для совершенствования своих навыков, терпит кораблекрушение, и его выносит на берег острова Кохолинт.

Оракулы Времён года и Эпох. Молодой человек посещает замок Хирула и, направляемый Триединством, переносится в царства испытаний, Холодрум и Лабринну. Там он становится героем и предотвращает окончательное возрождение Ганона.

Триединство разделяется. Элементы Триединства разделяются и остаются в душах легендарного героя, принцессы Зельды и Ганона.

Линк среди миров. Колдун Юга (стр. 32) из параллельного мира Лорула стремится заполучить Триединство. В Лоруле он пробуждает душу Ганона, но Линку удаётся победить их объединённую сущность и вновь воссоединить элементы Триединства.

Три героя Триединства. Хитопия (стр. 42) ищет героев. Они спасают принцессу Стилу, проклятую ведьмой из Драбленда.

Процветающее королевство. Король Хирула использует Триединство для процветания своей страны. После его смерти принцесса Зельда отказывается поведать своему подлому брату местонахождение одного из элементов Триединства – Храбрости. За это она была проклята и погружена в вечный сон.

Упадок королевства. Со временем Хирул пришёл в упадок, а его территория существенно сократилась.

Легенда о Зельде. В маленьком и слабом королевстве Хирул пробуждается Ганон. Элемент Силы похищен. Зельда разделяет элемент Мудрости на восемь частей и прячет их. Юный герой находит все части и побеждает Ганона.

Приключение Линка. Юноша, победивший Ганона, проходит сквозь череду испытаний старого короля. Он находит элемент Храбрости, спрятанный в Великом дворце и пробуждает от вечного сна принцессу Зельду. Все три элемента Триединства воссоединяются в королевстве Хирул.

C ДЕТСКАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ

Возвращение героя. Принцесса Зельда вместе с Шестью Мудрецами пленяют Ганона и элемент Силы. Линк, вернувшийся в своё настоящее время вместе с Зельдой, предотвращает планы Ганондорфа ещё до их появления. В этом времени Линк – обладатель элемента Храбрости.

Маска Маджоры. Герой Времени в поисках своей подруги, феи Нави, оказывается в мире под названием Термина (стр. 36).

Неудавшаяся казнь Ганондорфа. В королевстве Хирул Ганондорф приговаривается к смерти как изменник. Но злодей – избранник элемента Силы, наделённый силой богинь, и казнь его оказалась невозможной. Всё, что удалось сделать Мудрецам – пленить его в Сумеречном царстве (стр. 30).

Сумеречная принцесса. Ганондорф, дух которого заточён в Сумеречном царстве, пытается проникнуть в мир Света и вернуть свою былую мощь, но лишь для того, чтобы вновь быть уничтоженным героем.

Приключения четырёх мечей. Ганондорф возрождается. Он заполучает трезубец Зла, ломает печать, сдерживающую демона Ваати, и становится Ганоном, королём демонов. Герой получает меч Четырёх, побеждает Ваати и пленяет Ганона.

D ВЗРОСЛАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ

Заточение Ганона. Ганон и элемент Силы пленены. Герой Времени исчезает, вернувшись в своё настоящее время. Без героя элемент Храбрости разделяется на восемь частей, которые оказываются в разных местах.

Затопление Хирула. Ганон возвращается, а герой – нет. Чтобы предотвратить разрушение мира, богини затапливают Хирул и запечатывают его вместе с Ганоном на дне Великого моря.

Повелитель Ветров. Ганондорф возрождается вновь. Древний король Хирула помогает Линку и принцессе Зельде, и они снова объединяют Триединство. Король использует его, чтобы окончательно погрузить Ганона и Хирул в бездну океана.

Призрачные песочные часы. Принцесса Зельда (Тетра) вместе со своей командой отплывают на поиски новых земель. Во время путешествия они оказываются в храме Короля Океанов и освобождают его из лап демона Беллума (стр. 39).

Основание нового Хирула. Команда прибывает на земли духов Добра и живёт там в мире и согласии вместе с народом локомо.

Пути Духов. Пленённый в давние времена Малладус, король демонов, возвращается. Линк вместе с принцессой Зельдой побеждают монстра. Хранители локомо, вверяют эти новые земли людям Хирула и возвращаются обратно на небеса.

Богини и миф о сотворении мира

Как гласит предание, мир был сотворён тремя золотыми богинями во времена, когда не существовало ничего, кроме хаоса. Дин, богиня Силы, создала земную твердь. Найру, богиня Мудрости, обеспечила на земле гармонию и порядок, а Фароре, богиня Храбрости, сотворила всё многообразие жизни на земле. Покидая созданный ими мир, богини оставили после себя три золотых треугольника, олицетворяющих их силу – Триединство. Считается, что любое желание того, кто коснётся Триединства, исполнится. Возвращаясь на небеса, богини вверили защиту сотворённого ими мира ещё одной богине, Хилии, а также множеству духов и фей (стр. 22).

Причина, по которой они оставили на земле Триединство, неизвестна. Многие пытались завладеть им и сражались за обладание этим артефактом. Для обычных людей Триединство – символ их веры, и когда в мир приходит великое бедствие, могучая сила Триединства может быть высвобождена.







Дин (сила)



Найру (мудрость)



Фароре (храбрость)

Символы трёх богинь. Встречаются в локациях или на предметах, указывая на их особую силу.

***Башня Богов. Место, где Линк проходит испытание в* The Wind Waker.**

Богиня Хилиа

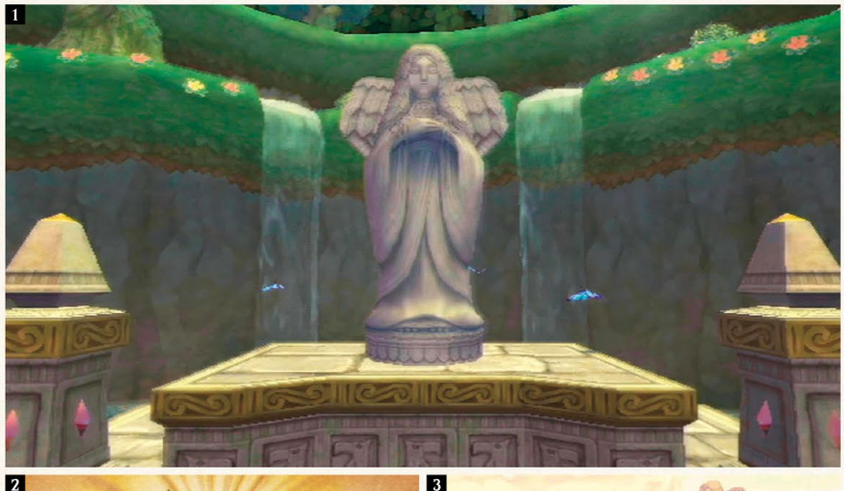
После возвращения богинь на небо Триединство и новый мир были доверены богине Хилии.

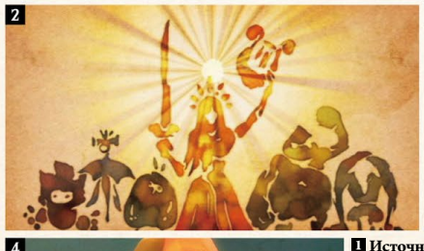
Ответственность Хилии вскоре столкнулась с серьёзным испытанием – в поисках Триединства из земных недр вырвались злобные твари, называемые демонами (стр. 98). Демоны беспрекословно подчинялись средоточию злых сил по имени «Предвестник».

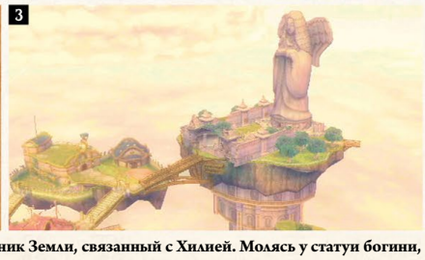
Не имея сил бороться со злом, люди Хилии могли лишь молить её о помощи. Услышав их мольбы, она отделила часть суши и вместе с Триединством отправила людей высоко на небеса, подальше от опасностей, разделив землю и небо непроницаемым облачным барьером.

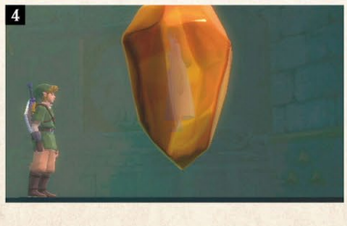
После жестокой битвы Предвестник был пленён. Однако стало очевидно, что сдерживающая его печать долго не выдержит. Хилиа понимала, что её сил не хватит на то, чтобы остановить Предвестника, и что её последняя надежда — это высвободить мощь Триединства. Но так как богиня не может владеть силой этого артефакта, Хилиа приносит в жертву свою божественную сущность и перерождается в обычную смертную девушку. Объединив силы с Линком, они уничтожают Предвестника. Постоянно перерождаясь, она живёт среди своих людей в королевстве, названном в её честь и известном как Хирул.

За самоотверженную защиту хилианцев, тоже названных так в её честь, Хилиа является одной из самый почитаемых и любимых богинь во всём королевстве.









1 Источник Земли, связанный с Хилией. Молясь у статуи богини, Зельда обретает воспоминания о том, что она когда-то сама была этой богиней. 2 Богиня Хилиа на настенном рисунке. 3 Скайлофт, остров, вознесённый богиней на небеса. На одном из небесных островков под названием остров Богини хранится Триединство. Древние земли Поверхности стали мифом, передающимся в устных преданиях из поколения в поколение. 4 Хилиа (Зельда), погружённая в сон на несколько тысяч лет для охраны сдерживающей зло печати.

Триединство

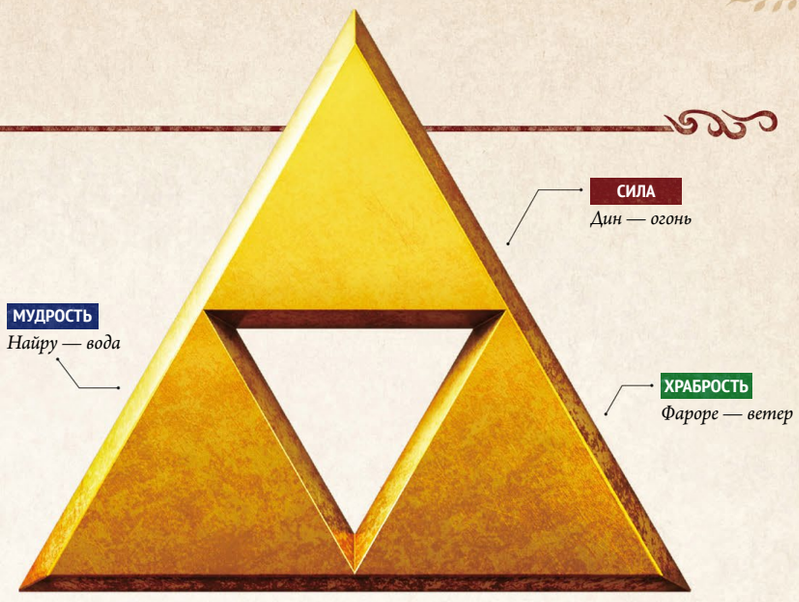
Триединство – главная сила и основа всего. Оно способно исполнить любое желание прикоснувшегося к нему, но это гарантировано лишь тому, кто коснётся его первым. Также считается, что загаданное желание будет иметь силу до тех пор, пока тот человек жив.

Три треугольника, составляющие Триединство и олицетворяющие собой мудрость, храбрость и силу, время от времени бывают разделены на части и разбросаны по разным местам, обезопасив таким образом мир от неправильного использования этого священного артефакта.

Триединство не делает различий между добрыми и злыми желаниями, но для раскрытия его полной силы в человеке должен быть баланс силы, мудрости и храбрости. Кроме того, ему полагается продемонстрировать в себе все эти качества, пройдя священные испытания. Если Триединства коснётся человек, недостойный им обладать, оно распадётся на три элемента, оставив коснувшемуся лишь один, соответствующий качеству, которое в нём преобладает. Остальные два элемента окажутся с теми, кого изберут богини, а на тыльной стороне ладони появится знак в виде треугольника. Чтобы заполучить истинную силу Триединства, необходимо собрать все три элемента воедино. Как только они окажутся недалеко друг от друга, то начнут резонировать в своей попытке вновь стать единым целым.

В *Ocarina of Time* Ганондорф (стр. 20) прикоснулся к Триединству, вследствие чего оно разделилось на элементы. У него остался элемент Силы, а у Зельды и Линка – юноши, который станет героем Времени – оказались элементы Мудрости и Храбрости соответственно.

Битва за обладание Триединством идёт с момента его создания и, похоже, будет продолжаться вечно.



Хронология Триединства

ОБЪЕДИНЁННОЕ Собраны все три элемента Триединства





Skyward Sword

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Скайлофт**

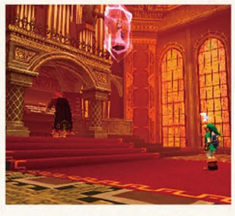
Чтобы избавиться от источника зла, Зельда и герой получают возможность завладеть Триединством и загадывают желание уничтожить Предвестника.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Земли Заточения**

Вокруг Триединства возникает конфликт, и вход в Священное царство запечатывается.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Священное царство Хирула (храм Света)**





Ocarina of Time

После того, как к нему прикасается Ганондорф, Триединство разделяется на три элемента.

СИЛА **Ганондорф**
МУДРОСТЬ **Принцесса Зельда**
ХРАБРОСТЬ **Линк**

Ганондорф побеждён и пленён.

СИЛА **В заточении вместе с Ганондорфом**
МУДРОСТЬ **Принцесса Зельда**
ХРАБРОСТЬ **Линк**



Герой Времени возвращается в свою эпоху, и элемент Храбрости разделяется на восемь частей, скрытых в разных местах. Позже возрождается Ганон, а Хирул тонет в Великом море.

СИЛА **Ганондорф (пленённый)**
МУДРОСТЬ **Разделён на два, король Хирула (в заточении) и принцесса (позже Тетра) продолжают владеть этим элементом**
ХРАБРОСТЬ **Тонет вместе с Хирулом**

Герой Времени возвращается в своё настоящее время, но он обладает элементом Храбрости, и это влияет на Триединство, находящееся в Священном царстве. Три человека, избранные судьбой, начинают поиск всех элементов Триединства.

СИЛА **Ганондорф**
МУДРОСТЬ **Принцесса Зельда**
ХРАБРОСТЬ **Линк**



Twilight Princess

Элементы живут в тех, кто владеет необходимыми качествами, даруя обладателю различные силы. Ганондорф хочет получить всё Триединство целиком, но терпит поражение от Линка, и знак на его ладони исчезает.

СИЛА **Ганондорф (поверженный)**
МУДРОСТЬ **Принцесса Зельда**
ХРАБРОСТЬ **Линк**



The Wind Waker

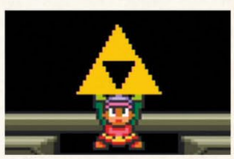
СИЛА **Ганондорф**
МУДРОСТЬ **Принцесса Зельда**
ХРАБРОСТЬ **Собран Линком**

Триединство объединено. Король Дафнес желает, чтобы Ганондорф был поглощён Великом морем вместе с Хирулом. Триединство исчезает, и его местонахождение неизвестно.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Неизвестно**

Герой Времени повержен. Ганондорф крадёт элементы Храбрости и Мудрости и превращается в тёмного зверя Ганона. Мудрецы пленяют его в Тёмном мире, которым стало Священное царство.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Тёмный мир (бывшее Священное царство)**



A Link to the Past

Ганон, заточённый в Тёмном мире, завладевает Триединством, но терпит поражение. Линк прикасается к Триединству и отменяет причинённые Ганоном бедствия.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Замок Хирула**



Oracle of Seasons и Oracle of Ages

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Замок Хирула**

Юноша, обладающий качествами героя, проходит сквозь череду испытаний, посланных ему Триединством, после чего оно возносится на небо, превращается в птиц и улетает.

Разъединение.

СИЛА **Ганондорф (в заточении)** **МУДРОСТЬ** **Зельда** **ХРАБРОСТЬ** **Линк**



A Link Between Worlds

В Лоруле (стр. 32) желают завладеть Триединством после того, как их собственное было уничтожено. Зельда и Линк прикасаются к хирульскому Триединству, пожелав вернуть лорульское.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Священное царство Хирула**

Великий король использует Триединство и приносит в королевство процветание. После его смерти было создано заклинание: на тыльной стороне ладони того, кто обладает качествами Триединства, появится знак в виде треугольника. Элемент же Храбрости был спрятан в Великом дворце.

СИЛА **МУДРОСТЬ** **Принцесса Зельда** **ХРАБРОСТЬ** **Великий дворец**



The Legend of Zelda

Элемент Силы похищен Ганоном, а элемент Мудрости разделён принцессой Зельдой на восемь частей и спрятан. Линк побеждают Ганона, находит и возвращает элемент.

СИЛА **МУДРОСТЬ** **Королевство Хирул**
ХРАБРОСТЬ **Великий дворец**



The Adventure of Link

В поисках элемента Храбрости Линк добирается до Великого дворца и пробуждает древнюю принцессу Зельду силой Триединства.

ОБЪЕДИНЁННОЕ **Королевство Хирул**

Происхождение Хирула и хилианцев

Мир, сотворённый тремя богинями и охраняемый богиней Хилией, известен как Хирул – прекрасная земля с чистейшими водоёмами, живописными горами и лесами.

КОРОЛЕВСКИЙ РОД ХИРУЛА МОЖЕТ ВЕСТИ СВОЁ НАЧАЛО ОТ БОГИНИ ХИЛИИ

Первой цивилизацией древнего Хирула были хилианцы, и после перерождения в обычную смертную девушку богиня Хилиа приняла решение жить среди них. Говорят, длинные уши хилианцев предназначены для того, чтобы слышать голоса богинь – из-за их тесной связи с Хилией.

В прошлом хилианцы владели довольно сильной магией, но со временем эта способность угасла. Однако являясь потомками Хилии, члены королевского рода, в особенности принцессы, всё ещё сильны в магии. Божественная сила Хилии проявляется каждый раз, когда Хирул находится в опасности.

На протяжении всей истории Хирула магией владеют также некоторые Мудрецы и девушки-жрицы, служащие в различных святынях (стр. 24), и за эту способность они пользуются в хилианском обществе большим уважением.



1 Триединство спустилось из Скайлофта на Поверхность, где будет основан Хирул. Этот дар богинь охраняется богиней Хилией, перерождённой в принцессу Хирула Зельду. **2** Принцесса Зельда увидела пророческое видение. **3** Похищенные Ганондорфом девушки. Охотясь за Зельдой, Ганондорф похищал всех девушек с острыми ушами – такими же как у Зельды.

Карта, показывающая ключевые исторически значимые места Хирула.



Королевство Хирул

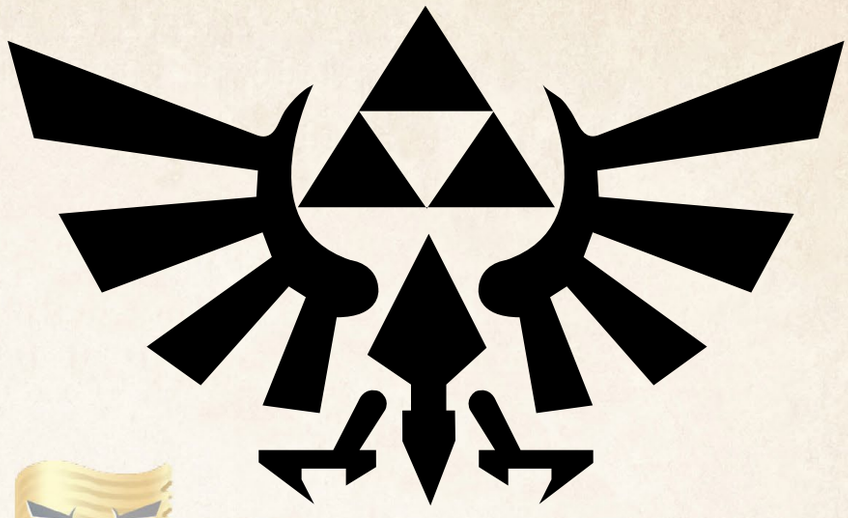
В сердце Хирула* лежит одноимённое королевство, чьи преданные подданные призваны поддерживать мир в своей стране. Королевская власть распространяется на земли, названные «Страна Богов» – главным образом потому, что его население живёт в достатке и процветании под божественной защитой.

О Триединстве традиционно заботятся или хирульские Мудрецы, или королевская семья. Их призвание – оберегать этот дар богинь от злодеев с недобрым сердцем, желающих заполучить его мощь.

Когда вспыхивают войны, те, кто ведёт свой род от богини Хилии, призываются в королевство, чтобы сдерживать его от хаоса.

Хирул часто подвергается нападению демонов (стр. 98), и это приводит к цикличности его истории: процветание, упадок, процветание, упадок...

Временами история была отмечена периодами великих конфликтов между населяющими Хирул различными расами. В результате этих раздоров были рождены многие традиции и легенды, и если один путь ведёт королевство к упадку и сокращению территории, то другой приводит к восстанию его из пепла, иногда на новых землях (стр. 40).



Королевский герб
На королевском гербе изображена птица. Возможно, это является отсылкой к небокрылам – птицам, на которых древние хилианцы перемещались по Скайлофту. Похожий барельеф есть в древнем храме Времени (стр. 26).



Символ богини

ХИЛИАНСКИЕ МОНАРХИ

Многие легенды рассказывают о принцессе Зельде (стр. 16), но существует несколько упоминаний и о других представителях королевского рода: король Далтус в *The Minish Cap*, король Дафнес в *The Wind Waker* и древний король Густаф часто называются важнейшими правителями своей эпохи.



1 Королевская гробница в *The Minish Cap*, где покоится король Густаф. 2 Король Далтус из *The Minish Cap* – которому, как представителю королевского рода, известен секрет минишей (стр. 52) – наблюдает за фестивалем Пикори. 3 Король Хирула в *A Link to the Past* (слева внизу). Был убит, не осознав истинную сущность колдуна Аганима, но воскрешён силой Триединства после деяний героя. 4 Портрет принцессы и её слуг, избранных телохранителями наследницы престола, когда на Хирул была наложена печать. Вырвавшись из заточения, их потомки сформировали пиратскую команду Тетры, и даже в *Spirit tracks*, в заново основанном королевстве, присутствуют некоторые из этих людей, верно служа королевской семье. 5 Король, внёсший значительный вклад в историю: Дафнес Нохансен Хирульский. Именно в его правление Хирул был затоплен богинями, но пробудившись после появления Ганона в *The Wind Waker*, он переместил свою душу в маленькую лодку, известную под именем Король Красных Львов и помогал новому герою в его путешествии. Чтобы завершить очередной цикл конфликтов, он окончательно затапливает Хирул силой Триединства. 6 Соединив воедино фрагменты элемента Мудрости, Дафнес сообщает Тетре, что она – принцесса Зельда. 7 Король Хирула, приведший народ к процветанию благодаря Триединству. Во избежание неправильного использования артефакта он спрятал элемент Храбрости в созданном им при помощи верного волшебника Великом дворце и приставил к нему хранителей, с которыми Линк встретится в *The Adventure of Link*. 8 Сын старого короля, неспособный владеть Триединством, спросил у сестры, принцессы Зельды, о его местонахождении. Отказавшись сообщить брату то, что он хочет, Зельда была погружена придворным магом в вечный сон. Впоследствии, чтобы никто не забывал об этом фатальном происшествии, раскаявшийся принц повелел давать всем будущим принцессам имя Зельда.

* **Королевство Хайрул** (*Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild*).

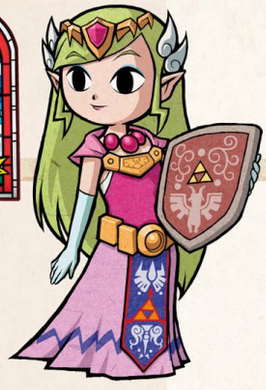
Зельда, принцесса из легенд

Подобно имени «Линк», которое носят избранные герои, имя «Зельда» в течение многих лет даётся ключевым женским персонажам. Сказочная принцесса Хирула с таким именем играет важнейшую роль в обеспечении баланса трёх божественных качеств на протяжении всей истории королевства. Она – перерождённая богиня Хилиа, обладающая великой силой и указывающая злу, где его место.



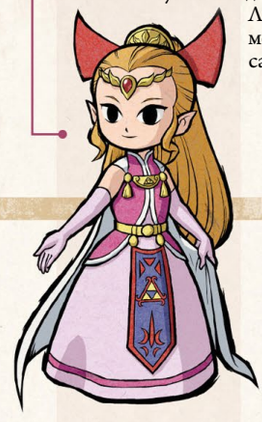
Хранительница силы Света

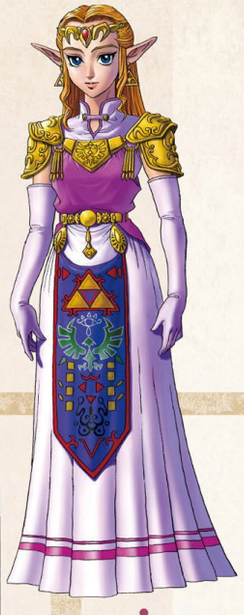
Маг Ветра Ваати превратил принцессу Зельду в камень, желая заполучить скрытую в ней силу Света. Линк снимает заклятие и побеждает Ваати. Зельда использует шапку Мага вместе с силой Света и избавляет королевство от бед, причинённых Ваати.

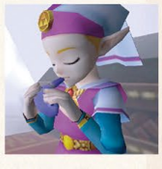


Защитница меча Четырёх, любимая даже демонами

Принцессе Зельде поручено охранять меч Четырёх в его святилище. В этом мече в прошлом был пленён демон Ваати. Когда Ваати возвращается в Хирул, он пытается сделать Зельду своей невестой, похитив её и унеся во дворец Ветров, но Линк при помощи меча Четырёх спасает принцессу.









Возрождённая богиня Хилиа

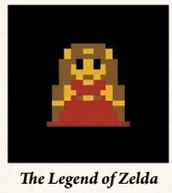
До появления королевства Хирул и королевского рода богиня Хилиа переродилась в смертную девушку, дочь директора Рыцарской академии. Она обретает силу древних богинь, пробуждает героя Линка и исполняет то, что ей суждено – защищает мир от демонов.

Мастерица маскировки, управляющая временем

Из вещего сна Зельда узнаёт о том, что разбойник Ганондорф хочет завладеть Триединством, а мальчик из леса станет героем, который спасёт мир. Но не сумев убедить своего отца, короля, в правдивости сна, она берёт дело в свои руки и дарит мальчику из леса, Линку, священную окарину, способную управлять временем. Импа, няня Зельды маскирует её под облик юноши из народа шейков (стр. 44) и спасает от Ганондорфа во время нападения того на замок. Семь лет спустя Ганон будет пленён, а Зельда отправит Линка на семь лет назад. Это событие значительно повлияло на ход истории, разделив будущее на три отдельных временных линии.

Легенды о Зельде

Несмотря на то, что все игры серии названы её именем, Зельда не появляется в каждой из них. Например, её нет в *Tri Force Heroes* или в *Link's Awakening*. А в *Majora's Mask* её можно увидеть лишь в воспоминаниях Линка.



The Legend of Zelda



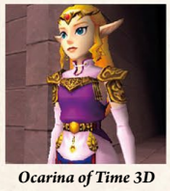
The Adventure of Link



A Link to the Past



Ocarina of Time



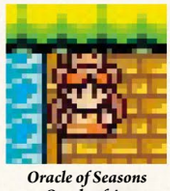
Ocarina of Time 3D



Majora's Mask



Majora's Mask 3D



Oracle of Seasons и Oracle of Ages



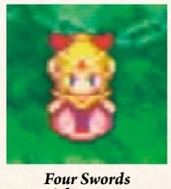
The Wind Waker



The Wind Waker HD



Four Swords



Four Swords Adventures



The Minish Cap



Twilight Princess



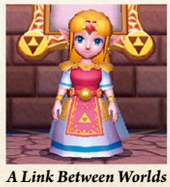
Twilight Princess HD



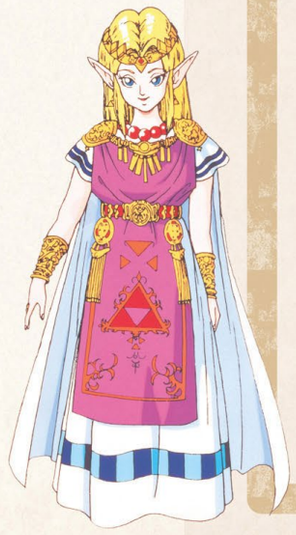
Spirit Tracks



Skyward Sword



A Link Between Worlds

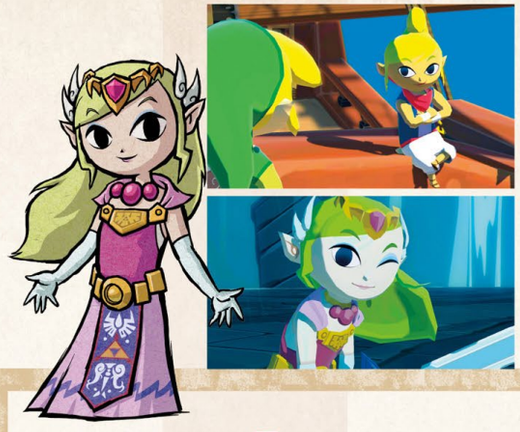


Ведущая к Триединству

Схваченная колдуном, мечтающим возродить Ганондорфа, Зельда телепатически обращается к Линку, в котором живёт дух героя. При помощи девушек, в чьих жилах течёт кровь Мудрецов, она приводит Линка к Триединству.

ЛИДЕР НОВОГО МИРА

Тетра, капитанша пиратов, бороздящих Великое море, оказывается наследницей престола древнего королевства Хирул и, ведомая самой судьбой, перевоплощается в принцессу Зельду. Путешествуя с пиратами по морю, поглотившему старый Хирул, она основывает новое королевство.



ДУХ, СРАЖАЮЩИЙСЯ НА СТОРОНЕ ЛИНКА



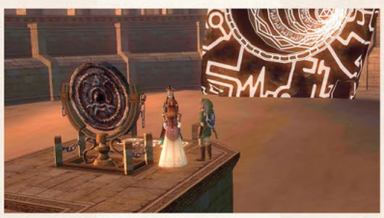
Зельда в *Spirit Tracks* является праправнучкой Тетры, основательницы нового Хирула. Когда её тело похищают с целью сделать из него сосуд для возрождения демона, короля Малладуса, Зельде удаётся сохранить свою душу. Обладая способностью вселяться в доспехи Фантомов и сражаться, она путешествует с Линком, чтобы помешать Малладусу погрузить Хирул в террор и хаос.



СУМЕРЕЧНАЯ МИРОТВОРИЦА

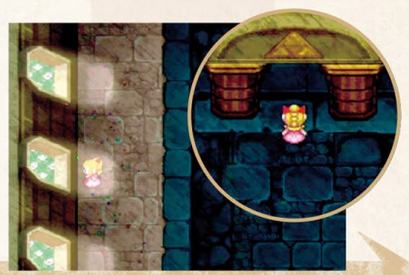
Когда в Хирул вторглась армия Сумеречного царства (стр. 30), перед Зельдой встал выбор: сдаться или принять смерть своих подданных. Принцесса решила сдаться во имя спасения жизни людей. Покорившись врагу, она облачилась в траурную чёрную мантию. Встретив Мидну, принцессу Сумеречного царства и преодолев противоречия между светлым и тёмным мирами, они вместе едва не жертвуют собой, помогая Линку остановить Ганондорфа.





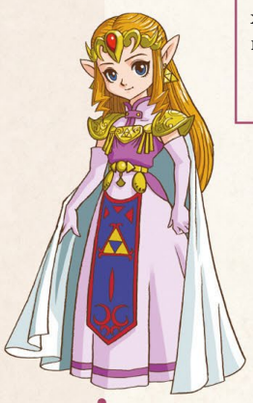
СВЕТ КОРОЛЕВСТВА

Демон Ваати разрушает печать, сдерживающую его в заточении и пытается возродить Ганона. Герой, вооружённый мечом Четырёх, сражается с Ваати и начавшим возрождаться Ганоном. В итоге при помощи магии Зельды он побеждает злодеев.



ПРИНЦЕССА, ПРЕКРАСНАЯ КАК КАРТИНА

В Зельде живёт элемент Мудрости, и колдун отправляет её в параллельный мир, Лорул (стр. 32), превратив в картину. Таким образом он надеется завладеть хранимой в Зельде силой. Спасшись от злых чар, она вместе с героем спасает от зла и Хирул, и Лорул.

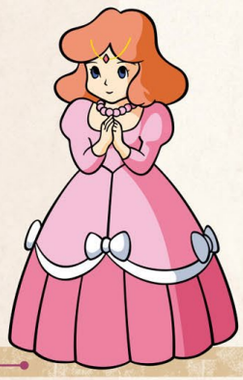






ЛЕГЕНДА О ДРЕВНЕЙ ПРИНЦЕССЕ ЗЕЛЬДЕ

Принцесса Зельда охраняет секретное местонахождение элемента Храбрости. После отказа раскрыть эту тайну, её при помощи магии погружают в вечный сон. Говорят, что в её честь всем последующим принцессам стали давать имя «Зельда». Когда эта древняя Зельда пробуждается благодаря героизму Линка, в мире оказывается сразу две принцессы Зельды.





НАДЕЖДА ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Принцесса Зельда – символ надежды для подданных Хирула. Когда ей грозит опасность, зажигается пламя Отчаяния (стр. 34).



ОБЕРЕГАЮЩАЯ СИЛУ БОГИНЬ ОТ РУК ЗЛА

Великий король Зла, Ганон, похищает Зельду в надежде выведать у неё местонахождение элемента Мудрости. Зельда отправляет Импу на поиски героя, способного положить конец планам Ганона. Роль королевской семьи – оберегать триединство, и Зельда относится к этому очень серьёзно.

Линк, избранный герой

Что определяет героя в *The Legend of Zelda*? Его имя «Линк»? Зелёный колпак, который он носит? Меч Героев, который он сжимает в левой руке? Или, быть может, знак элемента Храбрости Триединства на тыльной стороне его ладони?

Эти признаки помогут понять, что означает быть героем Хирула, но Линк – не один и тот же человек. Это герой, в разных эпохах перерождающийся среди хилианцев и избираемый богинями с единственной целью: встретиться лицом к лицу с угрожающим Хирулу злом и сразиться с ним.

Воплощения Линка, как было сказано выше – обыкновенные хилианцы, которые призваны судьбой, исполнены отвагой и ставшие избранными героями.

В истории серии «Зельда» были эпохи, когда один и тот же герой спасал мир несколько раз. Впрочем, чаще бывает так, что когда Хирул нуждается в нём, появляется новый герой, обеспечивая исторический баланс и становясь легендарным – но лишь для того, чтобы вновь переродиться и вступить в битву со злом.

Прежде чем принять свою судьбу, этим молодым людям часто нужно время на то, чтобы возмужать и стать избранным героем. В каждой эпохе Линк проходит серию испытаний, проверяющих, обладает ли он необходимым балансом таких качеств как мудрость, сила и храбрость, раскрывающих его потенциал с каждым новым поворотом судьбы.

Вне зависимости от своего происхождения, Линк всегда принимает уготованную ему участь, не думая о собственном эго или личных интересах. Он заботится о других – ведь в нём живёт дух героя. На него смотрят как на эталон храбрости – качества, скрытого в каждом человеке. И поэтому люди всегда будут вдохновляться легендами о героях и передавать их из поколения в поколение.



1 Изображение Линка на лошади стало знаковым – герой-защитник Хирула. Здесь он верхом на Эпоне. **2** Триединство на руке Линка доказывает, что он избранник богинь. **3** Линк стреляет пучком энергии из меча. **4** Линк выполняет круговую атаку. **5** Этой картине с героем Линком и Зельдой уже много столетий. **6** Эпичная битва героя с Предвестником на заре истории Хирула. По прошествии нескольких тысяч лет среди людей, которые могли только причитать и были неспособны к битвам, родился первый герой.

МНОГООБРАЗИЕ ЛИНКОВ ХИРУЛА

При взгляде на героев из многих историй о Зельде видно, что все они носят зелёную одежду. Так каждый мальчик или подросток реализовывал свой потенциал. В *Ocarina of Time*, когда Ганондорф впервые начал разыскивать Триединство, мы видим ещё совсем ребёнка. Храброго духом, но слишком юного, чтобы противостоять предводителю герудо. Но даже тогда отвага Линка была поистине легендарной.



The Legend of Zelda



The Adventure of Link



A Link to the Past



Link's Awakening



*Ocarina of Time**



*Ocarina of Time**



*Ocarina of Time 3D**



*Ocarina of Time 3D**



Majora's Mask



Majora's Mask 3D



Oracle of Seasons и Oracle of Ages



The Wind Waker



The Wind Waker HD



Four Swords



Four Swords Adventures



The Minish Cap



Twilight Princess



Twilight Princess HD



Phantom Hourglass



Spirit Tracks



Skyward Sword



A Link Between Worlds



Tri Force Heroes

* В *Ocarina of Time* Линк появляется и в детском, и во взрослом (подростковом) возрасте.

ПУТИ ГЕРОЯ

Происхождение и судьба Линка разнятся от приключения к приключению. В совокупности же нетрудно понять, какое влияние оказали многие герои по имени Линк на легендарную историю Хирула. В приведённой на данной странице схеме описаны некоторые ключевые моменты о герое каждой эпохи.

A

Skyward Sword



ПРОИСХОЖДЕНИЕ Студент Рыцарской академии. С детства дружит с Зельдой, которая учится вместе с ним и исполняет роль богини Хилии на Небесной церемонии этого года.

ПУТЬ Герой, избранный богиней Хилией. Направляемый Фай, духом меча, он закаляет свой меч и создаёт меч Героев, после чего побеждает и пленяет Предвестника.

ОДЕЖДА Надевает форму рыцаря академии. В этом году она зелёного цвета.

СУДЬБА Считается, что он принял решение обосноваться на Поверхности.

The Minish Cap



ПРОИСХОЖДЕНИЕ / ЗАНЯТИЕ Друг детства принцессы Зельды и подмастерье кузнеца.

ПУТЬ Носит на голове Эзло – миниша, превращённого в шапку. Вооружившись мечом Четырёх, сражается с Ваати, чтобы спасти принцессу Зельду. В конце Эзло дарит Линку шапку того же вида, в какую был превращён. Этот зелёный колпак становится символом героя.

Four Swords

ПУТЬ С помощью меча Четырёх Линк разделяется на четыре копии самого себя и побеждает демона Ваати.

ОДЕЖДА Четыре Линка носят одежду зелёного, синего, красного и фиолетового цветов.

Ocarina of Time

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Линк рождён в хилианской семье во время войны. Его мать, покинув родной дом и взяв с собой ребёнка, сбежала в запретный лес, хранитель которого, Великое дерево Деку, знает, что этому ребёнку суждено спасти мир. Линк воспитывается как кокири (стр. 50) в лесу Кокири.

ПУТЬ Сопровождаемый феей Нави, Линк отправляется в путешествие и становится «героем Времени», владеющим элементом Храбрости. После семи лет сна, вооружённый мечом Героев, он сражается с Ганондорфом.

ОДЕЖДА Стандартная зелёная одежда, которую носят все кокири.

СУДЬБА **B** Поражение. Мудрецы пленяют Ганона. **C** **D** Линк побеждает Ганона и возвращается в своё время.

B ПОРАЖЕНИЕ

A Link to the Past

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Линк – потомок рыцарей Хирула, охранявших королевскую семью. Живёт вместе с дядей.

ПУТЬ Побеждает Ганона мечом Героев и загадывает у Триединства желание вернуть всё на круги своя.

СУДЬБА Путешествует, совершенствуя навыки.

Link's Awakening

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *A Link to the Past*.

ПУТЬ Терпит кораблекрушение и попадает на остров Кохолинт, который не может покинуть, не разбудив спящего духа – рыбу Ветра.

Oracle of Seasons и Oracle of Ages

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *A Link to the Past*.

ПУТЬ Путешествует по Лабринне и Холодруму и пресекает попытку Твинровы полностью возродить Ганона.

СУДЬБА Путешествует, совершенствуя навыки.

A Link Between Worlds

ЗАНЯТИЕ Подмастерье кузнеца.

ПУТЬ Используя умение сливаться со стенами, Линк обнаруживает в Лоруле Триединство.

ОДЕЖДА Рабочая одежда кузнеца.

СУДЬБА Отправляется в королевство Хитопию.

Tri Force Heroes



ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *A Link Between Worlds*.

ПУТЬ Становится легендарным героем Триединства [Tri Force Hero], снимая с принцессы Стилы проклятие Леди Мод.

ОДЕЖДА Переодевается из простой одежды в солдатскую форму.

The Legend of Zelda

ЗАНЯТИЕ Юноша, путешествующий по Хирулу.

ПУТЬ Разыскивает спрятанный элемент Мудрости и побеждает Ганона.

ОДЕЖДА Простая одежда для путешествий.

The Adventure of Link

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *The Legend of Zelda*. В возрасте 16 лет на тыльной стороне ладони Линка появляется знак Триединства.

ПУТЬ Разгадывает тайну Великого дворца, получает элемент Храбрости и пробуждает древнюю принцессу Зельду.

C ДЕТСКАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ

Majora's Mask

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *Ocarina of Time*.

ПУТЬ Вместе с элементом Храбрости Линк возвращается в своё настоящее время. В поисках Нави он заблудился в лесу и оказался в параллельном мире, Термине. С помощью феи Татл он спасает Термину, но в истории Хирула нет записей об этих его деяниях.

СУДЬБА После смерти Линк становится духом Героя и ищет преемника для передачи своих навыков владения мечом.

Twilight Princess

ПРОИСХОЖДЕНИЕ / ЗАНЯТИЕ Работает на ранчо в деревне Ордон, увлекается верховой ездой и упражнениями с мечом. Унаследовал элемент Храбрости от героя Времени.

ПУТЬ Превращается в волка. С помощью Мидны, принцессы Сумеречного царства, получает меч Героев и побеждает Ганона.

ОДЕЖДА Носит повседневную одежду, типичную для жителей Ордона. Иногда переодевается в одежду для борьбы сумо. Позже получает от духов Света классическую зелёную тунику и колпак, оставшуюся в наследство от древнего героя.

СУДЬБА Возвращается в родную деревню вместе с похищенными оттуда детьми.





Four Swords Adventures

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Друг детства принцессы Зельды.

ПУТЬ Используя меч Четырёх и разделившись на четыре копии самого себя, Линк побеждает демона Ваати.

D ВЗРОСЛАЯ ВРЕМЕННАЯ ЛИНИЯ

The Wind Waker

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Мальчик, выросший на острове Начинаний. Живёт с бабушкой и младшей сестрой Эрилл.

ПУТЬ Путешествует на говорящей лодке по имени Король Красных Львов. Получает затонувший на морском дне элемент Храбрости, сражается с Ганондорфом и заслуживает титул «Герой Ветров».



ОДЕЖДА Синяя туника с изображением омара. Отдавая дань традициям, в день рождения надевает зелёную одежду в честь древнего героя.

СУДЬБА В поисках новых земель отправляется в плавание вместе с Тетрой и её пиратской командой.

Phantom Hourglass

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Герой из *The Wind Waker*.

ПУТЬ Линк оказывается вовлечённым в тайну корабля-призрака и путешествует с феей Сиелой, духом Времени и Храбрости, разгадывая загадку храма Короля Океанов. Для обычного хода времени всё его путешествие длилось лишь десять минут.

СУДЬБА Тетра с пиратами открывают новый континент, но как там обосновался Линк – неизвестно.

Spirit Tracks

ЗАНЯТИЕ Ученик машиниста поезда.

ПУТЬ Путешествуя по путям Духов, Линк с помощью бестелесного духа принцессы Зельды побеждает короля демонов Малладуса.

ОДЕЖДА Изначально одет в форму машиниста, но позже получает от Зельды зелёную форму хилианского солдата.



СУДЬБА Говорят, что Линк, как и планировал, начал работать машинистом поезда. Но помимо этого он ещё и стал воином, охраняющим принцессу Зельду.

Ганондорф, повелитель зла

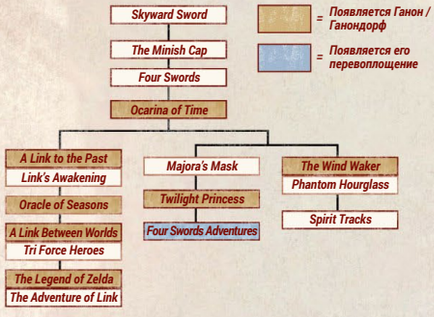
Ганон, повелитель зла, постоянно разыскивающий Триединство и угрожающий нарушить баланс сил в Хируле, начал свой жизненный путь как Ганондорф, предводитель разбойниц из племени герудо (стр. 45), живущих к западу от замка Хирула.

У герудо есть традиция: когда раз в сто лет в их племени рождается единственный ребёнок мужского пола, он должен стать их королём. Именно поэтому Ганондорф и был ими коронован.

С возрастом его неутолимые амбиции стали проявляться всё больше. Он противился низкому положению его племени в Хируле и жаждал большего. Это привело его на путь тёмных поступков – совершаемых во имя герудо грабежей и убийств тех, кто был слабее. Обладание редкими магическими способностями сделало Ганондорфа грозным преступником, и некоторые даже стали называть его королём разбойников.

После хирульской гражданской войны пустыня Герудо, откуда родом его племя, перешла под управление короля Хирула. Как лидер герудо, Ганондорф должен был присягнуть на верность хирульскому королю, и он сделал это – ведь доверие монарха позволяло злодею беспрепятственно перемещаться по королевству до тех пор, пока он не смог бы завладеть Триединством. И когда он направился вслед за Линком в Священное царство, такой момент настал. Но после того, как Ганондорф коснулся божественных треугольников, они разделились. С ним остался лишь элемент Силы, а два других исчезли. Сражаясь с Линком за обладание этими двумя элементами, Ганондорф превысил пределы возможностей элемента Силы и превратился в демона – тёмного зверя Ганона.

Побеждённый и пленённый Семью Мудрецами (стр. 24), Ганондорф/Ганон постоянно возвращался, чтобы вести бесконечную битву за обладание Триединством, но лишь для того, чтобы в очередной раз быть побеждённым героем, избранным богинями.





1 Триединство разделяется на три элемента, когда к нему прикасается Ганондорф. Элемент Силы остаётся с ним. 2 Разрушенный замок Хирула, ныне замок Ганона, после поражения юного Линка. 3 Ганондорф играет на органе и ожидает прибытия Линка на вершине башни Ганона. 4 Те, кто вырастил Ганондорфа: ведьмы-близнецы Котаке и Коуме. 5 Одним из многих демонов, созданных Ганондорфом, является копия самого себя. Изображённый на рисунке демон известен как фантом Ганона.

РАЗНЫЕ ОБЛИЧЬЯ ГАНОНДОРФА / ГАНОНА

В зависимости от игры, Ганондорф мог появиться лишь в облике Ганона, превратиться из герудо в зверя или не превращаться вовсе. По хронологии Ганондорф впервые появляется в *Ocarina of Time*, так как во время событий *Four Swords*, *The Minish Cap* и *Skyward Sword* он попросту ещё не родился. Впрочем, спорное утверждение о том, что внешний вид Предвестника (стр. 99), являющимся источником всего зла в Хируле, напоминает Ганондорфа – вполне допустимо.

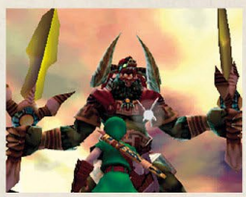




The Legend of Zelda
Ганон охотится за Триединством в облике кабана, командуя армией демонов.



A Link to the Past
Ганон хочет вырваться из Тёмного мира. Позже Мудрецы рассказывали о том, что когда-то он имел человеческий облик.



Ocarina of Time
Вор и разбойник Ганондорф завладел элементом Силы и, прежде чем оказаться в заточении, превратился в тёмного зверя Ганона.



Oracle of Seasons и Oracle of Ages
Возрождён Твинровой. Но ритуал не был завершён, и Ганон явился в мир полным ярости безумцем.



The Wind Waker
Освободившись из священного плена, Ганондорф ищет принцессу Зельду, наследницу элемента Мудрости. Был повержен и не превратился в Ганона.



Four Swords Adventures
Возрождённый Ганондорф нарушает закон герудо, крадя волшебный трезубец, после чего становится повелителем тьмы Гаоном.



Twilight Princess
Изгнанный в Сумеречное царство Ганондорф использует Занта, чтобы вернуться в Хирул. Прежде чем Линк сокрушит его мечом Героев, Ганондорф завладевает Триединством, околдовывает Зельду и становится тёмным зверем Гаоном.



A Link Between Worlds
Колдун Юга из Лорула использует потомков Семи Мудрецов, чтобы вызвать Ганона и слиться с его душой, породив новое существо.



ЧЕЛОВЕК ТЬМЫ С ДЕМОНИЧЕСКОЙ ВОЛЕЙ

Тёмная сила Ганона как повелителя демонов поистине ужасна, но такое средоточие на тьме означает, что он уязвим к свету и серебряным стрелам. После встречи с Линком, вооружённым мечом Героев и обладающим элементом Храбрости, Ганонодорф был пленён. Его душа переполнена злобой к принцессе Зельде и Линку, а воля достаточно сильна для того, чтобы постоянно ломать печать, сдерживающую его в заточении. Мечтая заполонить мир демонами, он без устали продолжал искать Триединство, желая заполучить его мощь. В каком бы виде он не возвращался в Хирул, к нему всегда влекло демонов, а их преданность его целям была едва ли не абсолютной.

Перед последним противостоянием с Линком в *The Wind Waker* Ганондорф, сохраняющий свой облик герудо, обронил в разговоре фразы, дающие понять, что его воля важнее, чем просто сила. «Моя страна лежит посреди бескрайней пустыни», сказал он. «Когда восходит солнце, обжигающий ветер испепеляет мои земли. А по ночам, когда на небе светит луна, наши дома пронизывают ледяные ураганы. Любой ветер приносит с собой только одно... Смерть. Но ветры, дувшие над зелёными полями Хирула, не несли с собой страданий и разрушений. И, полагаю... я жаждал таких ветров.»

После своего поражения он был освобождён от назойливого, поистине демонического желания заполучить Триединство, которое вцепилось в него и не отпускало, словно проклятие.



1 Зверь тьмы Ганон. **2** Во время казни на землях Правосудия в *Twilight Princess* пробуждается элемент Силы и разрушает оковы Ганондорфа, после чего осуждённый убивает Мудреца Воды. **3** Меч для казни Ганонодорфа, которым он завладел. Ножны обвёрнуты тканью с орнаментом герудо. **4** Это оружие было у зверя тьмы Ганона в *Ocarina of Time*. Рукоять декорирована топазом – любимым камнем Ганондорфа. **5** Трезубец, символическое оружие зверя тьмы Ганона. **6** В *The Wind Waker* Ганондорф вооружён двумя мечами, на одном из которых выгравировано имя «Котаке», а на другом – «Коуме». **7** **8** В *The Wind Waker* Ганондорф вспоминает о суровых условиях на своей родине и отказывается от желания завоевать Хирул. Из его головы торчит меч Героев, силой которого он превращается в камень и исчезает вместе с Хирулом в волнах Великого моря.

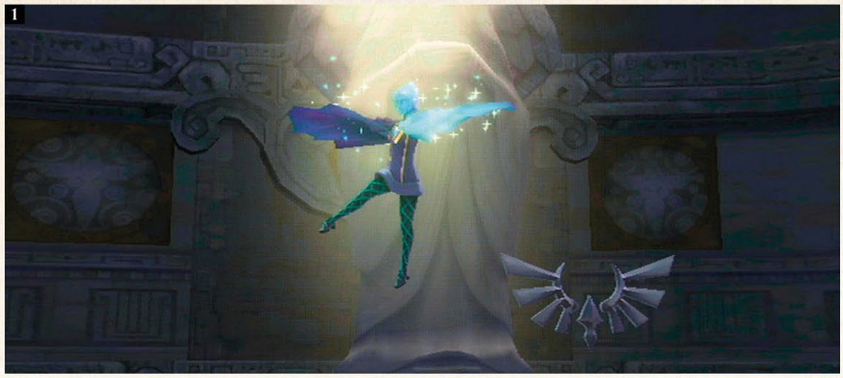
Духи

Духи в *The Legend of Zelda* обладают уникальными способностями и имеют астральные тела. Их истинный облик невидим, но они могут материализоваться и общаться с другими существами.

Нередко внешность духа меняется в зависимости от того, кому и когда он захочет явиться. Многие духи, которых люди могут видеть, принимают облик животных, вроде черепах или китов. Несмотря на то, что роль духа – направлять на правильный путь, некоторые из них создают дружественные отношения с хилианцами или теми, кто похож на них.

Редкие духи, вроде Короля Океанов (стр. 39), присматривают даже за целыми мирами. Исполняя волю богинь, эти и другие духи служат связующим звеном между людьми и их творцами, а некоторым из духов даже поклоняются как божествам-хранителям.

В Хируле часто можно встретить символы или имена, имеющие отношение к богиням Дин, Найру и Фароре.



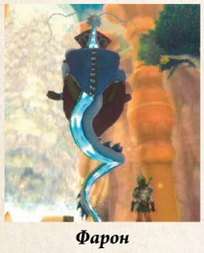




1 **Фай, дух меча. Пересказывающая слова богини Хилии герою, она была создана ею, чтобы быть проводником божественного избранника. Фай лишена эмоций и появляется по мере необходимости, после чего вновь погружается в сон в мече.** **2** **Левиас, небесный дух из *Skyward Sword*. На рисунке он исполняет песню Героя.** **3** **Росток завядшего Великого дерева Деку, проросший из его корней во взрослом возрасте Линка из *Ocarina of Time*. Одна из задач ростка дерева Деку – сообщить Линку о его происхождении. Ко времени событий *The Wind Waker* этот росток значительно подрос.**

Три древних дракона

Во времена событий *Skyward Sword* за Поверхностью присматривали три духа-дракона: водная драконша Фарон, хранительница лесов и водных источников, огненный дракон Элдин, смотритель вулканических земель, а также громовой дракон Ланайру, в ведении которого находились пустыни. Вместе с небесным духом Левиасом, в дополнение к вверенным им богиней Хилией землям, роль этих драконов состояла также в хранении четырёх куплетов песни Героя, необходимой герою-избраннику. Каждый дракон обладал силой, соответствующей стихии, за которую он отвечал – одна могла затопить целый лес, другой управлял вулканами, а громовой дракон повелевал древними роботами (стр. 54) в давнюю эпоху, когда в песках пустыни, носящей его имя, добывались камни Времени.



Фарон



Элдин



Ланайру

Духи Света

Ниспосланные богинями, духи Света лишили магической силы группу людей, жаждущих завладеть Триединством и изгнали их в Сумеречное царство (стр. 30). Эта сила была заключена в Сумеречной короне [Fused Shadows], которая, разделённая на четыре части, хранилась в разных местах.

Как и драконов, этих духов звали так же, как и земли, которые они оберегали: Ордона, Фарон, Элдин и Ланайру. Они жили в источниках духов и обычно не показывались людям, а перед героем предстали в облике животных: козы, обезьяны, птицы и змеи.

В *Twilight Princess*, после того, как они исчезли, исполнив своё предназначение, их источники стали источниками фей, продолжая даровать жизненную силу всякому, кому она необходима.



Духи Света



Источник после ухода духа Света

Божества-хранители разных земель

Великое дерево Деку в *Ocarina of Time* опекало лес и живущий в нём народ кокири (стр. 50). Лорд Джабу-Джабу, божество в виде огромного кита, отвечал за обитель народа зора и жил в истоке их реки, снабжающей водой весь Хирул. Оба были любимы и почитаемы как божества-хранители. А дракон Волвагия, живущий в храме Огня и побеждённый Линком, был, по сути, духом горы Смерти.



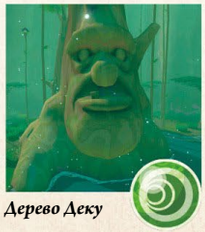
Великое дерево Деку



Лорд Джабу-Джабу

Хранители жемчужин

В *The Wind Waker* дерево Деку, дух леса, было тесно связано с огненным духом, драконом Валу и водным духом, Джабуном. Эти великие духи природы являлись частью повседневной жизни людей и ждали возрождения героя, Линка, охраняя жемчужины Дин, Найру и Фароре.



Дерево Деку



Валу



Джабун

Феи

Феи – это духи, одаряющие нуждающихся жизненной силой. Более могущественные Великие феи собирают вокруг себя меньших, чтобы присматривать за самыми разными уголками Хирула. Выше Великих фей по рангу находится королева фей, обладающая поистине огромной силой. Во время многих своих путешествий Линку доводилось встречать нескольких таких королев.

Хотя феи обитают в самых разных местах, но большинство из них живёт у источников, одаривая жизненной силой любого, кто войдёт в их целебные воды.

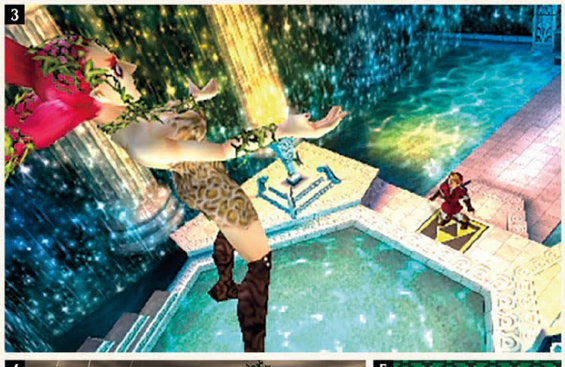
Одна из задач фей состоит в том, чтобы наделять своей силой Линка, когда существующему в мире порядку грозит опасность.

Если поймать маленькую фею и хранить в банке, она вылетит и подлечит своего хозяина, когда силы оставят его. Поэтому фей часто ловят сачками и продают в магазинах.

Лес Кокири в *Ocarina of Time* также известен под именем леса Фей. Лесной дух, Великое дерево Деку, присматривает за кокири (стр. 50) при помощи фей. А в *Majora's Mask* человек по имени Тингл (стр. 57) верит, что он – воплощение феи и ждёт, для кого он мог бы стать феей-спутником.









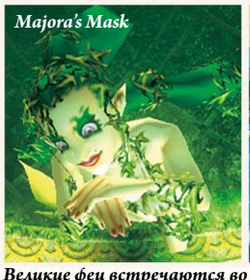


1 Источник фей. В таком можно встретить стайки маленьких фей, летающих в ожидании того, кому они могли бы поправить здоровье. 2 Фея Нави из *Ocarina of Time*. По повелению Великого дерева Деку она сопровождает и направляет на нужный путь Линка – мальчика, выросшего в лесу Кокири, который позже станет героем Времени. 3 Великая фея, дарующая Линку новые способности в своём экстравагантном источнике. Если встать на символ Триединства и сыграть определённую мелодию, она вылетит из источника, сопровождая своё появление взрывом смеха. 4 Феи-близнецы из *Majora's Mask*. Старшая, Татл, излучает золотистый свет, а её младший брат Таэль – тёмно-фиолетовый. 5 В игре *A Link to the Past* Линк может ловить фей сачком.

Легендарные Великие феи

На протяжении хирульской истории Линку во время его странствий помогало много Великих фей и королев фей, восстанавливая его жизненную силу и даруя магические способности, когда он в них нуждался.

О маленьких феях, которых можно хранить в банке, читайте на странице 122.







Великие феи встречаются во множестве локаций, и все они уникальны. В разных регионах их внешний вид отличается.



A Link to the Past
Великая фея (слева) и королева фей (справа) по имени Венера, богиня источника Счастья.



Link's Awakening
На острове Кохолинт тоже есть Великие феи. Эта восстанавливает силы нашего юного героя.



Ocarina of Time
Здесь Великие феи получили от трёх богинь божественную защиту. В различных локациях они наделяют героя магическими силами.



Majora's Mask
Великие феи Термины существуют в каждом её регионе, но их тела разбиты и рассеяны, и они скитаются по Термине в виде маленьких потерянных фей (справа внизу).



Oracle of Seasons и Oracle of Ages
Кроме маленьких фей, Великих фей и королевы фей, делящихся с Линком своей силой, тут есть и такие (справа внизу), которые очень любят над кем-нибудь подшутить.



The Wind Waker
Великая фея (слева) и королева фей (справа). Последняя приняла облик ребёнка.



Four Swords
Здешние Великие феи одаривают достойных посетителей ключами: золотыми, серебряными и ключами Героя.



Four Swords Adventures
Если Линк спасёт королеву фей (справа), разделённую монстрами надвое, то получит помощь от Великих фей (слева).



The Minish Cap
Великая фея Бабочка, Великая фея Стрекоза (на рисунке) и Великая фея Мушка. Герой должен отвечать на их вопросы в источнике путешественника.



Twilight Princess
Великая фея живёт в пещере Испытаний и является королевой всех остальных фей.



A Link Between Worlds
В дополнение к Великим феям (слева), здесь есть также и Великая фея Рупий (справа), которая желает получать от посетителей дань.

Священное царство и Мудрецы

Богини, спустившись с небес и сотворив мир, оставили после себя Триединство, а место, где оно хранилось, стало известно как Священное царство. Тех, кто охранял артефакт вместе с королевской семьёй, называли Мудрецами. Таинственные магические способности древних хилианцев с течением веков были практически утрачены, но Мудрецы всё ещё владели этой священной силой.

Каждый раз, когда мир погружался в очередной кризис, для сражения со злом пробуждались новые Мудрецы.

Местонахождение Священного царства долгое время было тайной, но, когда его обнаружили, вспыхнула война. Один древний Мудрец по имени Рауру переместил Триединство в храм Света, а в реальном мире построил храм Времени (стр. 26), чтобы замаскировать проход в Священное царство. Ключом, связывавшим храм Света в Священном царстве с храмом Времени, был клинок, изгоняющий зло – меч Героев (стр. 82).

В самом сердце храма Времени находилась монументальная дверь Времени, предназначением которой было сдерживать всех любопытных от проникновения к пьедесталу с мечом Героев, кроме избранного богинями героя. Эта дверь была запечатана и открыть её можно было только при помощи песни, сыгранной на принадлежащей королевской семье окарине Времени, а также священных камней леса, огня и воды, каждый из которых был доверен на сохранение расам, присягнувшим на верность королевской семье.

Когда юный Линк открыл дверь и вынул меч Героев из пьедестала, прямо за ним находился Ганондороф. Разбойник из племени герудо вторгся в Священное царство и, воспользовавшись элементом Силы, превратился в предводителя зла. Линк, герой Времени, был отправлен вперёд во времени, чтобы пробудить Мудрецов и вместе с их лидером, принцессой Зельдой, пленить Ганона.

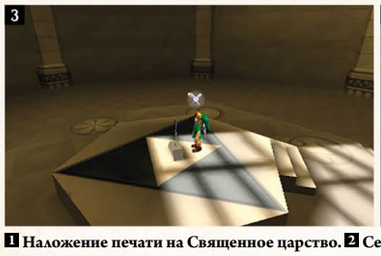
Во временной линии, где герою не удалось остановить Ганондорфа, началась война за Священное царство. Из него, превратившегося в Тёмный мир (стр. 29) под влиянием злобного сердца Ганона, в Хирул хлынули орды ужасных демонов.

Семерым Мудрецам той эпохи после ожесточённой битвы, вошедшей в историю как война Пленения, удалось закрыть проход в Тёмный мир, но клан рыцарей, задачей которого было охранять Мудрецов, был практически уничтожен во время этого кровопролития.

Вне зависимости от временной линии, Мудрецы Хирула и их потомки обречены на преследование Ганоном и силами зла.


1

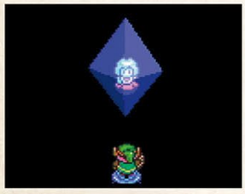

2


3


4

1 Наложение печати на Священное царство. 2 Семеро Мудрецов, включая Зельду, пленяют Ганона в *Ocarina of Time*. 3 Храм Времени в *Ocarina of Time*. Связь со Священным царством осуществляется через меч Героев. 3 Церемония возрождения Ганона в *A Link Between Worlds*. На ней собраны те, в ком течёт кровь Семерых Мудрецов.

МУДРЕЦЫ И ДЕВЫ-ЖРИЦЫ РАЗНЫХ ЭПОХ



A Link to the Past
Аганим похитил семь дев, потомков Мудрецов, принеся их всех, кроме Зельды, в жертву Тёмному миру.



Ocarina of Time
Здесь Шестеро Мудрецов во главе с Рауру являются представителями каждой из рас: хилианцы, кокири, гороны, зора, шейки и герудо. Зельда – седьмой Мудрец и глава остальных.



Oracle of Seasons и Oracle of Ages
Девы, носящие имена богинь Дин, Найру и Фароре – хранительницы времён года, времени и секретов.



The Wind Waker
Мудрецы Земли и Ветра убиты приспешниками Ганондорфа, и Линку нужно найти новых Мудрецов, которые продолжат миссию покойных.



Four Swords Adventures
Ваати пленён Линком и Зельдой в святилище Элементов, и за ним присматривают семеро дев, включая Зельду. Все эти девушки являются потомками Мудрецов.



The Minish Cap
Мудрец Эзло, превращённый в похожую на птицу шапку и обладающий знаниями минишей.



Twilight Princess
Казнь Ганондорфа не удалась. Освобождаясь от своих оков, он убивает одного из Мудрецов. Остальные продолжают защищать Сумеречное зеркало.



Spirit Tracks
Семеро Мудрецов из племени локомо охраняют пути Духов, сдерживающие в заточении короля демонов Малладуса (стр. 41)



Skyward Sword
Зельда, дочь директора Рыцарской академии, не осознаёт, что она – перерождённая богиня Хилиа. Во время проводимой академией церемонии она исполняет роль этой богини.



A Link Between Worlds
Юга похищает Семерых Мудрецов и отправляется к себе в Лорул, надеясь воскресить Ганона и слиться с ним в одно целое.

СЕМЕРО МУДРЕЦОВ И ИХ СИМВОЛЫ

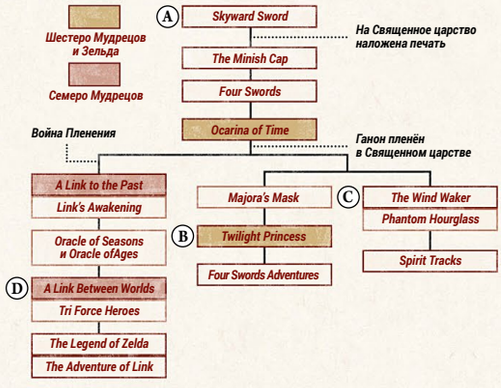
В эпохах, когда для борьбы со злом пробуждаются Семеро Мудрецов, существуют также периоды, когда среди них седьмым и главным Мудрецом оказывается принцесса Зельда, а остальные шесть соответствуют определённым символам.

Символы, представляющие шестерых из семи Мудрецов в эпохе героя Времени, можно видеть в древнейшие времена, в эпоху *Skyward Sword*, когда люди поклонялись богине Хилии в её храме. Знания об этих символах со временем были утеряны, но в эпоху героя Времени у народа шейков существовала легенда, гласящая: «Когда всем заправляет зло, из Священного царства раздастся голос пробуждения, призывающий тех, кому суждено стать Мудрецами. Вместе с героем Времени пробуждённые Мудрецы обуздают тёмные силы и вернут миру свет».

Как и было предсказано, во время событий *Ocarina of Time* пробудились Семеро Мудрецов и во главе с принцессой Зельдой пленили Ганона, исполнив тем самым своё предназначение.

Каждый Мудрец в *Ocarina of Time* и *Twilight Princess*, за исключением их лидера Зельды, соответствует своему символу, изображающему определённый элемент: лес, огонь, воду, дух, тень и свет.

Семеро Мудрецов пробуждались в самые тёмные времена истории Хирула в нескольких временных линиях, а также во времена войны Пленения. Они передавали тайну Священного царства и Триединства своим потомкам, не являющихся Мудрецами, но в жилах которых текла их кровь, и, таким образом, являлись ключом, способным снять древнюю печать со Священного царства, превращённого злым сердцем Ганона в Тёмный мир.





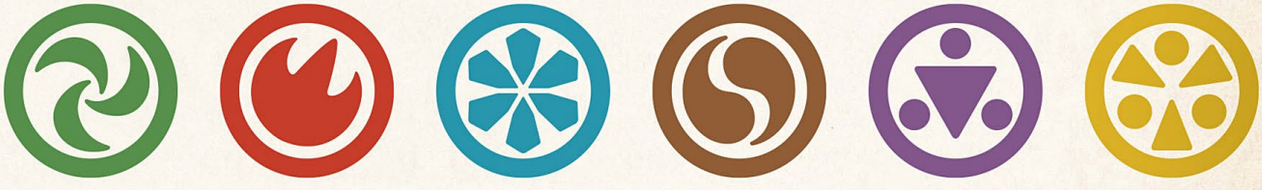








1 Потолок в храме Хилии («A» в хронологии слева), на котором всё ещё видны шесть символов. 2 Витражи с изображением Мудрецов вокруг пьедестала с мечом Героев в замке Хирула, которые продолжают «присматривать» за священным клинком. В этой эпохе («C» в хронологии слева) два Мудреца вложили свои силы в меч Героев. 3 Символы Мудрецов, расположенные за каждым троном в Замке Хирула («B» в хронологии слева). 4 Земли Правосудия, где Мудрецы проводили суды и казнили преступников. Значимость этого места выражена в символах на башнях («B» в хронологии слева). 5 Семеро Мудрецов в *A Link Between Worlds* («D» в хронологии слева) стоят на пьедесталах не с привычными символами, а с буквами, складывающимися в слово «храбрость» [courage] по-хилиански. В отличие от других эпох, среди этих семерых нет Зельды.



Лес *Огонь* *Вода* *Дух* *Тень* *Свет*

МУДРЕЦ СВЕТА, СТАВШИЙ ФИЛИНОМ

Сов и филинов принято считать символами мудрости и хранителями знаний. Возможно, именно поэтому древний Мудрец Рауру решил явиться Линку в облике филина по имени Каепора Гаебора: он знал, что нужно сделать Линку для того, чтобы остановить Ганона.

• • •

К тому времени, когда в эру Хаоса древний Мудрец Рауру соорудил второй храм Времени, чтобы запечатать проход к Священному царству и хранящемуся там Триединству, события *Skyward Sword* уже стали легендой, в которой говорилось о том, что мечом Героев орудовал герой, путешествовавший между прошлым и настоящим, и тоже существовал храм, называемый храмом Времени.

Позаимствовав из легенды название сооружения, Рауру на руинах храма Заточения [Sealed Temple] построил новый храм Времени, а меч Героев сделал ключом к проходу в Священное царство.

Поскольку меч из пьедестала смог бы вынуть лишь тот, кто достоин Триединства, это должно было сдерживать нечистых душой людей от проникновения в Священное царство.

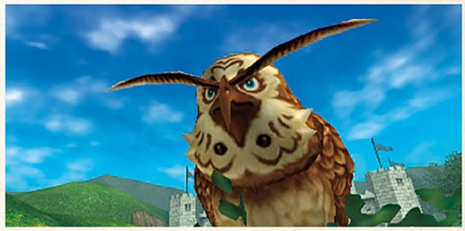
Позже Рауру изолировал себя в Священном царстве вместе с Триединством.

Тайну Священного царства и меча Героев унаследовали шейки, а имя Рауру вскоре было забыто.

До того момента, когда Ганондорф поставил себе цель завладеть Триединством, прошло очень много времени. В лесу Кокири появился мальчишка по имени Линк – новый герой, способный путешествовать во времени, и которому суждено было стать обладателем титула «герой Времени».

• • •

События *Skyward Sword* происходили задолго до существования Рауру, но их отголоски, а также деяния героя, который впервые вооружился мечом Героев легли в основу событий *Ocarina of Time*. Легенда о герое Времени рассказывалась среди людей многие столетия, прославляя его подвиги, а вместе с ними и имя Рауру, Мудреца Света.





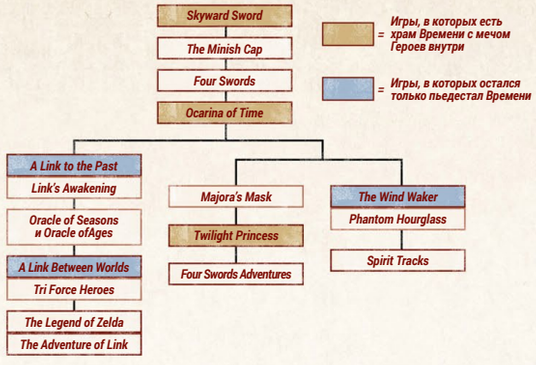
Храм Времени

Храмы Хирула служат не только местами для религиозных собраний и поклонения богиням. Они также построены для хранения священных предметов и сокровищ, поэтому часто оснащены механизмами и ловушками для защиты от чужаков.

Храмом, пользующимся наибольшим почитанием, всегда был храм Времени. В разные эпохи архитектура сооружения менялась, но он всегда служил местом хранения меча Героев (стр. 82), который являлся ключом к путешествиям во времени. Даже тогда, когда храм приходил в упадок и лежал в руинах, пьедестал с мечом Героев всегда оставался на своём месте.



Бимос на страже храма.



ДВОЕ ВРАТ ВРЕМЕНИ

Skyward Sword

Двое врат Времени предназначались для возможности путешествий во времени в ранних эпохах. В *Skyward Sword* Линк находит одни из них в пустыне Ланайру, а вторые – в храме Заточения, бывшим когда-то храмом Хилии.

Каждые из врат активируются с помощью божественной силы, скрытой в мече Героев. После того как Зельда с Импой сбежали сквозь них от Гирахима, передав Линку божественную лиру, эти врата, а позже и сам храм были разрушены. Храм Заточения также не пережил века, но на его руинах Рауру выстроил новый Храм Времени.



Местонахождение двух Врат Времени: пустыня Ланайру и храм Заточения.



1 Врата Времени в храме Заточения перед активацией. **2** Активированные Врата. **3** Использование Врат. **4** Храм Времени в пустыне Ланайру, расположенный в сердце земель, некогда бывших домом развитой цивилизации, добывающей при помощи древних роботов камни Времени. **5** Меч Героев в своём пьедестале в храме Заточения.

ДВЕРЬ ВРЕМЕНИ

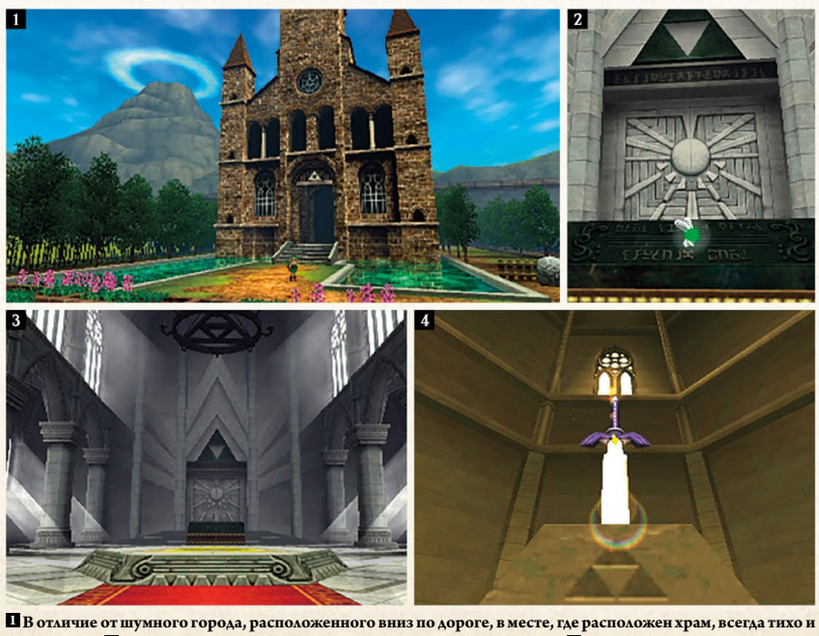
Ocarina of Time

В эпоху героя Времени храм, построенный на руинах храма Заточения, оказался поблизости от королевского замка Хирула.

Это величественное сооружение возвышалось посреди хорошо ухоженного сада. Под сводами храма находился обширный главный зал с запечатанной дверью Времени, за которой на пьедестале Времени покоился меч Героев – клинок, изгоняющий зло и являющийся ключом к Священному царству.



Местонахождение храма Времени неподалёку от замка Хирула и одноимённого города.



1 В отличие от шумного города, расположенного вниз по дороге, в месте, где расположен храм, всегда тихо и безмятежно. **2** Дверь времени, открыть которую может лишь избранный. **3** Интерьер храма Времени, внушающий благоговение. **4** Пьедестал с мечом Героев, расположенный за дверью времени. Тому, кто вытащит меч, откроется вход в Священное царство.

ПЬЕДЕСТАЛ ВРЕМЕНИ

В *Twilight Princess* руины храма Времени поросли густым лесом, но среди них всё ещё покоится меч Героев.

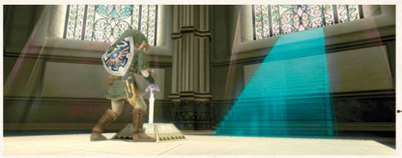
Линк отправляется в Священную рощу, выросшую на месте заброшенного храма. Используя меч Героев в качестве ключа, позволяющего попасть в прошлое, потомок героя Времени перемещается назад во времени, когда храм ещё возвышался во всём своём великолепии с действующими ловушками и механизмами небесного племени укка. Кроме того, в нём повсюду встречаются символы Мудреца Света.



В храме Времени, построенном в древние времена, присутствуют символы, которые, как считается, обозначают храм Света.

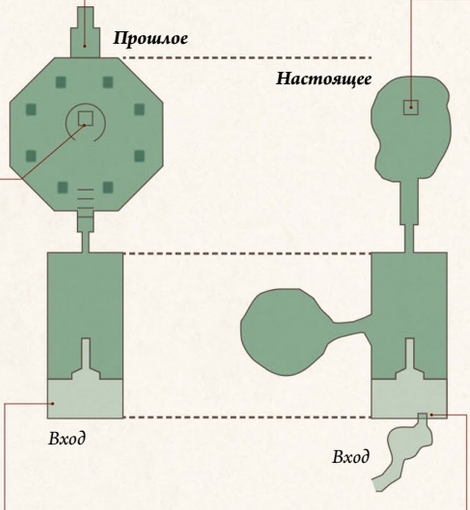


Местонахождение Священной рощи.



Ключом в глубины храма является меч Героев. Попавшего внутрь ждёт множество ловушек, созданных по технологии древних жителей неба – укка. Здесь покоится жезл Власти, ожидая избранного королевской семьёй посланника небес.

ОТЛИЧИЯ МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И НАСТОЯЩИМ

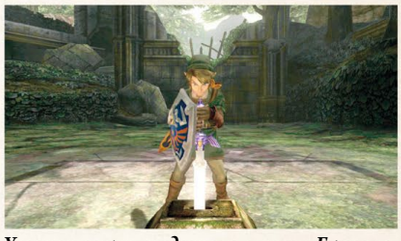




Пьедестал Времени. На полу выгравирован знак Мудреца Света, а окна украшены прекрасными витражами.

Спустившись по лестнице в огромном зале, путешественник попадёт прямо к комнате с пьедесталом времени, вход в которую стерегут каменные статуи.





Участок вокруг пьедестала с мечом Героев лежит в руинах, в которых с трудом угадывается былое великолепие храма.

Даже когда от храма остались одни руины, статуи стражей продолжают охранять меч Героев и пропустят лишь того, кто сумеет разгадать их загадку.







Прошлое





Настоящее

ПЬЕДЕСТАЛ

Меч Героев обычно воткнут в серый камень, стоящий на изящном пьедестале. В *A Link to the Past*, игре, положившей начало этой традиции, Линк обнаруживает пьедестал в скрытой дремучим лесом роще. В *The Wind Waker* пьедестал находится в напоминающем храм подземелье замка Хирула.



A Link to the Past
Священная роща в глубине леса Заблудших. Если вынуть меч, то окружающий это место туман рассеется.



A Link Between Worlds
Священная роща в глубине леса Заблудших. Если вынуть меч, это привлечёт сюда мелких птиц и зверушек.



The Wind Waker
Подземелье замка Хирула. Если вынуть меч, остановившееся здесь время вновь потечёт вперёд.

Другие земли и царства

Приключения Линка не ограничены одним лишь Хирулом. Многие легенды повествуют о том, как герой, сжимая в руке меч, отправляется крушить зло в далёкие и неизведанные места.

В этом разделе рассказывается о землях, отличных от Хирула и его Священного царства, а также объясняется взаимосвязь между ними и королевством Хирул.

Побольше узнать о жителях этих и других земель вы сможете на странице 217.



Земли Драбленда, связанные с королевством Хитопия.

Существует много таинственных миров – как связанных с Хирулом, так и не имеющих к нему никакого отношения.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ХИРУЛА

Несмотря на то, что с серией *The Legend of Zelda* больше всего ассоциируется королевство Хирул, существует много других земель, которые нашли своё место в легендах.

Одни существуют независимо от Хирула и мира, в котором он расположен, в то время как другие являют собой полную противоположность. Скажем, если бы Хирул и тот мир были на разных сторонах одной монеты, где Хирул обращён к свету, то другой мир находился бы в тени. Они двойники, являющие собой пару, в которой Хирул расположен в светлом мире, а его параллельный двойник существует в местах вроде Тёмного мира или Сумеречного царства, но при этом он тесно связан с Хирулом.

Кроме того, существует Лорул, параллельный мир, живущий в прямой противоположности Хирулу, но также обладающий своей собственной историей и Триединством.

Как правило, эти миры не контактируют друг с другом, но иногда по воле случая барьер между ними ломается.

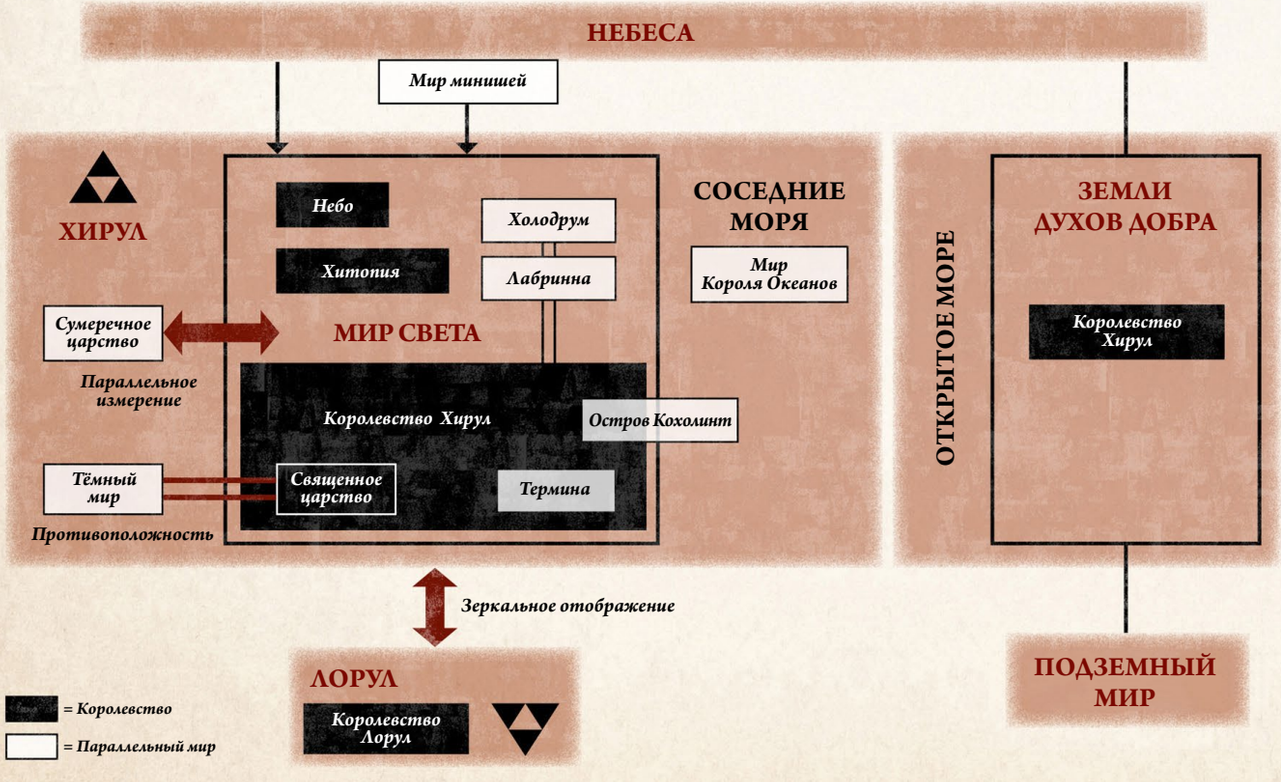
Есть также миры-иллюзии, существующие лишь во снах значимых существ или только в какой-то определённый отрезок времени.

В некоторые королевства, такие как Хитопия, можно добраться из Хирула по земле вполне традиционными способами: пешком или верхом.

В небе над Хирулом тоже есть обитаемые места. Так был создан Скайлофт, когда богиня Хилиа отправила с Поверхности на небо участок земли вместе с людьми, чтобы защитить их и Триединство от сил зла. Небесный город укка и дворец Ветров одноимённого племени также расположены на облаках в той или иной эпохе.

Во взрослой временной линии, когда герой Времени исчез, вернувшись в своё оригинальное время, Хирул был затоплен водами Великого моря, чтобы пленить Ганона и его приспешников. Воды Великого моря граничат с водами параллельного мира Короля Океанов. Дальше простирается открытое море, которое ведёт к землям духов Добра, ставших местом, где Тетра основала новое королевство Хирул.

Схема внизу в общих чертах показывает взаимосвязь между различными мирами, но только теми, которые уже заняли своё место в легендах. Вне всяких сомнений, существует и много других миров, но их ещё только предстоит открыть.



Тёмный мир: руины Священного царства

A Link to the Past

Тёмный мир чем-то похож на второй Хирул, рождённый алчностью Ганона. Он существует параллельно Светлому миру, словно зеркало, в котором отражаются уныние и отчаяние, где всё противоположно тому, что есть хорошего в Светлом мире.

Сначала это место было Священным царством (стр. 24), где хранилось Триединство.

Говорят, что Триединство исполняет желание каждого, кто его коснётся, одновременно будучи зеркалом его души. Вторгнувшись в Священное царство и прикоснувшись к Триединству, Ганондорф превратил это место в Тёмный мир, переполненный насилием и ставший пристанищем монстров.

Вторжение в Священное царство происходит в *Ocarina of Time*. Позже, в *A Link to the Past*, Линк попадает в Тёмный мир и подробно его исследует.

ЛИНК В ТЁМНОМ МИРЕ

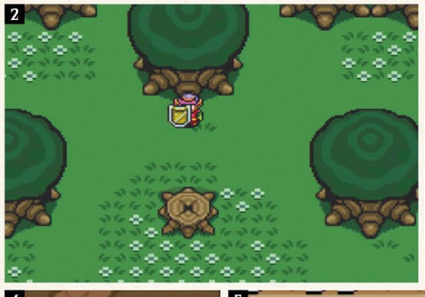
Ганондорф, ставший Ганоном, пленён в Священном царстве вместе с Триединством и планирует своё возвращение.

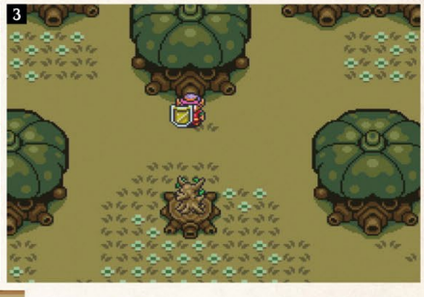
Благодаря действиям чёрного мага Аганима, Ганону удаётся открыть порталы в Тёмный мир по всему Хирулу и погрузить Светлый мир в хаос.

Те, кто попадал в Тёмный мир, теряли свой облик и превращались в то, что наиболее соответствовало состоянию их души.

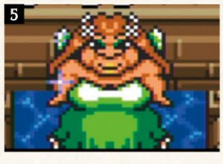
Линк, оказавшись в Тёмном мире, превращается в кролика, и для того, чтобы сохранять человеческий облик, ему необходима лунная жемчужина. Другой артефакт, позволяющий в любой момент и в любом месте переместиться из Тёмного мира в Светлый – это волшебное зеркало. Заполучив два этих волшебных предмета, Линк сражается с Ганоном, побеждает его и загадывает перед Триединством желание, чтобы мир вернулся в состояние, в котором он пребывал до нападения Ганона.





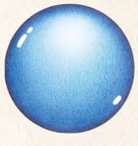








Волшебное зеркало



Лунная жемчужина

1 Священное царство, силой Триединства превращённое в Тёмный мир. 2 3 Одна и та же лужайка в Светлом и Тёмном мирах. 4 Линк в облике кролика в Тёмном мире. 5 Проклятая фея в Тёмном мире.

МОНСТРЫ СВЕТА И ТЬМЫ

В Тёмном мире всё живое изменяется: люди, монстры и другие существа. Некоторые почти не отличаются от своего облика в мире Света, а некоторые меняются до неузнаваемости.



Светлый мир: ворон



Тёмный мир: дакто *[Dacto]*



Светлый мир: зора



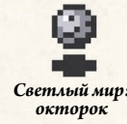
Тёмный мир: ку *[Ku]*



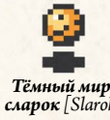
Светлый мир: октопок



Тёмный мир: старок *[Slarok]*



Светлый мир: змея *[Rope]*



Тёмный мир: змея-череп *[Skull Rope]*



Светлый мир: по *[Poe]*



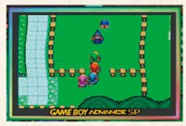
Тёмный мир: хью *[Hyu]*

ЕЩЁ БОЛЬШЕ ТЬМЫ

Были и другие времена, когда герой по имени Линк посещал Тёмный мир. Порталы туда открывались, например, в *Four Swords Adventures*, а в *Spirit Tracks* Линк попадает в параллельный мир, называемый областью Тьмы, где всё почти так же, как и в Тёмном мире.

Four Swords Adventures





Отблеск тёмного зеркала падает на Хирул, открывая лунные врата – портал в Тёмный мир, пройти куда может лишь обладатель лунной жемчужины. Тени Светлого мира в Тёмном мире материализуются.

Spirit Tracks

Здесь область Тьмы – обитель короля демонов Малладуса, находящаяся в подземном мире, связанном с новым Хирулом.



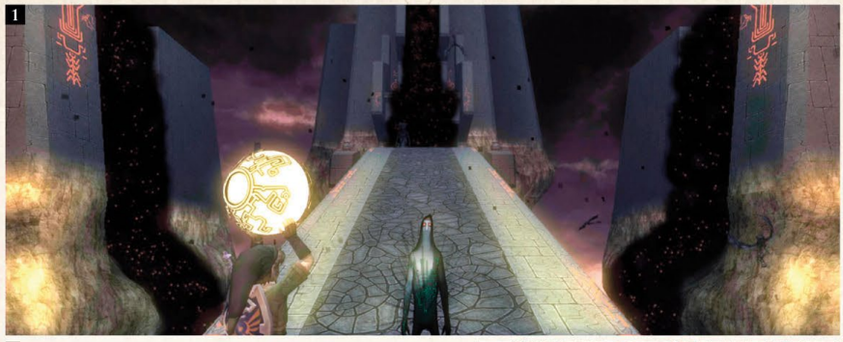
Сумеречное царство: обитель древних сумров

Twilight Princess

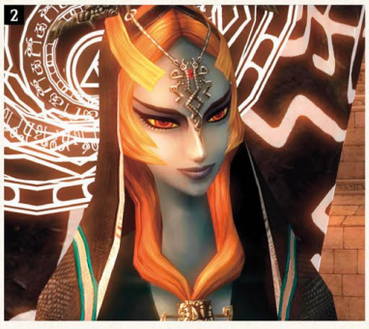
В *Twilight Princess* Линк знакомится с Сумеречным царством – миром теней, в который богини с помощью духов Света изгнали тех, кто хотел захватить власть в Священном царстве.

Будучи не в силах вернуться в Светлый мир, изгнанники со временем эволюционировали в расу сумров [Twili].

В Сумеречном царстве не светит солнце, и жизнь этому тёмному миру дают особые сияющие энергетические сферы – Светочи [Sols].



1 Сумеречное царство и Светочи. Они служат источниками энергии для механизмов Сумеречного дворца, а также отгоняют своим светом тёмную магию.



2 3 Сумеречная принцесса Мидна, законная правительница сумров. Её мантия украшена уникальными орнаментами королевского клана.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ СУМЕРЕЧНОГО ЦАРСТВА И СУМРОВ

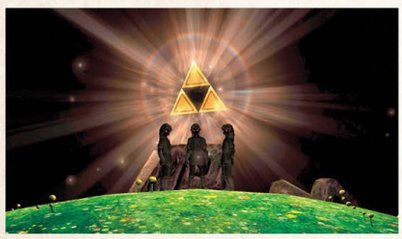
История происхождения сумров уходит корнями в далёкое прошлое, когда хилианцы сражались за обладание Триединством, хранящемся в Священном царстве.

Некогда сумры были жителями Хирула, владеющими сильными магическими способностями, с помощью которых пытались завладеть божественным артефактом.

Увидев такое, богини отправили в Священное царство духов Света, которые должны были предотвратить попытки этих людей установить контроль над священным местом и подчинить себе Триединство. При помощи Сумеречного зеркала духи света изгнали узурпаторов в мир сумерек, а самую сильную часть их магии заключили в сплавленной из теней Сумеречной короне [Fused Shadows]. Не имея возможности вернуться в мир Света, эти люди со временем стали сумрами, вечно живущими в тени Хирула.

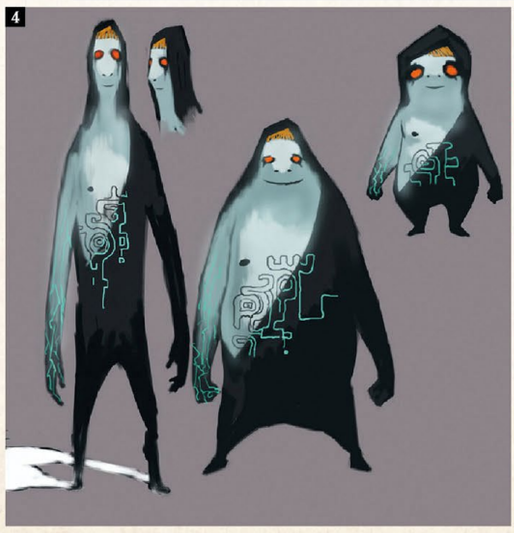
Потеряв основную часть магии, они всё же сохранили немного своих магических способностей, а самые сильные из них даже владели телепортацией.

Вокруг самых могущественных магов сумры выстроили вертикаль власти и веками жили в относительном мире и спокойствии – до тех пор, пока в их владения не вторгся Ганондорф (события *Twilight Princess*). Говорят, что нежное вечернее сияние этого прекрасного, но одинокого царства постепенно очистило души сумров.





3



4 Типичные сумры. Они редко разговаривают, и общаются в основном только между собой. Обратите внимание на орнаменты, которыми покрыты их тела. Они обозначают разные кланы сумров.



5 Рука Занта, охраняющая Светоч в Сумеречном дворце.



Символ сумров

МЯТЕЖ ЗАНТА

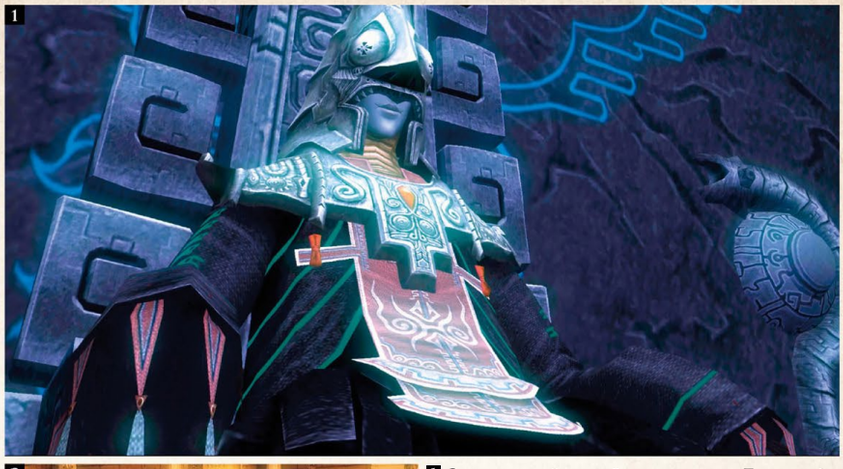
Даже в мирном отблеске сумерек может зародиться тщеславие и честолюбие, которое и овладело Зантом, весьма угнетаемым тем, что его народ был изгнан в Сумеречное царство из мира Света.

Зант служил при королевском дворе и надеялся, что следующим правителем станет он. Однако бразды правления перешли к принцессе Мидне.

Когда ненависть Занта готова была уже вскипеть, в Сумеречном царстве оказался пленённый здесь Ганондорф. Он наделил Занта гораздо большими силами, чем тот владел, и использовал его как пешку в своей куда более грандиозной игре, чем стремление к трону Сумеречного царства.

Зант подстрекал сумров к насилию и превращал их в монстров, создав целую армию злобных захватчиков. Он наложил проклятие на принцессу Мидну, лишил её большей части магических сил, а себя провозгласил Сумеречным королём.

Получив контроль над Сумеречным царством, Зант, не без помощи Ганондорфа, вторгся в Светлый мир, завладел замком Хирула, похитил свет у духов Света в каждой провинции и расширил свои владения, накрыв Хирул вечными сумерками.

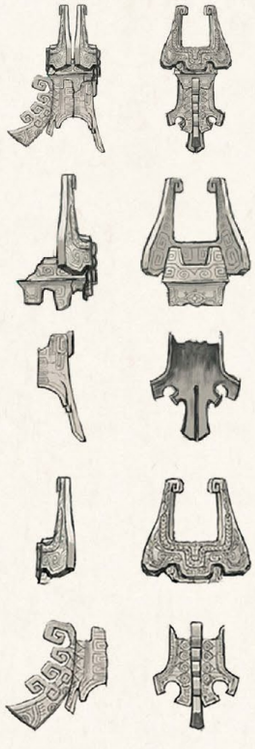




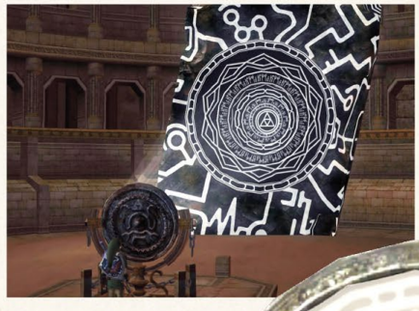
1 Зант, ставший королём при помощи Ганондорфа. Он поклонялся ему как богу, и его фанатичная преданность видна в орнаменте на мантии. 2 3 Хирул, покрытый сумраком. Так как духи лишились своего света, провинции, которые они оберегали, стали частью Сумеречного царства. Люди Светлого мира в сумраке стали бестелесными тенями, но не осознали и не заметили своего превращения, другие же существа превратились в странных тёмных монстров.



Сумеречная корона
[Fused Shadows]
Древняя магия сумров заключена в волшебном камне, известном как Сумеречная корона. После того, как четыре духа Света разделили её на части, три из них охранялись Фароном, Элдином и Ланайру. Чертвёртая наследовалась правителями сумров. Собранные воедино, эти части напоминали лицо и обладали невероятной силой.



Вид сбоку ***Вид сзади***



Зеркальная палата
[Mirror Chamber]
Сумеречное зеркало, доверенное жителям мира Света, скрыто в землях Правосудия, бывших когда-то территорией герудо.



Сумеречное зеркало
[Mirror of Twilight]
Это зеркало – древнее сокровище, открывающее проход между миром Света и Сумеречным царством. Оно доверено жителям Хирула богинями, навсегда запретившим узурпаторам возвращаться в Светлый мир. Зант хочет уничтожить зеркало, осколки которого спрятаны в разных уголках Хирула.

ГЕРОЙ, ПРЕВРАТИВШИЙСЯ В ВОЛКА

Одна из легенд, передаваемых сумрами из поколения в поколение, гласит: «Мы издавна верим в то, что на наши земли явится герой в облике зверя».

По слухам, душа героя, в которой обитает сила богини, живёт в благородном звере.

Когда в *Twilight Princess* правили Зант с Ганондорфом, а Хирул был во власти сумрака, появился сияющий золотой волк. Однажды его называли героем Времени, и теперь его душа живёт в надежде передать свои навыки тому, кто достоин зваться героем.

Линк, молодой парень из деревни Ордон – новое воплощение героя, и под завесой сумерек он превращается в тёмно-серого волка. Он обладает признанной богинями отвагой и получает меч Героев, как и все предыдущие воплощения героя.

Позже, признанный божественными хранителями Сумеречного царства, Линк усиливает меч Героев и становится спасителем из легенд сумров: истинный герой, объединивший свет с тьмой и победивший Занта с Ганондорфом.





Герой Времени в облике золотого волка

Лорул: второе Триединство

Лорул – это полная противоположность Хирулу. Его жители, ландшафт и даже обычаи зеркально отображают хирульские. Там даже было своё Триединство – пока его не уничтожили.

Как и хирульское, лорульское Триединство обладало огромной мощью и тоже исполняло желание того, кто его коснётся. Одержимые жадностью, некоторые люди хотели заполучить артефакт, и всё это в итоге переросло в жестокий конфликт. В самом разгаре беспорядков король уничтожает Триединство, видя в нём корни происходящего насилия. Но Триединство – основа всего. Без него мир обречён на разрушение и постепенную гибель. Находясь на пути неминуемого упадка, Лорул, чтобы спастись, решает похитить Триединство Хирула.



Герб королевства Лорул



Принцесса Хильда, правительница Лорула



ТРИЕДИНСТВО УНИЧТОЖЕНО, И МИР НАЧИНАЕТ УМИРАТЬ

Жизнь без Триединства приводит Лорул к плачевному существованию, а его жителей накрывает великая печаль.

Без защиты Триединства на небе сгущаются плотные тёмные тучи, заслоняя собой солнце. Земля трещит по швам, появляются бездонные пропасти и ущелья, разрывая мир буквально на куски. Животные превращаются в монстров.

Запас жизненно важных ресурсов сократился до минимума, и люди занялись бандитизмом. Ширилось и процветало мародёрство. Тем не менее, ненависть к королевской семье испытывали немногие. Ведь король, уничтожив Триединство, поступил так, как считал правильным.

Однако со временем безысходность охватила всех и вся. Многие стали завидовать монстрам, считая, что даже у них жизнь более счастливая. Один старейшина, надев маску монстра, провозгласил: «Несмотря на то, что наш мир рушится, мы не должны предаваться грабежу и разбою! Монстры сделают вас сильнее! Они – ваше единственное спасение, дети мои! Наденьте маски! Наденьте их!»

Вот почему некоторые люди Лорула носят маски монстров, распевают молитвы и надеятся, что однажды они действительно превратятся в монстров.





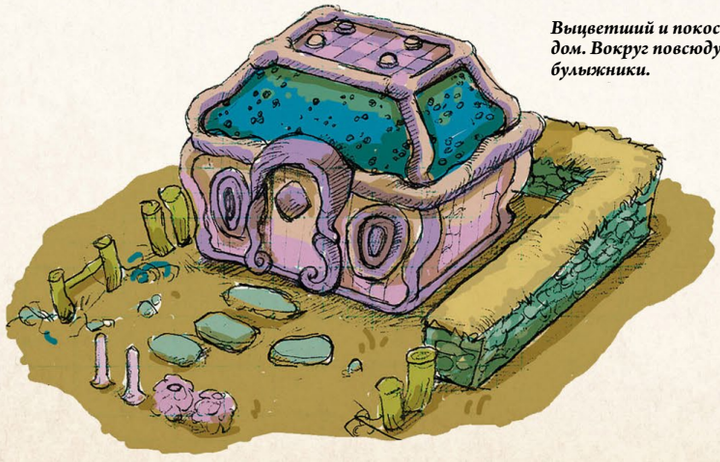


1 Триединство Лорула. **2** Чудом стоящий на разрушенной земле замок Лорула. **3** Проход в Хирул, обнаруженный жрецом Югой. **4** Триединство Лорула, возвращённое Линком и Зельдой.

ЖИЗНЬ В ЛОРУЛЕ



Люди ищут спасения, надевая маски монстров



Выцветший и покосившийся дом. Вокруг повсюду разбросаны булыжники.

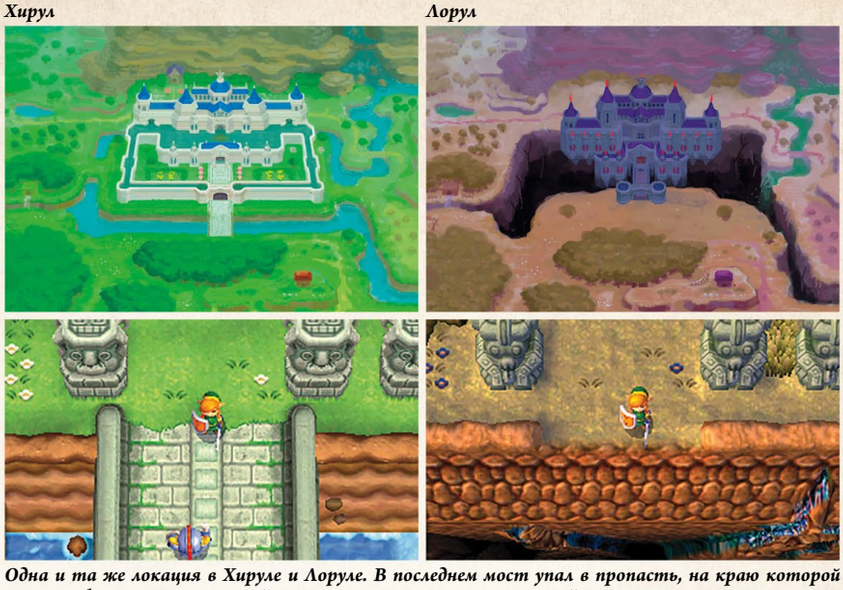
ХИРУЛ И ЛОРУЛ

Некогда Лорул был залитым светом миром, почти как Хирул, но после утраты своего Триединства он стал напоминать Тёмный мир (стр. 29) из древних легенд. Не имея Триединства, жители Лорула становились всё более агрессивными и жестокими.



Хирул ***Лорул***
Женщина-хилианка и её лорульский двойник

Хирул ***Лорул***



Одна и та же локация в Хируле и Лоруле. В последнем мост упал в пропасть, на краю которой пугающе балансирует залитый таинственным светом королевский замок.



Молочный бар в Хируле полон посетителей, заведует им большой добряк, и барды исполняют там мелодичные песни. В Лоруле хозяин бара выглядит подозрительно, многие посетители считают заведение пугающим и неуютным, а барды играют весьма печальную музыку.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ РАВИО

Так же как и Линк служил принцессе Зельде в Хируле, в Лоруле принцессе Хильде служил трусливый молодой человек по имени Равио – прижимистый и ленивый торговец, ценивший рупии больше, чем саму жизнь.

Равио наблюдал за Хильдой и видел, что переживая о своём разрушающемся королевстве, она запланировала украсть Триединство из Хирула и вернуть Лорул к процветанию. Хотя Равио и понимал, что это неправильно, он боялся своей принцессы и тёмного пути, на который она ступила.

Неспособный проявить храбрость и попытаться как-то исправить положение дел, Равио сбежал из Лорула в поисках того, кто смог бы помочь. Вместе со своим питомцем, птичкой Широ, он собирает предметы для своей торговли и отправляется в Хирул. Здесь, на залитой светом и полной жизни земле, он попадает в дом паренька Линка, который в итоге станет героем во всей этой истории.

В обмен на то, что Линк позволил ему остаться у себя в доме, Равио дарит ему браслет, хранящийся у него много лет и очень плохо пахнущий. Плесенью. Для хилианца подобный подарок кажется бесполезным, но для Равио он бесценен, так как напоминает ему об оставленном родном доме.

Почувствовав себя в Хируле в безопасности, Равио решает обустроиться здесь и даже приносить пользу. Он открывает магазин по прокату, а позже продаже предметов и неплохо зарабатывает – в основном благодаря Линку, которого он шутливо называет «господином Героем».

Распродав весь ассортимент, Равио предаётся безделью, временами подбадривая Линка.

В поисках помощи от Линка Равио не стремится спасти мир, а всего лишь хочет спасти душу Хильды. Но его предметы незаменимы для Линка в его приключениях, и когда он вместе с принцессой Зельдой восстанавливает силу Триединства в Лоруле, это происходит во многом благодаря Равио – трусливому, но всё же герою.





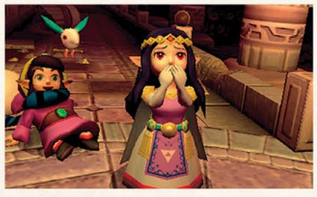
В доме Равио в Лоруле можно обнаружить его дневник, который проясняет мысли, посещавшие Равио перед путешествием.





После прибытия в Хирул Равио открывает здесь свой магазин по прокату предметов.



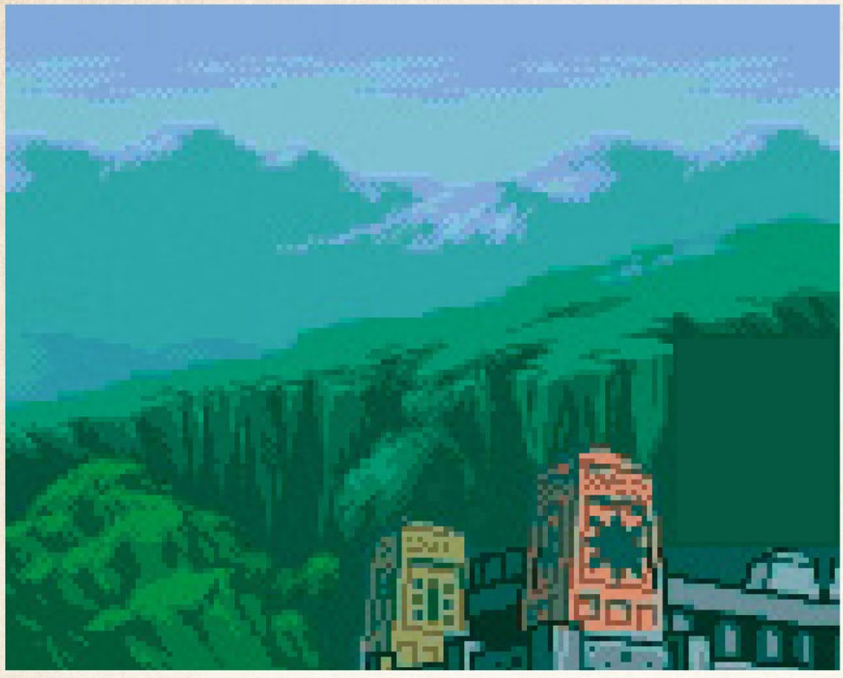




Линк, герой Хирула, и трусливый Равио из Лорула.

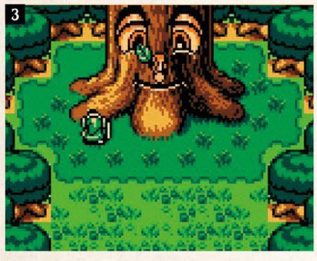
Холодрум: испытание временами года

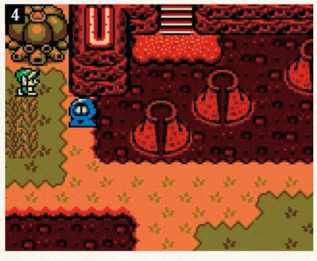
Oracle of Seasons











1 Дух Весны.
2 Зима в Холодруме.
3 Дерево Маку, хранитель Холодрума, в облике старика.
4 Суброзиец.



Гигантское семя Маку



Холодрум – земля в *Oracle of Seasons*, где Линк проходил испытание, возложенное на него Триединством. Холодрумом правят духи четырёх времён года: весны, лета, осени и зимы, каждая из которых находится в своей башне храма Сезонов, а Дин, оракул Времён года, обеспечивает гармонию между ними.

Когда её пленяют, Линку необходимо найти восемь элементов – сущностей природы, получить за них у дерева Маку гигантское семя, разрушить с его помощью барьер, ограждающий замок Онокса на севере Холодрума и освободить Дин.

Под Холодрумом расположена Суброзия, обитель скрытных суброзийцев.

Элементы природы

Щедрая Земля: в ней прорастают семена, рассеянные по плодородным чернозёмам Холодрума.
Ход Времени: благодаря ему, со сменой сезона семена пускают ростки.
Яркое Солнце: под его тёплыми лучами молодые побеги растут особенно быстро.
Ласковый Дождь: оросившись его каплями, побеги превращаются в молодые деревца.
Целебное Тепло: оно помогает молодым деревцам окрепнуть.
Дуновение Ветра: с ним разносится пыльца и зарождается сочный плод.
Семя Жизни: когда птицы разносят их в новые края, начинается новая жизнь.
Времена Года: рассеянные семена весной пускают ростки, летом вырастают, осенью плодоносят, а зимой спят. Это нескончаемый круговорот жизни...

Предотвращение возрождения Ганона

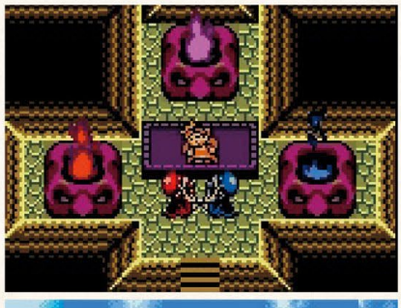
На самом деле оракулов трое. Кроме Дин и Найру есть ещё Фароре, оракул Секретов. Все они носят имена богинь, создавших Хирул. Линк встречается с Фароре во время приключений и в Холодруме, и в Лабринне.

Пока наш герой трудится над восстановлением порядка с временами года и эпохами, ведьмы Твинрова тайно планируют возродить Ганона. Для их ритуала нужны три пламени: пламя Разрушения, запылавшее, когда в Холодруме начался хаос, пламя Скорби, распалённое, когда Лабринну окутала великая печаль, и пламя Отчаяния, загоревшееся после похищения принцессы Зельды, символа надежды для своих подданных.

Благополучно заполучив все три пламени, ведьмы-близнецы герудо хотят принести Зельду в жертву и завершить ритуал, но Линку удаётся их остановить. Разъярённые Твинрова жертвуют вместо Зельды своими собственными телами и возрождают-таки Ганона.

Но из-за того, что тела Твинровы были неподходящими сосудами для его сущности, Ганон явился в мир полным ярости безумным зверем. Линк, прошедший все испытания времён года и эпох, побеждает Ганона и исполняет то, что предначертано ему судьбой.

Дух Триединства направлял Линка ещё со времён *A Link to the Past*. Ведомый божественным артефактом, герой пробился через бесчисленное количество испытаний и ставших легендарными героических поступков, подобных тем, которые легли на его плечи в Холодруме и Лабринне.

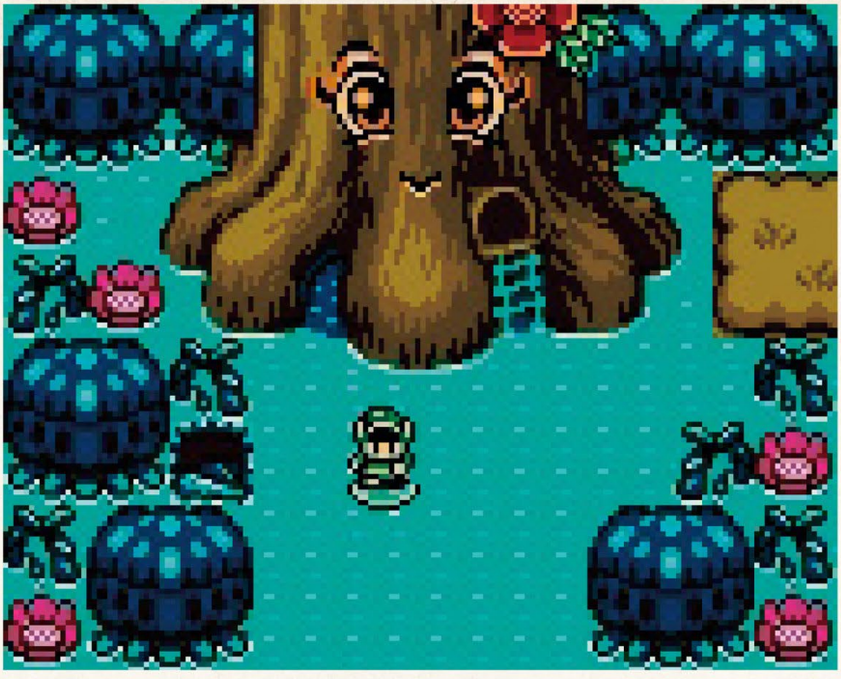




***Считается, что после преодолённых Линком испытаний Триединство приняло облик птиц, разлетевшихся в разные стороны. Это могло бы объяснить его разделённое состояние, в котором оно пребывало до событий* A Link Between Worlds.**

Лабринна: испытание эпохами

Oracle of Ages











1 Башня, которую королева Амби заставляла строить своих подданных.
2 Дерево Маку, хранитель Лабринны, в облике девочки.
3 Внутренний двор дворца Амби в прошлом.
4 Токай, житель острова Полумесяца



Гигантское семя Маку

Если в Холодруме властвуют времена года, то в Лабринне всем правит время. В *Oracle of Ages* Триединство отправляет туда Линка, где ему предстоит новое испытание: восстановить ход течения времени, освободив Найру, оракула Эпох, в тело которой вселилась колдунья теней Веран.

Линк должен путешествовать между прошлым и настоящим Лабринны, разыскать восемь элементов – сущностей Времени и также получить за них у дерева Маку гигантское семя.

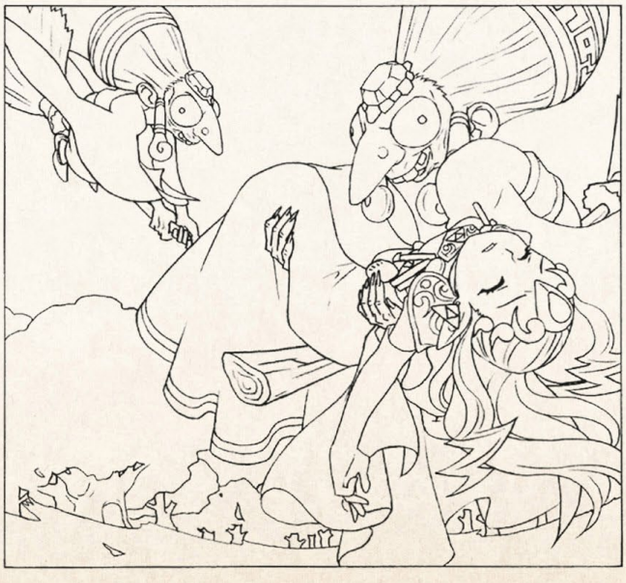
В древности Лабринной правила королева Амби, целью которой было строительство огромной Чёрной башни, которая всё ещё возвышается над её бывшими владениями.

Здесь в морях Зора обитает одноимённое племя водных жителей, а берега острова Полумесяца зовут своим домом похожие на ящериц токаи.

ЭЛЕМЕНТЫ ВРЕМЕНИ

Вечный Дух: даже после жизни он будет обращаться к сердцу сквозь толщу времени.
Древнее Дерево: из тишины оно нашёптывает одну лишь правду... Даже тем, кто не слышит.
Завывание Эха: его отголоски доносятся сквозь бескрайние просторы до самых дерзких сердец.
Пылающий Огонь: он разжигает в нерешительных сердцах героическую страсть.
Священная Земля: всё, что покоится в земных недрах, знает её заботливое тепло.
Одинокий Пик: этот гордый и одинокий дух остаётся стойким даже в трудные времена.
Бурлящее Море: таинственная песнь моря, рождающая грохочущую волну, которая толкает героев к приключениям.
Падающая Звезда: неугасаемый свет этого небесного тела направляет в нужное русло все остальные элементы Времени, являющие собой саму его сущность.







Прислужники Твинровы: повелитель тьмы Онокс и колдунья теней Веран. Их одежду и доспехи украшает символ герудо.

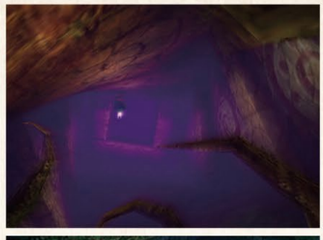
Термина: мир маски Маджоры

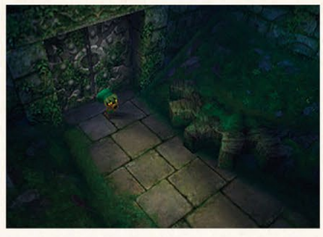
В *Majora's Mask* юный Линк оказывается в Термине. Вход в этот параллельный мир лежит в глубине хирульского леса и ведёт в Часовой город, столицу Термины.

Как и в Хируле, в Термине есть обширные водные просторы, высокие горы и глубокие каньоны, а также её жители, которые зовут эти места домом, как и их хирульские прототипы.









Проход из Хирула в Термину находится посреди тёмного леса. Пройдя через него, герой попадает в подвал башни в центре Часового города.



Маска Маджоры
Этот волшебный предмет использовался древним народом в своих зловещих ритуалах, но беды, принесённые маской, были столь велики, что эти люди спрятали её во тьме. Считалось, что тот, кто наденет Маску Маджоры, попадёт под влияние сил зла. Как она оказалась у странствующего продавца Весёлых Масок – история умалчивает.

ВНУТРИ СОЗНАНИЯ СКУЛЛ КИДА

Когда Скулл Кид крадёт маску Маджоры у странствующего продавца масок, обременённая душа бесёнка в совокупности с тёмной магией внутри маски изменяет мир, превращая его в Термину – параллельный мир со своей собственной культурой, которая, возможно, схожа с культурой древнего племени маджоры. Эта земля населена племенами и персонажами, схожими с теми, кто обитает в Хируле, созданными из воспоминаний и видений Скулл Кида. Хоть в Термине и живут многие расы Хирула, такие как гороны и зора, здесь, тем не менее, всё кажется каким-то перекрученным... Каким-то не таким. Полный технических достижений, этот мир постоянно находится под взглядом нависшей над головой зловещей луны, готовой вот-вот обрушиться и уничтожить его.

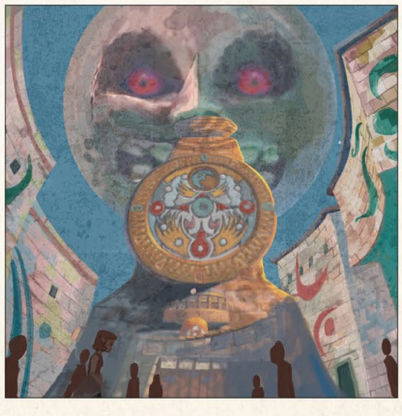
Скулл Кид, как и Линк, когда-то жил в Хируле и уверен, что известные ему песни он выучил у кого-то, похожего на Сарию из леса Кокири.



СКАЗАНИЕ О ЧЕТЫРЁХ ГИГАНТАХ И ПАДАЮЩЕЙ ЛУНЕ

В Часовом городе, расположенном в сердце Термины, существует легенда о четырёх гигантах-хранителях (правый нижний рисунок). Согласно этой истории, гиганты некогда жили в городе вместе людьми в полной гармонии. Также в ней упоминается об озорном бесёнке по имени Скулл Кид. Гиганты были духами, друзьями Скулл Кида. Они, как и сама Термина, были созданы в новом облике силой маски Маджоры. А прошлые деяния Скулл Кида... теперь у жителей Термины они стали легендой.

Далее легенда продолжается – гиганты ушли, а Термина обречена на уничтожение стремительно падающей луной. К счастью, появляется герой Времени, побеждает ужасное воплощение Маджоры и снимает проклятие зловещей маски. Несмотря на то, что чистая душа героя позволила Термине наслаждаться спасением, после его ухода этот мир перестаёт существовать. Усвоив полученный урок, Скул Кид возобновляет дружбу с гигантами, его душа очищается и радуется рассвету нового дня.



КАРНАВАЛ ВРЕМЕНИ

Каждый год, когда луна и солнце выстраивались на небе в одну линию, начинался сезон гармонии. Воздавая должное природе и времени, которые постоянно были в процессе развития, люди четырёх миров собирались вместе, чтобы отпраздновать эту гармонию, прося счастливого нового года.

Веками люди носили маски, чтобы походить на гигантов, которые являются богами четырёх миров. Теперь это стало традицией – приносить на карнавал Времени собственноручно сделанные маски. Говорят, если двое влюблённых найдут друг друга в день карнавала и посвятят маску своему союзу, то это принесёт удачу.

Главное событие карнавала, происходящее в канун праздника – открытие дверей Часовой башни, ведущих на её крышу. Наверху башни происходит церемония вызова богов и исполняется древняя песня.

Все фестивали карнавала Времени повторяются из года в год, и мы можем просить богов о богатом урожае в наступающем году.

— Легенда, рассказываемая бабушкой Анджу.





Маски тесно связаны с повседневной жизнью населения Термины. Эти две используются на свадьбах: маска Солнца для жениха и маска Луны для невесты.

ЧЕТЫРЕ ГИГАНТА

Это древнее сказание с тех времён, когда все люди на земле ещё не разделились по четырём мирам. В те времена все люди жили вместе, и среди них жили четыре гиганта. В день празднования сбора урожая гиганты разговаривали с людьми.

«Нас избрали охранять людей, пока мы спим. 100 шагов на север, 100 шагов на юг, 100 шагов на восток, 100 шагов на запад. Если мы понадобимся, позовите нас громким голосом, примерно так: «В горах нас застала снежная буря». Или так: «Океан вот-вот нас поглотит». И ваш зов будет услышан...»

Но был кое-кто... Сильно огорчённый и напуганный всем этим. Маленький бесёнок. Этот бесёнок был другом гигантов с тех самых пор, как они создали наши четыре мира.

«Почему вы должны уйти?» «Почему вы не можете остаться?» Он почувствовал себя брошенным и забытым, и разнёс свою обиду по всем четырём мирам, постоянно чиня разные козни людям. Изнывая под бременем неудач, люди стали петь молитвы гигантам, жившим в четырёх частях света.

Гиганты услышали их плач и ответили громоподобными голосами: «О друг наш, бесёнок. Мы – защитники людей». «Зачем ты причинил им столько бед? Покинь наши четыре мира, бесёнок! Иначе мы разнесём тебя на куски!»

Бесёнок очень испугался и опечалился. Он потерял своих старых друзей. Он вернулся на небеса, и в четырёх мирах воцарились мир и гармония. Люди возликовали, стали поклоняться гигантам из четырёх миров как божествам и зажили долго и счастливо...

— Легенда, рассказываемая бабушкой Анджу.



Из этой легенды можно предположить, что гиганты четырёх миров существуют на самом деле, что бесёнок – это Скулл Кид, а небеса – это Хирул.

Остров Кохолинт: сон Рыбы Ветра

Link's Awakening

Недалеко от королевства Хирул обитает дух, известный как Рыба Ветра. Огромный и могущественный, он, как говорят, повелевает ветром, а в его снах живёт целый мир. Там и находится субтропический остров Кохолинт... во сне огромного кита, плывущего по небесам. На этом острове мирно живут люди, большие любители песен, ничего не знающие о том, что находится за морем.

Считается, что жизнь на Кохолинте возникла из огромного яйца, вокруг которого образовался остров, где и родились населяющие его люди и животные. Кроме окружающего его моря, география Кохолинта очень напоминает хирульскую.

Во время событий *Link's Awakening* остров стал целью Кошмаров, пытающихся завладеть этим миром из сна. Рыба Ветра не может проснуться, а его душа слабеет. В ожидании героя, способного его пробудить, он воплощается в собственном сне в облике филина. Пока Рыба Ветра спит, вокруг бушует ветер, терзая море штормами. Линк, герой из *A Link to the Past*, попадает в кораблекрушение и оказывается выброшенным на Кохолинт, где Рыба Ветра в облике филина помогает ему пройти через все испытания, чтобы наконец пробудиться.

Но если Рыба Ветра проснётся, то мир, созданный в его сне, исчезнет. Для паразитирующих во сне Рыбы Ветра Кошмаров это грозит полным уничтожением, и, чтобы предотвратить это, они начинают создавать монстров. Неспособные избавиться от музыкальных инструментов для пробуждения Рыбы Ветра, они всячески мешают герою. В конце концов Линк пробуждает Рыбу Ветра и покидает остров, который исчезает в море.

Хотя мир Кохолинта и был иллюзорным, воспоминания Линка никуда не делись, и, можно сказать, что мир острова Кохолинт и был этими воспоминаниями.





1 Шторм, бушующий в морях недалеко от Хирула. Линк приходит в себя и оказывается в ловушке острова Кохолинт. **2** Фреска, оставленная для разгадки тайны острова. **3** Огромное яйцо на вершине горы. Спящий в нём дух, Рыба Ветра, ждёт своего пробуждения песней.

ПО ВОЛНАМ ВРЕМЕНИ

Рыба Ветра и Король Океанов оба несут в себе великую мудрость и оба выглядят как киты. В дополнение к кишащим в их мирах монстрам, остров Кохолинт и мир Короля Океанов похожи во многих других аспектах.

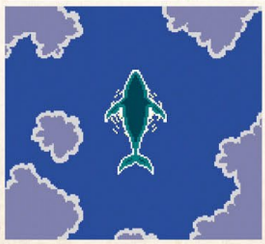
«Баллада о Рыбе Ветра», кстати, это название песни, исполняемой группой зора «Индиго-Гоуз» (стр. 49) из *Majora's Mask*. Впрочем, её мелодия слегка отличается от песни из *Link's Awakening*. Кроме того, у капитана Лайнбека, очутившегося в мире Короля Океанов, есть могила в *Spirit Tracks*, а также там живёт его внук, поэтому очевидно, что он в своё время прибыл на земли духов Добра (стр. 40).



Когда Линк покинул мир Короля Океанов, говорят, он видел вдалеке корабль Лайнбека.

РЫБА ВЕТРА





Летящий по небу и повелевающий ветром дух выглядит как огромный белый кит.

КОРОЛЬ ОКЕАНОВ





Этот великий дух моря, обладающий невероятной силой, тоже выглядит как огромный белый кит.

Мир Короля Океанов: ещё одна жизнь у моря

Phantom Hourglass

Воды далеко за пределами Хирула – владения великого духа, Короля Океанов, где на рассеянных по морям островках живёт много людей и других существ.

В этот параллельный мир Линк попадает в *Phantom Hourglass*. Мир Короля Океанов хоть и расположен в другом измерении, но всё же очень напоминает Великое море из мира Линка. Там есть множество островов, включая те, которые населены горонами и ануки – расами из старого и нового Хирула. Мир Короля Океанов, как и Хирул, также находится под защитой трёх богинь и наполнен жизненной силой. Лиф, дух Силы, Нери, дух Мудрости и Сиела, дух Храбости, служат Королю Океанов, а на острове Мерк в юго-западной части его владений находится их цитадель – храм Короля Океанов.

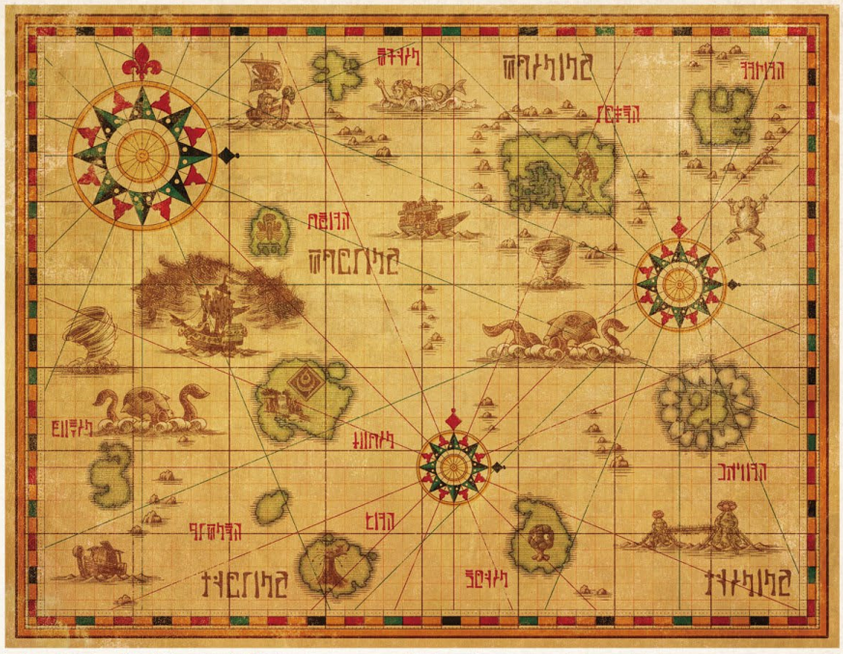
Течение времени в этом параллельном мире значительно отличается от хирульского, так как Король Океанов и дух Храбрости способны его контролировать.

Жизненная сила Короля Океанов была похищена демоном, в *Phantom Hourglass* известном под именем Беллум, а сам Король утащен монстром в глубины храма. Захватив храм, Беллум высасывает жизненную силу великого духа и создаёт с её помощью Фантомов – стражей храма, охраняющих это, ставшее зловещим, место. Чтобы собрать ещё больше жизненной силы, Беллум создаёт корабль-призрак и распространяет слухи о том, что на его борту скрыто сокровище, заманивая таким образом доверчивых искателей приключений в свои сети. Это ужасное судно наводило ужас на море и сгубило многих моряков.

В это время пиратская команда Тетры бороздила моря в поисках земель для основания нового Хирула, так как старый был окончательно затоплен в конце событий *The Wind Waker*.

Корабль-призрак заманивает пиратов и Линка, героя Ветров, в мир Короля Океанов, но Линк – крепкий орешек. Ему удаётся победить Беллума и спасти Короля Океанов.

После смерти Беллума корабль-призрак исчезает.



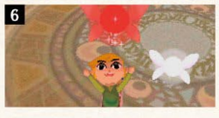












1 Беллум и созданные им монстры с украденной жизненной силой. **2** Корабль-призрак Беллума. **3** Капитан Лайнбек, один из тех, кто попал в мир Короля Океанов. **4** Вход в храм Короля Океанов. **5** **6** Духи, пленённые в различных храмах: на рисунке изображён Лиф, дух Силы. В местах пленения духов можно увидеть символ одной из трёх богинь.

Общение с духами





Рыба Ветра и Король Океанов создают своё воплощение в другом обличье, чтобы общаться с героями, которые придут к ним на помощь. Филин, являющийся Линку на острове Кохолинт, говорит от имени Рыбы Ветра, а Король Океанов принимает облик старика Ошуса, чтобы свободно перемещаться по миру людей и искать пути избавления от захвативших его владения монстров.

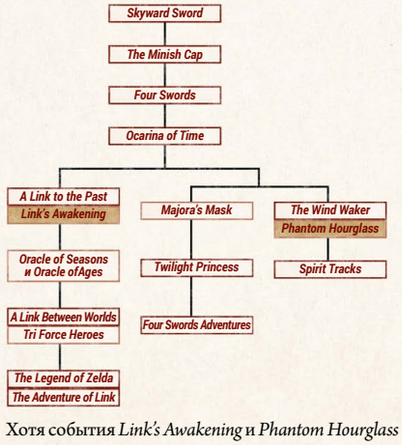
Пожиратели снов и жизненной силы





Пожиратели снов, Кошмары (на рисунке показан один из них – Смертглаз [DethI]) и Беллум, пожиратель жизненной силы. Оба – монстры-паразиты.

Параллельные эпохи



Хотя события *Link's Awakening* и *Phantom Hourglass* происходят в разных временных линиях и имеют разные истории, действие в них разворачивается в похожие времена: в море и после поражения возрождённого Ганона.

Дух неба





Ещё одного духа в облике кита можно встретить в *Skyward Sword*. Левиас – великий дух-хранитель неба, обитающий в Грозовой туче. Так же, как Рыба Ветра и Король Океанов, Левиас страдает от монстра-паразита. В его случае это Билоцит.

Новый Хирул: земля духов Добра

Далеко-далеко от древнего королевства Хирул есть земля, управляемая духами Добра, на которой живёт племя локомо.

Когда Хирул был затоплен, Тетра, оказавшаяся в *The Wind Waker* принцессой Зельдой, вместе со своей пиратской командой основала там новое королевство, став правительницей этого нового Хирула.

Неподалёку от башни Духов, у берегов узкого залива на юге был возведён новый королевский замок, вокруг которого вырос шумный город.

Развитая сеть железнодорожных путей Духов, находившаяся на этих землях со времён продолжительной войны с демоном Малладусом, позволяла быстро путешествовать по самым дальним уголкам страны.

Спустя сто лет после основания, в этом мире разворачиваются события *Spirit Tracks*.

В королевстве, столь зависимом от железнодорожного сообщения, высоко ценилась профессия машиниста, и здешняя принцесса Зельда, потомок Тетры, лично рассматривала кандидатуры на эту должность. Герой этой эпохи начинает своё приключение, будучи одним из таких машинистов.

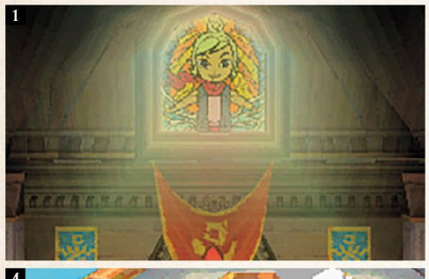


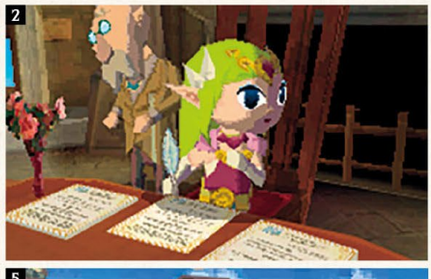


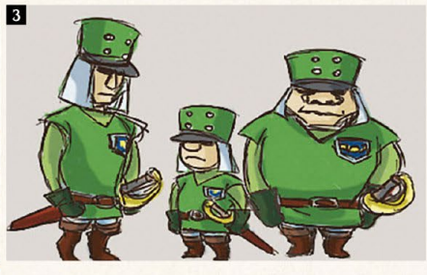
Сертификат машиниста. Он гласит: «Настоящим подтверждается, что предъявитель сего есть Наш новый королевский машинист. Работайте на совесть и оправдайте Наше доверие».

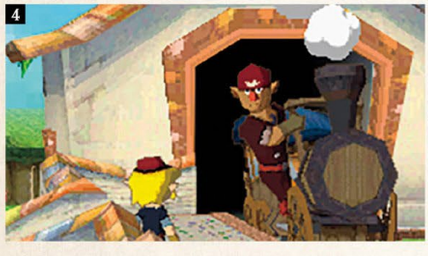


***Герб нового королевства Хирул. Он состоит из таких элементов как Король Красных Львов, пиратские сабли и символ духов Добра, но не содержит Триединства, канувшего в морскую бездну в конце событий* The Wind Waker.**











1 Витраж в приёмном зале замка Хирула, изображающий Тетру. 2 Кабинет принцессы Зельды. Стоящий рядом учитель во всём ей помогает. 3 Солдаты. Их форма сшита по мотивам зелёной одежды героя Ветров. 4 Королевский машинист Альфонзо, бывший воин. Его предком был Гонзо, один из пиратов Тетры. 5 Пассажирский поезд.

ОСНОВАНИЕ ТЕТРОЙ НОВОЙ НАЦИИ

Когда Тетра и её пиратская команда впервые прибыли на земли духов Добра, они встретили локомо Анджин, хранительницу башни Духов.

Анджин терпеть не могла эту пиратскую братию, но со временем она сблизилась с Тетрой и они стали хорошими друзьями.

У Анджин хранился особый музыкальный инструмент, флейта Духов. Она очень понравилась Тетре, и пиратка постоянно докучала Анджин своими просьбами подарить ей этот инструмент. В конце концов Анджу сдалась и вручила флейту Тетре, но с уловием, что та будет использовать её силу для защиты этой земли и живущих на ней людей.

Обладая сильным характером, Тетра, не видя причин для отказа, приняла в дар флейту, основала новое королевство Хирул и делала всё для его процветания.

Сто лет спустя потомки первых хирульских поселенцев вместе с локомо и другими расами, живущими в дальних краях этой земли, создали нацию и страну, ни в чём не уступающую старому доброму Хирулу.



ХРАНИТЕЛИ ЛОКОМО И ПУТИ ДУХОВ

На новой земле появляется и новое зло. За много веков до прибытия сюда хирульских поселенцев, духи Добра после длительной войны пленили могучего короля демонов Малладуса.

От сдерживающей демона божественной печати простирались пути Духов, используемые локомо для обеспечения башни Духов жизненной силой. После долгих лет войны среди локомо были избраны хранители, которые в разных уголках земли молились за мир.

Со времён той войны почти не осталось монстров, представлявших серьёзную угрозу, и если не считать крайне редких стычек, на земле сохранялся мир и после появления здесь хилианцев.

Но даже в такой далёкой стране, без Триединства, принцесса Зельда всё ещё обладала магическими силами, и один королевский чиновник, канцлер Коул, мечтал использовать их для освобождения Малладуса.

Зельда вместе с отважным машинистом Линком путешествуют по разным уголкам страны и побеждают возрождённого Малладуса. Хранители-локомо, исполнив свои обязанности по охране сдерживающей демона печати, доверяют свои земли хилианцам.

С этого момента начинается новая страница истории королевства Хирул.





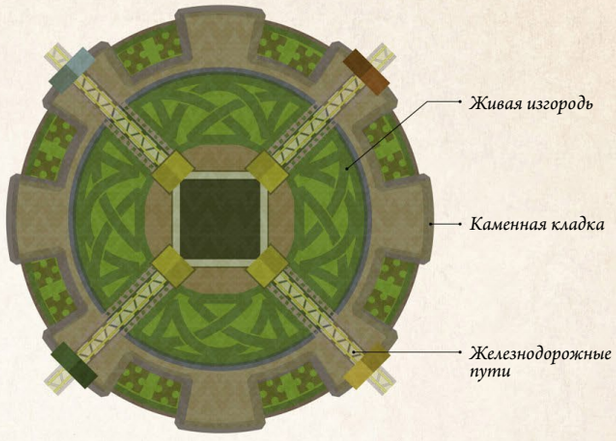
1 Рисунок, изображающий пленение короля демонов под башней Духов и окованного путями Духов. **2** Хранительница Анджин. После поражения короля демонов её миссия заканчивается, и душа возносится на небо вместе с душой её раскаявшегося ученика Бирна, чьи руки были запятнаны кровью.

БАШНЯ ДУХОВ И ПУТИ ДУХОВ

Башня Духов служит центром, откуда начинаются пути Духов, простирающиеся во все основные области Хирула. Для перемещения из башни в каждую из областей служит поезд Духов, использующий жизненную силу, благодаря которой его колёса сияют. В оформлении башни использованы цвета и элементы, символизирующие все области.



Главная башня



Башня Духов и прилегающая территория



Врата в Лесную область



Врата в Снежную область



Врата в Океанскую область



Врата в Огненную область



Поезд Духов



Символ духов Добра

ХРАНИТЕЛИ ОБЛАСТЕЙ

Как и Анджу, хранители-локомо защищают святыни в разных областях. Используя различные приспособления, они соединяют между собой и обслуживают пути Духов.



Гейдж, хранитель Лесной области



Стим, хранитель Снежной области



Карбин, хранитель Океанской области



Эмброуз, хранитель Огненной области



Раэль, хранитель Песчаной области

Хитопия: модное королевство

К северу от королевства Хирул расположена Хитопия, земля, где бал правит мода. Различия в языке и традициях между двумя королевствами минимальны, но огромное значение, придаваемое моде, а не умению управляться с оружием, делает культуру Хитопии весьма самобытной.



Королевский замок Хитопии и примыкающий к нему город

ПО ВОЛНАМ ВРЕМЕНИ

Хитопийская мода известна своим смелым дизайном и яркой расцветкой костюмов. Здешние городские магазины, а в особенности салон Мадам Кутюр, известны по всему миру. Многие, кто интересуется модой, приезжают сюда посмотреть, что модно в каждом сезоне и приодеться в здешних магазинах. Изысканным вкусом принцессы Стилы, любимицы всей Хитопии, не восхищается только слепой, а обсуждение её нарядов – главная тема разговоров среди модной элиты.

Но мода Хитопии – это не только красота, но и практичность. Климат на севере, где она расположена, немного прохладный, и многие носят шляпы и одежду с жабо, оборками и бахромой. Также есть костюмы, полезные в сражениях – их, в частности, носят те, у кого хватает смелости посещать находящиеся неподалёку опасные земли Драбленда.

Когда принцессу Стилу прокляла Леди Мод, на ней оказалось надето облегающее трико, снять которое было невозможно – он было словно приклеено к телу. Стила заперлась у себя в комнате, а королевство накрыла великая печаль. Поползли слухи, что если быть модным, то и на себя можно навлечь проклятие.

У Хитопии, слишком зависимой от модной индустрии, возникли большие проблемы.

Король разослал гонцов в поисках героев, которые смогли бы снять проклятие с принцессы и вернуть Хитопии былую славу.



Логотип Мадам Кутюр













1 Мадам Кутюр. Она стала известной благодаря таинственным силам, которыми наделены сшитые ею костюмы, и получает заказы со всего мира. Мальчик, её ученик, родом не из Хитопии, но перебрался сюда из-за своей любви к моде. **2** Принцесса Стила разговаривает с подданными о моде. **3** Люди в Хитопии говорят на том же языке, что и в королевстве Хирул. **4** Уличный торговец материалами для костюмов в городе у замка. **5** Солдат у входа в хитопийский Колизей – капитан из *A Link Between Worlds*. Его воинское звание достаточно высокое для человека, находящегося в середине карьерной лестницы.

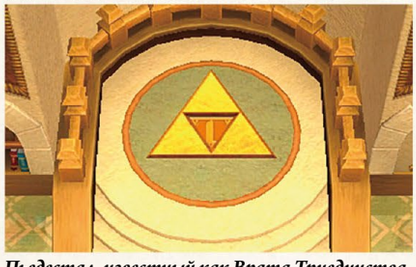
ПРОХОД В ДРАБЛЕНД

Мгновенно попасть в опасный Драбленд можно с пьедестала, называемого Вратами Триединства и расположенного в Хитопии. Пользоваться им обычно запрещается, так как Драбленд кишит монстрами.

Эти суровые земли обладают богатым ландшафтом: здесь есть леса, болота, вулканы и даже места, парящие высоко в небе, и каждая локация усеяна обширными руинами.

Здешние места явно непригодны для спокойной жизни людей, но Леди Мод, соперница Мадам Кутюр, каким-то образом смогла здесь поселиться.





Пьедестал, известный как Врата Триединства. Единственный проход в Драбленд, который активируется только при наличии трёх человек.



Руины Драбленда. Даже изучив встречающиеся тут символы, невозможно понять, к какой эпохе они принадлежат и какие люди здесь жили.

ЛЕГЕНДА О ТРЁХ ГЕРОЯХ ТРИЕДИНСТВА И ИСТИННЫЙ ОБЛИК ВЕДЬМЫ

Когда принцесса Стила была проклята Леди Мод, король, следуя легенде, собирает героев, которые смогли бы освободить его дочь от проклятия.

В Хируле герой должен обладать тремя качествами: силой, мудростью и храбростью, но в Хитопии требования иные. Здесь необходимо обладать острыми ушами, пышными пейсами и причёской с косым пробором.

Герой этой эпохи наделён всеми этими признаками, и вместе с двумя другими героями, также отвечающим этим требованиям, он отправляется через Врата Триединства в Драбленд, где обитает Леди Мод. Герои Хитопии носят различные костюмы от Мадам Кутюр, чтобы иметь больше шансов на выживание во время своих рискованных вылазок.

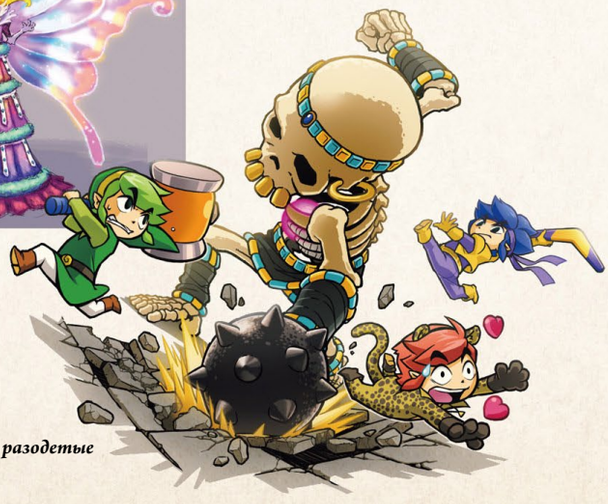
Прежде чем стать ведьмой из Драбленда, Леди Мод была кутюрье в Хитопии. Как и наряды её сестры Мадам Кутюр, костюмы, сшитые Мод, обладали волшебными свойствами. Но, в отличие от сестры, Леди Мод не получила широкой известности. Будучи слишком уверенной в своих способностях, Мод отправляется в добровольное изгнание в Драбленд, надеясь завоевать среди тамошних монстров признание своего уникального чувства стиля.

Чтобы быть всеми услышанной, Мод облачает принцессу Стилу в трико, считая, что заботится о её внешности. Ей казалось, что принцессе не идут пышные наряды, и она решает послать ей в подарок нечто более обтягивающее. Подобрав материалы и подогнав мерки, она сшила трико, максимально облегающее фигуру. «Идеальный наряд для идеальной принцессы», сказала Мод.

Она искренне верила, что такой наряд – это последний писк моды, рядом с которым всё остальное выглядит весьма посредственно, поэтому наложила на трико заклятие, чтобы Стила никогда не смогла его с себя снять.



Во время сражения с героями Леди Мод одета в очень яркий наряд.



Монстры Драбленда, разодетые Леди Мод.

ЛЕГЕНДА О ТРЁХ ГЕРОЯХ ТРИЕДИНСТВА

**Когда три героя соберутся вместе,
откроются Врата Триединства.
Так сказано. Прямо здесь. Читайте же.**

**Те, кому суждено стать героем
Хитопии, должны обладать Тремя
Благородными Признаками Храбрости.**

**Парой острых ушей, готовых
услышать зов своих товарищей...**

**Изысканными пейсами, чтобы
вдохновлять своих компаньонов
на великие подвиги...**

**Причёской с идеальным косым
пробором, притягивающей
верных друзей...**

**Связь между героями настолько
тесна, что они понимают друг
друга без единого слова.**

**Они соберутся в тотем.
Они будут побеждать.
Они преодолеют все испытания.**

**Вот почему они легендарны...
Три героя Триединства.**



Население

Хирул и земли за его пределами населены не только хилианцами, но и другими расами, живущими бок о бок и с ними, и с духами. Но даже среди хилианцев есть множество других этнических групп со своей самобытной культурой.

Взаимоотношения различных рас и всех тех, кто живёт на территории королевства Хирул, могут быть как дружественными, так и становиться источником конфликтов.

С учётом других царств и параллельных миров, этническое разнообразие становится ещё шире.

В этом разделе рассказывается о культуре и истории многочисленных народов, а также об их выдающихся представителях, населяющих мир *The Legend of Zelda*.



В эпохе, уже ставшей легендой, разные народы сражались с демонами вместе с богиней Хилией.

Шейки*: тени Хирула

Народ шейков служил королевской семье Хирула ещё со времён сотворения мира. Рождённые с единственным предназначением – быть советниками королевской семьи и обеспечивать её безопасность, они хранят и оберегают традиции Хирула и его правителей.

Между шейками и хилианцами мало физических отличий, но они более подвижны, умеют использовать магию и специализируются на рукопашном бое. Шейки развили свои технические возможности с помощью разнообразных исследований и создали инструменты, уникальные для их народа.

Существование шейков держится в тайне от всех, кроме королевского рода и приближённых к нему. Шейки лучше справляются со своими обязанностями, действуя скрытно, словно тени.

В эпохи войн они были непревзойдёнными агентами королевской семьи, справляясь с любыми задачами – от разведки до участия в сражениях, и делали всё, что необходимо для защиты королевства.

Были времена, когда этот народ был многочисленным, но с приходом в Хирул относительного спокойствия роль шейков стала не столь важна, и их значимость для королевства практически сошла на нет. В определённые периоды истории Хирула встреча с шейком стала большой редкостью.



Символ шейков



Линза Правды



Маска Правды



Камень шейков



Деревянная статуэтка

Символ на этих предметах, относится к шейкам. Он выглядит как глаз, широко открытый в поисках правды. Шейки живут в тени королевского рода и для достижения цели готовы делать всё, что в их силах. Поэтому из глаза на их символе вытекает одинокая слеза.

ПО ВОЛНАМ ВРЕМЕНИ

Кроме защиты секретов королевской семьи, исторически шейки были также хранителями Триединства. Вот почему на протяжении многих эпох шейки выходят из тени, чтобы в трудные времена помочь герою Линку и принцессе Зельде.

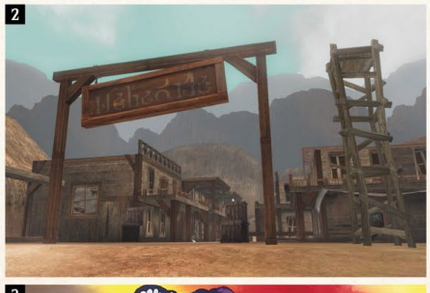
Женщина по имени Импа – одна из таких шейков, которая по велению судьбы должна помогать герою остановить Ганондорфа от попыток завладеть Триединством.

В *Ocarina of Time* Импа родилась и выросла в деревне Какарико (стр. 78), тайной обители шейков, и служит няней принцессы Зельде. Когда Ганондорф напал на столицу, Импа сбегает вместе с принцессой и в роли Мудреца Теней помогает герою Времени.

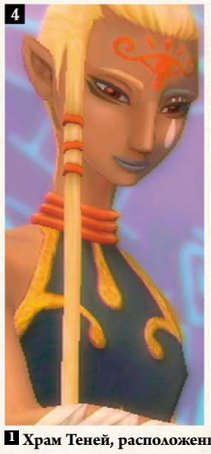
Импа, избранная для защиты Зельды и помощи Линку, появляется в самой первой из известных историй в хронологии: в *Skyward Sword*.

Эпоху за эпохой шейки жили в тени, тихо возложив на свои плечи безграничную преданность королевскому роду и поддерживая хрупкий мир на хирульских землях.











1 Храм Теней, расположенный за кладбищем деревни Какарико. Шейки, ответственные за жизни членов королевской семьи Хирула, веками приводили сюда их врагов для допросов... и не только. Поскольку храм является символом мрачной истории Хирула, в королевской семье запрещено упоминать о нём и его ужасающем предназначении. 2 Заброшенная деревня шейков в *Twilight Princess*. Здесь, в давно покинутом людьми месте, осталась лишь одна старуха по имени Импаз, потомок шейков. Она должна встретить посланника королевской семьи и указать ему путь на небеса. 3 Импа, пожилая няня Зельды. В *The Legend of Zelda* и *The Adventure of Link* она находит юношу, который станет героем этой эпохи, передаёт ему элемент Мудрости и посвящает Линка в истории о легендарном прошлом. 4 5 В *Skyward Sword* Импа явилась в этот мир для служения богине и безукоризненно исполняет свои обязанности по охране Земель Заточения.

* **Шиика** (*Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild*).

Герудо: благородные разбойницы пустыни

Народ герудо живёт в суровой и беспощадной пустыне, носящей их имя. Раз в сто лет у этого племени, состоящего из одних только женщин, рождается ребёнок мужского пола, которому суждено стать их королём.

Знойные дни и чрезвычайно холодные ночи в пустыне Герудо сделали этих женщин суровыми и находчивыми. Воровство для них – средство к существованию. Они соревнуются в верховой езде и стрельбе из лука. В крайне редких случаях они посещают город у замка, где ищут себе партнёров-мужчин для продолжения рода.

Ганондорф в *Ocarina of Time* – мальчик, рождённый среди герудо и воспитанный, чтобы стать их королём. В итоге он подчиняет себе весь Хирул и становится повелителем Тьмы. Набуру, вторая в иерархии герудо после Ганондорфа, становится их правительницей, но вырастившие Ганондорфа ведьмы Котаке и Коуме подчиняют себе её волю, и Набуру под их влиянием совершает жестокие преступления от имени Ганондорфа.

Говорят, что Котаке и Коуме, которым во время становления Ганондорфа уже около четырёхсот лет, живут так долго благодаря сильной магии.

После пленения Ганондорфа на земле воцарился мир, и герудо вернулись к своему привычному образу жизни благородных разбойниц.

В *Twilight Princess*, когда Ганондорф был приговорён к казни, всех герудо изгнали из их родной пустыни. Со временем они нашли себе новый дом в пустыне Сомнения, где разворачивается часть событий *Four Swords Adventures* и стараются поддерживать добрые отношения с хилианцами, осуждая деяния своего бывшего правителя.


1


2



Символ герудо.
Олицетворяет собой капюшон ядовитой королевской кобры.



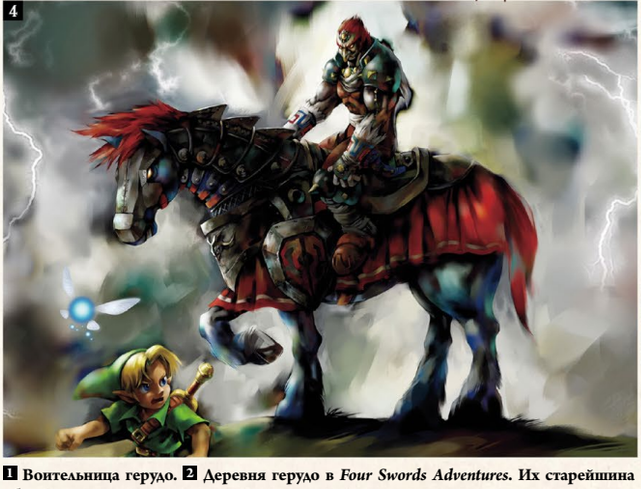
Первоначальный символ герудо*

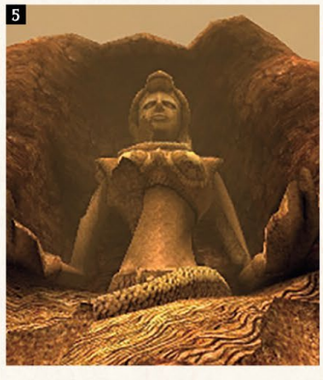

3

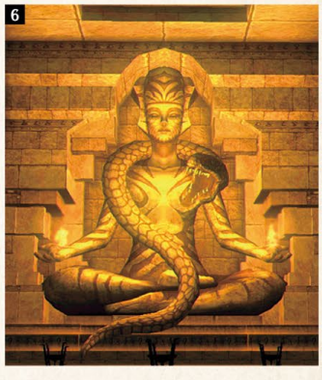


Оружие, украшенное уникальными знаками герудо.

Пропуск в долину Герудо


4


5


6

7

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z ; 5 1 ! ?

1 Воительница герудо. 2 Деревня герудо в *Four Swords Adventures*. Их старейшина объединяет клан герудо, стоя на страже независимости, но также сотрудничает с Линком. 3 Крепость Герудо в *Ocarina of Time*. Для прохода в неё необходим пропуск. 4 Лошаль герудо характерного, чёрного как смоль окраса, осёдланная их правителем Ганондорфом. 5 За крепостью Герудо и примыкающей к ней Призрачной пустошью расположен храм Духов, перед которым высится статуя богини – Пустынный Колосс. Из-за различий в религии, люди Хирула считают Колосса памятником злому божеству. Лояльные к Ганондорфу и Набуру воры используют храм как свою базу, а также здесь при помощи магии занимаются промывкой мозгов, подчиняя себе волю врагов. 6 Эпоха *Twilight Princess*, когда герудо покинули королевство Хирул после потери своего правителя Ганондорфа. Теперь посреди пустыни расположены земли Правосудия, где именем короля приводятся в исполнение приговоры. Здесь находится статуя со змеёй на шее, а стены построек покрыты письменами герудо. Из этих земель можно попасть в храм Духов. 6 Алфавит герудо. Их язык отличается от хилианского.

* *Данный символ присутствовал в первой версии игры* Ocarina of Time *для Nintendo 64. Из-за сходства с полумесяцем и звездой, часто использующихся в символике мусульманских стран, в последующих играх и переизданиях* Ocarina of Time *он был заменён на новый, в виде капюшона кобры (впервые появился в игре* Majora's Mask*).*

Гороны: тела как булыжники

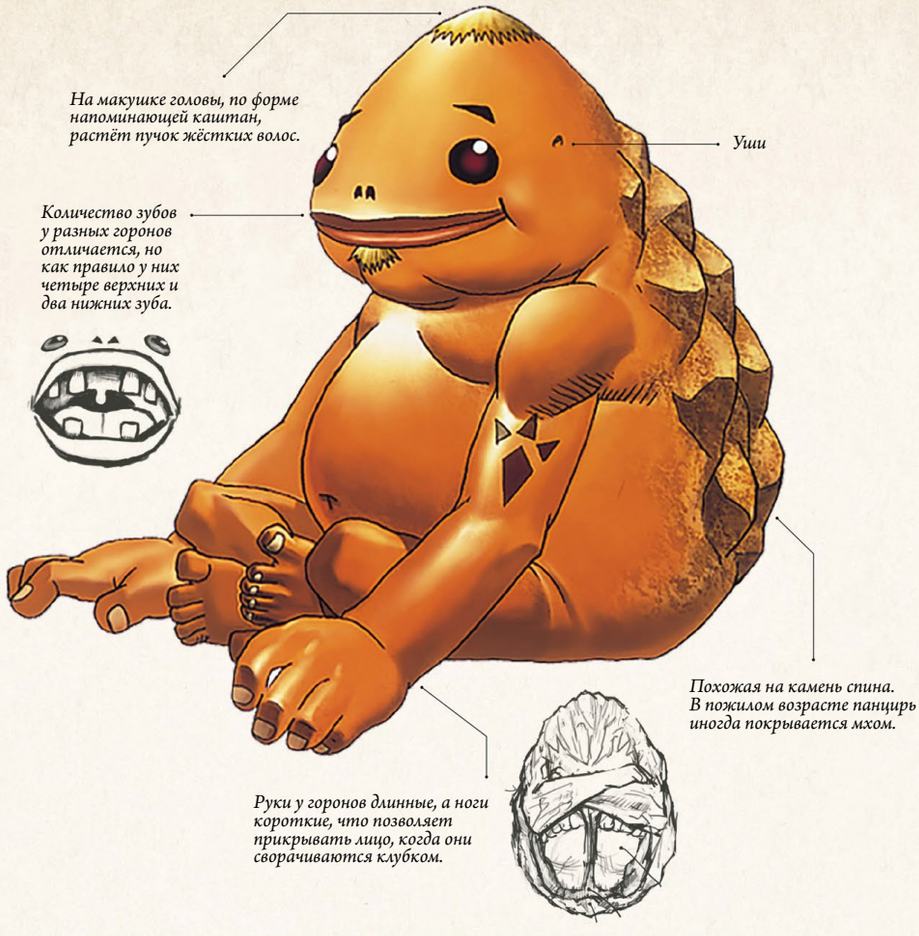
ИСТОРИЯ, ДРЕВНЯЯ КАК СКАЛЫ

Похожие на камни гороны – хирульская раса, имеющая, пожалуй, самую длинную историю среди остальных народностей. Их ещё в древние времена, когда миром правила богиня Хилиа, прозвали «каменными людьми», а сами они имеют тесные связи с королевской семьёй Хирула.

По сравнению с хилианцами, гороны крупнее, а некоторые из них вырастают до размеров горы. У них крепкое телосложение, большой вес, а спины покрыты похожим на камень панцирем, начинающимся от затылка и продолжающимся до низа спины. Ноги у горонов короткие, в противоположность их весьма длинным рукам. Такое строение тела прекрасно оберегает лицо, когда они, защищаясь, сворачиваются клубком.

Гороны не только похожи на камни. Они ими питаются. Свои деревни гороны обычно строят в вулканической местности, где могут добывать камни самого высокого качества.

Несмотря на свои пугающие размеры и силу, большинство горонов относительно спокойны и дружелюбны. А те, кто становится вождями, сочетают в себе силу и мудрость, объединяя соплеменников скорее путём уважения и доверия, нежели силой.



КУЛЬТУРА И ТРАДИЦИИ

Гороны предпочитают жить в относительной изоляции, но при этом постоянно ведут торговлю с хилианцами и другими дружественными народами. В особенности гороны славятся своим умением делать бомбы, а ещё они превосходные кузнецы.

Питаясь камнями, гороны тем не менее избирательно подходят к качеству своего рациона. Каменное филе, добываемое в пещере Додонго, считается среди них особым деликатесом. Некоторые гороны время от времени любят попить молока, особенно после ванны, принятой в горячем источнике.

Гороны известны своей любовью к развлечениям, пению и танцам. Стиль горонских танцев скорее подчёркивает их крепкое телосложение, нежели претендует на утончённость движений.

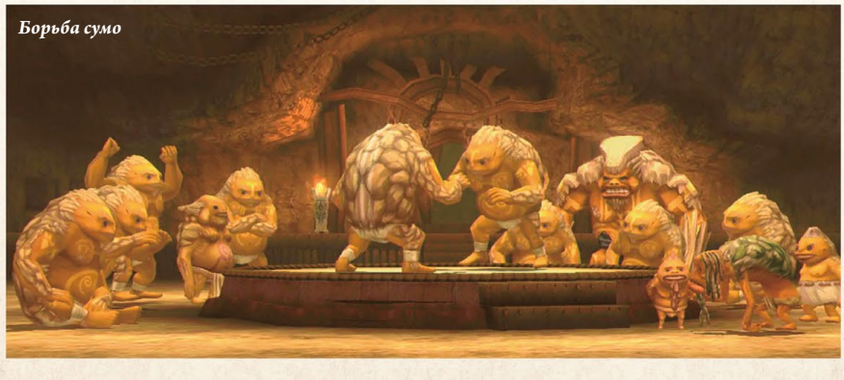
Также среди горонов принято разрисовывать свои тела. С каждой эпохой узоры и орнаменты меняются, но часто рисунки на теле – просто дань моде, и не несут в себе смысловую нагрузку в виде каких-то традиционных символов.


Средний рост горона по сравнению с Линком


Ребёнок и старик гороны


Горячий источник


Каменное филе


Борьба сумо

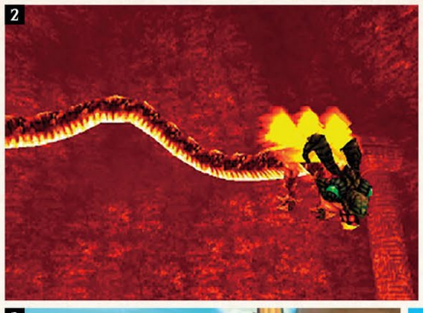

Этот горон украсил спину тремя полосами, чтобы его было лучше видно, когда он катится, свернувшись клубком.

СВЯЩЕННЫЙ КАМЕНЬ И СИМВОЛ

Раса горонов имеет тесные и доверительные связи с королевской семьёй Хирула.

Когда на Священное царство была наложена печать (стр. 24), горонам доверили священный камень огня, и он веками хранился у их вождей. Этот камень также называют рубином горонов, а его форма напоминает их символ, который имеет долгую историю и часто встречается в рисунках на телах горонов.







Символ горонов

НЕПРИХОТЛИВЫЙ НАРОД

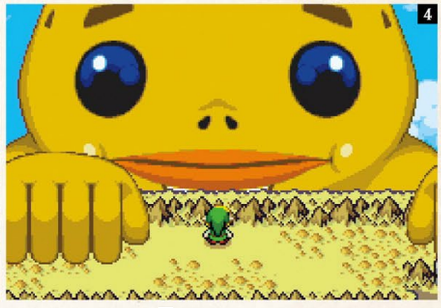
Веками гороны жили, выдерживая большие перемены, но не сильно меняясь сами. Они способны процветать практически везде, и в тяжёлые времена выживали, мигрируя в районы с разными климатическими условиями.

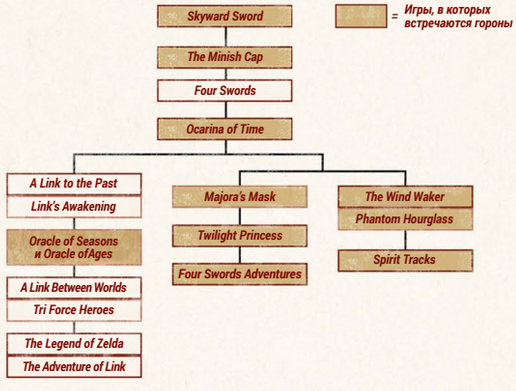
В эпоху *The Wind Waker* гороны всё ещё существуют, хотя места, где они жили в Хируле, были затоплены.

Их отношения с королевской семьёй полностью прекратились, они переплыли моря, обосновались на далёких землях, построили деревню и начали новую жизнь по соседству с переселившимися в те же края хилианцами.









1 Вагоро, предприимчивый горон, пытающийся вести бизнес на аттракционе «Опасные горки» в *Skyward Sword*. Для изобретательного и находчивого горона любое дело по плечу. 2 Древний дракон Волвагия, оживлённый Ганондорфом в *Ocarina of Time*, когда-то пожирал горонов. В жилах их вождя Дарунии течёт кровь великого героя, некогда впервые победившего Волвагию. 3 Один из странствующих торговцев в *The Wind Waker*. Чтобы не выделяться, они прячут свои лица под шляпой, но на самом деле это гороны. 4 Горон размером с гору в *The Minish Cap*. Такие огромные гороны появлялись в нескольких играх и носили соответствующие имена: Большой горон и Медигорон.

ГОРОНЫ РАЗНЫХ ЭПОХ



***Даруния из* Ocarina of Time**

Будучи вождём горонов в Хируле во времена приключений героя Времени, Даруния – большой любитель песен и танцев, но во время всяких официальных церемоний он крайне серьёзен. Того, кому он доверяет, Даруния нежно называет «братом». Он пробуждается как Мудрец Огня и помогает победить Ганондорфа.



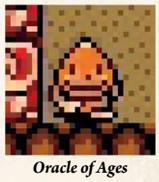
Ocarina of Time



Majora's Mask



Oracle of Seasons



Oracle of Ages



***Дармани Третий из* Majora's Mask**

Герой горонов Дармани замечает изменения в горах, но, к сожалению, гибнет, пытаясь выяснить причину перемен.



***Дарбус из* Twilight Princess**

Вождь и патриарх, гордящийся своей силой, Дарбус вместе с четырьмя старейшинами объединил под своей властью много горонов во времена *Twilight Princess*.



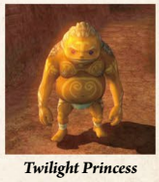
The Wind Waker



Four Swords Adventures



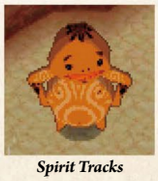
The Minish Cap



Twilight Princess



Phantom Hourglass



Spirit Tracks



Skyward Sword

Обратите внимание: у Мудреца по имени Россо в игре *A Link Between Worlds* на поясе изображён символ горонов, но сам он хилианец.

Зора: защитники воды

Зора – хирульская раса существ, прекрасно приспособленных к жизни в воде. По внешнему виду они напоминают хилианцев, но имеют ярко выраженные черты рыб. У зора большие плавники на руках, а ноги перепончатые, что позволяет им свободно плавать в реках и озёрах, которые они зовут своим домом. Питаются зора в основном рыбой, и многие из них – опытные рыболовы.

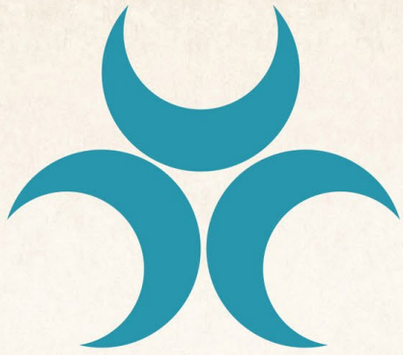
Зора предпочитают пресную воду, но в некоторых эпохах они жили в морях и океанах. Их территория – там, где течёт вода, и все они присягают на верность одной королевской семье, которая правит во владениях зора.

Зора гордятся своим чувством долга, уважением истории, законов и лидерскими качествами своего народа. Они редко отходят далеко от воды, поэтому их отношения с другими расами ограничены. В особенности это касается владений зора, и единственные хилианцы, которым позволено посещать этот центр их жизни – официальные посланники королевского рода Хирула.

Тем не менее зора с древних времён поддерживают хорошие отношения с хилианцами, но когда королевство находится в упадке, эта связь постепенно слабеет.

Им, наряду с хилианцами и горонами, часто доверяют следить за порядком в Хируле.

Женщины их королевского рода играют ключевую роль Мудрецов, если того требуют обстоятельства. А когда на Священное царство была наложена печать, народу зора доверили хранить священный камень воды.



Символ зора.
Чешуйки, указывающие на связь с водой.





1 Владения зора. Их деревни обычно небольшие и удалённые, и часто встречаются в истоках. 2 Огромная рыба, водный дух лорд Джабу-Джабу, почитаем среди зора как их божество-хранитель. О нём заботится королевская семья. 3 Зора умеют плавать против течения и даже вверх по водопадам.

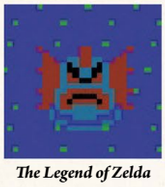
Зора из легенд



***Руто из* Ocarina of Time**
Дочь короля и принцесса. Она хранит сапфир зора, подаренный ей матерью в качестве символа её будущей помолвки и веками оберегаемый зора. Позже Руто пробуждается как Мудрец Воды и делится своей силой с героем Времени.



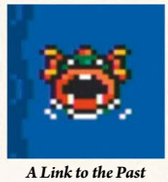
***Королева Орен из* A Link Between Worlds**
Королева, правящая всеми зора, начинает раздуваться, когда у неё крадут гладкий самоцвет. Позже пробуждается как Мудрец.



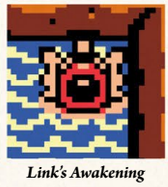
The Legend of Zelda



The Adventure of Link



A Link to the Past



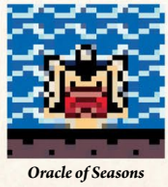
Link's Awakening



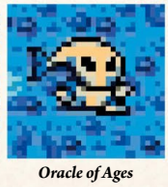
Ocarina of Time



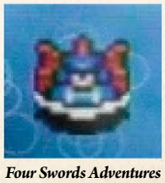
Majora'sMask



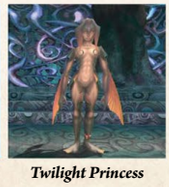
Oracle of Seasons



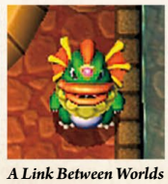
Oracle of Ages



Four Swords Adventures



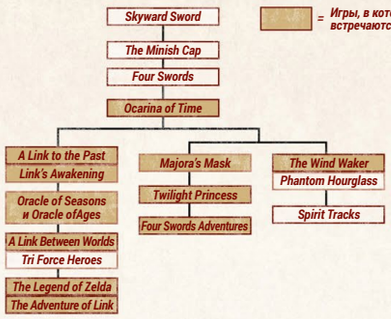
Twilight Princess



A Link Between Worlds

ЭВОЛЮЦИЯ ЗОРА

Хирул меняется, а с ним меняются и зора. Три временных линии развития истории существенно повлияли на то, какими они стали. В одном случае зора продолжают сохранять свои гордые монархические устои, в другом они эволюционируют в расу летающих существ, а в третьем превращаются в злобных водных созданий, представляющих опасность для Линка.







После пленения Ганона зора Ларуто становится Мудрецом Земли и молится, чтобы в мече Героев оставалась его сила. В эпохе *The Wind Waker* Хирул затоплен на дне Великого моря, воды которого из-за своих свойств (стр. 69) непригодны для обитания зора. Примерно за столетие они эволюционировали в рито и получили способность летать. Ларуто передаёт способности Мудреца девушке-рито Мидли, своему потомку.

РАЗДЕЛЕНИЕ

Зора в *Ocarina of Time* поддерживают тесные связи с королевской семьёй Хирула и охраняют священный камень воды, являющийся одним из ключей к Священному царству. Этот «сапфир зора» передавался в королевской семье из поколения в поколение и использовался принцессами как символ помолвки. Их король той эпохи – Зора Де Бон XVI.



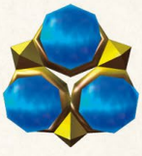






В эпоху *Twilight Princess* монархия зора продолжает процветать. Они вооружились копьями и облачились в шлемы, став стражами своего подводного храма на дне озера Хилиа.

Когда во время вторжения Сумеречного царства в Хирул убивают их королеву Рутелу, отсутствие правителя повергает зора в хаос, но после того как Линк предотвращает планы Ганондорфа, на трон садится Ралис – юный сын королевы.







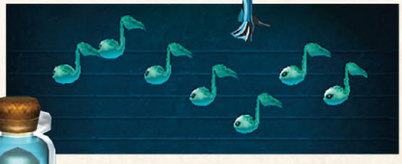


Во времена *A Link to the Past* королевство Хирул находится в упадке, и отношения с зора испортились окончательно. Их тела из синих стали зелёными, а сами они всё больше и больше превращались в агрессивных существ, дойдя до того, что плевались огненными шарами в тех, кто осмеливался сделать хоть шаг рядом с их водами.

В *A Link Between Worlds* королева Орен пытается править всеми зора, но верность ей хранит лишь половина из них, остальные же бунтуют в агрессивной форме. Несмотря на все попытки королевы вернуть племени зора былую славу, бунтовщики со временем становятся всё сильнее, и к событиям *The Adventure of Link* превращаются в настоящих монстров.

ОСОБЕННОСТИ







В параллельном мире Термине есть место под названием грот Зора, где перед толпами зрителей регулярно выступает популярная группа «Индиго-Гоуз». Их вокалистка Лулу откладывает семь яиц. Яйца зора нужно обязательно хранить вместе, они чувствительны к перепадам температуры воды, и нужно от одного до трёх дней, чтобы из них вылупились малыши. После помощи Линка рождаются маленькие зора и обучают его песне «Морская босанова».



Зора ориентируются в водах Хирула лучше, чем кто-либо другой, охраняют древние затопленные храмы, и только им ведомы тайные подводные проходы, позволяющие попасть туда, куда нельзя добраться по суше.



Некоторые предметы зора дают своему владельцу способности, позволяющие чувствовать себя в воде словно рыба. Во время путешествий Линку достаются ласты, которые дают возможность свободно плавать, серебряная и золотая чешуйки, чтобы дольше и глубже нырять, а также туника, в которой можно дышать под водой.

Кокири: лесные люди фей

Ocarina of Time

Посреди леса Кокири живёт народ, оберегаемый Великим деревом Деку. Считается, что кокири никогда не взрослеют и всю жизнь выглядят детьми. Все они носят одинаковую зелёную одежду, а когда у них появляется фея-спутница, они становятся «настоящими» кокири. Этот лесной народ практически не контактирует с другими жителями Хирула, которые, впрочем, о них знают и часто называют «лесными феями».

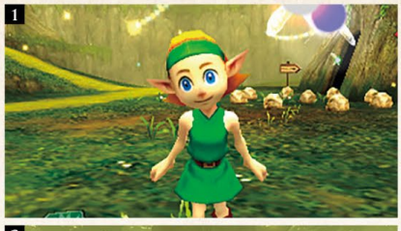
По правде говоря, кокири тоже хилианцы. Их корни уходят в те далёкие времена, когда хилианцы только развивали свою цивилизацию, строили города и не стремились жить в единении с природой. Кокири решили отделиться от них и ушли в леса, чтобы построить своё собственное общество и стать ближе к природе.

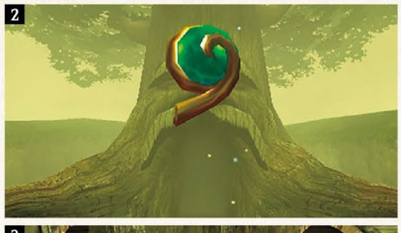
Считается, что если кокири покинут свой лес, то погибнут, но на самом деле вне леса, в местах, куда не распространяется сила дерева Деку, они просто начнут взрослеть и стареть, как и все люди. После возрождения Мудреца Леса и рождения ростка дерева Деку, они смогли выйти за пределы своего леса, в котором так долго были заключены.

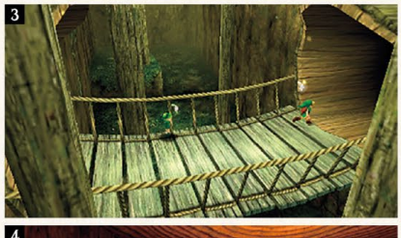
В более позднюю эпоху один из кокири служит королю в качестве Мудреца Ветра, вознося молитвы богиням.



Символ кокири









1 Кокири похожи на хилианцев, так как у них общие корни. **2** Великое дерево Деку и священный камень леса, также известный как изумруд кокири. Как и горонам с зора, кокири доверили хранить один из этих ключей к Священному царству (стр. 24). **3** Граница хирульской степи и леса. Хилианцы, попавшие в лес Заблудших, превращаются в монстров: взрослые – в сталфосов, а дети – в скулл кидов. **4** Кокири используют в повседневной жизни множество даров леса. Например, семена Деку служат им снарядами для рогаток, а свои дома они обустраивают в деревьях.

Примечательные кокири



***Мидо* из Ocarina of Time**
Любящий всеми покомандовать кокири, взявший на себя сначала охрану Великого дерева Деку, а позже проход к Священному лесному лугу.



***Фадо* из The Wind Waker**
Древний Мудрец, молившийся в храме Ветра. Пробуждает в качестве нового Мудреца своего потомка, корока Макара.



Сария, девочка-кокири, играющая на окарине на Священном лесном лугу. В* Ocarina of Time *она чувствует изменения в храме Леса, а позже пробуждается как Мудрец.



Рогатка фей



Щит кокири

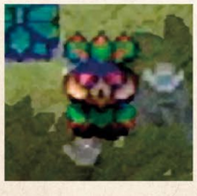
Деку скрубы: лесные озорники

Хирульские деку скрубы обитают в лесах и на болотах и очень любят безобразничать. В отличие от кокири или духов леса, эта лесная братия больше смахивает на монстров. Тела у них состоят из орехов и листьев, а их характерные черты – круглые рты и сияющие глаза.

Деку скрубы очень подозрительно относятся к другим существам и предпочитают прятаться в земле, плюясь орехами в каждого, кто проходит мимо.

Хотя скрубы, в общем-то, враждебные создания, некоторые из них занимаются торговлей с хилианцами. Говорят, нрав деку скрубов сильно зависит от вида дерева, из которого они родились.

В Термине, параллельном мире, деку скрубы создали своё собственное королевство.



В* Four Swords Adventures *деку скрубы из леса Заблудших путём подхалимства пытаются завоевать благосклонность Ганона.

Внешний вид и нравы деку скрубов разнятся. Некоторые могут быть выше остальных или с листьями другого цвета. А некоторые, например, бешеные скрубы, слишком агрессивны.





Деловой скруб занят бизнесом.



Королевство деку в Термине и его герб (справа вверху). Здешние короли деку охраняют расположенный на болоте храм.

Короки: хранители леса

The Wind Waker

Короки – это духи леса. В *The Wind Waker* ими правит Великое дерево Деку, живущее в Лесной Гавани. Тела короков состоят из лёгкого тонкого дерева, и при ходьбе они издают характерные звенящие звуки. Раз в год они собираются в своей Лесной Гавани для проведения церемонии получения семян Великого дерева Деку, которые они затем используют для выращивания лесов, сажая их на островах по всему миру.

Корнями эти странные лесные обитатели уходят к кокири из *Ocarina of Time*. Говорят, когда старый Хирул был затоплен, кокири эволюционировали, получив способность летать по ветру над волнами по разным островам.

Примечательные короки



***Макар из* The Wind Waker**
Этот корок ответственен за музыкальную часть ежегодной церемонии своего племени. Позже Макар, не без помощи Линка, а также своего предка, кокири Фадо, пробуждается как Мудрец.







1 Короки носят сделанные из листьев маски самых разных форм. Характеры у них очень разные, и это заметно по виду их масок. 2 При помощи волшебных листков Деку короки способны перелетать на большие расстояния. 3 Короки разлетаются по разным островам и сажают там семена, присматривая за их ростом. В семенах Великого дерева Деку скрыта таинственная сила, которой они наделяются во время ежегодной церемонии, и все они должны быть посажены одновременно, иначе их ростки завянут.

Рито: птичье племя

The Wind Waker

Рито – это хирульская раса, напоминающая птиц. У них есть клювы, а руки трансформируются в крылья, позволяя им летать. В *The Wind Waker* рито построили свою деревню на Драконьем острове, где почитают и заботятся о сидящем на вершине вулкана драконе Валу, своём божестве-хранителе.

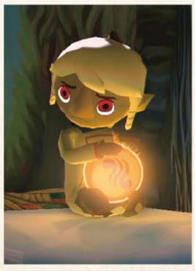
Рито произошли от зора из *Ocarina of Time*, которым пришлось эволюционировать, чтобы выжить после затопления Хирула.

При рождении рито не умеют летать, и только те из них, кто докажет, что достиг совершеннолетия, поднявшись на вершину Драконьей горы, получают от Валу чешуйку и обзаводятся крыльями.

Примечательные рито



***Мидли из* The Wind Waker**
Служитель у дракона Валу, она при помощи Линка и своего предка, женщины-зора Ларуто, пробуждается как Мудрец Земли.



***Комали из* The Wind Waker**
Сын вождя рито. Когда Линк впервые встречается с принцем Комали, тот уже достиг совершеннолетия, но испытывает депрессию из-за того, что не сумеет доказать это дракону Валу.







1 При достижении совершеннолетия рито поднимаются на вулкан Драконьего острова к Валу, их божеству-хранителю. После того, как тот признаёт их взрослыми, он дарит им свою чешуйку, и у рито вырастают крылья. Женщины племени трудятся служителями у дракона и переводят с древнехилианского языка речи Валу посетителям. 2 Умеющие летать рито занимаются доставкой почты между островами. 3 Дух Валу и рито, уносящие Линка с Тетрой из Заброшенной крепости.

Миниши: спасители с небес

The Minish Cap

Миниши (хилианцы называют их пикори) – это крошечные существа размером с фалангу большого пальца. По легенде, давным-давно они спустились с небес и даровали герою золотой свет, называемый силой Света, а также волшебный меч. Проход в царство минишей открывается лишь раз в сто лет, а увидеть их способен только ребёнок.

В *The Minish Cap* у них есть деревня в лесах Минишей, существование которой хранится в большой тайне. О ней знают лишь приближённые к королевской семье.

Их язык не такой, как хилианский, и слегка отличается от их древнего языка, на котором говорили миниши из легенд. Они живут в городах и деревнях хилианцев, наблюдая за их жизнью и культурой, и иногда даже тайно помогают в повседневных делах.





1 2 Деревня минишей. Тут говорят на языке, немного отличающемся от языка их родного царства минишей, и совсем не понимают хилианский. **3 4** Дом миниша. Кроме листьев, грибов и других природных материалов они также используют для жилья хилианские башмаки и посуду. **5** Некоторые миниши тайно живут в домах хилианцев. **6** Вход в царство минишей, который открывается только раз в сто лет и соединяется с замком Хирула.

Племя Ветра: те, кто слышит шёпот ветров

The Minish Cap

Племя Ветра – древний народ, приспособившийся жить с ветром. Вместе с дворцом Ветров они поднялись ввысь и поселились на небе. Там они приручили силу ветра, научились ходить по облакам и свободно перемещаться между небом и поверхностью земли.

В *The Minish Cap* люди этого племени охраняют элемент Ветра, спящий во дворце Ветров и не позволяют никому с поверхности входить в эту святыню.

Благодаря разносимым ветром слухам вождю племени известно всё о том, что происходит на земле.

С древних времён в племени Ветра ходят легенды о священном мече и четырёх элементах, являющихся ключом к силе этого клинка.



1 Мир за облаками, в котором живёт племя Ветра. Ходить по облакам могут лишь те, кто обладает чистой душой. **2** Руины Ветра в глубине Бобровых топей. Ранее здесь находился дворец Ветров. **3** Типичное жилище племени Ветра.

ДРЕВНИЙ МИР НА НЕБЕСАХ

Задолго до появления королевства Хирул в небе парил остров Скайлофт, вознесённый туда богиней Хилией. Люди летали по небу на огромных птицах, называемых небокрылами. Вера в богиню укреплялась, и людей, покинувших небо и поселившихся на Поверхности, можно считать предками хилианцев. (стр. 12 и 68).

В древние времена, по легенде, с королевством Хирул поддерживали тесные связи представители расы укка, обладавшие высокими технологиями, и их Небесный город процветал. Существует теория, что предками хилианцев были укка, и что ближе всего к богине были именно они.

Племя Ветра также живёт на небе и охраняет дворец Ветров с элементом Ветра, необходимым для меча Четырёх (стр. 83).

В истории было много и других народов, сделавших небо над Хирулом своим домом.



Скайлофт

Укка: высокоразвитые древние жители

Twilight Princess

Поразительные и удивительные укка – древняя раса с телами птиц и похожими на человеческие головами. У них есть крылья, позволяющие непродолжительное время парить в воздухе, а живут они в огромном городе, который парит в хирульском небе.

Укка невероятно образованы, их язык называется небесным и не похож на те языки, которые распространены на поверхности. Впрочем, некоторые укка свободно общаются и на них.

Говорят, они жили и процветали ещё до появления хилианцев, создали при помощи магии уникальные технологии и построили на небесах высокоразвитую цивилизацию, чему является подтверждением их Небесный город, который, если верить древним легендам, они подняли с поверхности.

Шейки рассказывают истории об укка, сопровождающих небесных посланников, а также о древней книге Небес, написанной на их небесном языке.

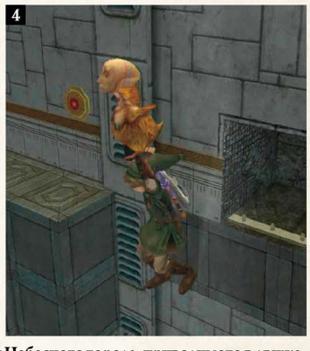


Символ укка

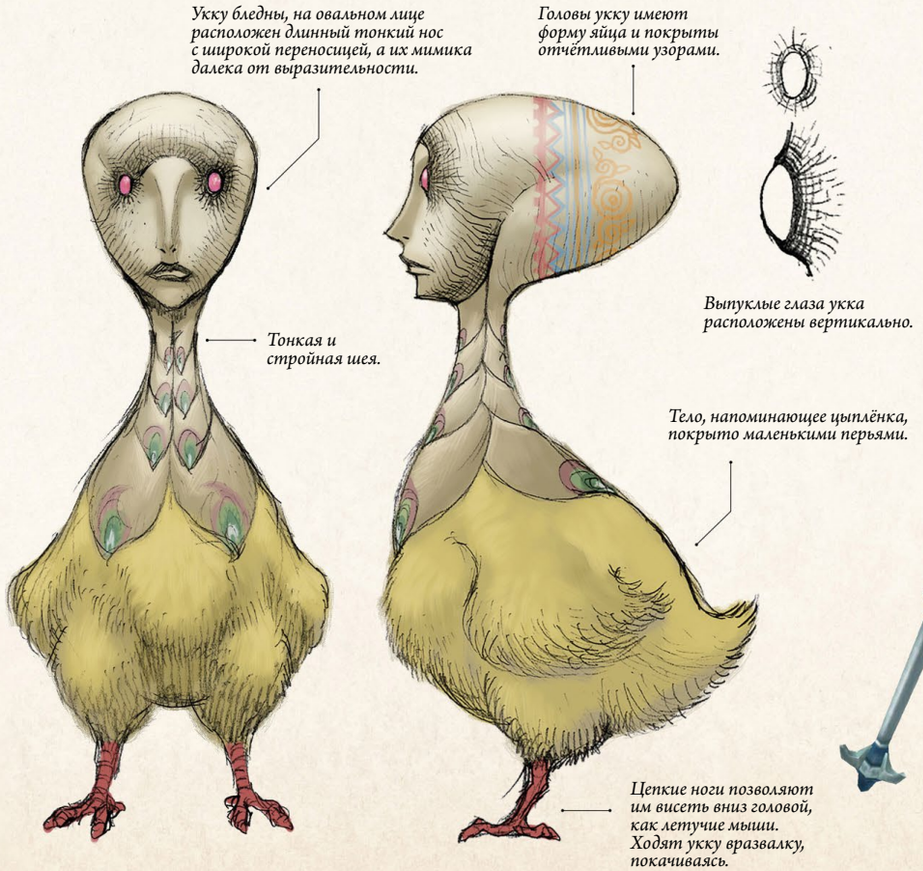








1 Башни Небесного города, приводимого в движение пропеллерами. 2 Укка попадают в свой город с поверхности при помощи пушек. 3 Дом в Небесном городе. Форма построек чем-то напоминает разбитое яйцо. 4 Укка, живущие в этом наполненном механизмами городе, могут ходить по стенам и парить в небе, направляемые потоками ветра.





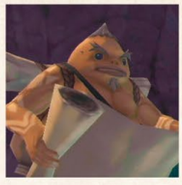
Жезл Власти, обнаруженный Линком в храме Времени, необходим ему для поиска пушки, с помощью которой он сможет попасть в Небесный город. Также жезл активирует древние статуи сов, расположенные в местах, где спрятаны символы из древней книги Небес.

Древние народы

В эру богини Хилии существовало пять рас, сильно отличающихся от хилианцев. Все они сражались вместе с Хилией против орд демонов и их повелителя, Предвестника, а после его пленения продолжали жить на Поверхности.

За исключением древних роботов, эти древние народы вели кочевой образ жизни. На землях, ставших для них домом – в лесах, пустынях и на вулканах – они основывали свои племена, но, в отличие от людей, не строили деревень.

Из всех древних народов, встречающихся едва ли не в каждой эпохе и заметно не изменившихся, можно выделить хилианцев и горонов (стр. 46).



Гороны, одна из древнейших рас. В* Skyward Sword *они занимаются исследованием руин в поисках древних секретов и тайн.

Кикви





Эти травоядные существа живут в лесах провинции Фарон. В бутонах на их спинах скрыты растения различных видов и, чтобы замаскироваться, кикви ложатся на землю и раскрывают бутон, становясь похожими на куст.

Тела кикви покрыты тонкой густой шерстью. Ростом некоторые из них едва достают до колена человека, но с возрастом становятся больше, а некоторые вырастают более чем в два раза выше человеческого роста.

В основном это спокойные существа, а многие откровенно застенчивы и пугливы. Имена кикви похожи на названия сортов японского чая.



Могма





Могма – кротообразные жители провинции Элдин. Они обладают мощными когтями, прекрасно приспособленными для рытья и закапывания в землю. Об их образе жизни известно мало, так как большую часть времени они проводят под землёй в недоступных местах.

Почти все они одержимы сбором рупий и сокровищ – многие занимаются в провинции Элдин кладоискательством.

Из-за своей жадности могма часто в поисках сокровищ подвергают себя опасности, исследуя такие места, в которых другие побоялись бы и шагу ступить. Но, возможно, умение зарываться в землю помогает им избегать опасных ситуаций.

Имена могма происходят от названий различных видов руды.



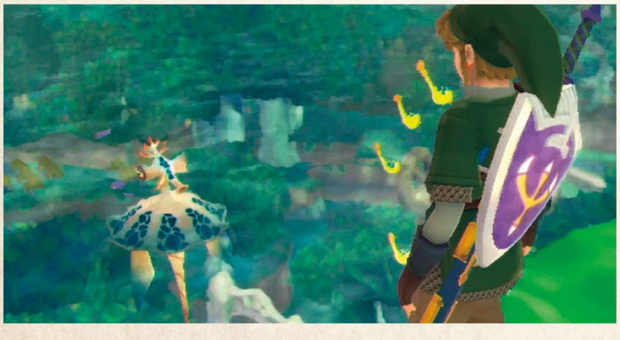
Парелла



В глубинах пещер озера Флория обитают водные существа парелла, по своему внешнему виду напоминающие гибрид медузы и морского конька, на голове у которых растёт выразительного вида коралл.

Парелла преклоняются перед водной драконшей Фарон, живущей в одной из пещер неподалёку. Парелла практически не покидают, если вообще покидают, место своего обитания, но проявляют большое любопытство к тому, что находится в лесу за озером.

Имён у подавляющего большинства парелл, как правило, нет.



Древние роботы





Давным-давно, когда засушливая провинция Ланайру представляла собой цветущее и зелёное место, там обитала древняя раса механических роботов.

Под покровительством громового дракона Ланайру (стр. 22) они занимались добычей камней Времени [Timeshift Stones], обладающих волшебным свойством управлять временем.

Роботы с годами пришли в негодность, но при помощи камней Времени их можно активировать.

Большинство роботов серийно производились под номером LD-301, имели округлые тела и руки с выдвижными когтями для горных работ. Некоторые модели, как например, LD-301S по прозвищу Скраппер, специализировались на погрузке и транспортных операциях, перелетая на большие расстояния с помощью пропеллеров.





Контролируя время с помощью камней Времени, можно увидеть фрагменты прошлого, когда часть пустынных владений древних роботов была морем. На этом галеоне робот по прозвищу Шкипер охранял пламя Найру.

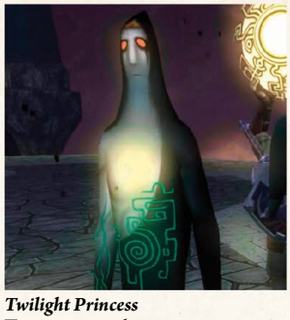


Другие расы

В Хируле и за его пределами живёт множество самых разных рас. Наиболее малочисленные группы существовали на протяжении многих исторических эпох во множестве царств. Все они хорошо адаптированы к жизни на своих землях и обладают уникальными обычаями и культурой. Одни дружественны к хилианцам и прочим народам, другие предпочитают жить в изоляции и откровенно враждебны.

В большинстве случаев жители Хирула и других земель говорят с хилианцами на одном языке и хорошо понимают друг друга.

Сумры



Twilight Princess

Предки сумров были группой преступников, стремившихся получить контроль над Триединством, за что были изгнаны из мира Света в Сумеречное царство (стр. 30). Там они создали монархический уклад жизни, во многом схожий с хирульским, а их правителями становятся как правило те, кто обладает наиболее сильной магией.

Локомо



Spirit Tracks

Локомо – коренные жители земли духов Добра, где было основано новое королевство Хирул (стр. 40). Среди них есть те, кого благословили духи Добра и наделили особой силой. Хилианцы зовут их Мудрецами. Эти избранные локомо охраняют печати, сдерживающие пленённого демона в башне Духов и в каждой из областей, на которые поделены земли духов Добра.

Зуна



Four Swords Adventures

Зуна ведут свой род от племени, построившего пирамиду, сдерживающую тёмную силу трезубца, которым внезапно завладел Ганон. Эти зелёнокожие обитатели пустыни Сомнений обладают богатой устной историей и поколениями хранят предания о строительстве пирамиды, а также о её значимости.

Майямаи



A Link Between Worlds

Майямаи – раса водных существ, схожих с моллюсками и отчасти напоминающая осторокров. Когда майямаи растут, большая раковина на их голове остаётся неизменной и на взрослых особях выглядит маленькой. Однажды в Хирул прибыла Майямама со своими детьми, но все они потерялись. Линк помогает их отыскать, за что получает от Майямамы помощь.

Ануки



Phantom Hourglass / Spirit Tracks

Ануки обитают в холодной местности и имеют рога, как у северных оленей. Характер у них вспыльчивый и легкомысленный, им трудно угодить. Ануки не агрессивны, но не проявляют особого интереса к другим народам, предпочитая отшельнический образ жизни.

Юки



Phantom Hourglass

Юки – раса больших обезьяноподобных существ, живущих на Снежном острове. Хотя их внешний вид с первого взгляда может отпугнуть, юки вполне мирные и пытаются наладить дружественные отношения с ануки, живущими с ними на одном острове.

Суброзийцы



Oracle of Seasons

Суброзийцы, таинственные подземные жители, обитают в Суброзии – вулканическом мире, расположенном под Холодрумом (стр. 34). Эти добродушные и мирные создания ходят вприпрыжку и носят большие капюшоны.

Токаи

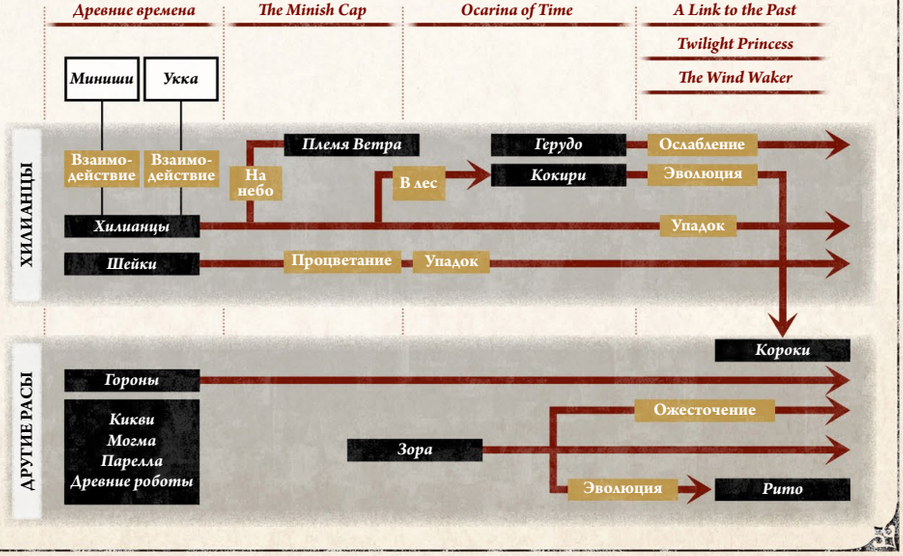


Oracle of Ages

Токаи живут в Лабринне (стр. 35) на острове Полумесяца и похожи на двуногих ящериц. Они довольно хитрые и любят обворовывать чужаков, прибывших на их остров.

Пути развития рас

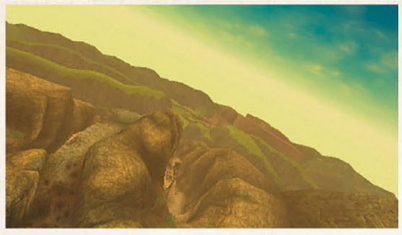
Расы в Хируле и вне его в течение нескольких эпох адаптировались к выживанию. Одни появлялись только в определённые периоды, в то время как популяция других народов, некогда процветавших, сокращалась. В зависимости от временной линии, некоторые расы могли эволюционировать, как зора в рито или кокири в короков.



География и природа

География Хирула постоянно менялась. Иногда радикально, после затопления старого Хирула в *The Wind Waker,* но в остальные эпохи в его ландшафте всегда присутствовали похожие признаки: водные пространства, полная опасностей высокая гора, лес, суровая пустыня...

Данный раздел объясняет особенности географии и природы Хирула и других земель, в которых происходят события серии игр *The Legend of Zelda*. Больше карт можно посмотреть в «Архивах» (стр. 217).

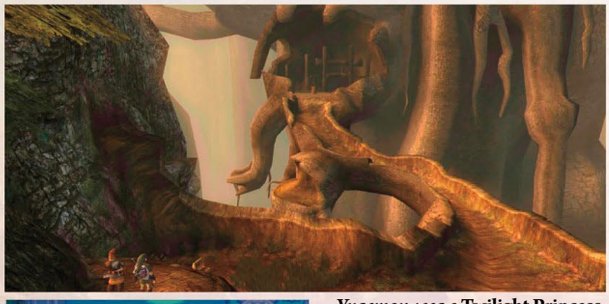


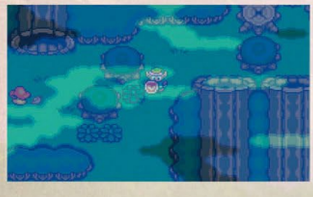
За пределами мест, доступных Линку для исследования в* Ocarina of Time *– крутой, коварный и непроходимый ландшафт.

ЛЕСА

Хирульские леса... Они хранят много тайн, и в них часто обитают духи и феи. В *The Minish Cap* есть лес Минишей, в котором скрыта деревня этих крошечных созданий, а в *Ocarina of Time* под защитой Великого дерева Деку в лесу, названном в их честь, живут кокири. В разных эпохах есть лес Заблудших, где в Священной роще хранится меч Героев...

Лес служит домом и для других существ. В нём часто живут деку скрубы, а также обезьяны и другие животные. Но пока вы хорошо не узнаете лес, вы легко в нём заблудитесь... или даже останетесь там навсегда. Поэтому исследовать лес лучше всегда с надёжным мечом в руке.





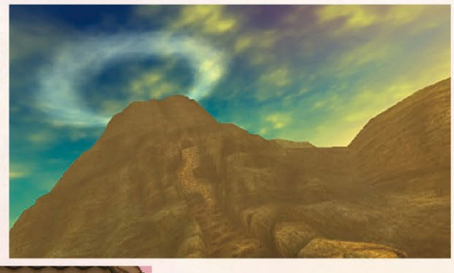
Участок леса в* Twilight Princess. *Здесь растут гигантские деревья поразительных форм.

В лесу Заблудших в* A Link to the Past *навигацию осложняет густой туман, скрывающий меч Героев от недостойных.

ГОРЫ

Горы, возвышающиеся над Хирулом, всегда были коварным местом на и без того опасных землях, поэтому жить там могут только толстокожие гороны, а гора Смерти, этот постоянно действующий вулкан, названа так в память о погибших, которые так и не осознали весь масштаб её опасности.

Некоторые горные массивы настолько высоки, что их вершины всегда покрыты снегом, как Снежный Пик в *Twilight Princess*. Другие, крутые и скалистые, возвышаются над жаркими и пыльными пустынями.



Гора Смерти в* Ocarina of Time. *Её вершина окружена кольцом из облаков.



В Светлом мире в* A Link to the Past *на вершине горы Смерти находится башня Геры, а в Тёмном мире там расположена башня Ганона.

ОЗЁРА И ИСТОЧНИКИ

Из многочисленных истоков в большие голубые озёра Хирула течёт прозрачная вода, а озёра в свою очередь питают реки и ручьи. У истоков живут зора, часто являющиеся хранителями водных ресурсов. В давние времена, говорят, в хирульских источниках совершала омовения сама богиня Хилиа, а теперь они дают жизнь тем, кто болен и слаб.



Озеро Хилиа, названное в честь богини. Так оно выглядит в* Ocarina of Time. *Его воды питает река, берущая своё начало во владениях зора.



Источник Созерцания, питаемый подземными водами. Под ним есть течения, соединяющие источник с озером.

ПУСТЫНИ

Пустыни Хирула и других земель характерны своими безжалостными ветрами, дующими днём, и леденящим холодом по ночам. Из песчаных дюн тут и там выглядывают руины былых эпох. Считается, что в древности на месте пустынь было море.





Суровая пустыня Герудо, где жил одноимённый народ – благородные разбойницы герудо. После восхождения и падения Ганондорфа они покинули это место. В* Twilight Princess *Ганондорфа, по иронии судьбы, приговаривают к казни в этом давно забытом месте его рождения.



***При помощи камня Времени можно увидеть древнее море, некогда существовавшее в локации Песчаное море Ланайру в* Skyward Sword.**

Карты в разных временных линиях

Изучение множества карт Хирула разных эпох показывает, как сильно менялся мир. Карты выполнены в разной перспективе и проекциях, но между ними много общего. Время течёт вперёд и разветвляется, но многие регионы и объекты имеют одинаковые названия.

На этих страницах изображены карты каждой эпохи с взаимосвязанными локациями – они соединены красными линиями. Такая связь не обязательно означает, что это одни и те же места, только из разных эпох. Но из-за их сходства справедливо было бы признать, что это, вероятно, так и есть.

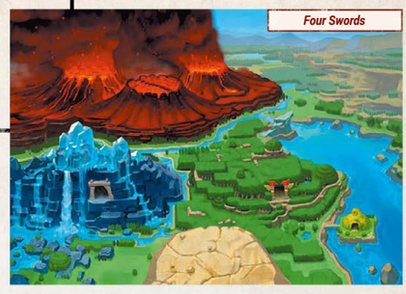
Skyward Sword



Так выглядела земля на заре истории Хирула.

The Minish Cap

Four Swords



Ocarina of Time



Здесь Хирул окружён со всех сторон отвесными скалами, а в центре расположена холмистая равнина.

Во взрослой временной линии Хирул был затоплен, и на поверхности моря остались только самые высокие вершины, ставшие островами Великого моря.

Все дороги ведут в замок Хирула, расположенный в центре карты.

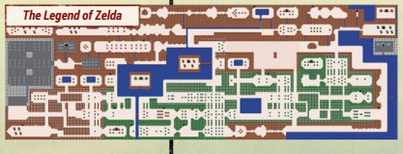
A Link to the Past



A Link Between Worlds



The Legend of Zelda



The Adventure of Link



В* The Adventure of Link *пред юным героем открываются для исследования Западный и Восточный континенты.

Twilight Princess



The Wind Waker



Four Swords Adventures



Как видно по карте, Хирул той эпохи окружён не горами, а океаном.

Spirit Tracks



Земли духов Добра, родина локомо – совершенно новая локация, на которой был основан новый Хирул (стр. 40).

ТИНГЛ, ПРОДАВЕЦ КАРТ

Говоря о картах, нельзя не упомянуть Тингла – персонажа, торгующего ими в Термине. Он парит в воздухе на красном шаре, рисует и продаёт карты.

Тингл верит в то, что он – воплощение феи и, несмотря на свой тридцатипятилетний возраст, носит зелёный обтягивающий костюм и рассказывает о ещё не прилетевшей к нему фее (см. «Кокири» на стр. 50). Его любимая фраза, которую он называет своими «волшебными словами» и часто произносит: «Тингл, Тингл! Куду-лимпа!»

По совершенно непонятным причинам, подобные взрослые персонажи, вроде Тингла, появлялись во многих эпохах, начиная ещё с *The Minish Cap*.



Парло, жуликоватый артист из* Twilight Princess*, одет похоже на Тингла.



Majora's Mask



Oracle of Ages



The Wind Waker



Four Swords Adventures



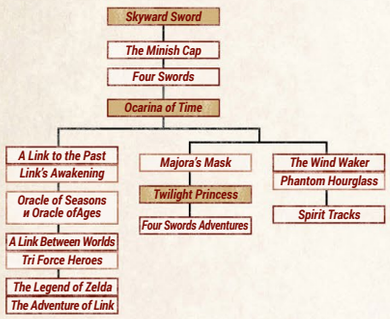
The Minish Cap

УГОЛКИ ХИРУЛА В РАЗНЫЕ ВРЕМЕНА

В эпоху *Skyward Sword* хилианцы жили на небесных островах, в то время как остальные расы населяли дикую и почти неосвоенную Поверхность (так хилианцы называли земли под облаками). В какой-то момент времени хилианцы переселились на землю и после длительной гражданской войны основали там объединённое королевство Хирул – такое, каким мы видим его в *Ocarina of Time*. Минуло несколько эпох, и по карте Хирула времён *Twilight Princess* можно заметить, что ландшафт несколько изменился. Но несмотря на разные промежутки времени, в которые были созданы карты, три схемы справа показывают схожесть ландшафта в разных эпохах.



***Море Ланайру до событий* Skyward Sword.**



На двух верхних картах в одних и тех же местах можно увидеть пустыню, гору, водные источники и лес. А вот расположение озера заметно отличается. В *Skyward Sword* многие территории оставались неосвоенными ещё с далёкого прошлого. Также на всех трёх картах есть одна и та же пустыня, но в древности там было море, что говорит о том, что ландшафт со временем может изменяться до неузнаваемости.



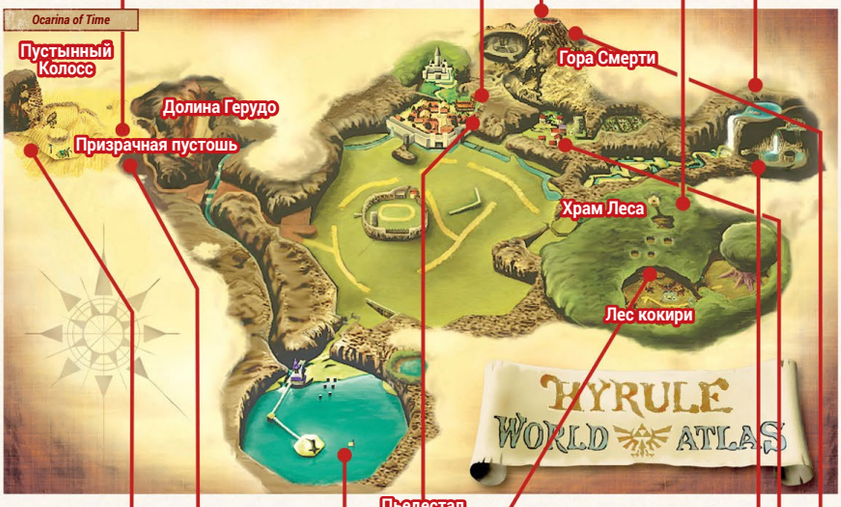
Ключевые локации, сохраняющиеся на протяжении нескольких эпох.

- Лес Кокири: в *Skyward Sword* и *Twilight Princess* называется «Фаронский лес». В последней в лесном храме можно увидеть символ кокири.
- Пустыня Герудо: в землях Правосудия находится статуя, напоминающая Пустынного Колосса (стр. 45).
- Священная роща с пьедесталом, хранящим меч Героев. В поздних эпохах он известен под названием «пьедестал Времени».
- Владения зора, деревня Какарико и гора Смерти – главные центры зора, хилианцев и горонов соответственно, которые существуют многие и многие столетия.



Карта в *Twilight Princess* более обширна по сравнению с картами других времён. Большие трещины в земной поверхности служат доказательствами тектонических сдвигов, породивших огромные ущелья и пропасти. Старые провинции, такие как Фарон, Элдин и Ланайру сохранили свои названия, а насчёт южных регионов времён *Skyward Sword* можно предположить, что они постепенно расширялись, образовав земли, ставшие провинцией Ордона.







ХИРУЛ ПОД ВОДОЙ

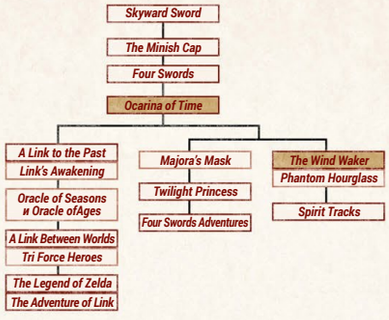
В *The Wind Waker* Хирул затоплен Великим морем. От некогда обширной земли не осталось и следа, за исключением разбросанных по морю островов. Три острова оберегают духи-хранители, пока Ганондорф не разоряет один из них, остров Великой Рыбы.

На островах Великого моря – всём, что осталось от былого Хирула, каким мы видели его в *Ocarina of Time* – живут те, кому удалось пережить великий потоп.

Чтобы приспособиться к миру, значительную часть которого занимает вода, кокири эволюционировали в короков, и можно предположить, что Великое дерево Деку здесь то же самое, которое жило ещё в эпоху героя Времени, будучи маленьким ростком, а Лесная Гавань – это остатки леса Кокири.

Таким образом подобную связь можно проследить и в других локациях, оставшихся над волнами.

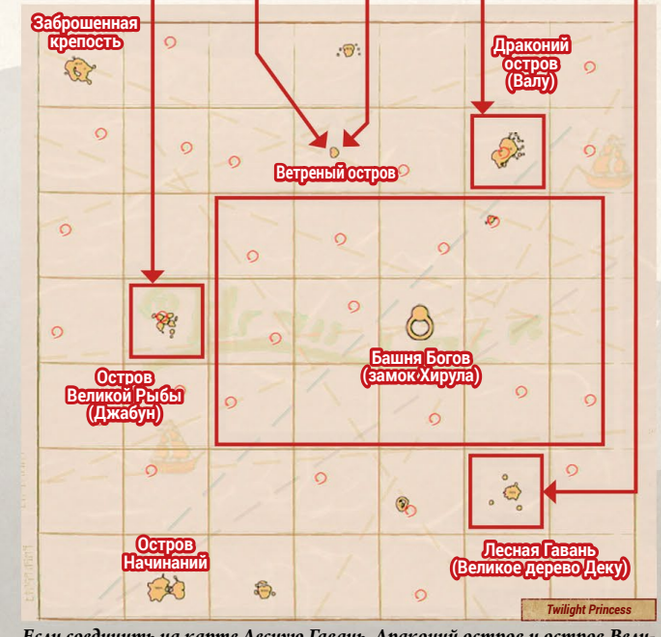
- Владения зора стали Драконьим островом.
- Люди Хирултауна и соседней деревни Какарико теперь живут на Ветреном острове.
- Озеро Хилиа, связанное с владениями зора подводным тоннелем – это остров Великой Рыбы, некогда обитель Джабуна.
- Крепость Герудо в пустыне – теперь Заброшенная крепость, захваченная Ганондорфом.







Говорят, перед затоплением Хирула в **The Wind Waker**, *там в самом центре стоял замок, окружённый высокими горами.*



Если соединить на карте Лесную Гавань, Драконий остров и остров Великой Рыбы, получится треугольник с этими островами в углах. На каждом хранилось по божественной жемчужине, названной в честь богинь: Дин, Найру и Фароре.

ОСТРОВ НАЧИНАНИЙ И ДЕРЕВНЯ ОРДОН

Хотя многие места *The Wind Waker* и *Ocarina of Time* взаимосвязаны, есть и такие, между которыми трудно провести явные параллели.

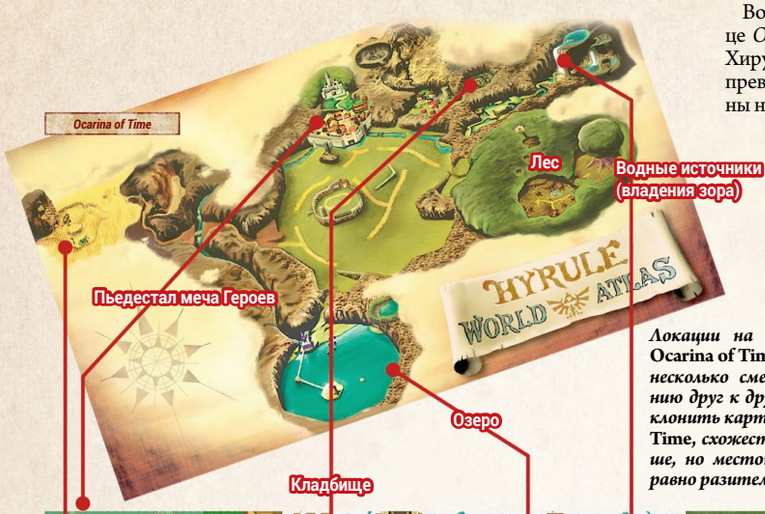
Одно из таких мест – удалённый остров Начинаний [Outset Island], настоящий рай, где родился герой *The Wind Waker*. В *Ocarina of Time* подобного места не существовало. Немного иная история – в *Twilight Princess*. Тамошний Линк вырос на юге в деревне Ордон – этого региона также не было на ранних хирульских картах. Как события обеих игр происходят в похожих эпохах, но в разных временных линиях, так и остров Начинаний с деревней Ордон – места, в чём-то похожие, но в совершенно разных мирах.

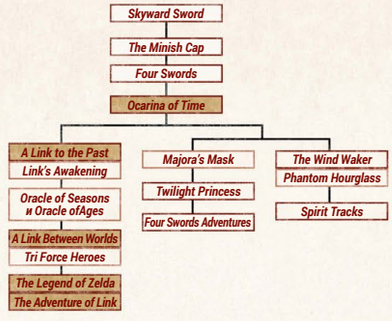




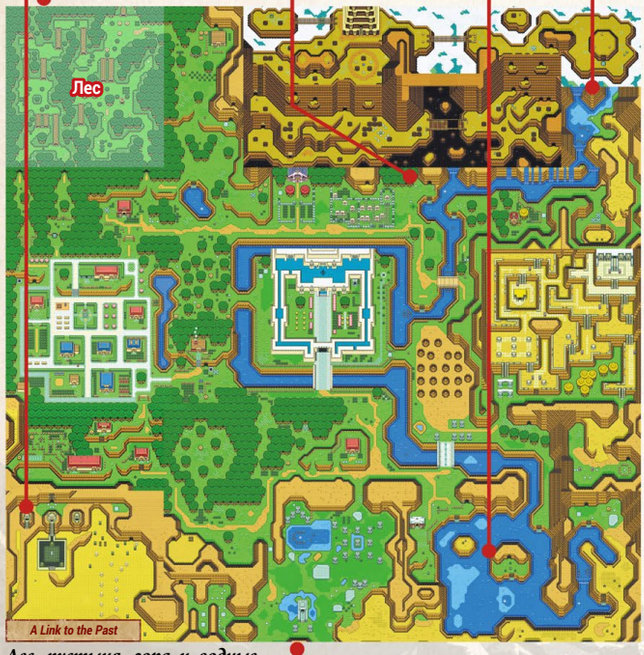
ХИРУЛ В ЭРУ УПАДКА

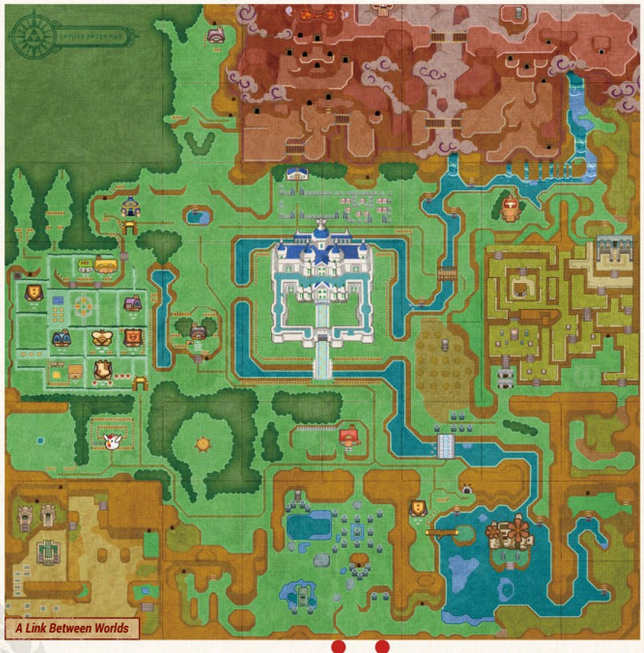
Во временной линии, когда Линк проигрывает Ганондорфу в конце *Ocarina of Time* и повелителя Тьмы пленяют не он, а Мудрецы, Хирул, некогда занимавший обширные территории, со временем превратился в маленькое и слабое королевство. Эти изменения видны на картах игр, события которых происходят в эру Упадка.





Локации на картах Хирула в* Ocarina of Time *и* Link to the Past *несколько смещены по отношению друг к другу. Если слегка наклонить карту времён* Ocarina of Time, *схожесть будет видна лучше, но местоположение леса всё равно разительно отличается.

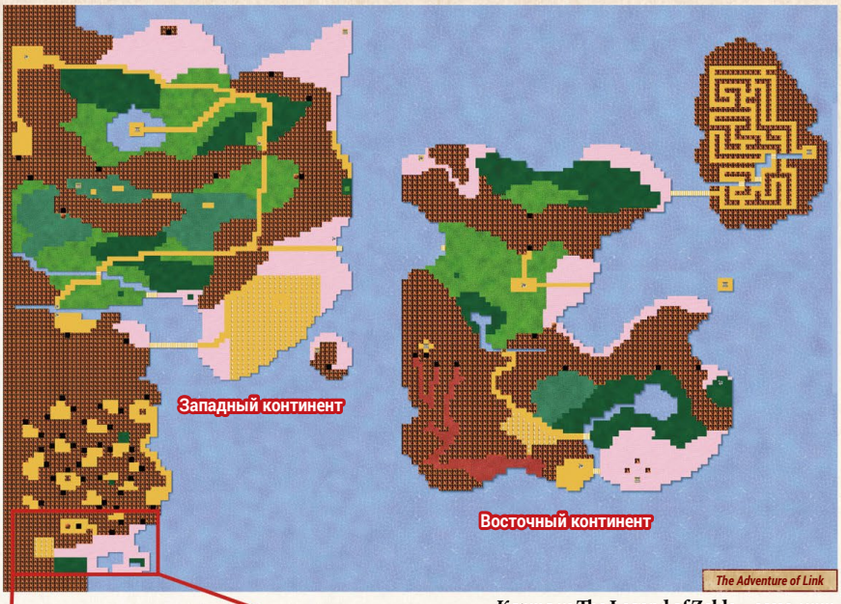




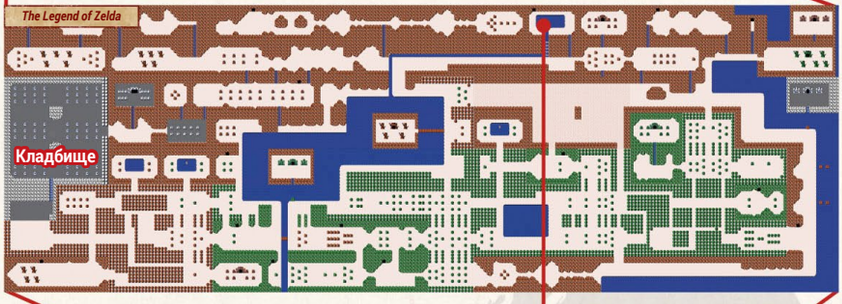
Лес, пустыня, гора и водные источники на картах в* A Link to the Past *и* A Link Between Worlds *находятся практически в одних и тех же местах. Это касается и расположения отдельных зданий.



Если наложить карты* A Link to the Past *и* A Link Between Worlds *друг на друга, можно заметить, что Хирул со временем менялся.



***Карта из* The Legend of Zelda *– всего лишь маленький участок обширной земли, раскинувшейся к северу, не говоря уже о континенте на северо-востоке. Действие* The Adventure of Link *происходит на значительно большей территории, чем в* The Legend of Zelda.**





В* The Legend of Zelda *приключения Линка происходят на участке, выделенном на этой карте* A Link Between Worlds. *Сопоставив водные источники в горах, на обеих картах можно увидеть гору Смерти на севере и кладбище на западе. Вы не увидите Замка Хирула или деревень в* The Legend of Zelda, *но, возможно, люди живут и южнее, в местах, которых попросту нет на карте. Ещё одно отличие в том, что вода в* A Link Between Worlds *впадает в озеро, а в* The Legend of Zelda *– в море.

ГОРОДА, НАЗВАННЫЕ В ЧЕСТЬ МУДРЕЦОВ

Большинство городов в *The Adventure of Link* названы в честь Мудрецов прошлого – особенно тех, кто жил в эпоху героя Времени. Здесь есть город Сария, названный в честь Мудреца Леса и подруги героя Времени. Есть город Рауру, носящий имя Мудреца Света, помогавшего героям со времён эры Хаоса, когда была наложена печать на Священное царство. Город Касуто назван по имени Мудреца, пока ещё не появившегося ни в одной из историй, а город Мидо – единственный, название которому не дано в честь Мудреца, а увековечило имя самопровозглашённого вождя кокири из *Ocarina of Time*. Два этих названия – Касуто и Мидо – наравне с городами, носящими имена Мудрецов, порождают догадки о том, что будет происходить в эпохах, о которых нам пока ничего неизвестно.

ХИТОПИЯ НА СЕВЕРЕ

Во время событий *A Link Between Worlds* и *Tri Force Heroes* на севере Хирула было расположено королевство Хитопия (стр. 42). Как и в *The Adventure of Link*, где герой исследует территории к северу от горы Смерти, в *Tri Force Heroes* он также отправляется на север, так что, вероятно, наследие Хитопии можно увидеть и в эпоху *The Adventure of Link*. В модном королевстве жили люди, хорошо владеющие магией, и несколько таких встречаются в *The Adventure of Link*. Кроме того, люди, живущее севернее, одеваются заметно моднее остальных.

Куда менее ясна судьба Драбленда из *Tri Force Heroes*. Хотя у руин, храмов и долины Смерти из *The Adventure of Link* есть сходство с этими опасными землями.



Животные и птицы

Птицы и животные встречаются буквально повсюду – в Хируле и за его пределами, от земель духов Добра до параллельных миров, и даже в местах обитания монстров.

Многие были одомашнены и живут рядом с человеком в деревнях и на фермах (стр. 73). А редкие представители животного мира, как, например, некоторые обезьяны, даже умеют говорить.

Здесь показаны животные и птицы, характерные для разных уголков мира, включая его тёмные отражения.



В* A Link to the Past *и* A Link Between Worlds *в лесу есть лужайки, где любят собираться животные. Там можно встретить редких представителей фауны вроде кроликов, которые в эпоху* Ocarina of Time *считались вымершими.



Не поздоровится тому, кто раздразнит кукко. Их месть будет страшна! Они станут агрессивны и позовут на помощь своих собратьев. Недаром говорят, что кукко – одни из самых выносливых и сильных птиц в мире.

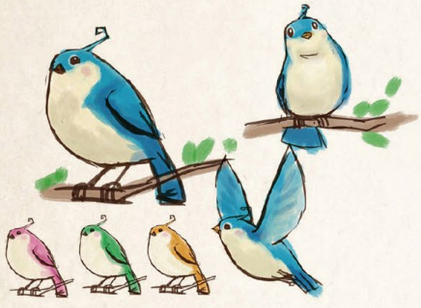
Древние времена

Животный мир неба и поверхности

В *Skyward Sword* есть много необычных древних животных и птиц, причём те, которые живут в Скайлофте, отличаются от обитающих на Поверхности. Из-за маленькой территории Скайлофта там не встретишь, например, коров и других крупных животных.



Небокрылы *[Loftwings]*
Этих величественных птиц-хранителей богиня Хилиа даровала жителям Скайлофта. Небокрылы прилетают в Скайлофт каждую Небесную церемонию, чтобы выбрать себе юного наездника. Легендарная порода могучих багряных небокрылов долгое время считалась вымершей.



Чирри
Птицы, живущие на Поверхности. Из-за мелкого размера они не летают слишком высоко, поэтому в Скайлофте о них ничего не знают.

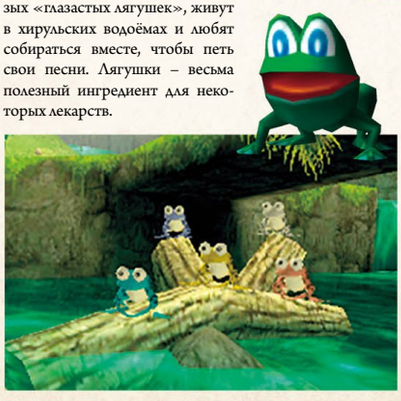


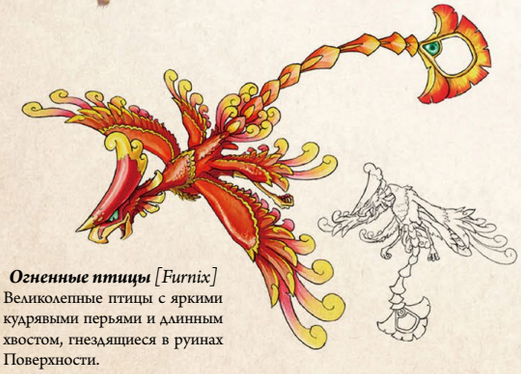
Ремлиты
Некоторые жители Скайлофта держат этих симпатичных зверьков в качестве домашних животных. Ласковые днём, по ночам ремлиты становятся одержимы демоническими силами и очень агрессивны.



Рингеры
Белки-летяги. Любят собираться в воздухе, формируя кольцо.

Лягушки
Разные их виды, включая пучеглазых «глазастых лягушек», живут в хирульских водоёмах и любят собираться вместе, чтобы петь свои песни. Лягушки – весьма полезный ингредиент для некоторых лекарств.





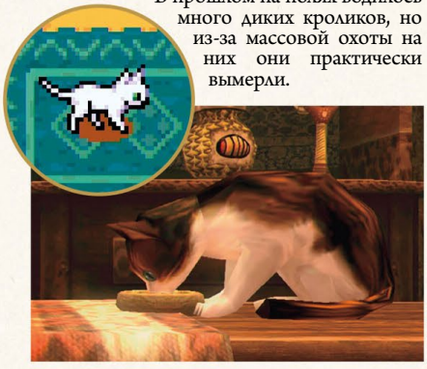
Огненные птицы *[Furnix]*
Великолепные птицы с яркими кудрявыми перьями и длинным хвостом, гнездящиеся в руинах Поверхности.

Королевство Хирул

Домашние животные

Хилианцы с давних пор держат домашних животных для разных целей. Одних для компании или путешествий, других для пропитания. В домах популярны кошки и собаки. Лошадей разводят как тягловых животных или для верховой езды. Также в хозяйстве держат коров и кукко – одни дают молоко, другие несут яйца.

В прошлом на полях водилось много диких кроликов, но из-за массовой охоты на них они практически вымерли.



Кошки
Этих домашних любимцев хилианцы держат на протяжении многих эпох.



Собаки
Собак в Хируле, как и кошек, держат в качестве домашних питомцев. Собак также разводят для собачьих бегов. Остальные псы более дикие и могут быть опасны.



Коровы
Коров разводят на хирульских фермах ради молока. Иногда они живут в ямах на полях сами по себе.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

ЖИВОТНЫЕ КАК ЛЮДИ

В мире снов *Link's Awakening* есть деревня зверей, где они живут, словно люди. В *Oracle of Ages* и *Oracle of Seasons* встречаются разумные говорящие животные, помогающие Линку: кенгуру Рики, медведь Муш и додонго Димитрий.

В течение долгих лет некоторые животные учились говорить, как хилианцы, а многие с удовольствием помогали Линку и другим людям.



Дворняжки
Если приблизиться к этим бродягам, они угрожающе зарычат.



Змеи
Многие из них дикие и опасные, но некоторых приручают и держат как домашних питомцев.



Черепахи
На гигантских черепахах Лорула, вроде Мамы Черепахи, можно неплохо прокатиться.



Обезьяны
Эти проказницы любят подшутить над теми, кто оказался на их территории.





Кукко*
Домашняя птица, которую разводят в хирульских деревнях и на фермах. За долгие столетия было выведено множество пород с разными особенностями и разного цвета. Кукко, выпущенные из своих вольеров, часто разбредаются по округе. Если взять эту птицу в руки и спрыгнуть с высоты, можно перелететь на небольшое расстояние.



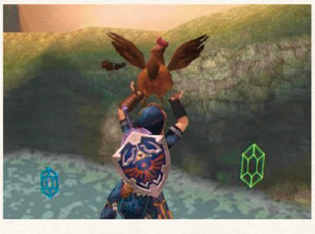


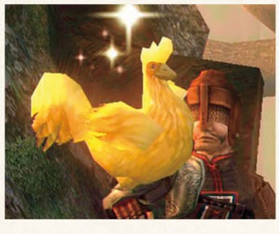
Свиньи
Разведением хрюшек занимаются на острове Начинаний.





Чайки
Чайки водятся преимущественно у морей и океанов. С помощью груши Гуо их можно призвать и управлять их полётом.





НОВЫЙ МИР

НОВЫЙ МИР, НОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Переселившись в Новый Хирул, люди обнаружили много новых и странных зверей. Некоторые из них произошли от животных старого Хирула, адаптировавшись к жизни в другом климате.



Кнутохваты *[Whip Birds]*
Эти крупные птицы летают с деревянной перекладиной, за которую можно зацепиться кнутом и перелететь куда-то.



Лошади
Лошади – ценный домашний скот в Хируле и за его пределами. Они ценятся за свою скорость и выносливость, на них ездят верхом и перевозят тяжёлые грузы. У хилианцев с лошадьми часто образуется тесная связь, как например, у Линка с Эпоной.



Белки
Белки снуют по лесам, добывая себе пищу и щёлкая орешки.



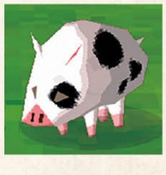
Баллбо *[Bullbos]*
Если приблизиться к этим опасным, похожим на кабанов животным, они начнут нападать.



Голуби
Эти небольшие воркующие птицы прилетят на звуки песни Птиц.



Финделы *[Findols]*
В море обитает много живности. Например, эти золотые дельфины, больше известные как финделы.



Мухрю *[Moinks]*
Странные коровы, похожие на свиней, или вообще непонятно на кого.



Ястребы
У ястребов острые и цепкие когти, которыми они хватают предметы или атакуют своих жертв. Они исключительно умны – их можно приручить и призывать свистом особой травы.



Козы
Коз разводят в некоторых деревнях, например, в Ордоне. Они упрямы и часто убегают.











Кролики
В Новом Хируле этих зверьков довольно много. Кролики бывают разных цветов, в зависимости от области, где они обитают.

* **Кокко** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Растения

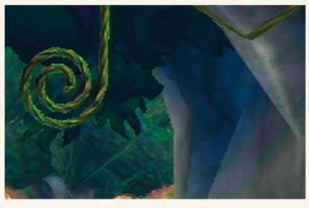
На просторах Хирула и в остальных местах растёт великое множество прекрасных растений. Кроме распространённых деревьев и трав, есть и редкие представители флоры, уникальные для конкретной эпохи или региона.

Такие значимые растения, как Великое дерево Деку, обеспечивают хилианцев материалами для изготовления инструментов и оружия: палками, орехами, листвой. В целом существует большое разнообразие растений и плодов, использующихся в самых разных сферах деятельности.



Растения и грибы той древней эпохи, когда люди ещё жили на небесных островах в Скайлофте.





Спиральный плющ
Вьющийся по древним деревьям плющ, концы веток которого скручены в спираль.



Древний цветок
Он цвёл в далёком прошлом, когда на месте пустыни плескалось море.



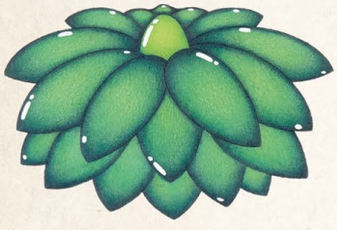
Сердечный цветок
Эти цветы растут в Скайлофте и помогают поправить здоровье.



Бомбоцвет
Уникальное и опасное растение, встречающееся в основном в горных районах. Не любят солнечные лучи и предпочитают тень. Так как растение это взрывоопасное, срывать бомбоцвет нужно с большой осторожностью.



Бормочущий орех
Эти орехи, позволяющие людям понимать разные языки, выращивают миниши.



Октолистник *[Octo Grass]*
Широко распространённый в Хируле вид травы. В Лоруле (стр. 32) её листья вывернуты в противоположную сторону.



Шип-трава *[Spike Grass]*
Эта колючая трава встречается реже остальных видов. Несмотря на острый вид листьев, они мягкие и не ранят, если к ним прикоснуться.



Различные деревья



Ястребиная трава
В неё можно свистеть и призывать ястребов.



Лошадиная трава
В неё свистят, чтобы подзывать лошадей.



Морской цветок



Тропический цветок



Городской цветок

Многие цветы выращивают в горшках и украшают ими дома или общественные места.



Сорняк *[Peahat]*
Летает по воздуху, используя свои листья как пропеллер. Линк может прицепиться к сорняку гарпуном и немного на нём полетать.



Цветочная трава
Просто цветущая трава.



Дрожь-трава
[Flutter Grass]
В этой высокой траве могут скрываться рупии, сердца, феи и даже враги.



Пучкотрав
[Tufted Grass]

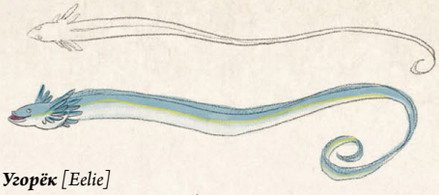


Вещецвет *[Item Flower]*
Если открыть этот загадочный цветок, внутри можно найти какой-нибудь предмет.

Рыбы

Воды, текущие из высокогорных источников и питающие пруды и озёра, стали домом для множества видов пресноводных рыб, которых так любят ловить (стр. 79) хилианцы.

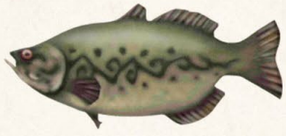
В далёких морях и океанах, раскинувшихся в субтропическом климате *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks*, обитает много видов проходных рыб. А Великое море в *The Wind Waker*, образовавшееся после посланных с небес проливных дождей – это своего рода иллюзорный океан, и его божественные «воды» отличаются от вод Хирула, поэтому жить там может только человеко-рыба Фишмен и монстры.



Угорёк *[Eelie]*
Древний угорь. Его тело более узкое, чем у других водных обитателей, что позволяет ему прятаться в тесных расселинах и легко ускользать от опасности.



Вароана *[Waroana]*
Древняя рыба, вырастающая до огромных размеров. Её глаза направлены вверх, и она может подбирать падающих на воду насекомых.



Хирульский окунь
Одна из самых распространённых в Хируле рыб и основной улов рыбаков.



Луварь
Популярная у рыбаков рыба, живущая в открытом океане. В деревне Папуча считается деликатесом.



Тобони *[Toboni]*
Рыба, распространённая в Океанской области в *Spirit Tracks*.

Хилианский вьюн
Легендарная рыба, которую мечтает поймать хозяин рыбацкого пруда в *Ocarina of Time*. Для успешного клёва необходимо много определённых условий, так как рыба весьма привередлива. Предпочитает летние дни.



Прилипала
Странноватого вида океанская рыба с присоской на брюхе. Прилипает к более крупным рыбам и живёт на них.

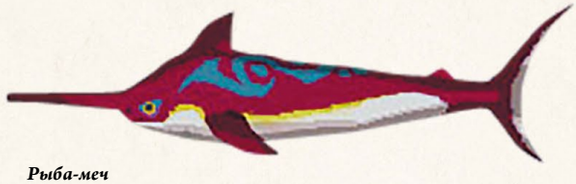




Карась
Небольшая рыба, которая встречается практически в любых водоёмах.



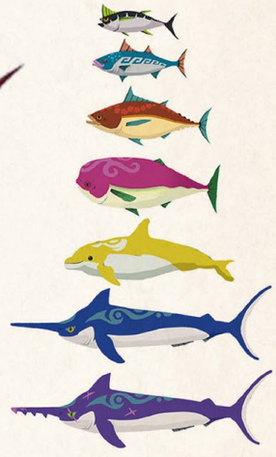
Ордонская зубатка
Пресноводная рыба, водится в водоёмах у деревни Ордон.



Рыба-меч
Морская рыба, характерная своей сильно удлинённой верхней челюстью. Может достигать в длину до полутора метров.



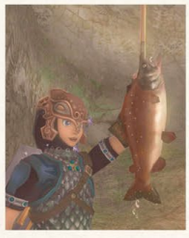
Хилианская щука
Съедобная рыба, которую можно встретить от истока реки Зора и до озера Хилиа. Плавает против течения, выпрыгивая из воды.



Много видов рыб обитает в водах Короля Океанов и в Океанской области. На этих широких морских просторах водится только крупная рыба. На рисунке показан размер рыб по сравнению с золотым финделом в центре.



Зловонная рыба
Рыба с резким запахом, которая водится только во владениях зора. Хороша для приготовления супов.





Водные источники охраняют зора, и в этих чистых водах водится много рыбы.

РЫБА, КОТОРУЮ МОЖНО ПОЙМАТЬ

*Ocarina of Time**

Рыбацкий пруд на озере
Хирульский окунь
Хилианский вьюн

*Majora's Mask 3D**

Речная рыбалка	Морская рыбалка
Терминский карп	*Терминский лаврак*
Терминский окунь	*Мелководный бычок*
Терминский вьюн	*Небесный желтохвост*
Муранья	*Пугливый удильщик*
Почтовый лосось	*Костяная рыба*
Древняя рыба	*Морской лещ-танцор*
Пахучая рыба	*Камбала-ниндзя*
Ранчорыба	*Свадебный тунец*
Рыба-кукко	*Рыба-фея*
Пираруку	*Дикая акула*
Сом-великан	*Великая рыба-меч*
Лорд Чапу-Чапу	*Великая рыба-фея*

*Twilight Princess***

Любые водоёмы
Карась
Ордонская зубатка
Хирульский окунь
Хилианская щука
Хилианский вьюн
Владения зора
Зловонная рыба
Подводный храм
Костяная рыба
Рыба-бомба

*Phantom Hourglass***

Океан
Скипджек
Тунец
Луварь
Прилипала
Рыба-меч
Нептуна



Терминский лаврак



Рыба-фея

В Термине водится много видов рыб, большинство из которых Линк может поймать. Есть виды такие же, как в Хируле – и редкие, и не очень, но в Термине многие виды уникальны и имеют незабываемые названия вроде «камбала-ниндзя», «пугливый удильщик» или «рыба-фея».

* *Названия рыб в английской локализации:*

Ocarina of Time	
Hyrule Bass	Termina Seabass
Hylian Loach	Goodta Goby
Majora's Mask 3D	Ambrosial Amberjack
Groovy Carp	Bashful Angler
Termina Bass	Skullfish
Termina Loach	Dancing Sea Bream
Mooranha	Ninja Flounder
Postal Salmon	Nuptuna
Ancient Fish	Fairy Fish
Fragrant Reekfish	Savage Shark
Sweet Ranchfish	Grand Swordfish
Cuccofish	Great Fairy Fish
Ferocious Pirarucu	
Colossal Catfish	
Lord Chapu-Chapu	

** *Названия рыб в английской локализации:*

Twilight Prinncess	*Phantom Hourglass*
Greengill	Skippyjack
Ordon Catfish	Toona
Hyrule Bass	Loovar
HylianPike	Stowfish
Hylian Loach	Rusty Swordfish
Reekfish	Neptoona
Skullfish	
Bombfish	

Насекомые

Насекомые и разные жучки-паучки копошатся по всему миру. Одни ползают, другие летают, третьи прячутся в траве и жалят тех, кто их побеспокоит.

В *Skyward Sword* можно ловить великое множество букашек и использовать их как ингредиенты для разных зелий. Тела многих этих древних насекомых покрыты причудливыми орнаментами.

В мире *Twilight Princess* в Хируле водятся редкие сверкающие насекомые, которых называют золотыми. У каждого такого насекомого есть пара: самец или самка. Этих золотых букашек собирает девочка по имени Агита, которая их просто обожает.



Дом Агиты украшает богатая коллекция самых разных видов насекомых.



Пчёлы

Пчёлы – одни из самых распространённых насекомых, и встречаются почти во всех регионах и эпохах. Хилианцы употребляют в пищу их личинки и мёд. Пчёлы больно жалят тех, кто их побеспокоит.



Хилианские шершни

Обитая преимущественно в лесах, шершни строят свои гнёзда на деревьях и могут быть очень опасны. В дополнение к ядовитым жалам они нападают на обидчиков целым роем. Личинки шершней – прекрасная наживка для рыбы.



Блаженная бабочка *[Blessed Butterfly]*

Встречается во многих местах. Её легко узнать по прекрасным голубым крыльям. Люди назвали этих бабочек «блаженными» из-за их странной особенности появляться в необычных местах.



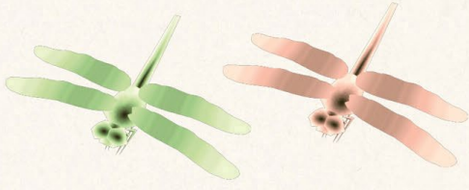
Стрекоза Герудо

Вид стрекоз, распространённых в пустыне Ланайру. Своими огромными сетчатыми глазами они видят передвижение врагов и могут быстро улететь, но почти не замечают объекты, которые движутся медленно. Глаза стрекоз Герудо похожи на самоцветы, а крылья прозрачные, как стекло.



Шершень Деку

Шершни Деку гнездятся на больших деревьях в Фаронском лесу, который просто кишит жизнью, поэтому пропитания у этих хищников всегда вдоволь, и вырастают они довольно крупными. Их яд чрезвычайно опасен. Этих насекомых можно использовать как ингредиенты для разных восстанавливающих зелий.



Стрекоза

Одно из золотых насекомых, живущее во владениях зора и вверх по течению реки Зора. Золотые стрекозы откладывают яйца в пресную воду, где проходит период их жизни на стадии личинки. Особенно их привлекают чистые воды реки Зора.



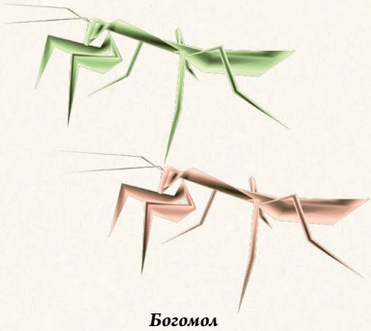
Бабочка

Золотое насекомое из провинции Ланайру. Питается цветочным нектаром. Как и у всех чешуекрылых бабочек, её золотые крылья покрыты чешуйками. Они предпочитают жить рядом с цветущими растениями хирульской степи и особенно прекрасны по ночам, когда кружат в танце вокруг цветов.



Чудо-бабочка *[Fabled Butterfly]*

Редкий вид бабочек с похожими на кружево крыльями. Многие не верят в их существование. Водятся в Хитопии и, как говорят, появляются только перед теми, кто обладает выдающейся храбростью.



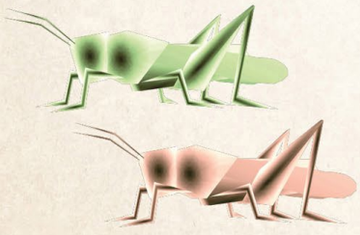
Богомол

Золотое насекомое, обитающее у Великого Хилианского моста над озером Хилиа. Выделяется своими длинными тонкими ногами и большими шипастыми передними конечностями серповидной формы.



Песчаная цикада

Эти цикады живут в пустыне Ланайру и известны своим громким стрекотанием. Стадию личинки цикады проводят под землёй очень долгий период времени – почти десять лет, но жизнь взрослого насекомого несоизмеримо коротка. Они чувствительны даже к мельчайшим звукам и очень пугливы, поэтому их трудно поймать.



Кузнечик

Ещё одно золотое насекомое. Живёт в Хирульской степи. Кузнечики встречаются на открытых травяных участках с минимальным количеством препятствий, таких как деревья или крупные камни. Почуяв опасность, быстро отпрыгивает прочь.



Фаронский кузнечик

Эти кузнечики водятся в Фаронском лесу. Благодаря своим сильным задним ногам умеют быстро и далеко прыгать. Как и многие другие кузнечики, фаронские размножаются в большом количестве – примерно каждые десять лет их рождаются огромные полчища, готовые непрерывно поедать растительность, что наносит значительный ущерб лесной экосистеме.



Небесный богомол

Водится в Скайлофте. Он поджидает добычу в засаде, пронзает её своими острыми конечностями и быстро пожирает. Предпочитает тёмные места и часто прячется в горшках.



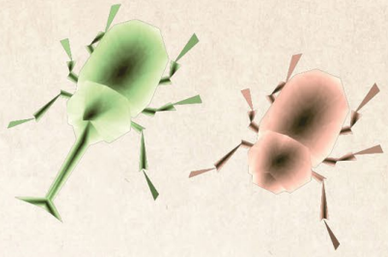
Небесный жук-олень

Насекомое голубого цвета, встречающееся в Скайлофте рядом с деревьями и кустарниками. Благодаря своему характерному внешнему виду с челюстями, похожими на ножницы, этот жук популярен у детворы, хотя если он вцепится в палец, то мало не покажется даже взрослому.



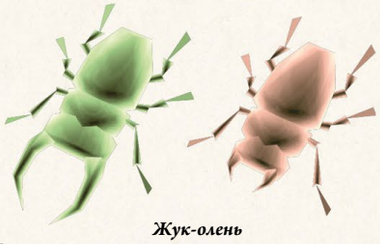
Лесной жук-носорог

Жук коричнево-жёлтого цвета с большим рогом на носу. Обитает в Фаронском лесу. Его защищает прочный панцирь, и из-за него он очень медлителен, но это компенсируется его огромной силой – лесной жук-носорог считается одним из самых сильных насекомых Фаронского леса.



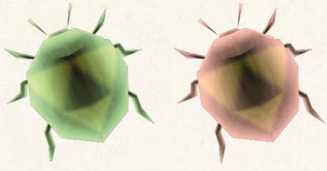
Жук

Золотое насекомое, живущее в хирульской степи, недалеко от леса. Самец выделяется своим длинным рогом, характерным для этого вида жуков. Питается соком растений и часто встречается на деревьях, где и попадается коллекционерам насекомых.



Жук-олень

Разновидность золотого насекомого, водится к северу от хирульской степи. У самца челюсти более развиты, чем у самки, и служат орудием в борьбе за территорию и в драках с конкурентами во время брачного сезона.



Божья коровка

Разновидность золотого насекомого, встречается к югу от города недалеко от ворот, ведущих в хирульскую степь. Как и у других божьих коровок, её панцирь украшен рисунком, но в виде перевёрнутого Триединства, что делает её характерной именно для данного региона.



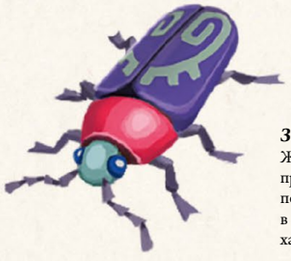
Огненная божья коровка

Эти живущие рядом с вулканом жучки часто собираются группами. Насыщенный красный цвет они приобрели из-за руды, которой питаются. Огненные божьи коровки медлительны и любят сидеть на одном месте.



Золотой жук

Не следует путать этих жуков с золотыми насекомыми из *Twilight Princess*. Водятся золотые жуки в пустыне в Хитопии и используются в качестве материала для доспехов – их ослепительный блеск, говорят, ценится выше чистого золота.



Звёздный светлячок

Живёт только в местах с чистой прозрачной водой и ярко светится по ночам. Светлячки, обитающие в Скайлофте, имеют на панцире характерный узор.



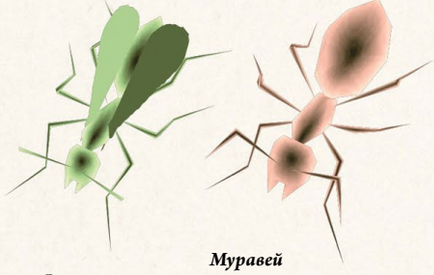
Муха-подёнка

Золотое насекомое с длинным хрупким тельцем и большими крыльями. Живут мухи-подёнки в основном у воды, рядом с реками и озёрами, но эти золотые особи обходятся практически без воды, так как обитают в пустыне Герудо.



Муравей Ланайру

Эти муравьи редко покидают свои глубокие подземные муравейники, в которых они собирают и хранят воду, что даёт им возможность выживать в пустыне.



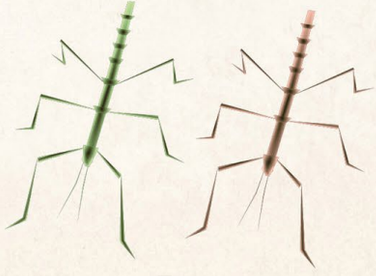
Муравей

Вид золотого насекомого, которое часто можно встретить в деревне Какарико и на расположенном рядом кладбище. Так как золотые муравьи практически всеядны, они живут рядом с домами хилианцев, где еды для них всегда вдоволь. Самки муравьёв крупнее самцов, а у последних есть крылья.



Элдинский скарабей

Навозный жук, живущий на вулкане Элдин. Питаются жуки навозом животных, с деловитым видом перекатывая слепленные из него шарики. Впрочем, достоверно неизвестно, из чего именно они делают свои шары. Любят мягкую почву, и если копнуть в таком месте, жук выпрыгнет из укрытия и пустится наутёк, не забывая при этом катить свой шарик.



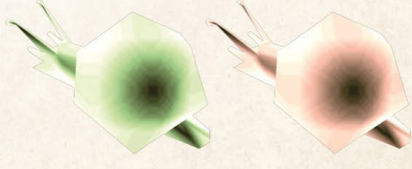
Палочник

Золотой жук с длинным тонким телом, умеющий маскироваться под ветку. Обитает в ущелье Какарико.



Мокрица

Обитающие в окрестностях хирульской степи в провинции Элдин, золотые мокрицы сворачиваются клубком, когда им грозит опасность..



Улитка

Золотые улитки водятся в Священной роще. Это наземные брюхоногие с мягким телом и раковиной. Улитки – гермафродиты, и различить их пол по цвету невозможно.

Жизнь и культура

Долгая история Хирула, занимающая тысячи, если не десятки тысяч лет, отмечена периодами и великого процветания, и упадка.

Этот раздел рассказывает как об изменениях в культуре и образе жизни людей на протяжении разных эпох, так и об общих чертах, остающихся неизменными многие столетия.

Skyward Sword (предыстория)

ЭРА ХИЛИИ

Люди провинции Ланайру использовали роботов для добычи камней Времени, при помощи которых они создали высокоразвитую цивилизацию, от которой ко времени событий *Skyward Sword* остались лишь засыпанные песком руины.

Skyward Sword





В ранней истории Хирула использовалось много механизмов, включая роботов и обработанные камни Времени.



НЕБЕСНАЯ ЭРА

В Небесную эру люди жили на парящих в воздухе островах с центром в Скайлофте, между которыми перемещались на огромных птицах – небокрылах.

В заоблачной выси дуют сильные ветры, поэтому одежда была плотной и прочной. Её расцветка, как и цвет их домов, в Небесную эру была особенно яркой. Цвет туник, которыми награждали рыцарей, каждый год менялся.

Тема птиц присутствовала практически везде – от геральдики до украшений, говоря об их исключительной важности для древних хилианцев.

За порядком в Скайлофте следили рыцари, на которых юноши и девушки учились в Рыцарской академии.

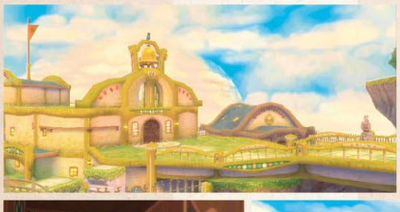
На скудной земле небесных островов не было места для фермерства или скотоводства, и люди существовали преимущественно за счёт выращивания тыкв на небольших огородах.



Тренировочный костюм для полётов на птицах.



Форма Рыцарской академии.





Рыцарская академия и её герб.





Ocarina of Time

ЭРА ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ

Эпоха Героя Времени началась сразу после кровопролитной гражданской войны, унёсшей жизни многих жителей Хирула, которые в итоге объединились под властью одной короны и зажили мирно.

После войны зора, гороны и кокири почти не встречаются в центральных поселениях, таких как деревня Какарико или прилегающий к замку город. Контакты между разными расами и королевской семьёй в основном ограничивались дипломатическими вопросами. Во многие регионы без королевского позволения вообще нельзя было попасть, и культурный обмен практически отсутствовал.

Несмотря на то, что город, выросший вокруг королевского замка, процветал, культура горожан даже близко не была так развита, как у людей, создавших древних роботов. Ещё в меньшей степени это относится к жителям деревни Какарико, где более бедные люди вынуждены тяжело работать, чтобы сводить концы с концами и пытаться строить для себя лучшую жизнь.

В целом, жизнь людей этой эпохи ничем не примечательна и скромна. В домах хранятся скудные вещи, сделанные из того, что может дать природа. Хилианцы разводят кукко, а также коров, молоко которых очень популярно. Повышенным спросом пользуются лошади, необходимые для поездок и перевозки грузов.



Частный жилой дом в деревне Какарико



Ранчо



The Wind Waker

ЭРА ВЕЛИКОГО МОРЯ

Когда с целью пленения Ганондорфа и его армии монстров Хирул был затоплен, люди поселились на разбросанных по морю островах.

Жизнь в этой эпохе протекает мирно, дети ходят в школу, популярно мореплавание – как основной способ путешествий.

На острове Начинаний царит практически идиллия. Люди разводят свиней и живут в небольших домиках на побережье. Полная противоположность – суетливый Ветреный остров, где процветает бизнес, а богачи живут в больших виллах.

Одежда этого периода соответствует тёплому морскому климату и беззаботной жизни – она лёгкая и удобная.

Зора, для которых божественные воды Великого моря оказались непригодны для жизни, эволюционировали в рито (стр. 51) и научились летать. Они занимаются доставкой почты, обеспечивая связь между островами.



Остров Начинаний

Лодка торговца. Из-за отсутствия рыбы в Великом море рыбалки здесь нет.



Ветреный остров

Twilight Princess

ЭРА СУМЕРЕК

Редкая эпоха в истории Хирула может запомниться такой пропастью между богатыми и бедными, какая была в эпоху Сумерек.

Хирульские богачи носили изысканную модную одежду и роскошные аксессуары. Одежду шили из самых разных материалов: шёлка, меха, кожи, украшая её драгоценными камнями и металлами.

Рынки в избытке компенсировали эти потребности, и в Хирултауне кроме предметов первой необходимости продавалось множество цветов и предметов роскоши. Также был хороший спрос на полезную для здоровья горячую ключевую воду.

В противоположность городским богачам, жители деревни Ордон жили скромно, занимались скотоводством и сельским хозяйством, снабжая город продовольственными товарами.

Другие жители Хирула жили совсем бедно, иногда буквально борясь за выживание и еле сводя концы с концами.



Богатая горожанка



Деревенский житель

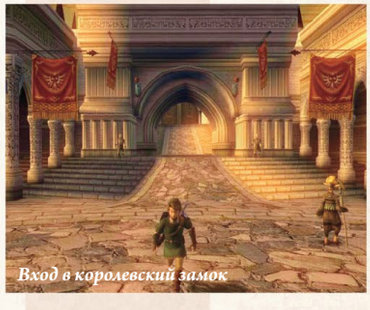
В моде богатых хилианцев эры Сумерек доминируют свободная одежда и пышные причёски.



Солдат



Хирултаун



Вход в королевский замок

Spirit Tracks

ЭРА ВОЗРОЖДЕНИЯ ХИРУЛА

После поселения на новых землях жизнь хилианцев стала тесно связана с железнодорожными путями, опоясывающими их новый дом и позволяющими перемещаться на большие расстояния.

Поезда обеспечивали быструю доставку древесины из Уиттлтона, где трудятся дровосеки, свежей рыбы, льда и других грузов между четырьмя основными областями, товары которых уникальны каждый для своего региона. Но несмотря на то, как легко стало перемещаться между столицей и самыми отдаленными точками на карте, жители каждой области дорожат своей индивидуальностью и стремятся поддерживать уникальный образ жизни.





Жители Океанской (слева) и Лесной областей

A Link to the Past / A Link Between Worlds

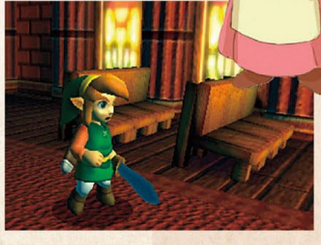
ЭРА СВЕТА И ТЬМЫ

Во время войны Пленения Хирул начал скатываться в нищету, расходуя людей и ресурсы в смертельных битвах за Священное царство.

Тогда же было построено святилище, в библиотеке которого собирались исторические документы, помогающие сохранять и изучать историю.

В отличие от эры Сумерек, город у замка Хирула не процветал. Люди, стараясь выжить, были очень экономны и заполняли досуг посиделками в барах или простыми развлечениями.





The Legend of Zelda

ЭРА УПАДКА

Отсутствие королевского наследника, обладающего балансом силы, мудрости и храбрости, приводит Хирул к упадку. Поскольку нет никого, кто достоин владеть Триединством, страна превращается в маленькое слабое королевство, и когда появляются демоны, некоторые торговцы и старейшины прячутся в пещерах, держась подальше от городов.



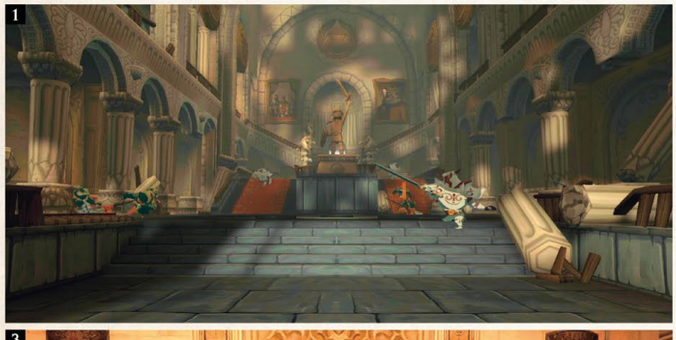
Замок Хирула: прекрасный и величественный дворец

Белые высокие крепостные стены. Ухоженный сад. Красные ковровые дорожки с золотой отделкой. Потрясающие воображение витражи. Замок Хирула – дом королевской семьи, центр хирульского правительства и самое прекрасное сооружение во всём королевстве. В течение многих эпох он возвышается в сердце страны. Олицетворение власти и резиденция принцессы Зельды.

Но хорошая укреплённость замка делает его особенно опасным в руках врагов, которые захватывали его на протяжении нескольких эпох, превращая залы в мрачные подземелья и очерняя тот свет, который всегда олицетворял собой замок Хирула. Но всегда появлялся Линк и освобождал величественные лабиринты дворца от нечисти, жаждущей подчинить себе Хирул и его народ.



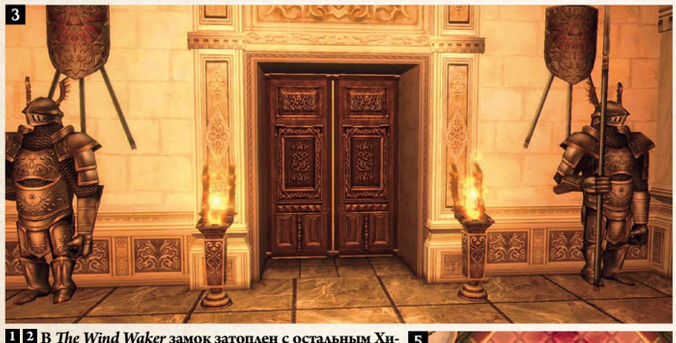
Ocarina of Time



1



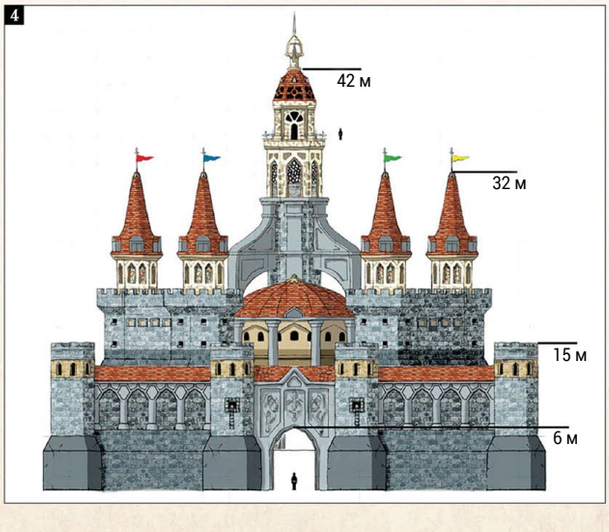
2



3



5

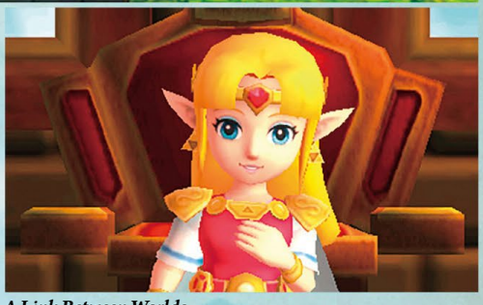


4

1 2 В *The Wind Waker* замок затоплен с остальным Хирулом – он заморожен во времени и нелепо стоит посреди образовавшегося вокруг озера. После того, как Линк достаёт из подвала замка меч Героев, ход времени восстанавливается, монстры, замершие посреди залов, оживают, но юный герой очищает замок от слишком долго находившегося там зла. 3 Интерьеры замка в *Twilight Princess* украшены доспехами и щитами, создавая властную атмосферу, а на стенах до самого потолка висят прекрасные картины. 4 Архитектурный шедевр. Для понимания масштаба показана фигурка человека. 5 Покои принцессы Зельды в *A Link Between Worlds*.



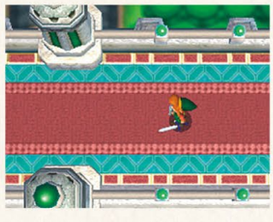
Ocarina of Time



A Link Between Worlds

ЗАМОК ХИРУЛА В РАЗНЫЕ ЭПОХИ

Замок Хирула часто играет важную роль в приключениях Линка. Когда он захвачен тёмными силами, то превращается в мрачное подземелье (стр. 144). Ниже показано, как замок выглядел в разных играх серии *The Legend of Zelda*.





A Link to the Past

Когда замок был захвачен, а Зельда брошена в темницу, Линк освобождает принцессу, и вместе они сбегают через тайный проход за троном, ведущий в святилище.



Ocarina of Time

По настоянию Великого дерева Деку Линк разыскивает «принцессу Судьбы», пробираясь во внутренний двор замка Хирула через лаз над рвом с водой, а затем старается не попасться на глаза стражникам.





Oracle of Seasons и Oracle of Ages

Замок Хирула появляется в начале каждой из этих игр. Линк заходит внутрь, и хранящееся там Триединство отправляет героя на испытания в Холодрум и Лабринну. После выполнения Линком поставленных задач, в концовке игр можно увидеть принцессу Зельду, стоящую на террасе замка.



The Wind Waker

Линк обнаруживает замок Хирула на дне моря, замершем во времени под влиянием божественной печати. Здесь Тетра узнаёт, что она принцесса Зельда, а Линк находит меч Героев.



Four Swords Adventures

В замке Хирула Линк находит меч Четырёх, сдерживающий в заточении Ваати. Замок кишит демонами и превращён в подземелье.



The Minish Cap

В тайном зале замка находятся витражи, рассказывающие легенду о минишах, которых хилианцы называют пикори. Ваати превращает королевскую резиденцию Хирула в замок Тьмы.



Twilight Princess

Замок Хирула захвачен Зантом. Его внутренний двор заполонили бокоблины и балблины. Линк должен вернуть всё на круги своя.



Spirit Tracks

Линк встречается с принцессой Зельдой на проводимой в замке церемонии посвящения в машинисты. Позже по просьбе Зельды он тайно выводит её из замка.



A Link Between Worlds

Замок украшен живописными полотнами на тему древних легенд. Принцесса Зельда чувствует, что другие картины, появляющиеся по королевству, предвещают возрождение зла на земле.

Хирултаун*: город у королевского замка

Из любой точки Хирула, от тихих деревенек, обширных пещер и высочайших горных пиков, все дороги ведут в одно место. В город, который зовут то Хирултауном, то просто городом Хирул, то городом у замка или же хирульским посадом. Другими словами – все дороги ведут в столицу.

Высокие стены, возведённые для защиты замка, приютили внутри себя город и его жителей. А это значит, что Хирултаун – место, где каждый может расслабиться и не думать об опасностях. Почти в каждой эпохе здесь проводились крупнейшие фестивали, а город населяли самые красочные персонажи.

Среди столичных развлечений есть множество аттракционов, где можно проверить свои навыки или попробовать поймать удачу за хвост. Впрочем, некоторые владельцы держат их скорее для собственного удовольствия. Вне города забавы ограничены в основном верховой ездой и рыбалкой (стр. 79), но в столице себя можно занять чем угодно, от боулинга до сражений с врагами. И если в кошельке звенят рупии, скучать точно не придётся.



Twilight Princess

Хирултаун в *Twilight Princess* выглядит особенно пышно. Центральная площадь поражает своим великолепным фонтаном, а на богато украшенном городском рынке торгуют большим количеством отборных яблок, хлебом и даже цветами. Возможность продавать свои товары на рынке считается большой привилегией.



The Minish Cap

В красочном Хирултауне проводится фестиваль Пикори. Город выделяется яркими крышами домов, тут повсюду растут цветы, есть много магазинчиков, уличных торговцев, булочных и кафе.





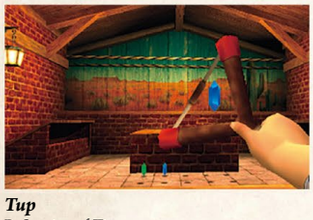




Ocarina of Time

Столица в эпоху героя Времени надёжно укреплена, окружена высокими стенами и рвом с водой. Городские ворота представляют собой подъёмный мост, и на ночь город закрывается, чтобы не допустить проникновения монстров. Центральную рыночную площадь окружают дома и магазины, и днём там бурлит жизнь. Ночью всё затихает, а по городу снуют бродячие собаки. После захвата власти Ганондорфом Хирултаун был уничтожен вырвавшимися из Священного царства монстрами, а жители сбежали в деревню Какарико (стр. 78).

МАССА РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Тир

В *Ocarina of Time* есть два тира, где в одном посетители могут пострелять по рупиям из рогатки, а в другом из лука.



Бомбчу боулинг

В этом красочном боулинге из *Ocarina of Time* игроки в борьбе за призы должны аккуратно запустить бомбчу, стараясь избегать препятствий и попасть в цель.



«Открой сундучок» *[Treasure Chest Shop]*

На этой игре из *The Minish Cap* и *Ocarina of Time* игроки могут проверить свою удачу, открывая выбранный ими сундук и получить лежащий там ценный приз, если повезёт.



«ЗВЕЗДА» *[STAR Game]*

Аттракцион в Хирултауне из *Twilight Princess*. Игроки должны собрать все светящиеся сферы за отведённое время.



Воздушный фруктовый тир
[Fruit Pop Flight Challenge]

На некоторых аттракционах можно поиграть не только в городе. В *Twilight Princess* игрок должен пролететь по ущелью вокруг озера Хилиа и сбить максимальное количество шаров в виде ягод и фруктов.



«Увернись от кукко» *[Cucco Ranch]*

В *A Link Between Worlds* игроки могут провести время, уворачиваясь от летящих на них кукко. С каждым уровнем сложности количество кукко и отведённое для игры время увеличиваются.



«Чистый срез» *[Clean Cut]*

На этом аттракционе Бамбукового острова в *Skyward Sword* необходимо, быстро орудуя мечом, разрезать длинный стебель бамбука максимально возможное количество раз.



Сортировка почты

В *The Wind Waker* игроки, принятые на подставки в островную почту, могут проверить свою ловкость, как можно быстрее раскладывая конверты с разными штампами в ячейки с соответствующими изображениями.

* **Хайрульский посад** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Ранчо и фермы

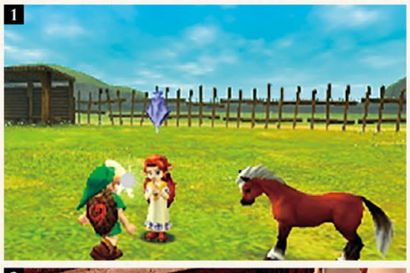
Ранчо и фермы поддерживают насущные потребности многих поколений жителей Хирула. Там разводят кукко, крупный рогатый скот и другую живность.

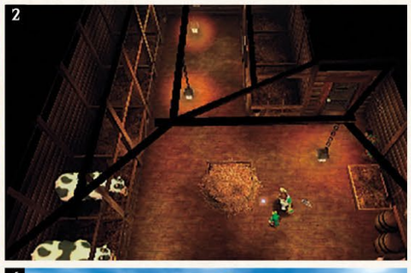
В *Ocarina of Time* на ранчо Лон Лон разводят лошадей и занимаются молочной продукцией, которую поставляют в замок Хирула и соседние поселения.

В *Twilight Princess* на ранчо в отдалённой деревне Ордон разводят коз, и с ним тесно связана жизнь всей деревни.













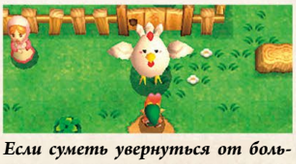


1 2 Ранчо Лон Лон в *Ocarina of Time*. Здесь Линк впервые встречает Эпону. Много животных этого ранчо любят слушать пение Малон, дочери владельца. 3 4 Ранчо Романи в *Majora's Mask*. На рисунке показана Кремия, доставляющая молоко в город. К югу от ранчо находится трасса для собачьих бегов. 5 Одна из ордонских коз в *Twilight Princess*. Их молоко, шкура и рога используются повсеместно. Иногда козы сбегают с ранчо и носятся по деревне Ордон.

Ранчо разных эпох

Ранчо играют важнейшую роль на протяжении всей истории Хирула и других миров, но ни одно из них не существует так долго, как Лон Лон, которое можно увидеть в самых разных эпохах. Его владельцы – человек по имени Талон и его дочь Малон. Наверное, самое узнаваемое ранчо Лон Лон – в *Ocarina of Time*, где герой Времени встречает преданную лошадь Эпону, и где нанятый Малон работник Инго после прихода к власти Ганондорфа забирает ранчо себе.

Хотя большинство ферм, вроде ранчо Романи, достаточно велики и имеют названия, есть множество гораздо меньших – просто огороженных забором участков, где, например, разводят кукко.



Если суметь увернуться от большого количества куриц на игре «Увернись от кукко» в* A Link Between Worlds*, перед Линком появится гигантская кукко.



***Ранчо Лон Лон* (Ocarina of Time)**
В той части игры, когда Линк ребёнок, владелец ранчо Талон любит полакомиться молоком Лон Лон, а из-за близости ранчо к городу здесь нет дефицита в посетителях.



***Ранчо Романи* (Majora's Mask)**
На этом ранчо трудятся две сестры, Романи и Кремия, которые унаследовали его от отца. Они разводят коров породы Романи, дающих популярное в городском молочном баре молоко сорта Шато Романи.



***Ипподром Горманов* (Majora's Mask)**
Здесь тренируют своих скаковых лошадей братья Горманы, а также создают проблемы конкуренткам с ранчо Романи, продавая молоко низкого качества и творя другие грязные делишки.



***Ранчо Лон Лон* (Four Swords Adventures)**
Хозяин ранчо Талон разводит лошадей вместе со своей единственной дочерью Малон. У него хранится большой запас моркови, основного корма для лошадей.



***Ранчо Лон Лон* (The Minish Cap)**
Здесь ранчо также владеют Талон и Малон. В обязанности Малон входит продажа молока в Хирултауне.



***Ордонское ранчо* (Twilight Princess)**
Разводимые здесь козы выделяются своими узнаваемыми рогами округлой формы.

Пища

По мере того, как со временем меняется ландшафт Хирула, меняются и продукты питания, выращиваемые его населением. Но независимо от эпохи, хилианцы всегда предпочитали готовить простую еду.



Twilight Princess
Кухня в деревне Ордон.

Овощи



Среди множества выращиваемых в Хируле овощей бесспорным лидером являются тыквы.

Растущие на грядках людей ещё со времён Небесной эры, тыквы часто используются как главный ингредиент для супов. Великий дух Левиас обожает отведать горячего тыквенного супа, и люди преподносят его ему в качестве подношения.

В эре Сумерек своими ордонскими тыквами знаменита одноимённая деревня Ордон.



Skyward Sword
В Небесную эру тыквы настолько распространены, что есть даже целые заведения, занимающиеся только ими.



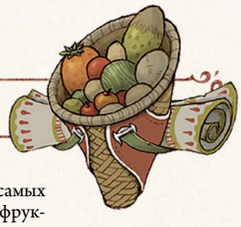
Twilight Princess
На городском рынке продаётся великое множество фруктов и овощей.

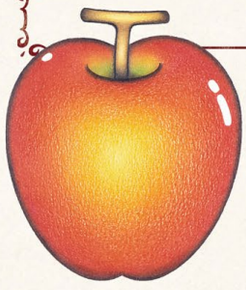
Грибы

Грибы, воспринимаемые многими как дары леса, чаще используются в медицине, нежели в кулинарии. А если из них и готовят блюда, то выше всего ценятся грибы, обладающие наиболее сильным ароматом.



Фрукты





Яблоки – одни из самых распространённых фруктов в Хируле. Они растут повсюду, в особенности их красные сорта.



В* A Link to the Past *и* A Link Between Worlds *яблоки можно сбивать прямо с деревьев, а также найти и редкие зелёные яблоки.



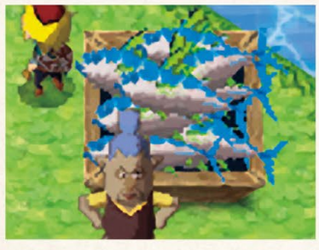
Каштаны, которые называют «деревянными сердцами», можно отыскать в* Phantom Hourglass *и* Spirit Tracks*, но съедобны ли они, – точно никому неизвестно.

Рыба

Из-за большой удалённости от океана хилианцы многие века ловили рыбу, которая в изобилии водится в реках, озёрах и прудах.

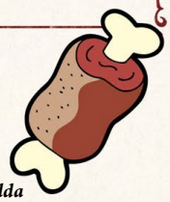
В водах Великого моря в *The Wind Waker* по причине его неестественного происхождения не было ни рыбы, ни других пригодных в пищу морепродуктов.

Когда хилианцы поселились на землях духов Добра, рыбы там оказалось вдоволь, и её часто можно увидеть в грузовых вагонах поездов, доставляемую в разные области новой страны.

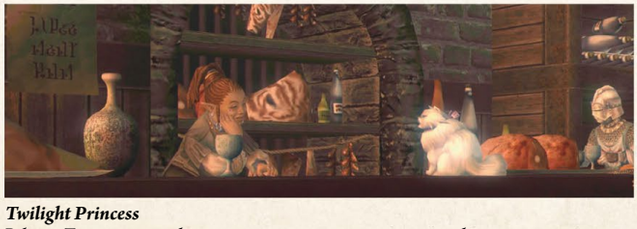


Мясо

В большинстве эпох мясо не играло большой роли в рационе хилианцев, однако в некоторые времена, как например, в эру Сумерек, мясо становилось одним из самых популярных продуктов, который можно было купить на рынках и в городских кафе.



The Legend of Zelda
Мясо иногда может использоваться как приманка для монстров.



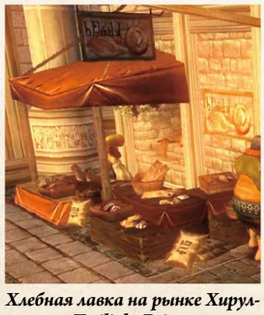
Twilight Princess
В баре у Тельмы подают большие порции мяса, которое очень любят посетители, и в меню иногда даже бывают целые вяленые окорока.

Хлеб

Хлеб – основа хилианской кухни. Его выпекают и продают на шумных городских рынках и в пекарнях во всех исторических эпохах.



В* The Minish Cap *в пекарне Витона и Питы продают много сортов хлеба, а иногда для привлечения покупателей кладут в выпечку камни Удачи.



***Хлебная лавка на рынке Хирултауна в* Twilight Princess.



ЯЙЦА И МОЛОЧНЫЕ ПРОДУКТЫ

Ранчо и фермы (стр. 73) играют ключевую роль в пропитании жителей Хирула. Яйца, которые несут кукко, а также коровье молоко являются основными продуктами. Молоко, из-за его исключительной полезности, многие люди пьют каждый день, и его часто предлагают в барах и кафе.







Twilight Princess
Ордонский козий сыр. Сделанный из молока ордонских коз, этот местный продукт имеет форму их круглых рогов. У сыра приятный нежный вкус, но к нему нужно привыкнуть.

Majora's Mask
В Часовом городе есть популярный молочный бар «Латте». Он обслуживает только взрослых и предлагает молоко высочайшего качества – Шато Романи, которое дают коровы породы Романи с соседнего ранчо. Напиток знаменит тем, что на три дня делает запас магических сил того, кто ими владеет, бесконечным.

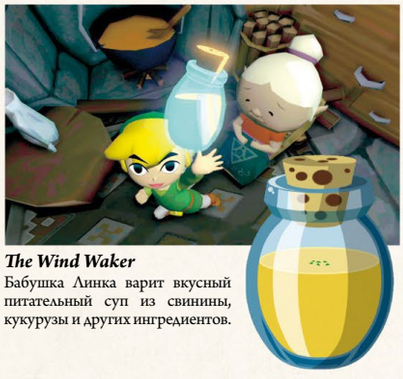
НЕТ НИЧЕГО ЛУЧШЕ ПОРЦИИ ГОРЯЧЕГО СУПА

Среди блюд, которые готовят хилианцы, наибольшей популярностью пользуются супы. Их легко готовить, можно варить в больших количествах и брать с собой в путешествие, наполнив банку-другую в дорогу.

Супы варят из самых разнообразных ингредиентов, и в хирульских домах часто можно увидеть на очаге котёл с горячим супчиком.

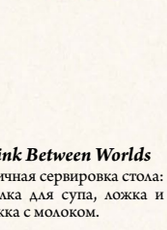


Twilight Princess
В сырный суп, который варит Йето, для лучшей сохранности блюда добавляется зловонная рыба, основным ингредиентом служат ордонские тыквы, а сыр из молока ордонских коз придаёт супу неповторимый вкус и аромат. Хоть суп и варит снежный человек, но он, тем не менее, очень вкусный и полезен для хилианцев.



The Wind Waker
Бабушка Линка варит вкусный питательный суп из свинины, кукурузы и других ингредиентов.





Skyward Sword
Тыквенный суп. Лучше всего употреблять его горячим.



A Link Between Worlds
Типичная сервировка стола: тарелка для супа, ложка и кружка с молоком.



Ocarina of Time
Плотники варят на улице суп в большом котле.



Идеальный хирульский дом со всеми основными удобствами и с полным котлом супа на очаге.

Язык

Хилианский язык используется населением Хирула с древних времён и представлен несколькими разными алфавитами или наборами символов для слогового письма. Один из древнейших известных хилианских алфавитов можно увидеть в *Skyward Sword*.

В *Ocarina of Time* используется расширенное слоговое письмо.

После разделения хронологии на три ответвления появилось три новых системы письма, каждая со своим собственным стилем и нюансами. Эта глава познакомит вас с каждым вариантом хилианского языка различных эпох.



Игры с поддающимся расшифровке текстом отмечены латинскими буквами A–E, а игры с одинаковым алфавитом отмечены одним цветом.





Хилианский алфавит из* The Wind Waker*, несмотря на своё присутствие главным образом во взрослой временной линии, можно с удивлением обнаружить и вне её.

ДРУГИЕ АЛФАВИТЫ



Язык древних хилианцев можно увидеть на каменной плите в* A Link to the Past*. Прочесть этот текст Линк может только при помощи книги Мадоры.



***Символы небесного языка расы укка (стр. 53) встречаются в хирульских провинциях в игре* Twilight Princess.**

A SKYWARD SWORD



В *Skyward Sword* присутствует один из самых ранних известных алфавитов. Предполагается, что он существовал ещё в эру богини Хилии. Эти старинные письмена можно обнаружить в древних руинах на всей исследованной территории. Несмотря на то, что существует возможность прочесть эти надписи, сопоставив символы с буквами английского алфавита, перевод усложняет то, что некоторые старинные символы обозначают в английском сразу две буквы, а именно **D** и **W**, **E** и **K**, **G** и **Q**, **O** и **Z**, **P** и **T**.



Заглавные буквы здесь: G-A-T-E-O, и предположительно эта фраза означает «Gate O(pen)» (Ворота о*ткрыты*).

B OCARINA OF TIME



Этот простой алфавит появился в эру Героя Времени. Каждый из утолщённых, почти квадратных символов можно расшифровать при помощи японского слогового письма. Однако не все символы читабельны, так как часто используются скорее для красоты, а не для передачи какого-то определённого смысла.

Обратите внимание, что герудо в этой эпохе пользуются другим алфавитом (стр. 45).



***Вывеска ранчо Лон Лон в* Ocarina of Time.**



Этот алфавит встречается и в Термине.

C A LINK BETWEEN WORLDS

Много столетий отделяют события *A Link Between Worlds* от *Skyward Sword*, но часть символов в их алфавитах одинакова, а остальные очень похожи. Как и в алфавите Небесной эры, некоторые символы обозначают сразу несколько английских букв: **D** и **G**, **E** и **W**, **F** и **R**, **J** и **T**, **O** и **Z**.





Жители Хитопии в* Tri Force Heroes *пользуются тем же алфавитом, что и люди в игре* A Link Between Worlds, *события которой происходят в той же эпохе.

D TWILIGHT PRINCESS

Буквы хилианского алфавита эры Сумерек приблизительно похожи на двадцать шесть букв английского алфавита, а отличия от алфавитов *A Link Between Worlds* и *Skyward Sword* видны невооружённым глазом.

Округлая и выразительная форма букв хорошо подходит для крупных надписей и вывесок. Отличительные признаки этого алфавита – добавленные к штрихам букв жирные точки ● и треугольники ▲.



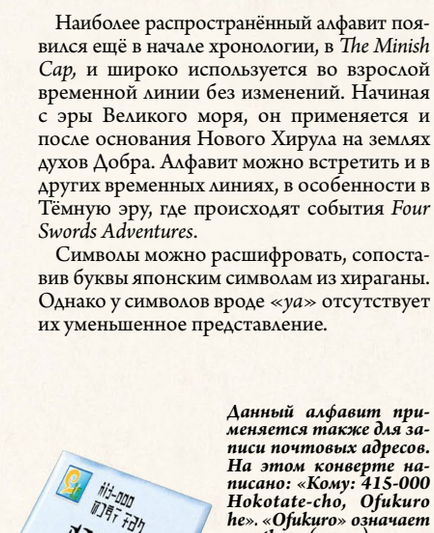


1 **Вывеска аттракциона «ЗВЕЗДА» в Хирултауне, выполненная золотыми буквами на красном фоне.** **2** **На вывеске при входе в деревню Какарико написано «Welcome» (Добро пожаловать).** **3** **Филиал «Лавки Мало» в Хирултауне. Кроме «Добро пожаловать», здесь есть и вывески с надписью «Sale» (Распродажа).**

E THE WIND WAKER

Наиболее распространённый алфавит появился ещё в начале хронологии, в *The Minish Cap*, и широко используется во взрослой временной линии без изменений. Начиная с эры Великого моря, он применяется и после основания Нового Хирула на землях духов Добра. Алфавит можно встретить и в других временных линиях, в особенности в Тёмную эру, где происходят события *Four Swords Adventures*.

Символы можно расшифровать, сопоставив буквы японским символам из хираганы. Однако у символов вроде «*ya*» отсутствует их уменьшенное представление.



Данный алфавит применяется также для записи почтовых адресов. На этом конверте написано: «Кому: 415-000 Hokotate-cho, Ofukuro he». «Ofukuro» означает «mother» (мать).



Дракон Валу говорит на устаревшем диалекте, который понимает Король Красных Львов.



Фрагмент надгробия в деревне Какарико из* Twilight Princess, *на котором написано: «In addition to the army of the people...» (В дополнение к армии людей...).



***Даже в* Ocarina of Time, *где в основном применяется алфавит* B, *на ковре в храме Времени видны символы алфавита* E.

Деревня Какарико: возрождённая обитель шейков

Деревня Какарико есть во многих играх серии *The Legend of Zelda*. В большинстве эпох люди здесь живут мирно – разводят кукко, плотничают и занимаются другими повседневными делами.

В *Ocarina of Time* деревня Какарико расположена у подножья горы Смерти и выделяется своей большой мельницей. Сначала это была тайная обитель шейков (стр. 44), хранящая тёмные секреты, но позже, в более мирные времена, Импа, её староста и няня принцессы Зельды, открыла деревню для всех желающих.

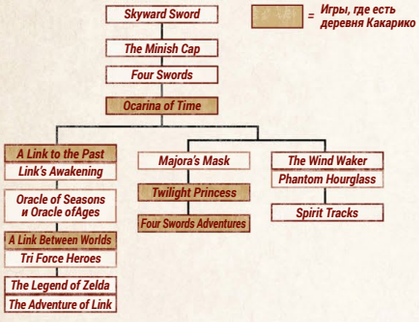
В *A Link to the Past* тут живёт Сахарахла – деревенский старейшина и потомок одного из Семи Мудрецов.







1 2 Деревня Какарико в *Ocarina of Time*. Комнаты в большом доме Импы заполнены всякой всячиной. 3 Деревня Какарико в вулканической провинции Элдин в *Twilight Princess*. Здешняя гостиница «Элди» знаменита своими горячими источниками и привлекает много посетителей, в том числе горонов. Дальше за деревней находится кладбище.

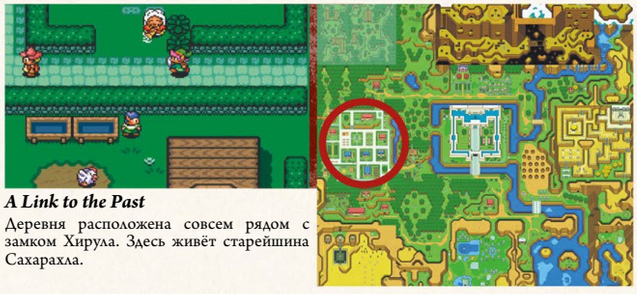


Деревня Какарико разных эпох

В Тёмном мире *A Link To The Past* и в Лоруле в *A Link Between Worlds* двойники деревень Какарико переполнены ворами и разбойниками. Похожая ситуация наблюдается и в *Four Swords Adventures*, где часть деревни сожжена, а почти все её жители стали враждебными к чужакам грабителями.

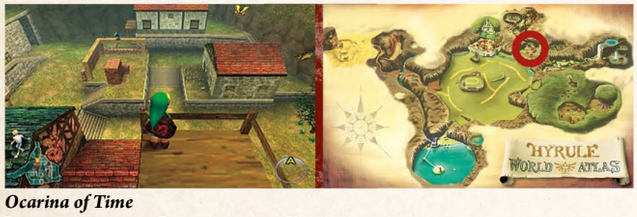


В* Ocarina of Time *в дальней части деревни расположено кладбище, а при входе в находящийся за ним храм Теней стоит монумент верным слугам королевской семьи.



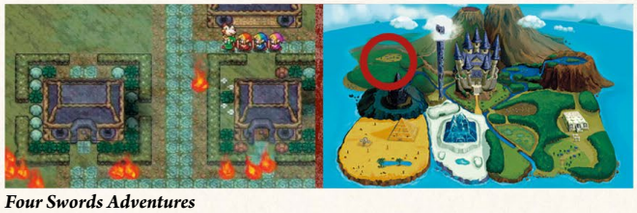
A Link to the Past

Деревня расположена совсем рядом с замком Хирула. Здесь живёт старейшина Сахарахла.



Ocarina of Time

В детские годы героя Времени деревня Какарико находится в середине своего развития. После допуска сюда Импой всех желающих здесь начали строиться новые дома и деревня стала разрастаться. Когда произошло восстание Ганондорфа и захват монстрами Хирултауна, многие жители столицы переселились в Какарико, перенеся сюда и свои магазины.



Four Swords Adventures

В этой игре деревню Какарико поглотила тьма. Некогда мирные жители превратились в грабителей, а само поселение стала неприветливым и опасным местом.



Twilight Princess

В этой эпохе деревня Какарико заметно обветшала. На кладбище деревни находится могила короля Зора.



A Link Between Worlds

В Какарико живёт новый Мудрец, которого тоже зовут Сахарахла. Несмотря на то, что поселение довольно скромное, здесь можно найти несколько развлечений и пообщаться с интересными местными жителями.

Рыбалка

Для занятий рыбной ловлей нужно обладать хорошим терпением и опытом. В Хируле из этого популярного времяпрепровождения сделали аттракцион.

Заняться рыбалкой можно на специально обустроенных рыбацких прудах, и многие соревнуются в поимке самой редкой, самой крупной или самой неуловимой рыбы, за что часто полагаются призы. Ловить можно на различные приманки и воблеры, а также на личинки пчёл и червей.

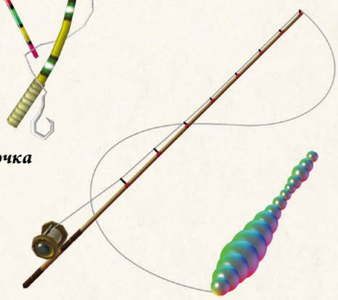
В *Twilight Princess* рыбалка играет значительную роль в повседневной жизни, и удочки здесь есть почти у каждого.



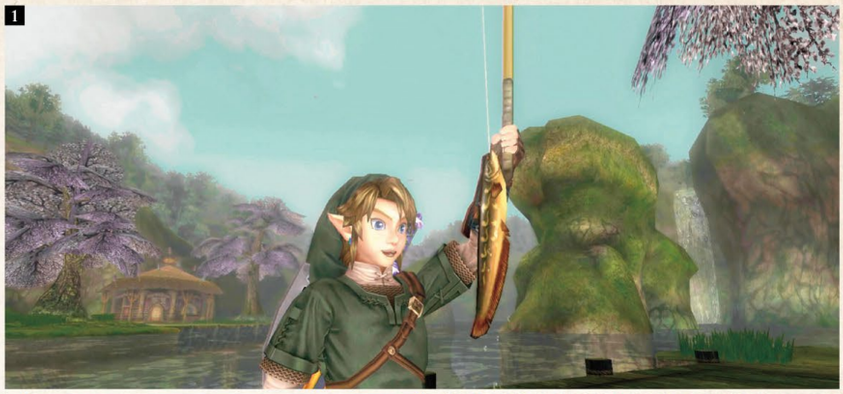
Удочка



Коралловая серьга



Тонущий воблер







1 **Весна на рыбацком пруду в *Twilight Princess*. 2 Аквариум для пойманной рыбы. 2 Сражение с норовистой рыбой в *Majora's Mask 3D*.**





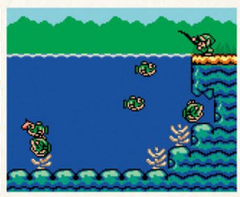
Городской магазин в* Majora's Mask *имеет все признаки рыбацкого пруда, но порыбачить здесь нельзя.

РЫБАЦКИЕ ПРУДЫ В ХИРУЛЕ И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ

Независимо от периода истории, в Хируле всегда есть те, кто страстно любит рыбалку, и разглядывание трофеев рыбаков в различных рыбацких прудах может быть не менее увлекательным занятием, чем сама рыбалка.

Список рыб, которых можно поймать на рыбацких аттракционах, находится на странице 65.

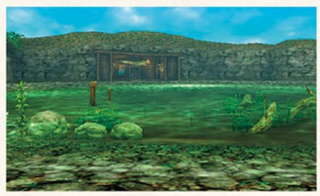




Link's Awakening

Рыбацкий пруд острова Кохолинт расположен к северо-западу от деревни Мейб. Рыбак, заведующий аттракционом, награждает участников рупиями, сумма которых зависит от размера пойманной рыбы.





Ocarina of Time

Здесь рыбацкий пруд примыкает к озеру Хилиа, и люди наслаждаются ловлей окуней на разные приманки. Пойманная рыба взвешивается и выпускается обратно в пруд. Когда Линк взрослый, рыба здесь также крупнее. При особых условиях и с помощью запрещённого тонущего воблера на этом пруду есть возможность поймать редкого хилианского вьюна.





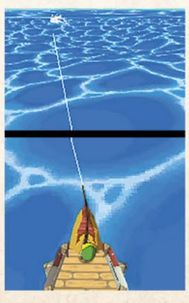
Twilight Princess

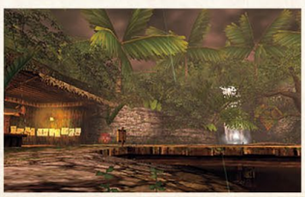
В *Twilight Princess* Линк может ловить рыбу в любом водоёме, если она там есть. Кроме того, в верховье реки Зора есть рыбацкий пруд с большим разнообразием приманок. При каждом посещении этой живописной локации в ней меняется время года. Владелица пруда, Хина, отвозит посетителей к месту ловли на лодке.



Phantom Hourglass

Увидев за бортом корабля силуэт рыбы, Линк может порыбачить и попробовать выудить из морских вод легендарную нептуну.

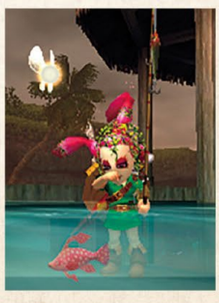






Majora's Mask 3D

В этой игре Линк может отдохнуть от подвигов и половить рыбу на речной или морской рыбалке, где водится большое количество разных видов рыб, каждая из которых обладает уникальными особенностями. В зависимости от вида рыбы, для хорошего клёва может понадобиться надеть определённую маску.



Оружие и снаряжение

В темнейшие уголки Хирула, в глубочайшие подземелья... опасно ходить одному.

Меч и щит – незаменимая экипировка, если вы сражаетесь с толпами притаившихся во тьме монстров, но кроме них Линку в своих приключениях необходимо и другое снаряжение. Чтобы не заблудиться в подземельях, весьма кстати окажутся карта и компас, в то время, как, например, бумеранги или гарпуны также будут не менее важны для схваток с врагами и решения замысловатых головоломок.

Этот раздел рассказывает о легендарном снаряжении Линка, которым герой пользовался во многих эпохах: от оружия до туник, щитов и других незаменимых вещей, вроде бомб. С более развёрнутой информацией о предметах можно ознакомиться на странице 115.



Мечи

Сложно представить себе начало путешествия даже без самого простого меча в руке. Некоторые мечи – легендарны. К таким можно отнести меч Героев (стр. 82), известный как «клинок, карающий зло», или меч Четырёх (стр. 83), способный создавать четыре копии Линка. Герой также орудовал мечами, наделёнными великой силой, – Белым и Волшебным – которые можно найти в Хируле, Призрачным мечом и мечом локомо, находящимися в других землях.

Со временем мечи увеличивают силу вместе со своим владельцем, а у некоторых, чтобы подчеркнуть эти новые свойства, даже меняется название – так, например, «меч Богини» становится «длинным мечом Богини».



Принеся кузнецу золотой песок, герой может перековать Острый меч в Позолоченный, который никогда не ломается.

Белый меч

Во всех эпохах многие мечи, обладающие значительной силой, назывались «Белыми». В некоторых случаях Белый меч перековывался в меч Героев, как это было с Белым мечом Богини в Небесную эру. В *Oracle of Ages* и *Oracle of Seasons* такой меч назывался мечом Доблести, но его лезвие всё равно сверкало характерным белым сиянием.



The Legend of Zelda
Герой получает Белый меч от старика в пещере, и владеть таким мечом дано далеко не каждому.

Oracle of Seasons / Ages
В *Oracle of Seasons* такой меч находится в пьедестале в лесу, а в *Oracle of Ages* подобный клинок восстановлен из частей сломанного меча.





После перековки у кузнеца сломанного меча Пикори он становится Белым мечом, а в конечном счёте превращается в легендарный меч Четырёх.

Волшебный меч

В эпоху, когда местонахождение меча Героев стало неизвестно, самым сильным клинком был Волшебный меч – редкое оружие, выкованное при помощи магии. Владение таким мечом требует больших навыков и опыта.



The Adventure of Link
Волшебный меч, обладающий магическими свойствами, Линк получает от старика на кладбище в игре *The Legend of Zelda* и продолжает им пользоваться в *The Adventure of Link*.

Кузнецы – мастера-оружейники

Кузнецы чинят сломанные мечи, заостряют их лезвия, а иногда даже перековывают, улучшая их свойства. Здесь можно увидеть одних из самых знаменитых мастеров по ковке оружия всех эпох, включая Большого горона, создателя названного его именем и такого же внушительного по размерам меча.





Majora's Mask
В *Majora's Mask* есть горная кузница, которой владеет Зубора – большой лентяй. Но его подмастерье Габора – прилежный и опытный кузнец.



На лезвии меча Фантома Ганона в* The Wind Waker *выгравированы слова «Зубора Габора».



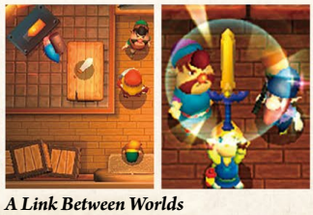
A Link to the Past
Гномы-оружейники из кузницы у деревни Какарико обладают большим опытом и могут улучшить даже меч Героев.



The Minish Cap
Мастер Смит – по-своему весьма талантливый кузнец в Хируле, но только Мелари, кузнец-миниш, способен выковать Белый меч из осколков меча Пикори.



Phantom Hourglass
Кузнец Зауз живёт один на острове, названном его именем. Он исключительно опытный мастер, способный выковать клинок, который станет основой для Призрачного меча.



A Link Between Worlds
Два очень талантливых, но упрямых кузнеца в Хируле и Лоруле трудятся вместе со своими семьями, создавая мечи исключительного качества.

ВАЖНЫЕ МЕЧИ РАЗНЫХ ЭПОХ

В таблице ниже показаны мечи, которыми орудовал герой по имени Линк во время своих исторических приключений.

Варианты меча Героев

Варианты меча Четырёх

= *Первый меч, полученный в игре*

= *Сильнейший меч в этой игре*

Название	The Legend of Zelda	The Adventure of Link	A Link to the Past	Link's Awakening	Ocarina of Time	Majora's Mask	Oracle of Seasons и Oracle of Ages	The Wind Waker	Four Swords	Four Swords Adventures	The Minish Cap	Twilight Princess	Phantom Hourglass	Spirit Tracks	Skyward Sword	A Link Between Worlds	Tri Force Heroes
Меч	✓		✓	✓													✓
Белый меч (меч Доблести)	✓						*				✓						
Волшебный меч	✓	✓															
Меч Героев			✓		✓		✓	✓	✓			✓			✓	✓	
Меч кокири					✓	✓											
Нож великана					✓												
Сломанный нож великана					✓												
Меч Большого горона					✓		✓										
Меч Великой феи						✓											
Острый меч																	
Позолоченный меч																	
Деревянный меч							✓										
Геройский меч								✓									
Меч Смита											✓						
Белый меч (два элемента)											✓						
Белый меч (три элемента)											✓						
Меч Четырёх									✓	✓	✓						
Деревянный меч												✓					
Ордонский меч												✓					
Меч Ошуса													✓				
Призрачный меч													✓				
Меч новобранца														✓			
Меч локомо														✓			
Тренировочный меч															✓		
Меч Богини															✓		
Длинный меч Богини															✓		
Белый меч Богини															✓		
Истинный меч Героев															✓		
Забытый меч																✓	

Меч Героев*: клинок, карающий зло

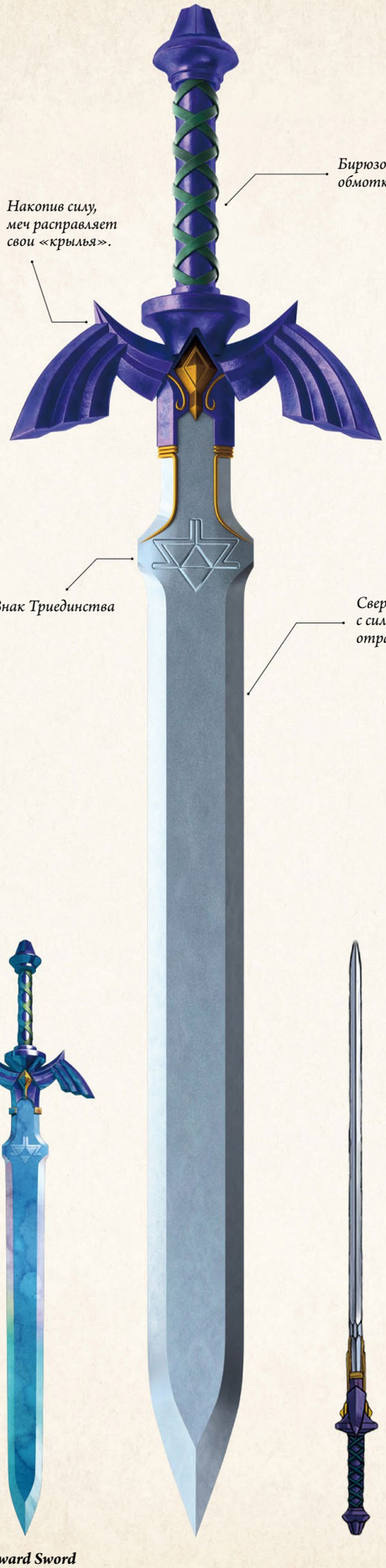
Существует легенда, гласящая о том, что если Хирул испытывает тяжёлые времена, человек с чистым сердцем может вытащить из пьедестала меч Героев. А те, чьё сердце нечисто, никогда не способны этого сделать.

Меч Героев [Master Sword], также известный как «клинок, карающий зло» [the Blade of Evil's Bane], обладает силой, способной изгнать демонов и Тьму, которой они служат. Он также является ключом к Священному царству (стр. 24), оберегая его от чужаков и потенциальных захватчиков.

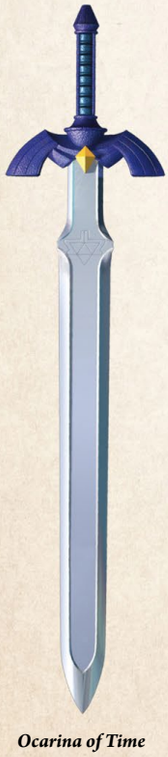
Истинный меч Героев, благословлённый богиней Хилией в *Skyward Sword*, обладает силой Света, которая есть ни что иное, как источник всего живого в мире. Поднятый вверх, меч заряжается энергией небес и стреляет мощным лучом света – «Небесным ударом» [Skyward Strike].



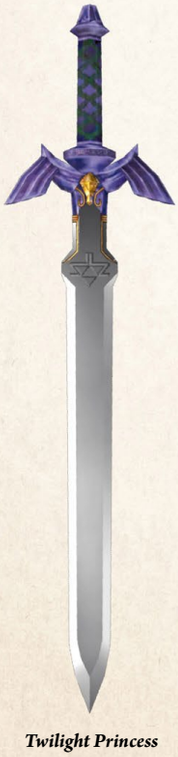
A Link to the Past u FourSwords





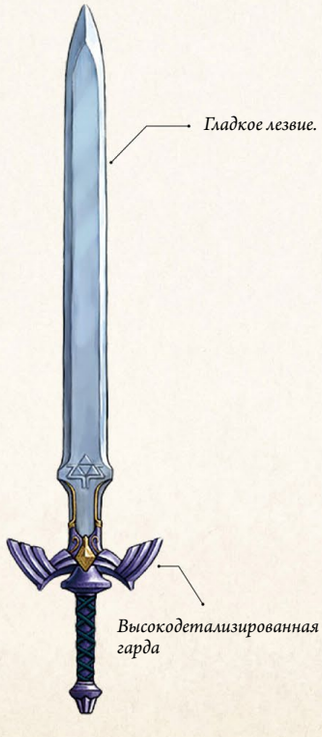


Ocarina of Time



Twilight Princess

Skyward Sword



* **Высший Меч** (*Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild*).

ИСТОРИЯ МЕЧА ГЕРОЕВ

Меч Героев сначала был мечом Богини, созданным Хилией для защиты людей от угрожающему миру зла.

В *Skyward Sword* дух меча по имени Фай сопровождает героя, обращаясь к нему «господин» [Master]. Они закаляют меч Богини тремя священными огнями, после чего он становится легендарным мечом Героев. В конечном итоге меч вставляется в божественный пьедестал (стр. 26), чтобы ждать своего избранного героя.

Шли годы, меч покоился в своём пьедестале и ждал, пока не появится достойный герой, который именем богини вытащит его и будет сражаться за главное её наследие – мир на земле. В некоторых временных линиях меч спал так долго, что рушились воздвигнутые вокруг него храмы, иногда даже исчезая без следа.

Несмотря на свой долгий век, клинок, карающий зло, не вечен. Его необходимо подпитывать священной силой духов, Великих фей и Мудрецов. С годами меч подвергался перековке опытными кузнецами, которые добавляли в него уникальные материалы, незначительно меняя цвет и форму этого оружия.



Пройдя несколько стадий перековки и улучшения в Небесной эре, меч Богини превратился в Истинный меч Героев. На последних стадиях он был закалён в трёх священных огнях, благословлён и отмечен знаком Триединства.

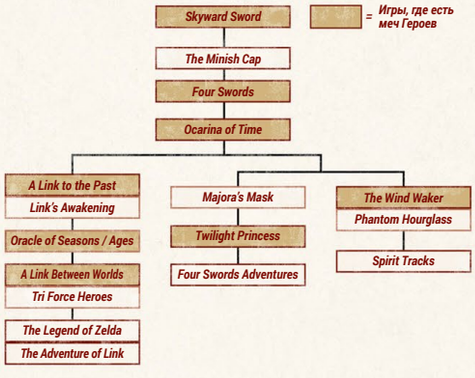




В* The Wind Waker *Линк восстанавливает способность меча Героев отражать зло, исполняя молитвенные песни вместе с Мудрецами. По мере восстановления силы меча его внешний вид меняется.



В* A Link to the Past *меч Героев можно улучшить, заострив лезвие и сделав наполняющий его свет более цветным.



Меч Четырёх: четыре героя, четыре силы

Легендарный меч Четырёх наделён силой, разделяющей своего владельца на четыре копии вооружённых мечом воинов. Как и меч Героев, он покоится в пьедестале в святилище. В течение нескольких эпох меч использовался для того, чтобы подавлять тех, кто ищет власть над другими ради своей гнусной выгоды, и также способен карать зло.

Святилище меча Четырёх охраняется принцессой Зельдой и шестью девушками-жрицами.

Считается, что меч Четырёх неотделим от силы Света, источника всей жизненной энергии мира.



***Превращение Ваати в* Four Swords.**

Когда меч разделён, тусклый зелёный самоцвет в его рукояти становится ярко зелёным, синим, красным и фиолетовым.

ИСТОРИЯ МЕЧА ЧЕТЫРЁХ

Меч Пикори, который станет мечом Четырёх, создали крошечные миниши, которых хилианцы зовут пикори (стр. 52). После того, как в *The Minish Cap* Ваати разрушил меч Пикори, его осколки были перекованы в Белый меч, а когда клинок был закалён четырьмя элементами (олицетворяющими огонь, землю, ветер и воду), он превратился в меч Четырёх.

После событий *The Minish Cap* при помощи этого клинка Ваати был пленён несколько раз, но только в *Four Swords Adventures* Линк побеждает Ваати окончательно, а также заточает в мече безумную реинкарнацию Ганона (стр. 20).

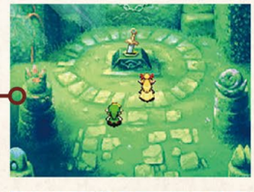
С тех пор легендарный меч Четырёх покоится в своём святилище.

На витраже в замке Хирула в* The Minish Cap *показано, как в древние времена миниши даровали человеческому герою* [Hero of Men] *меч Пикори и силу Света.

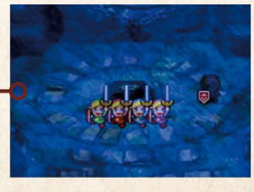




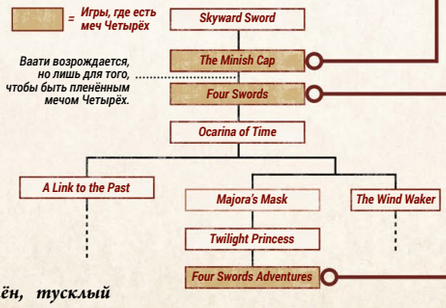
В* The Minish Cap *меч Пикори был усилен четырьмя элементами и стал мечом Четырёх.



Водружённый в пьедестал, меч Четырёх служил печатью, сдерживающей в заточении Ваати, а за построенным вокруг меча святилищем следили разные принцессы Зельды на протяжении многих поколений.



Вынутый из пьедестала меч освободил Ваати. Линк Зельда и шестеро дев-жриц останавливают планы бывшего мага минишей и пленяют Ганона, который с помощью Ваати планировал возродиться на землях Хирула.



Щиты

Что такое меч без щита? Если острый клинок кромсает зло, то надёжный щит от него защищает. От знаменитого синего щита Хилии до слепящего своим блеском зеркального щита, эти средства защиты столь же легендарны, как и Линк, исследующий подземелье или сражающийся с монстрами, сжимая меч в одной руке, а щит в другой.

Щиты, украшенные символикой Триединства, часто входят в стандартную экипировку рыцарей королевства Хирул и являются среди них предметом гордости. Однако есть и более редкие щиты, многие из которых необходимы для специфических задач. Они встречаются в экипировке Линка самых разных эпох, помогая герою в его трудных испытаниях.



Волшебный щит
The Legend of Zelda



Щит
Link's Awakening



Линк со щитом наготове
A Link to the Past

ЩИТ ХИЛИИ*

Щит Хилии, говорят, закалён силой героя и существовал ещё со времён эры богини Хилии. Похожий на птицу рисунок, который выглядит так, будто он защищает Триединство, является знаком богини Хилии, а также изображает знаменитого багряного небокрыла, на котором когда-то летал герой.

Обладающим великой силой щитом с таким оформлением защищаются герои всех эпох, начиная с Небесной эры, но, в отличие от меча Героев, этот щит не единственный.

В *Ocarina of Time* все рыцари Хирула экипированы щитами, выглядящими точно так же. Линк, кроме возможности просто купить его в городском магазине, находит свой щит на кладбище деревни Какарико. Иногда птица в оформлении щита выглядит более яркой, чем на остальных щитах, так как рисунок нанесён краской и со временем стирается.

Щит Хилии большой – ребёнок может пригнуться и спрятаться под ним целиком. Но несмотря на то, что он сделан из стали, щит довольно лёгкий и прочный – его вес прекрасно подходит для воина с одноручным оружием.

Подобные щиты, оформленные в стиле легенд славного прошлого, в поздних эпохах стали менее распространены, но в королевстве Лорул (стр. 32), параллельном Хирулу мире, изготавливаются и считаются весьма эффективными.



Skyward Sword
Легендарный щит Хилии можно получить, пройдя испытание Громового дракона Ланайру. Это самый прочный щит в игре, способный выдержать любую атаку.

Ocarina of Time
Щитом Хилии вооружены все рыцари Хирула. Если вдруг щит съест лайк лайк, в Хирултауне всегда можно купить новый. Линк также может найти такой щит на кладбище деревни Какарико.







Majora's Mask
Щит Героя, как он называется в этой игре, выглядит похожим на щит Хилии, но его вес меньше, что вполне подходит для ребёнка.





Twilight Princess
Щит Хилии, сделанный из стали. В эре Сумерек эти щиты являются большой редкостью. В *Twilight Princess* есть только два таких, и выглядят они очень древними.

A Link Between Worlds
Здесь щит можно найти в Черепашьей скале в Лоруле. Этот на удивление прочный щит изготовлен по улучшенной технологии и не по зубам даже лайк лайку.



* **Хайлийский щит** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

ДЕРЕВЯННЫЕ ЩИТЫ

Лёгкие и удобные деревянные щиты распространены в любой эпохе. Но они быстро ломаются и боятся огня, поэтому для длинных и опасных путешествий такие щиты далеко не идеальны.



***Ордонский щит* (Twilight Princess)**
Щит украшен рисунком характерных круглых рогов ордонской козы.



***Деревянный щит* (Twilight Princess)**
Деревянный щит, продающийся в магазинах во времена эры Сумерек. У него железная окантовка, а лицевая поверхность украшена рисунком крыльев. По своим свойствам идентичен Ордонскому щиту.



***Щит Деку* (Ocarina of Time)**
Щит, украшенный символом кокири. Продаётся в их лесной лавке и по размеру как раз впору ребёнку.







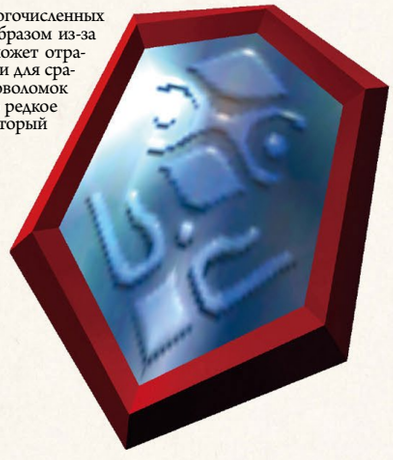
***Деревянный щит* (Skyward Sword)**
Удобный лёгкий щит из Скайлофта. Может быть поэтапно улучшен в мастерской до более прочного Ременного [Banded Shield] (в центре) и Клёпаного [Braced Shield] щита (справа).

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ЩИТЫ

Многие щиты, которыми экипирован Линк в своих многочисленных путешествиях, называются «зеркальными». Главным образом из-за своих отражательных способностей. Их поверхность может отражать свет и магию, что делает такие щиты незаменимыми для сражений с некоторыми монстрами или для решений головоломок в подземельях. Кроме того, они довольно мощные – это редкое сокровище иногда является самым сильным щитом, который есть у героя.



***Зеркальный щит* (The Wind Waker / The Minish Cap)**
В *The Wind Waker* Линк находит этот щит в храме Земли. Он удивительно напоминает такой же щит из *The Minish Cap*, но он ли это на самом деле, достоверно неизвестно.



***Зеркальный щит* (Ocarina of Time)**
Зеркальный щит героя Времени обнаружен им в храме Духов и украшен символом герудо. Используемый вместе с Солнечными переключателями, щит помогает решить некоторые загадки храма. Как и другие зеркальные щиты минувших и грядущих эпох, он отражает солнечный свет. Он также умеет отражать магические атаки обратно во врага, однако простые снаряды не отражает.



***Зеркальный щит* (Majora's Mask)**
Зеркальный щит в параллельном мире, Термине, украшен изображением лица, и в отражённом им луче света присутствует тот же образ. Щит находится на дне колодца в каньоне Икана и необходим для исследования замка Иканы. Похоже, что давным-давно павший в битве король Иканы увидел в смерти истинный свет, и его предсмертный крик отпечатался на этом щите.



***Зеркальный щит* (A Link to the Past)**
Зеркальный щит в *A Link to the Past* находится в Тёмном мире. Как и другие подобные щиты, он способен отражать магические атаки и лазерные лучи.



***Маленький щит* (The Minish Cap)**
Этот щит выиграла принцесса Зельда на аттракционе городского фестиваля Пикори и подарила Линку, который вооружён им большую часть своих приключений с Эло. Подобные щиты продаются в Хирултауне и сделаны из стали, любимого металлического лакомства горонов. Если Линк даст горону «погрызть» свой щит, то получит его обратно, но уже зеркальным.

***Щит Героя* (The Wind Waker)**
Этот щит висит на стене в доме Линка на острове Начинаний. Считается, что когда-то им владел древний герой. Внешняя поверхность щита украшена крылатым монстром и символом Триединства. Такое же оформление имел щит Линка в *The Minish Cap*. Судя по всему, это один и тот же щит.



***Древний щит* (Spirit Tracks)**
Считается, что этим щитом за сто лет до событий *Spirit Tracks* пользовался герой Ветров. Его бережно хранит Нико, один из пиратов Тетры. Очевидно, что это и есть щит героя Ветров из *Phantom Hourglass* (ниже).



***Щит* (Phantom Hourglass)**



***Щит* (Spirit Tracks)**
Щит украшен треугольным знаком жизненной силы в виде камня Жизни [Force Gem] и символом птицы, олицетворяющей духов.



***Щит* (Oracle of Seasons/Ages)**
Деревянный щит в этих играх можно переделать в железный при помощи твёрдой руды.



***Железный щит* (Skyward Sword)**
Железный щит намного прочнее деревянного, но не защищает от электричества. Железный щит Небесной эры можно улучшить в мастерской до Усиленного [Reinforced Shield] (в центре) и Укреплённого щита [Fortified Shield] (справа).



***Священный щит* (Skyward Sword)**
Священный щит не очень прочный, но может самостоятельно восстанавливаться со временем. Он отражает проклятия и приводит в ужас некоторых монстров. Его можно поэтапно улучшить в мастерской до Божественного щита [Divine Shield] (в центре) и щита Богини [Goddess Shield] (справа).

Доспехи и аксессуары

Хорошая экипировка может спасти герою жизнь в самых разных ситуациях. Правильно подобранная одежда и доспехи, перчатки, сапоги, дополнительные аксессуары вроде специальных масок, накидок, и даже ювелирные изделия – браслеты и кольца – всё это даёт Линку уникальные способности и позволяет исследовать ранее недоступные места... Ну или просто делает юного героя немного моднее.

Всю экипировку можно разделить на две категории: вещи, которые надеты всегда, и их свойства постоянно активны, а также те, которые можно использовать по ситуации, меняя при необходимости. В обеих категориях есть некоторые предметы, дающие одинаковые способности, как например, защита от огня. Существуют также предметы, использование которых даёт какую-то способность, но имеет побочные эффекты – например, увеличивает получаемый героем урон.

Ношение одежды разных цветов и стилей также придаёт Линку определённые способности: например, красный цвет обычно защищает от огня, а синий позволяет дышать под водой. Но одежда может быть и самой обыкновенной – скажем, когда Линк сражается мечом Четырёх, разный цвет туник его двойников играет сугубо эстетическую роль.



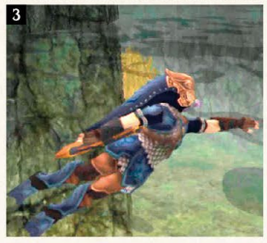
Туника и сапоги, в которые Линк одет изначально, не обладают особыми свойствами, но сшиты хорошо и отлично подходят для путешествий.

В* The Wind Waker *Линк переодевается в костюм, сделанный в честь героев прошлого и выглядящий почти как оригинал. Отличия есть, но только косметические.













1 Пример изменения цвета туники в *The Adventure of Link*. Здесь цвет меняется от зелёного к красному, если при помощи магии повышаются защитные свойства туники. Похожий эффект присутствует и в других играх, когда на Линке надета красная туника. 2 Предмет с более сильными свойствами заменяет собой свой слабый аналог. Такие улучшенные предметы помогают Линку исполнять множество невероятных трюков. Например, поднимать огромные массивные объекты. 3 Существует много доспехов и одежды, предназначенных для определённых условий и давая, например, возможность дышать под водой или противостоять огню. 4 Некоторые предметы, вроде масок, обладают уникальными свойствами и нужны только для решения конкретной задачи, поэтому используются редко. 5 При помощи парашюта (куска парусины) Линк может безопасно приземлиться, спрыгнув с большой высоты.



Синие туники



Синяя туника
A Link to the Past
Волшебная одежда, уменьшающая урон. Красную тунику с ещё большими защитными свойствами можно найти в Тёмном мире.



Туника зора
Ocarina of Time
Если взрослый Линк наденет эту тунику, то сможет дышать под водой.



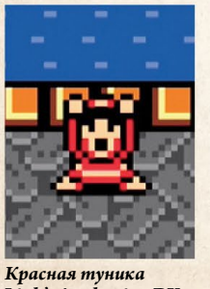
Доспехи зора
Twilight Princess
Сокровище, хранимое королём зора для избранного героя. Доспехи позволяют долгое время находиться и дышать под водой.



Когда Линк вынул из пьедестала меч Четырёх, то разделился на четыре копии самого себя. Четыре Линка одеты в зелёную, красную, синюю и фиолетовую туники и колпаки, но в данном случае цвет одежды не играет никакой роли – все герои обладают одинаковыми способностями. Эти цвета символизируют собой четыре элемента природы, придающие мечу Четырёх его силу (стр. 83).



Красные туники



Красная туника
Link's Awakening DX
Красная туника удваивает силу атаки Линка. Синяя – вдвое сокращает получаемый урон. Одну из этих туник Линк может выбрать в секретном Мире Красок [Color Dungeon].



Туника горонов
Ocarina of Time
Сшитая горонами огнеупорная несгораемая туника, которая к тому же прекрасно спасает от жары.

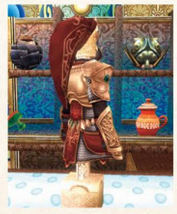


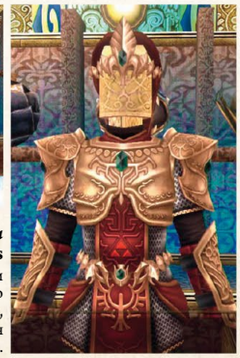
Красная туника
A Link Between Worlds
Красная туника крепче синей и сокращает получаемый урон на три четверти. В Лоруле это самые надёжные доспехи.



Наряд горона и костюм зора
Tri Force Heroes
Разговор об одежде будет неполным без каких-нибудь нарядов из модного королевства Хитопия. Эти костюмы сшиты Мадам Кутюр под впечатлением от горонов и зора и дают владельцу способности этих рас. Наряд горона позволяет плавать в раскалённой лаве, а костюм зора повышает умение плавать.

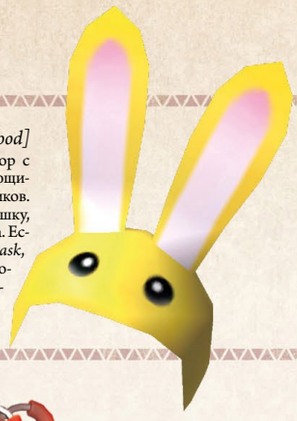






Волшебные доспехи
Twilight Princess
Доспехи, делающие своего владельца неуязвимым за счёт его рупий. Когда кошелёк опустеет, это сверкающее обмундирование станет лишь обузой, затрудняющей передвижение. Комплект продаётся в одном из самых роскошных магазинов Хирултауна.

ГОЛОВА



Шапка Кролика *[Bunny Hood]*
Очаровательный головной убор с длинными ушами, подскакивающими и качающимися, как у кроликов. Хотя она и надевается на макушку, но классифицируется как маска. Если надеть такую в *Majora's Mask*, это пробудит дух дикой природы, и герой будет передвигаться намного быстрее.



Шапка Комара *[Gnat Hat]*
Волшебная шапка из *Four Swords*, уменьшающая того, кто её наденет – почти как магия Эзло в *The Minish Cap*.

ЛИЦО



Маски
В *Ocarina of Time* маски служат скорее ради забавы, но в *Majora's Mask*, где их огромное количество, маски играют намного более важную роль для своего хозяина и иногда используются для церемоний. В Термине также существуют маски, полностью изменяющие облик владельца и наделяющие его особыми умениями.

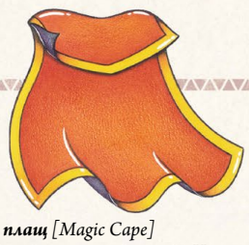


Огненные серьги *[Fireshield Earrings]*
Священный дар богини герою, который должен спасти мир. Эти серьги защищают владельца от испепеляющей жары, позволяя находится долгое время в местах с вулканической активностью или заполненных лавой.

СПИНА



Парашют *[Sailcloth]*
После победы Линка на Небесной церемонии Зельда снимает с плеч сшитый ею из парусиновой ткани парашют и, согласно древней традиции, награждает им Линка. Парашют используется для безопасного приземления при прыжках с высоты.



Волшебный плащ *[Magic Cape]*
Плащ, наделённый магической силой. Надев его, Линк становится невидимым и неуязвимым к любым атакам. Плащ спрятан на кладбище в Светлом мире.



Плащ из перьев *[Roc's Cape]*
Надев этот плащ, Линк может некоторое время парить в воздухе после прыжка. Есть и другой предмет с похожими, но более слабыми свойствами – ***перо птицы Рух*** *[Roc's Feather]*



РУКИ



Браслет Силы *[Power Bracelet]*
Надев один из этих волшебных браслетов, Линк обретает скрытую силу, позволяющую поднимать и переносить тяжёлые объекты, которые голыми руками нельзя даже сдвинуть с места.



Перчатка Силы, рукавица Титана, серебряные и золотые перчатки
[Power Glove, Titan's Mitt, Silver Gauntlets, Golden Gauntlets]
Надев одну из этих перчаток, Линк с лёгкостью может поднимать тяжёлые объекты. В разных эпохах названия этих предметов меняются, но золотые разновидности всегда сильнее серебряных.



Браслет горонов
Тайное сокровище вождя горонов, с помощью которого герой может срывать бомбоцветы.



Перчатки Копателя / могма / Крота
[Digging Mitts, Mogma Mitts & Mole Mitts]
В этих перчатках можно рыть мягкую почву или закапываться в неё. Внешне они похожи на когти могма – похожего на кротов народа, жившего в Небесную эру.



Магнитные перчатки *[Magnetic Gloves]*
Если их надеть, вокруг создаётся мощное магнитное поле, что даёт возможность взаимодействовать с металлическими объектами.



Браслет Равио
Браслет, позволяющий владельцу по собственному желанию превращаться в картину и сливаться со стенами. Его в *A Link Between Worlds* Линку даёт Равио из Лорула, и в нём герою не страшна магия Юги.

ПАЛЬЦЫ



Волшебные кольца
Эти кольца из *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* сделаны из семян, содержащих таинственную магическую силу. Эффект от надетого кольца зависит от вида используемых для его изготовления семян. Всего существует шестьдесят четыре кольца.



Кольца (красное и синее)
Эти волшебные кольца повышают защиту, сокращая получаемый урон, одновременно меняя цвет одежды героя на бледно-синий или бледно-красный.

НОГИ



Сапоги Пегаса *[Pegasus Boots]*
Позволяют надевшему их рвануть с места и быстро бежать по прямой. Они настолько быстрые, что остановиться можно только врезавшись в какое-то препятствие.



Железные сапоги *[Iron Boots]*
Сапоги с отделкой из тяжёлого железа, которые позволяют владельцу погружаться на дно водоёмов. В комплекте с туникой зора они дают Линку возможность свободно ходить под водой.



Сапоги Ветра *[Hover Boots]*
Порывы ветра из подошв этих сапог дают возможность недолго ходить по воздуху. Выгода? Иногда бывает трудно найти твёрдую почву под ногами, и такие сапоги придутся как нельзя кстати.



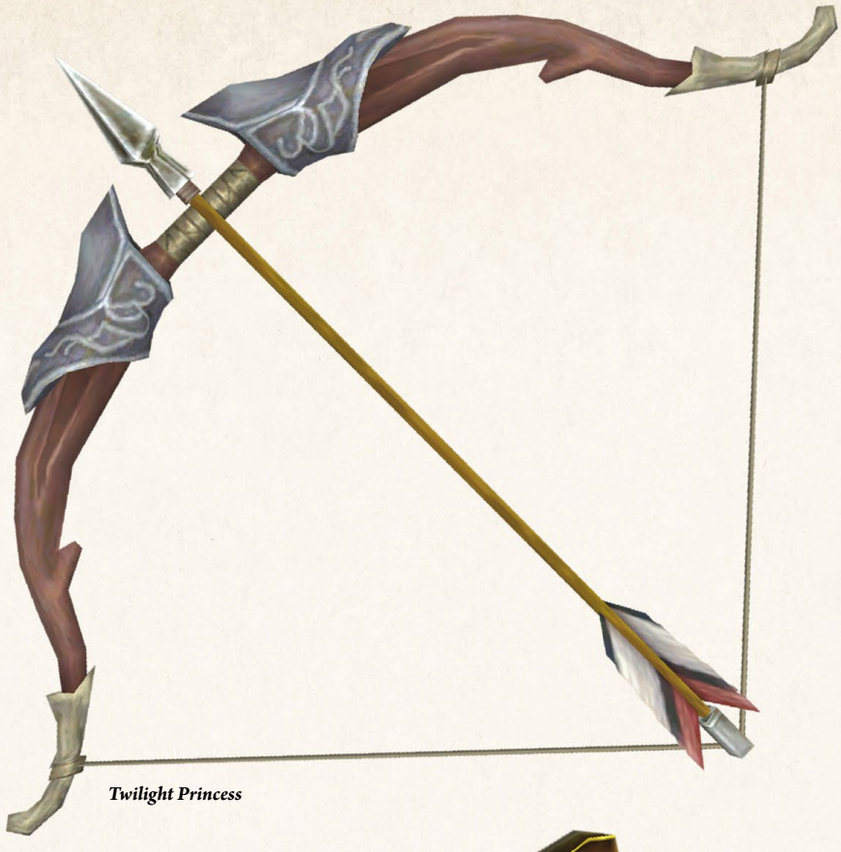
Ласты (ласты зора)
Ласты улучшают способность Линка к плаванию. В них он больше не будет тонуть в глубокой воде.

Луки и стрелы

Луки со стрелами неразлучны, как горо-ны с камнями. Мало какое оружие способно сразить врага лучше, чем метко выпущенная стрела. В основном используемый как оружие дальнего действия, лук превосходно расправляется с врагами, которых не достать мечом, а также помогает активировать далёкие переключатели.

Спрятаны луки чаще всего в подземельях и храмах, и среди самых обыкновенных иногда попадаются редкие или даже легендарные экземпляры. Например, лук Героя, используемый героями разных эпох или волшебный лук из *Ocarina of Time*.

Стрелы – вещь быстро расходуемая, но их совсем нетрудно найти в самых разных местах или просто купить в магазине. Запас стрел, которые герой носит с собой, можно увеличивать при помощи колчанов большей вместимости или магии Великих фей.

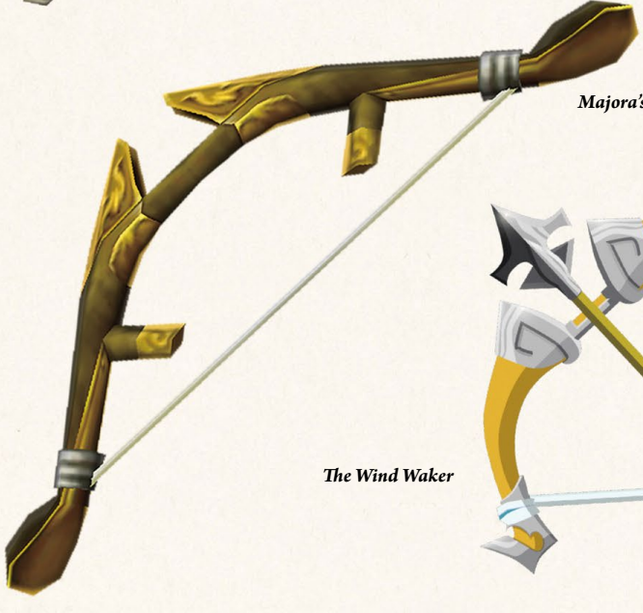


Twilight Princess

ВОЛШЕБНЫЕ СТРЕЛЫ С СИЛОЙ ОГНЯ, ХОЛОДА И СВЕТА

В дополнение к обычным стрелам, используемых для поражения целей на расстоянии, бывают и волшебные, наделённые священной силой. Окутанные огнём или льдом, они превосходное орудие для решения загадок в подземельях, создания платформ из лавы и многих других задач, но использование таких стрел расходует запас магических сил.

Кроме огненных и ледяных, существуют ещё стрелы Света, которые, почти как меч Героев, способны карать зло. Эти уникальные стрелы часто играют важнейшую роль в финальной схватке героя со злом.



Majora's Mask



Стандартный лук и стрелы из* The Legend of Zelda.** ***Серебряные стрелы обладают священной силой и нужны для того, чтобы прикончить Ганона.



The Wind Waker



Волшебный лук *[Fairy Bow]*
Ocarina of Time
Этот лук находится в храме за Священным лесным лугом и является важнейшим оружием в приключениях героя Времени.

Лук Героя *[Hero's Bow]*
Считается, что впервые этим луком в древние времена сражался герой, спасающий мир. С тех пор луком пользуются герои, перед которыми стоит схожая задача. В *Twilight Princess* этот лук – сокровище горонов. Как гласит предание, его горному народу завещал древний герой. Он бережно хранится на протяжении многих поколений, и им награждается Линк из эры Сумерек. В *Majora's Mask* лук находится в храме Лесной Топи – месте, очень важном для расы деку. В *The Wind Waker* лук Героя хранится в башне Богов.



Деревянный лук
Skyward Sword



Железный лук
Skyward Sword



Священный лук
Skyward Sword



Лук и стрелы
The Minish Cap



Лук
A Link to the Past



Лук и стрелы
Phantom Hourglass



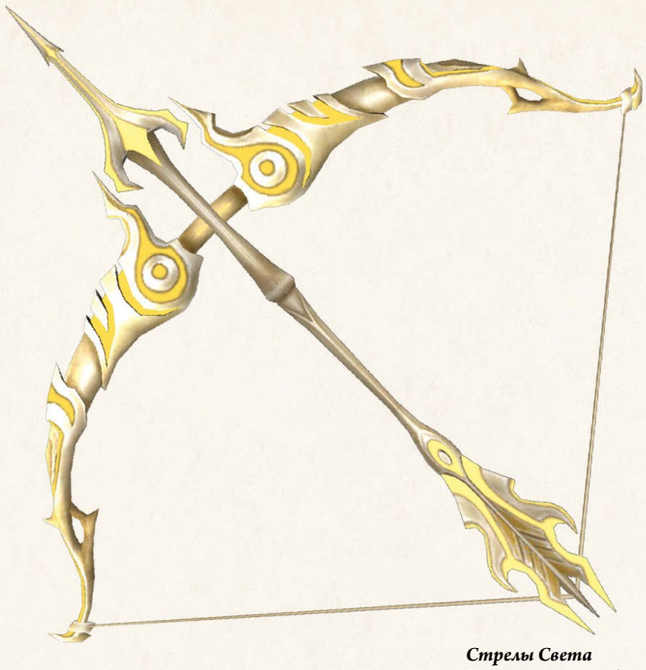
Лук и стрелы
Spirit Tracks







1 В *Twilight Princess* стрелы Света и лук Света Зельде передают духи Света. Это оружие необходимо для сражения с повелителем зла, Ганондорфом. 2 Стрелы Света из *Ocarina of Time*. Внешне они выглядят как обычные, но выстрел ими несёт в себе великую силу. Свет этих стрел ослабляет не только Ганондорфа, но и многих монстров, наводнивших Хирул по его приказу. 3 Обычный лук и стрелы. Кроме стрельбы по врагам ими можно активировать разные переключатели.





Огненные стрелы

Стрелы, несущие в себе силу огня. Они не только испепеляют врагов, но также растапливают лёд и зажигают на расстоянии светильники.



Ледяные стрелы

Стрелы, несущие в себе силу льда. Своим холодом они мгновенно замораживают цель, превращая её в ледяную глыбу. Ими также можно создавать на воде ледяные платформы, по которым можно ходить.





Стрелы Света

Эти стрелы таят в себе священную силу, способную уничтожить зло и являются мощнее всех остальных волшебных стрел. В эру *The Wind Waker* ими можно сразить врага одним единственным выстрелом. Это оружие в некоторых эпохах выбирают себе хилианские принцессы, когда им приходится сражаться вместе с избранным героем.

КОЛЧАНЫ ВСЕВОЗМОЖНЫХ ФОРМ И РАЗМЕРОВ

Стрелы носят в колчанах разного качества и размеров. Пополнять запас стрел можно покупая их в магазинах, собирая с убитых монстров или находя в сундуках. Количество и вид стрел, которые Линк может носить с собой, меняется в зависимости от используемого колчана.



Стрелы можно купить в магазине. Их цена зависит от количества стрел в наборе.



Ocarina of Time



Majora's Mask



The Wind Waker



The Minish Cap



Twilight Princess



Phantom Hourglass



Spirit Tracks



Skyward Sword

ИГРА / УРОВЕНЬ / СТРЕЛЫ	УРОВЕНЬ 1	#	УРОВЕНЬ 2	#	УРОВЕНЬ 3	#	УРОВЕНЬ 4	#
*A Link to the Past**	—	30	—	70				
Link's Awakening	—	30	—	60				
Ocarina of Time	Колчан	30	Большой колчан	40	Огромный колчан	50		
Majora's Mask	Колчан	30	Большой колчан	40	Огромный колчан	50		
The Wind Waker	Колчан	30	Колчан	60	Колчан	99		
The Minish Cap	Колчан	30	Большой колчан	50	Большой колчан	70	Большой колчан	99
Twilight Princess	Колчан	30	Большой колчан	60	Гигантский колчан	100		
Phantom Hourglass	—	20	Колчан	30	Колчан	50		
Spirit Tracks	—	20	Колчан	30	Колчан	50		
*Skyward Sword***	Колчан	20	Малый колчан	+5	Средний колчан	+10	Большой колчан	+15

Примечание: тире (—) обозначает, что в этой игре колчан никак не называется.
*** В *A Link to the Past* фея Венера за каждые 100 рупий увеличивает запас стрел Линка на 5 штук.**
**** В колчане, улучшенном до максимального уровня в *Skyward Sword*, можно носить до 65 стрел.**

Бомбы

Круглый предмет с фитилём – установил, поджёг, отошёл в сторонку... Бомбы! Их носят в специальной сумке, и нужны они для разрушения скал, стен и даже крепких дверей. Кроме того, это оружие эффективно в битве против особенно сильных противников.

Сначала люди пользовались растущей в природе естественной взрывчаткой – бомбоцветами, но со временем стали делать искусственные бомбы, чтобы они всегда были под рукой.

Своим умением изготавливать и совершенствовать бомбы славятся, прежде всего, гороны – ведь они живут в горах, где в основном и растут бомбоцветы.

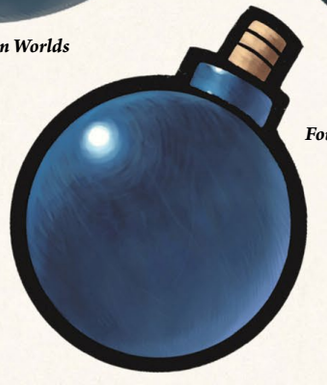
В разных эпохах существовали специализированные магазины и центры по изучению взрывного дела, где производилось и продолжает производиться большое разнообразие бомб.



A Link Between Worlds



Majora's Mask



Four Swords



Бомбист *[Big Bomb Outfit]*
Если надеть этот костюм из *Tri Force Heroes*, бомба или сорванный бомбоцвет превращается в большую бомбу с увеличенной силой взрыва и большим радиусом поражения.



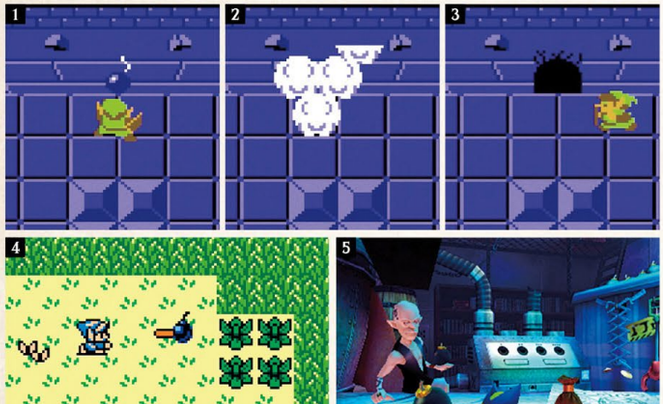
Skyward Sword



Twilight Princess



The Wind Waker





1 2 3 Иногда на камнях или стенах встречаются подозрительные трещины, наводящие на мысль о том, что за ними что-то есть. 4 Бывает, что появляется возможность уничтожить далёкий объект, прикрепив к стреле бомбу, создав таким образом взрывающуюся стрелу. 5 Магазин бомб Часового города в *Majora's Mask*. Кроме торговли бомбами, владелец магазина ответственен за карнавальный салют, а также занят изобретением способа полёта к луне с использованием движущей силы бомб. 6 Барнс, владелец магазина бомб в *Twilight Princess*. Он продаёт сделанные собственноручно бомбы и полностью посвятил себя процессу их изготовления. В его магазине скопилось много пороха и других взрывоопасных и горючих веществ, поэтому там строго запрещено пользоваться открытым огнём.

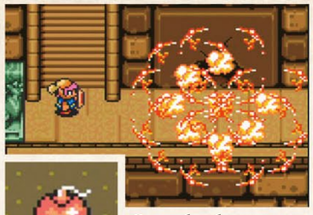
БОМБЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

Иногда Линку нужно нечто большее, чем просто бомба.

Возможно, ему понадобится устроить подводный взрыв или подорвать что-нибудь дистанционно.

Либо взрыв нужен помощнее. Или вообще обладать гигантской разрушительной силой.

В распоряжении Линка во все эпохи было великое множество самых необычных взрывчаток: незабвенные бомблинги, рыбы-бомбы, бомбчу... Временами он даже мог устроить взрыв, вообще не используя бомбы.



Супербомба

Мощная взывчатка, способная разнести на куски скалы и камни, слишком большие для обычных бомб. Супербомбы продаются в Тёмном мире в *A Link to the Past*, и их даже не нужно носить – они сами следуют за своим хозяином и взрываются по его команде.



Большой бомбоцвет

Выросший до огромных размеров бомбоцвет – предмет многих исследований жителей Лорула. Как и супербомба, он будет сам следовать за хозяином и способен взрывать большие валуны, которые не под силу обычным бомбам.



Гигантская бомба

Бомба огромных размеров, используемая Линком-тенью в *Four Swords Adventures*. Изображённый на ней череп говорит о её невероятной разрушительной силе. Для Линка такая бомба слишком велика.



Бомбоцвет

Хотя бомбоцветы и встречаются в самых разных местах, в основном они растут в горных районах. Если сорвать бомбоцвет, он моментально зажжёт запал и через несколько секунд взорвётся. Эти растения используются для производства искусственных бомб и обладают такой же разрушительной силой. Они предпочитают расти небольшими группами в пещерах и в других тёмных местах, куда почти не проникает солнечный свет.



Пороховая бочка

Этими огромными бочками с порохом могут пользоваться только гороны.



Бомблинг

Бомблинги – похожие не насекомых монстры, способные взрываться. Их продаёт в своём магазине Барнс из *Twilight Princess*. Бомблинга можно выпустить на цель, и через несколько секунд он взорвётся.

Бомбчу

Похожие на мышей самоходные бомбы, которые несутся вперёд, виляя из стороны в сторону. Они могут ползать по стенам, что делает их идеальным средством для поражения труднодоступных целей. Эти бомбы сделаны под впечатлением от взрывающихся мышеобразных монстров, которых назвали живыми бомбчу [Real Bobmchu].





Водяная бомба

Бомба, разработанная Барнсом из *Twilight Princess* для подводных взрывов.



Взрывная маска

Если её надеть, можно произвести взрыв в любой момент, но безопасность при этом не гарантирована.

СУМКА ДЛЯ КАЖДОЙ БОМБЫ

Бомбы лучше всего хранить в прочных сумках, сделанных из желудков самых чудовищных зверюг – например, в *Ocarina of Time* сумка для бомб сделана из желудка додонго.

Количество хранимых в сумке бомб зависит от её размера, который может быть увеличен путём получения более крупной сумки или магией Великих фей. Эти сумки, как правило, не имеют каких-то специальных названий и зовутся просто: «сумка для бомб».

В таблице ниже показан вид и количество бомб, которые вмещают сумки в играх, где они есть.



В* Twilight Princess *количество бомб, помещающихся в сумку, зависит от их вида.



Ocarina of Time *Majora's Mask* *The Wind Waker* *The Minish Cap*



Twilight Princess *Phantom Hourglass* *Spirit Tracks* *Skyward Sword*

ИГРА / УРОВЕНЬ / КОЛ-ВО	УРОВЕНЬ 1	#	УРОВЕНЬ 2	#	УРОВЕНЬ 3	#	УРОВЕНЬ 4	#
The Legend of Zelda	—	8	—	12	—	16		
*A Link to the Past**	—	10	—	50				
Link's Awakening	—	30	—	60				
Ocarina of Time	Сумка для бомб	20	Большая сумка для бомб	30	Огромная сумка для бомб	40		
Majora's Mask	Сумка для бомб	20	Большая сумка для бомб	30	Огромная сумка для бомб	40		
Oracle of Seasons/Ages	—	10	—	30	—	50		
The Wind Waker	Сумка для бомб	30	Сумка для бомб	60	Сумка для бомб	99		
The Minish Cap	Сумка для бомб	10	Большая сумка для бомб	30	Огромная сумка для бомб	30	Огромная сумка для бомб	99
Twilight Princess	Сумка для бомб	30	Большая сумка для бомб	60				
	Сумка для бомб *(для водяных бомб)*	15	Большая сумка для бомб *(для водяных бомб)*	30				
	Сумка для бомб *(для бомблингов)*	10	Большая сумка для бомб *(для бомблингов)*	20				
Phantom Hourglass	(Бомбы)	10	Сумка для бомб	20	Сумка для бомб	30		
	(Бомбчу)	10	Сумка для бомбчу	20	Сумка для бомбчу	30		
Spirit Tracks	Сумка для бомб	10	Средняя сумка для бомб	20	Большая сумка для бомб	30		
*Skyward Sword***	Сумка для бомб	10	Малая сумка для бомб	+5	Средняя сумка для бомб	+10	Большая сумка для бомб	+15

Примечание: прочерк (—) обозначает, что в этой игре сумка для бомб никак не называется.

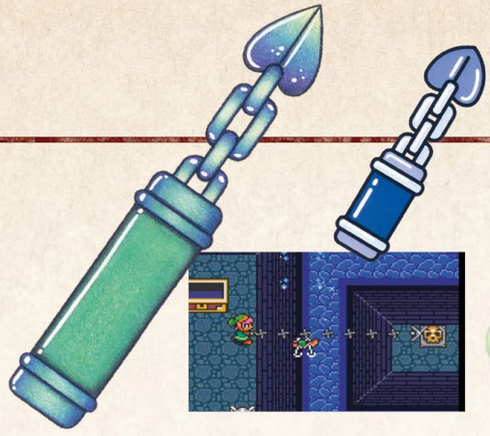
*** В *A Link to the Past* фея Венера за каждые 100 рупий увеличивает запас бомб Линка на 5 штук.**

**** В *Skyward Sword* можно одновременно носить стандартную сумку для бомб и рюкзак с малой, средней и большой сумками (до трёх штук) для бомб, что увеличивает максимальное количество бомб до 55.**

Гарпуны

Гарпун [Hookshot] – важнейший предмет, помогающий Линку во многих приключениях. Это устройство представляет собой острый железный наконечник на длинной цепи. После выстрела наконечник цепляется к отдалённому предмету и возвратной силой притягивает его к Линку. Если же он встрянет в какой-то закреплённый объект или в специальную мишень, то притянет туда самого Линка, что бывает весьма полезно на пересечённой местности.

Меткий выстрел из гарпуна может также нанести небольшой урон монстрам или на время оглушить их.





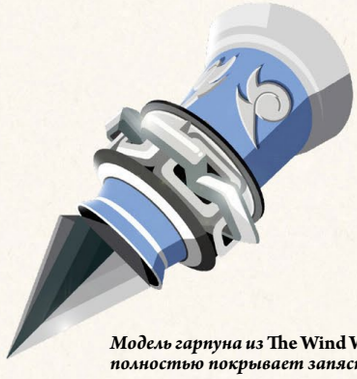
Гарпун, взятый напрокат у Равио в игре* A Link Between Worlds. *Позже, если его выкупить, гарпун можно улучшить до версии «гарпун +» [Nice Hookshot], что повысит скорострельность.



Ключевой навык при использования гарпуна – меткость, ведь иногда он встряёт только в определённые цели, часто очень мелкие.



В* Ocarina of Time *есть удлинённая версия гарпуна – длинный гарпун [Longshot], стреляющий в два раза дальше обычного, позволяя Линку притягиваться к более далёким целям.



Модель гарпуна из* The Wind Waker *полностью покрывает запястье.

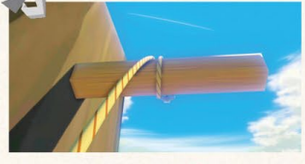
ПОХОЖИЕ ПРЕДМЕТЫ



***Крюк** [Switch Hook]*
Это приспособление меняет местами Линка с объектом, в который он выстрелил, что бывает полезно в преодолении некоторых препятствий.



***Крюк** [Grappling Hook]*
Крюк используется подобно кнуту и позволяет преодолевать ямы и пропасти, поражать слабых монстров, а у более сильных воровать их сокровища.

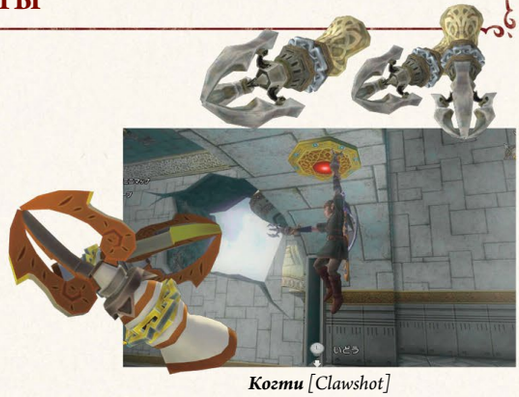




***Гарпун** [Gripshot]*
В этой хватательной разновидности гарпуна вместо крюка на конце цепи находится роботизированная рука, которой можно аккуратно цепляться к людям и другим объектам.



***Кнут** [Whip]*
Кнут может быть полезен при набрасывании на перекладины, перепрыгивании ям, притягивании близких объектов и активировании некоторых переключателей.



***Когти** [Clawshot]*
Закреплённый на цепи хватательный элемент в виде когтей позволяет Линку цепляться к специальным мишеням, а также вьющимся растениям и сетчатым поверхностям. Найдя второй комплект этого приспособления, Линк получает пару когтей [Double Clawshots], надеваемых на обе руки и позволяющих перемещаться между целями даже не касаясь земли.

МАКСИМАЛЬНАЯ ДЛИНА КАЖДОГО ГАРПУНА

Данная схема показывает примерную длину гарпунов и похожих приспособлений в разных играх. В *Majora's Mask* гарпун приблизительно такой же, как длинный гарпун в *Ocarina of Time*, что делает их на сегодняшний день самыми длинными из всех.



Обычный гарпун. У длинного цепь примерно 25 м.

Примечание: длины гарпунов показаны по соотношению к росту Линка в разных играх.

Другое снаряжение

Для успешного выполнения поставленных задач Линку нужно много разного снаряжения. Некоторые предметы – вполне обычные вещи, такие как рогатки и лопаты. Другие – более редкие и, как правило, волшебные. К ним относятся амфоры, жезлы и посохи. И каждый предмет нужен для определённой цели.

Более подробно с предметами каждой игры можно ознакомиться на странице 115.



Рогатки

Используя в качестве снарядов мелкие орешки или более крупные семена, из рогатки можно здорово потрепать находящихся поблизости монстров. Простое в использовании и бьющее на короткие дистанции, это оружие часто является основным у юных искателей приключений, заменяя им лук. Среди кокири наибольшей популярностью пользуется волшебная рогатка [Fairy Slingshot].



Бумеранги

После броска бумеранг летит по траектории в форме остроконечной арки и всегда возвращается в руки владельца, оглушая по дороге монстров, подбирая различные предметы и активируя переключатели. А в легендарном бумеранге Бурь живёт фея ветров, наделяя его силой ураганов.





Молоты

Мощное оружие, идеальное для сокрушительных ударов по врагам и разрушаемым объектам. В распоряжении Линка бывало много видов молотов, включая волшебные, а также легендарный молот горонов [Megaton Hammer], ценимый ими как сокровище. Молотом можно забивать в землю мешающие пройти столбы или, например, специальные пружины, с помощью которых потом можно попасть в более высокие места.





Амфоры Ветра [Gust Bellows]

Эти волшебные амфоры могут втягивать воздух и выстреливать им с большой силой, расчищая путь от грязи или песка.



Посохи и жезлы

Эти разноцветные предметы таят в себе магические силы. Иногда это легендарные вещи с чудесными способностями, такие как посох Сомарии и посох Сезонов. В других – жезле Льда, Огня или Водном – заключены силы природы. Существуют и такие, которые способны вздымать песчаные столбы или переворачивать объекты.



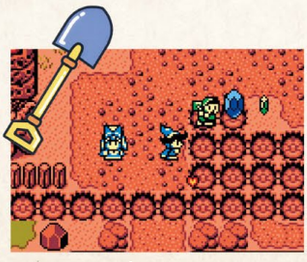
Сачки

Метким взмахом сачка можно поймать пчелу, жука, фею и даже кролика. Некоторые сачки способны также отражать магически атаки, если махать ими достаточно энергично. В *Skyward Sword* Линк должен как следует научиться пользоваться сачком, чтобы ловить многие виды насекомых.



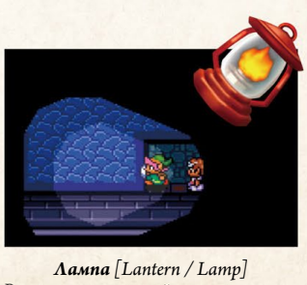
Механический жук *[Beetle]*

Летающее устройство, созданное древней цивилизацией. Надевается на руку и выпускается, срезая в полёте верёвки, паутины и активируя переключатели. Усовершенствованные модели могут хватать и переносить небольшие объекты.



Лопата

Ей Линк копает землю, чтобы найти спрятанные в ней предметы или откопать предательски притаившиеся ямы.



Лампа *[Lantern / Lamp]*

Вооружившись лампой, можно осветить самые тёмные уголки Хирула. Лампой можно зажигать факелы и светильники, растапливать лёд и даже обжигать врагов.



Банки *[Bottles]*

В банку Линк может набрать воду, зелье, молоко или хранить в ней жуков и фей. Банкой, как и сачком, иногда можно даже отражать магические атаки.

Рупии: деньги с блеском драгоценных камней

Сверкающие яркими цветами, словно самоцветы, рупии широко используются в качестве платёжного средства в королевстве Хирул, соседних странах и даже в других мирах. Номинал рупии зависит от её размера и цвета.

Рупии можно найти практически везде: срезая высокую траву, разбивая горшки, в сундуках или у убитых врагов. Кроме того, люди иногда расплачиваются рупиями за оказанную им помощь.

Обычно рупии помещаются в пригоршне одной руки, но более крупные придётся нести в магазин в обеих руках.

Существуют исторические свидетельства, что когда-то люди вместо рупий пользовались монетами, но в какой это было эпохе, достоверно неизвестно.





АНТИРУПИИ

Не все рупии служат в качество денег. Временами они используются как своеобразные жетоны в мини-играх, либо для решения головоломок в подземельях, как например, серебряные рупии в *Ocarina of Time*.

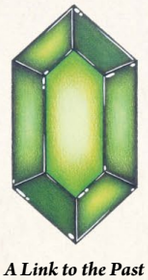
Существуют и так называемые антирупии [Rupoor] – чёрные рупии, которые вместо увеличения наличности Линка сокращают её, что его немного печалит.



Серебряные рупии, которые встречаются в подземельях* Ocarina of Time*, не используются в качестве платёжного средства. Их необходимо собирать для решения загадок и головоломок.



Серебряные рупии с красивым металлическим блеском – одни из самых ценимых в других играх. Их номинал равен 100, а иногда и 200 рупиям, в зависимости от эпохи.



A Link to the Past



Ocarina of Time



Majora's Mask



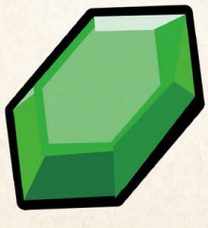
The Wind Waker



Four Swords



Twilight Princess



Spirit Tracks



Skyward Sword

ЦВЕТА И НОМИНАЛЫ РУПИЙ

Игра \ Номинал	1	5	10	20	30	50	100	200	300	Для решения головоломок	Негативный эффект
The Legend of Zelda	Жёлтая	Синяя				16					
A Link to the Past	Зелёная	Синяя		Красная							
Link's Awakening DX[1]	Синяя	Зелёная			Красная						
Ocarina of Time	Зелёная	Синяя		Красная		Пурпурная		Золотая		Серебряная	
Majora's Mask	Зелёная	Синяя		Красна		Пурпурная	Серебряная	Золотая			
Oracle of Seasons/Ages	Зелёная	Красная Синяя	Красная	Большая синяя	Большая синяя	Большая красная	Огромная синяя				
The Wind Waker	Зелёная	Синяя	Жёлтая	Красная		Пурпурная	Оранжевая	Серебряная			
Four Swords[2]	Зелёная	Синяя		Красная		Большая зелёная	Большая синяя	Большая красная			Антирупия
Four Swords Adventures[3]	Зелёная	Синяя	Жёлтая	Красная		Пурпурная	Большая зелёная				
The Minish Cap	Зелёная	Синяя		Красная		Большая зелёная	Большая синяя	Большая красная			
Twilight Princess	Зелёная	Синяя	Жёлтая	Красная		Пурпурная	Оранжевая	Серебряная			
Phantom Hourglass	Зелёная	Синяя		Красная			Большая зелёная	Большая красная	Большая золотая		Антирупия
Spirit Tracks	Зелёная	Синяя		Красная			Большая зелёная	Большая красная	Большая золотая		
Skyward Sword	Зелёная	Синяя		Красная			Серебряная		Большая золотая		Антирупия
A Link Between Worlds	Зелёная	Синяя		Красная		Пурпурная	Серебряная		Большая золотая		
Tri Force Heroes	Зелёная	Синяя		Красная		Пурпурная	Серебряная				

[1] Цвет есть только в DX-версии игры. [2] Четыре осколка рупии равны 500 рупиям. [3] Рупии есть только в игре *Navi Trackers*, присутствующей в японском издании Four Swords Adventures.



Номиналы рупий разнятся и зависят от конкретной эпохи. Более крупные рупии, встречающиеся в* Phantom Hourglass *(на рисунке слева), стоят больше, чем их меньшие аналоги такого же цвета. А чёрные антирупии желательно обходить десятой дорогой.

КОШЕЛЬКИ И ИХ ВМЕСТИМОСТЬ

Все заработанные или найденные рупии Линк хранит у себя в кошельке, от размера которого, а также от эпохи, в которой живёт юный герой, зависит их общая сумма, которую можно носить с собой.

В *The Legend of Zelda* в кошелёк помещается не более 255 рупий, в то время как в *Twilight Princess HD* Линк может носить в нём огромную сумму в 9999 рупий.

Более вместительный кошелёк позволяет, соответственно, хранить больше рупий.

В таблице внизу показаны некоторые кошельки и их максимальная вместимость.

Ocarina of Time *Majora's Mask*						
Название	Кошелёк	Большой кошелёк	Огромный кошелёк			
Вместимость	99	200	500			

The Wind Waker	—					
Название	Кошелёк	Кошелёк	Кошелёк			
Вместимость (GC)	200	1000	5000			
Вместимость (HD)	500	1000	5000			

The Minish Cap	—		—	—		
Название	Кошелёк	Большой кошелёк	Большой кошелёк	Большой кошелёк		
Вместимость	100	300	500	999		

Twilight Princess						
Название	Кошелёк	Большой кошелёк	Гигантский кошелёк	Громадный кошелёк*		
Вместимость (GC/Wii)	300	600	1000	—		
Вместимость (HD)	500	1000	2000	9999		

*Skyward Sword***						
Название	Маленький кошелёк	Средний кошелёк	Большой кошелёк	Огромный кошелёк	Кошелёк богача [Tycoon Wallet]	Второй кошелёк [Extra Wallet]
Вместимость	300	500	1000	5000	9000	+300 × 3

Примечание: прочерк (—) обозначает, что в этой игре нет изображения основного кошелька или, как в случае *The Minish Cap*, он выглядит так же, вне зависимости от размера.

*** Громадный кошелёк [Colossal Wallet] можно получить только в *Twilight Princess HD*.**

**** В *Skyward Sword* в рюкзак можно положить до трёх дополнительных (вторых) кошельков, позволяя Линку носить с собой до 9900 рупий (при условии, что у него есть кошелёк богача).**



Древняя монета* [*Ancient Gold Piece*] *из* Spirit Tracks. *Такие выпускались банком Хирула, но неизвестно, в какой эпохе. Обратите внимание на Триединство, отчеканенное на аверсе.



Рупии ценят все и бережно хранят у себя в кошельках. Цвет одной рупии в эпоху, когда происходят события* The Legend of Zelda *не зелёный, а жёлтый.

ЧЕЛОВЕК, ОДЕРЖИМЫЙ РУПИЯМИ

В *Twilight Princess* есть некий Джовани, продавший душу призракам (которых в Хируле называют «по») ради сказочного богатства, но взамен был проклят. Вместе со своим котом Джинглом, сидящим у него на голове, он превратился в неподвижную золотую статую, а его дом под завязку набит сокровищами, тратить которые он не может.



Музыкальные инструменты и мелодии

Роль музыкальных инструментов в играх *The Legend of Zelda* намного важнее, чем просто исполнение красивой музыки. С их помощью можно призывать животных, перемещаться на большие расстояния и даже во времени. Здесь перечислены далеко не все инструменты (например, нет колокольчика из *A Link Between Worlds*), облегчающие героические приключения Линка. Есть и другие инструменты, такие как орга́ны, которые используются по своему прямому назначению – для исполнения музыки.

Для достижения нужного эффекта из одних инструментов достаточно просто извлечь звук, но на других нужно сыграть определённую мелодию.

Считается, что некоторые мелодии – это средство общения с богинями, а инструменты, на которых они исполняются – хранящие их священные сосуды, которые нужно беречь как зеницу ока. Такие мелодии пробуждают силу богинь и творят чудеса с каждой правильно сыгранной нотой.



Повелитель Ветров *[The Wind Waker]*
Дирижёрская палочка, использовавшаяся в старину для дирижирования Мудрецами, исполнявшими песни для призыва богинь. Однажды она принадлежала королю Хирула.

Лиры

Лира – струнный щипковый музыкальный инструмент, издающий прекрасные нежные звуки, но если сыграть на ней определённые песни, раскроется истинная сила этого инструмента.





Божественная лира *[Goddess's Harp]*
Этим инструментом, говорят, пользовалась сама богиня Хилиа. Лира и песни, рассказывающие об истории мира под облаками, передаются из поколения в поколение среди хранителей легенд Скайлофта.
Считается, что в песнях, сыгранных на этой лире, живёт сила богини. В *Ocarina of Time* переодетая Шейком Зельда играет на похожем инструменте, обучая песням героя Времени.



Лира Эпох *[Harp of Ages]*
Принадлежащий Найру священный инструмент в *Oracle of Ages*. Сыгранные на этой лире три мелодии позволяют Линку перемещаться между прошлым и настоящим.

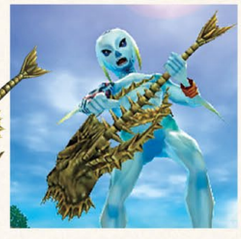


Другие инструменты

У других народов Хирула есть своя уникальная музыка и инструменты. Деку играют на дудках, гороны на барабанах, а зора на гитарах.

В *Majora's Mask*, чтобы сыграть на этих инструментах, Линк должен надеть маску соответствующей расы.





Песни и мелодии

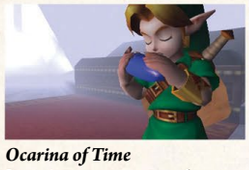


Link's Awakening
Линк может исполнять на окарине несколько мелодий, среди которых есть одна особая – сыграв её вместе со всеми инструментами Сирен, Линк пробудит Рыбу Ветра.

♪ Баллада о Рыбе Ветра
Песня для пробуждения спящего духа – Рыбы Ветра.

♪ Мамба Манбы
Перемещает Линка к пруду Манбо или ко входу в подземелье, если он там находится.

♪ Лягушачья Душа
Вдыхает жизнь в неживое.





Ocarina of Time
Здесь Линк играет разнообразные мелодии на волшебной окарине и на окарине Времени, а правильно сыгранные специальные песни обладают особой силой.

♪ Колыбельная Зельды
Мелодия, связанная с королевской семьёй.

♪ Песня Эпоны
Призывает лошадь Эпону.

♪ Песня Сарии
Символ дружбы Линка и Сарии.

♪ Песня Солнца
Меняет день с ночью и наоборот.

♪ Песня Бурь
Вызывает ливень и бурю.

♪ Песня Пугала
Сочинённая Линком песня, которой он обучает огородное пугало. Сыгранная в определённых локациях она призывает пугало, которое можно использовать как цель для гарпуна и попасть в ранее недоступное место.

♪ Песня Времени
Открывает дверь Времени.

♪ Прелюдия Света
Перемещает Линка в главный зал храма Времени.

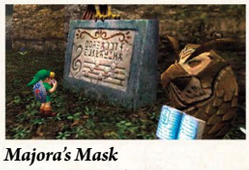
♪ Менуэт Леса
Перемещает Линка к храму Леса.

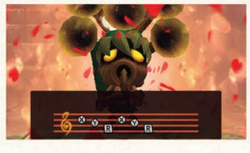
♪ Болеро Огня
Перемещает Линка к храму Огня.

♪ Серенада Воды
Перемещает Линка к храму Воды.

♪ Ноктюрн Теней
Перемещает Линка к храму Теней.

♪ Реквием Духов
Перемещает Линка к храму Духов.





Majora's Mask
В человеческом облике Линк играет на окарине Времени, а когда надевает маски горона, деку или зора – на трёх других уникальных инструментах.

♪ Песня Времени
Отматывает время назад и перемещает Линка к рассвету первого дня.

♪ Песня Времени наоборот
Замедляет скорость течения времени.

♪ Песня Двойного Времени
Перемещает вперёд во времени на полдня (на один день в версии игры для 3DS).

♪ Песня Исцеления
Исцеляет услышавших её духов.

♪ Песня Эпоны
Призывает лошадь Эпону.

♪ Песня Полёта
Перемещает Линка к разбросанным по Термине статуям филина.

♪ Песня Бурь
Вызывает ливень и бурю.

♪ Соната Пробуждения
Мелодия, хранимая расой деку и открывающая вход в храм Лесной Топи.

♪ Колыбельная горонов
Усыпляет горонов и открывает вход в храм Снежного Пика.

♪ Морская босанова
Мелодия, которой Линка научили вылупившиеся из яиц малыши зора. Она пробуждает гигантскую черепаху, на которой можно попасть в храм Залива.

♪ Элегия Пустоты
Песня, имеющая отношение к королевству Икана. Она помогает разгадать загадки храма Каменной башни и создаёт пустые оболочки разных обличий Линка.

♪ Клятва Верности
Призывает гигантов.

♪ Песня Пугала
Сочинённая Линком песня, которой он обучает огородное пугало. Сыгранная в определённых локациях она призывает пугало, которое можно использовать как цель для гарпуна и попасть в ранее недоступное место.

ОКАРИНЫ И ФЛЕЙТЫ

Одни из самых запоминающихся мелодий, когда-либо звучавших в Хируле, исполняются на флейтах или окаринах. Эти простые духовые инструменты при должном умении издают восхитительные звуки, которые складываются в песни, несущие в себе великую силу.

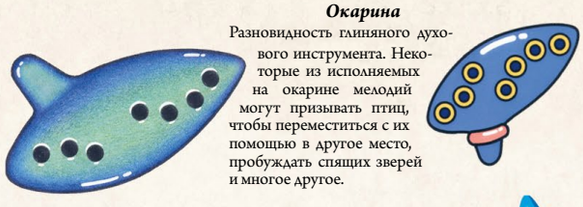


Волшебная окарина (или «окарина Фей»)
Инструмент Сарии, который она подарила Линку.



Окарина Времени
Сокровище, хранимое многими поколениями королевского рода Хирула. Вместе с тремя священными камнями этот простой инструмент служит ключом к Священному царству, в котором покоится Триединство, а также обладает силой для перемещения во времени.

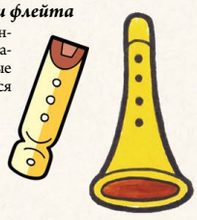
Окарина
Разновидность глиняного духового инструмента. Некоторые из исполняемых на окарине мелодий могут призывать птиц, чтобы переместиться с их помощью в другое место, пробуждать спящих зверей и многое другое.



Окарина Ветра
Оставлена Линку племенем Ветра. Игра на ней позволяет перемещаться между разбросанными по земле метками Ветра в *The Minish Cap*.



Свисток** [Recorder] **и флейта
Деревянные инструменты, позволяющие попадать в ранее недоступные места или перемещаться на большие расстояния.





***Зов лошади** [Horse Call]*
Пустотелый глиняный амулет в форме подковы. Как и лошадиная трава, он своим свистом подзывает лошадей.

Флейты Рики, Муша и Димитрия
Эти флейты призывают животных, помогающих Линку в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*.



Флейта Духов
Выполненный в виде флейты древнегреческого бога Пана, этот священный для локомо инструмент был подарен Тетре при условии, что она и её потомки будут с его помощью защищать Новый Хирул (стр. 40). По аналогии с другими флейтами и окаринами, некоторые сыгранные на флейте Духов мелодии пробуждают силу богинь.



ВОСЕМЬ ИНСТРУМЕНТОВ СИРЕН



***Виолончель Полнолуния** [Full Moon Cello]*



***Ракушечный рог** [Conch Horn]*



***Барабан Грома** [Thunder Drum]*

Эти восемь священных инструментов необходимы для исполнения «Баллады о Рыбе Ветра», которая пробудит хозяина острова Кохолинт. Каждый их этих инструментов, спрятанных в подземельях *Link's Awakening*, отчаянно защищают монстры.



***Колокольчик Морской Лилии** [Sea Lily's Bell]*



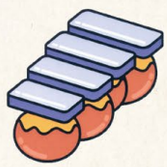
***Орган Вечернего Спокойствия** [Organ of Evening Calm]*



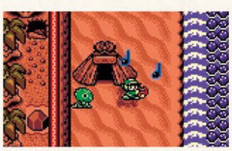
***Лира Прибоя** [Surf Harp]*



***Коралловый треугольник** [Coral Triangle]*



***Ксилофон Ветра** [Wind Marimba]*

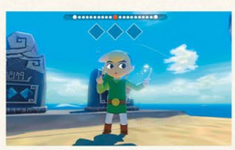


Oracle of Ages
Мелодии, которые играет Линк на лире Эпох, позволяют ему перемещаться между прошлым и настоящим.

♪ Мелодия Эха
Пробуждает временные порталы, дающие возможность для путешествий между прошлым и настоящим.

♪ Мелодия Потоков
Сыгранная в любой локации в прошлом, перемещает в эту же локацию в настоящем.

♪ Мелодия Эпох
Перемещает во времени между прошлым и настоящим когда и где угодно.



The Wind Waker
Дирижируя Повелителем Ветров и вовремя попадая в такт, Линк может управлять ветром, пробуждать Мудрецов и изменять время суток.

♪ Реквием Ветра
Меняет направления ветра во время плавания.

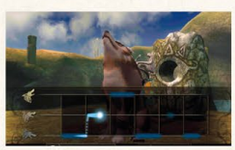
♪ Баллада Бурь
Перемещает Линка в другие локации.

♪ Мелодия Власти
Позволяет Линку управлять некоторыми персонажами и объектами.

♪ Лирика Бога Земли
Пробуждает рито Мидли как Мудреца Земли.

♪ Ария Бога Ветров
Пробуждает корока Макара как Мудреца Ветра.

♪ Песня Перемен
Меняет день на ночь и наоборот.



Twilight Princess
В облике волка Линк может выть мелодии у завывающих камней, призывая таким образом дух древнего героя, который обучает его навыкам владения мечом.

♪ Песня Исцеления
Камень на горе Смерти. Навык: «Натиск щита».

♪ Реквием Духов
Камень в верховье реки Зора. Навык: «Тыловой удар».

♪ Прелюдия Света
Камень в Фаронском лесу. Навык: «Крушитель». У камня в Священной роще можно также провыть колыбельную Зельды.

♪ Безымянная песня №1
Камень на озере Хилиа. Навык: «Смертельный взмах».

♪ Безымянная песня №2
Камень на Снежном Пике. Навык: «Великий прыжок».

♪ Twilight Princess (основная композиция)
Камень в заброшенной деревне. Навык: «Вихрь».



Spirit Tracks
Двигая флейту Духов из стороны в сторону, можно играть различные ноты. Играя с хранителями областей необходимые мелодии, можно восстанавливать железнодорожные пути.

♪ Песня Пробуждения
Мелодия, обладающая силой пробуждения.

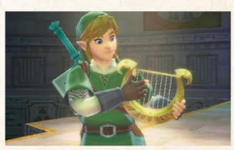
♪ Песня Исцеления
Эта песня восстанавливает здоровье. В каждом подземелье её можно сыграть только один раз.

♪ Песня Птиц
Призывает находящихся неподалёку птиц.

♪ Песня Света
Активирует кристальные переключатели.

♪ Песня Открытия
Обнаруживает зарытые в земле сундуки.

♪ Песня Восстановления
Песня, обладающая священной силой. Исполняется дуэтом с каждым локомо-хранителем.



Skyward Sword
Сыгранные на Божественной лире песни открывают в разных регионах проходы в царства Тишины. Линк также может аккомпанировать на лире девушке Кине, которая поёт для посетителей в кафе «Пузатая тыква».

♪ Баллада Богини
Открывает путь на остров Песен.

♪ Храбрость Фароре
Открывает вход в царство Тишины в Фаронском лесу.

♪ Сила Дин
Открывает вход в царство Тишины на вулкане Элдин.

♪ Мудрость Найру
Открывает вход в царство Тишины в пустыне Ланайру.

♪ Песня Героя
Открывает вход в царство Тишины в Скайлофте.

Монстры и демоны

Параллельно всему доброму, что создали богини, существует также великая тьма. Демоны, порождённые источником самого зла, монстры, одержимые тёмной магией... Все они несут беды и разрушения Хирулу и другим мирам.

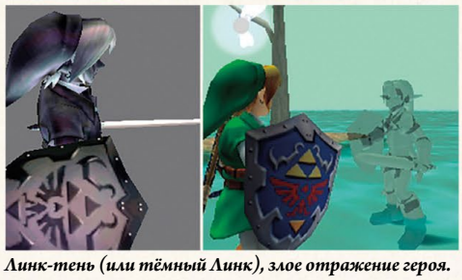
Демоны желают получить власть над миром, отобрав её у тех, кто хочет видеть его процветающим, и представляют значительную угрозу Хирулу и его жителям. Ганондорф, в надежде заполучить абсолютную власть, которая превысила бы даже власть богинь, по собственной воле стал королём демонов. Но он не единственный, кто стремится к такой цели.

За теми, кто сознательно служит злым силам, стоят попавшие под их влияние монстры. Это могут быть животные, растения и даже неорганические объекты, каким-то образом управляемые тьмой. Но несмотря на ужасную опасность, которую представляют монстры, после их гибели остаются полезные для людей материалы, из которых делаются доспехи или всевозможные лечебные зелья.

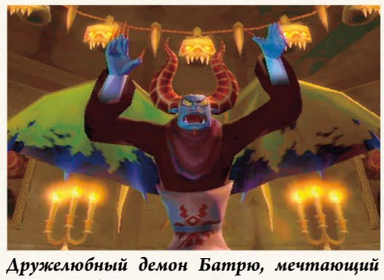
В некоторых эпохах термины «демон» и «монстр» часто означают одно и то же, но в основном демоны творят зло и управляют им, а монстры подчиняются приказам демонов.



Для вызова или возрождения особо сильных демонов часто необходим специальный ритуал.



Линк-тень (или тёмный Линк), злое отражение героя.



Дружелюбный демон Батрю, мечтающий стать смертным.

БОГАТОЕ РАЗНООБРАЗИЕ МОНСТРОВ



ЗВЕРИ, ПТИЦЫ И РЕПТИЛИИ

Большинство монстров – это бывшие животные, попавшие под влияние злых сил. Моблины, вороны и лизалфосы (на рисунке) наводняют леса, равнины и горные склоны, нападая на всех, кто посмеет подойти ближе. Одни делают это почти безрезультатно, но другие, такие как моблины и лизалфосы, прекрасно натренированы и по-солдатски организованы.



ПАДШИЕ ВОИНЫ И ОДЕРЖИМЫЕ ЗЛОМ ДОСПЕХИ

Среди хилианцев и других рас, попавших под влияние зла, наиболее опасны те, кто опытен в боях и хорошо экипирован. Злые духи могут даже вселяться в пустые доспехи, часто в священные, и стоять на страже какого-нибудь важного храма. Такие призрачные воины и другие экипированные противники, как правило, хорошо владеют определённым оружием, например, гасилом, что превращает схватку с ними в грозное испытание.



РАСТЕНИЯ И НАСЕКОМЫЕ

Чем больше мир погружается во тьму, тем больше под её влияние попадает всё живое. Растения и насекомые подвержены воздействию зла точно так же, как и любое животное. В пример можно привести плотоядную декубабу (на рисунке) и пауков скуллтул.



МЯГКОТЕЛЫЕ И ЖЕЛЕОБРАЗНЫЕ МОНСТРЫ

Линку часто встречаются причудливые монстры, которых нельзя отнести ни к растениям, ни к животным. Одни выглядят как бесформенное желе, у других есть щупальца и они чем-то напоминают кальмаров. Примером таких монстров могут послужить слизняки, желеобразные чучу и лайк лайки.



СКЕЛЕТЫ, ПРИЗРАКИ И ЖИВЫЕ ТРУПЫ

Говорят, что души усопших духов, продолжающие сожалеть о смерти, превращаются в призраков – по. Они прокляты вечно блуждать по миру живых, не ведая покоя. Погибшие солдаты после смерти превращаются в сталфосов (на рисунке), а ожившие мумии становятся ходячими гибдо. Часть нежити обладает способностью проклинать тех, кто к ним приблизится.



НЕОРГАНИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА И МЕХАНИЗМЫ

Кроме живых и неживых монстров встречаются неодушевлённые объекты, точно так же попавшие под влияние злых сил и ставшие монстрами: камни, глыбы из земли и льда или даже пламя. Как и пустые доспехи, в которых вселилось зло, в монстров также могут превратиться статуи и различные механизмы.



Источник Зла

Зло появилось в древнейшие времена... В один роковой день земля разверзлась, и из её недр вырвались демоны, ведомые могучим Предвестником. Они повсюду сеяли смерть и хаос, пытаясь уничтожить всё, что сотворили богини, и мир, постепенно оказываясь в руках зла, был на пороге полного разрушения.

Богиня Хилиа сумела пленить Предвестника, но знала, что сдерживающая его печать не сможет вечно пленять такую ужасающую мощь. Она добровольно отказалась от своей божественной сущности, чтобы возродиться, когда печать будет сломлена. Богиня создала духа Фай, повелев ей отыскать избранного героя, способного склонить чашу весов на сторону света и добра. Вместе им удалось уничтожить Предвестника, но его лютая ненависть к тем, в ком течёт кровь богини и обитает дух героя превратилась в проклятие: воплощение этой ненависти будет преследовать их вечно.





Предвестник
[Demise]
Источник всего зла на земле. Легенды гласят, что облик его всегда разный – в каждой эпохе и для каждого, кто его видит.

Гирахим
Дух, живущий в мече Предвестника. Он называет себя «Лорд Гирахим, Повелитель демонов» и способен призывать на помощь монстров. В *Skyward Sword* Гирахим похищает Зельду и начинает ритуал по возрождению Предвестника.



ЦИКЛЫ НЕНАВИСТИ

Душа Предвестника была заключена в мече Героев и медленно угасала, но его проклятие никуда не делось и было живо.

Зло находило своих приспешников и в лице мага Ветра Ваати, и демона Малладуса, терроризировавшего локомо, но ни одна угроза этому миру не была столь долгой, как жаждущий абсолютной власти Ганонодорф.



Ганондорф, пленённый Мудрецами в* Ocarina of Time. *Его ненависть к Зельде и Линку, в паре с железной волей и элементом Силы Триединства, которым он обладал, гарантировала его постоянное возвращение, повторяя таким образом проклятие источника Зла.

ТЕ, КТО ЖАЖДЕТ ВЛАДЕТЬ ТЁМНОЙ МАГИЕЙ



Ваати, которого всегда привлекало зло, заключённое в человеческих сердцах, использовал силу шапки Мага [Mage's Cap] и в *The Minish Cap* стал демоном. Этот злодей, некогда бывший одним из минишей, возрождается в игре *Four Swords Adventures*.



Бирн из *Spirit Tracks* раньше был учеником и помощником Анджу, Мудреца-локомо. Мечтая обладать властью, превосходящей власть богинь, Бирн помогает возродить короля демонов Малладуса.

Бли́ны



Призванные Гирахимом бокоблины

Моблины, балблины, бокоблины и прочие «-блины» – демонические создания, существующие с древних времён. Их популяция всегда очень высока, особенно в эпохах, когда мир оказывается во власти какого-нибудь предводителя или короля демонов. Подчиняться они склонны тому, кто сильнее их.

Эти монстры обычно жестокие и агрессивные, они без разбора нападают практически на любое живое существо, оказавшееся поблизости. Их несколько видов: начиная от самых маленьких миниблинов и заканчивая более сильными моблинами и бигблинами.

Они живут и кочуют группами, подчиняясь приказам сильнейшего среди них.

В эпохах, где ими повелевают могучие демоны, они проявляют наибольшую активность. Их целыми ордами создаёт Гирахим, желающий возродить Предвестника, а Ганондорф использует их в качестве своих пехотинцев для захвата власти в Хируле.



Моблины, захватившие замок Хирула

ОБРАЗ ЖИЗНИ

Группы бокоблинов стоят лагерем в определённых местах, огораживая территорию забором и сторожевыми башнями. Вооружены в основном дубинами, копьями, мечами и луками. Большие любители мяса, они охотятся на людей, животных и мелких монстров, которых потом забивают и зажаривают на кострах.

Среда их обитания зависит от эпохи: в одну моблины живут в лесах, а в другую балблины рассекают по хирульской степи верхом на своих буллбо – напоминающих кабанов монстрах.



Лагерь бокоблинов



Еда балблинов: зажаренный буллбо



Балблины верхом на буллбо

ИСТОРИЯ ВИДА

Чтобы никто не мешал ему возродить Предвестника, Гирахим способен призывать почти бессчётное количество бокоблинов. В зависимости от среды обитания и занятий их бывает несколько разновидностей: от обыкновенных бокоблинов до огромных моблинов.


Бокоблин

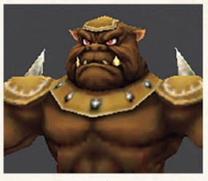

Моблин

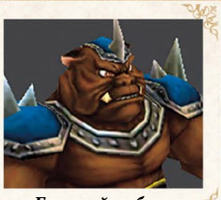

Электробокоблин
[Technoblin]


Проклятый бокоблин

→ ***Skyward Sword***

Лесной храм, стоящий в глубине леса Заблудших, был проклят Ганондорфом, а на его страже стоят моблины и большие моблины, вооружённые огромными дубинами.


Моблин


Большой моблин

→ ***Ocarina of Time***

По приказу короля демонов Ганона моблины заполонили весь Тёмный мир. Похожие особи встречаются также в Лоруле.


Моблин


Моблин

В параллельных мирах «-блинов» называют воинами-кабанами [Pig Warriors]. В Лабрине и Холодруме один из них – Великий моблин – даже построил себе крепость.


Моблин


Великий моблин

→ ***A Link to the Past***
→ ***Link's Awakening***
→ ***Oracle of Seasons / Ages***
→ ***A Link Between Worlds***
→ ***Tri Force Heroes***

После затопления Хирула на островах Великого моря расплодились миниблины и выросло количество бокоблинов, промышляющих на море. Более крупные моблины охраняют Заброшенную крепость, ставшую оплотом Ганондорфа.


Миниблин


Бокоблин


Моблин

→ ***The Wind Waker***

В эру Сумерек Хирул в огромных количествах заполонили всевозможные «-блины», играя роль пешек Ганона. Они – среди наиболее часто встречающихся Линку противников, а их предводитель – король Балблин. Некоторые во время сражений ездят верхом на буллбо – похожих на кабанов животных.


Балблин


Король Балблин

→ ***Twilight Princess***

В эру Великих путешествий миниблины перебрались в открытое море, занявшись пиратством и грабежами.

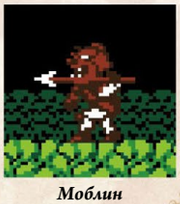

Миниблин


Миниблин

→ ***Phantom Hourglass***

Моблины всегда хотели возрождения Ганона, надеясь, что он воцарится в мире, которым будут править демоны. Так же как хилианцы ждут своего героя Линка, моблины всегда идут следом за Гаоном, боготворя его и других королей демонов.


Моблин


Моблин

→ ***The Legend of Zelda*** → ***The Adventure of Link***

Пока на землях локомо все боятся возрождения короля демонов Малладуса, там расплодились балблины разных размеров и занялись воровством и разбоем.


Балблин


Бигблин
[Big Blin]

→ ***Spirit Tracks***

Сталы

Бродящие по лабиринтам подземелий и нападающие на чужаков скелеты, называемые сталфосами – это, как правило, павшие в битвах воины, что отличает их от призраков, называемых «по» – духов, ставших монстрами из-за своей слишком длительной привязанности к миру живых.

Несмотря на то, что от них остались одни кости, сталфосы всегда остаются солдатами. Вооружены они главным образом мечами, щитами и дубинами, но пользуются и другим оружием и доспехами. Среди этих мертвецов есть те, кто обладает неким подобием разума, сознательно и умело вступая в бой, а есть и такие, кто бездумно атакует любую цель, оказавшуюся перед ними. Рассыпавшись в битве на груду костей, они способны собрать себя вновь и атаковать до тех пор, пока их кости не будут разбиты вдребезги окончательно.

По легенде, дети, потерявшиеся в лесу Заблудших, расположенном сразу за лесом Кокири (стр. 50), превращаются в скулл кидов, а взрослые – становятся сталфосами.

Корень «Стал» в названии монстра почти всегда означает, что перед вами нежить в виде скелета. Если это отделённый от скелета череп, то он называется просто «стал». Сталфосы бывают многих видов и размеров: безвольные сталдаты [Staltroop], слабые сталфосы-рядовые [Stalchildren], грозные воины-скелеты и огромные боссы.

ТАКТИКА БОЯ И ВООРУЖЕНИЕ

Трудно убить то, что уже мертво. Даже если от них остаётся один череп, сталфосы и другие трупы будут продолжать двигаться и атаковать.

Сталфосы, у которых есть тело, часто вооружены, но и безоружные найдут способ напасть, метая в противника свои кости или черепа.



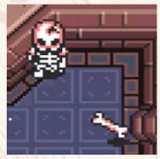
Стал



Меч и щит



Два меча



Метание костей



Метание черепа



Моргенштерн

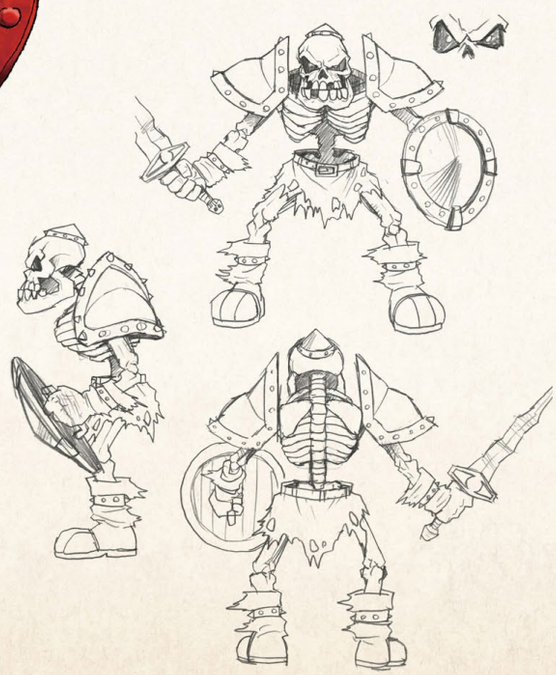




Железный топор сталфоса с деревянной рукоятью и украшением в виде черепа.



Часто вооружённые мечом и щитом, сталфосы сражаются за короля демонов Ганона.



ВИДЫ СТАЛФОСОВ

Сталфосы бывают самых разных видов и размеров. Самые мелкие среди них – сталфосы-рядовые, а большой тёмный сталфос – настоящий великан. Их экипировка иногда может подсказать, кем они были при жизни. Так, сталдаты из *Twilight Princess* – это бывшие хилианские воины. По сути, они не одержимы силами зла, как остальные монстры, но их полностью контролирует босс Сталлорд.

Погибшие волшебники в основном превращаются в чаромантов [Wizzrobe], а не в сталфосов, которые не используют магию, но в редких случаях бывает и такое. В пример можно привести синего сталфоса, применяющего магические атаки.



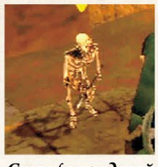
Сталфос



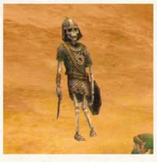
Парутаму *[Parutamu]*



Главный сталфос *[Master Stalfos]*



Сталфос-рядовой *[Stalchild]*



Сталдат *[Staltroop]*



Сталфос



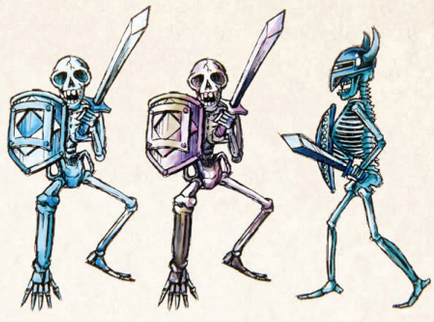
Большой тёмный сталфос



Синий сталфос



Монстр, называемый просто черепом *[Bubble]*. ***Расправив крылья и летая вокруг потенциальной жертвы, черепа часто окружены аурой, способной сжечь, заморозить и даже проклясть.***



Цвет костей у похожих видов сталфосов может отличаться. Что касается доспехов, то, например, парутаму, сталфос в рогатом шлеме – весьма опытный и опасный боец.



Простой солдат, после смерти ставший сталфосом, практически лишённым сознания.

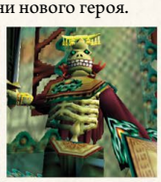
ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ СТАЛФОСЫ

Некоторые после своего превращения в сталфосов после смерти сохраняют ясный ум, личность и даже обязанности, которые они исполняли при жизни. Это особенно заметно на примере короля и воинов проклятого королевства Икана, расположенного в одноимённой провинции параллельного мира Термины.

Даже герой Времени стал после смерти воином-скелетом, духом героя, который с нетерпением ждёт появления того, кого он сможет обучить своим навыкам – полного жизни нового героя.



Капитан Кита



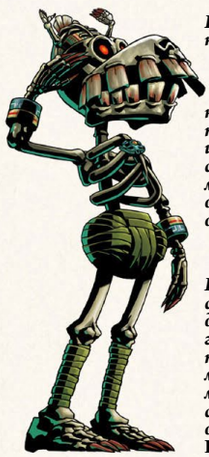
Король Иканы



Сталчемпион



Дух героя



Капитан Кита при жизни служил в армии королевства Икана. Пользуясь глубоким доверием короля и своих подчинённых, он и после смерти продолжает с честью исполнять свой долг. По сравнению со сталфосами-рядовыми из своего отряда, его рост просто огромен.



Рано или поздно, но смерть настигает даже легендарных героев. Сожалея о том, что он не сумел поделиться с миром своей мудростью и героическим опытом, в* Twilight Princess *герой Времени и его бессмертный дух является Линку в образе могучего скелета в доспехах. Но даже в таком виде его душа хранит в себе былую славу и блеск, живя в образе золотого волка (стр. 31).

ДРУГИЕ МОНСТРЫ-СКЕЛЕТЫ

Случается, что после своей гибели в живых скелетов превращаются не только хилианцы, но и звери, птицы, рыбы и даже древние монстры. Костяные рыбы, змеи-черепа, сталхаунды... Все эти создания являются реинкарнациями некогда живых существ.

Стоить отметить, что скуллтулы [Skulltula] и пауки-стенолазы [Walltula], которые вроде бы подходят под это описание, на самом деле просто похожи на монстров-скелетов внешне – из-за рисунка на спине, напоминающего череп.



Баго-баго



Рыба-скелет



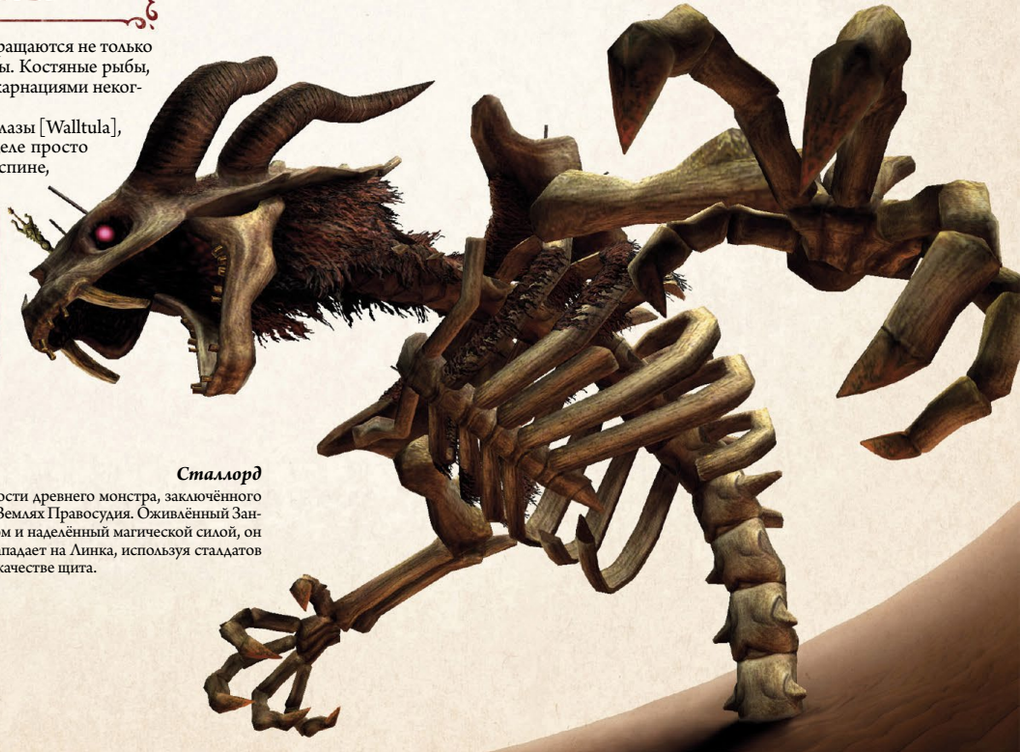
Сталхаунд



Змея-череп



Сталдра



Сталлорд

Кости древнего монстра, заключённого в Землях Правосудия. Оживлённый Зантом и наделённый магической силой, он нападает на Линка, используя сталдатов в качестве щита.

Окто

Окто – вид плюющихся камнями монстров, чем-то напоминающих осьминогов. Среди всех монстров Хирула и вне его они, без преувеличения, являются самыми распространёнными и разнообразными по видам. Одни живут в воде, другие на суше, третьи вырастают до огромных размеров, а четвёртых по внешнему виду почти не отличить от кальмаров. Обычно окороки не нападают первыми, но если их спровоцировать, подойдя слишком близко, они в качестве самозащиты будут плеваться камнями.

Окто настолько распространённые существа, что их почти никто не боится. Некоторых из них даже используют как мишени в тирах и на других аттракционах.



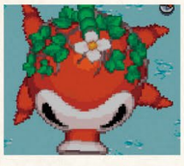
В Лоруле люди вместе с окторокамиорганизовали аттракцион под названием «Октобол» *[Octoball Derby].*





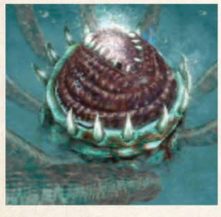
Большой окто

Сильно вытянутые огромные головы этих окторокоов делают их очень похожими на кальмаров.



Большой осторок

Из-за того, что в *The Minish Cap* Линк умеет уменьшаться, этот обычный осторок выглядит для него очень большим.



Морфил *[Morpheel]*

Несмотря на наличие восьми щупалец, как у некоторых окторокоов, Морфил больше напоминает громадного угря.

ВИДЫ ОКТОРОКОВ*

Окторокоы бывают красными, синими или фиолетовыми. У одних на голове может расти куст для маскировки, другие ходят по земле, а третьи даже селятся в жарких песках пустыни.

Несмотря на множество различий, окторокоов любой эпохи неизменно объединяет одно: все они похожи на осьминогов и плюются камнями.

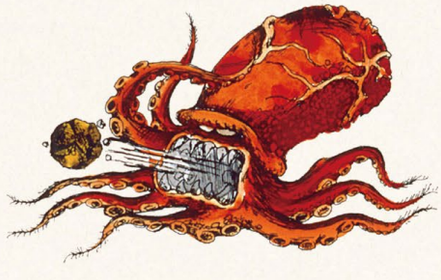




Осторок, который на манер деку скрубов прячется в земле.

Окторокоы в *Four Swords Adventures* необычайно агрессивны. Как правило, это особи пурпурного цвета.

Внешний вид и названия видов окторокоов зависят от среды их обитания.



Осторок с острыми клыками.

СУХОПУТНЫЕ ОКТОРОКИ

Среди большого разнообразия окторокоов есть те, которые прекрасно приспособились к месту своего обитания: октошары, крылатые окторокоы или пустынные эрготороки.



Осторок



Октошар *[Octoballoon]*



Крылатый осторок *[Flying Octorok]*



Эргторок *[Ergtorok]*

МОРСКИЕ ОКТОРОКИ

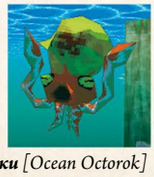
У окторокоов, обитающих в воде, есть длинные щупальца. Некоторые живут на больших глубинах, например, морской осторок и окто-мина. Последний очень опасен, так как при малейшем контакте взрывается.



Осторок



Морские окторокоы *[Ocean Octorok]*





Окто-мина

* **Осьминос** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Чучу

Чучу – желеобразные монстры разных цветов, часто с большими пустыми глазами. В то время как одни выглядят просто как бесформенное желе, другие обладают более совершенным телом и даже облачены в доспехи.

После смерти от некоторых чучу остаётся сгусток слизи, называемый желе чу. Его можно набрать в банку и выпить для достижения какого-нибудь эффекта. Часто желе используют как ингредиент для приготовления зелий, и больше всего ценится то, которое имеет целебные свойства. Желе некоторых видов чучу не производит никого эффекта и отвратительно на вкус, поэтому бесполезно.



Twilight Princess
Желе чучу можно набирать в банки. Особенно ценится желе так называемого «редкого чу». Зелёное желе чу тоже редкое, оно получается путём смешивания синего и жёлтого, но, к сожалению, пользы от него немного.

УНИКАЛЬНЫЕ ЧУЧУ

Обычно чучу отличаются своим цветом, но бывают и особи с уникальными способностями. Защищаясь, эти редкие чучу умеют превращаться в колючий шар, становиться железными или ледяными.



Шипастый чучу *[Spiny Chuchu]*



Ледяной чучу



Железный чучу

ВНЕШНИЙ ВИД

Из-за мягкого желеобразного тела некоторые чучу чувствуют себя слишком уязвимыми и носят на голове камни и другие доспехи, защищаясь от нападения.

Большой чучу в* The Minish Cap *– это самый обычный чучу, который просто выглядит большим для ставшего размером с миниша Линка.



Большой чучу



Каменный чучу



Чучу в шлеме

ЧУЧУ В РАЗНЫХ ИГРАХ

Чучу бывают, как правило, четырёх цветов: красные, зелёные, синие и жёлтые. Более редкие виды имеют пурпурный и почти чёрный цвет – такие встречаются в *Twiligt Princess* и *The Wind Waker* соответственно. В зависимости от эпохи, чучу даже одного цвета могут выглядеть немного по-разному.

	Majora's Mask	*The Wind Waker*	*The Minish Cap*	*Twilight Princess*	*Phantom Hourglass*	*Spirit Tracks*	*Skyward Sword*
Красный	Красный чучу	Красный чучу	Красный чучу	Красный чу	Красный чучу	Красный чучу	Красный чучу
Зелёный	Зелёный чучу	Зелёный чучу	Зелёный чучу	Зелёный чу	Зелёный чучу		Зелёный чучу
Синий	Синий чучу	Синий чучу	Синий чучу	Синий чу	Синий чучу		Синий чучу
Жёлтый	Жёлтый чучу	Жёлтый чучу		Жёлтый чу	Жёлтый чучу	Жёлтый чучу	Жёлтый чучу
Пурпурный				Пурпурный чу			
Чёрный		Тёмный чучу					
Редкий				Редкий чу			



Twilight Princess
В этой игре чу разных цветов могут смешиваться, в результате чего из синего и жёлтого получается зелёный, а из чу других цветов – пурпурный.



Majora's Mask
Чучу Термины прозрачные, что позволяет увидеть предметы, скрытые внутри их тел. Цвет предметов соответствует оттенку самого чучу. Если внутри него сердце, оттенок будет красным, если волшебный сосуд с запасом магической силы, то зелёным.



The Wind Waker
Здесь чучу выглядят очень симпатично, с огромными круглыми глазами и широкими улыбками, но это впечатление обманчиво. Не стоит забывать, что они всё-таки монстры.



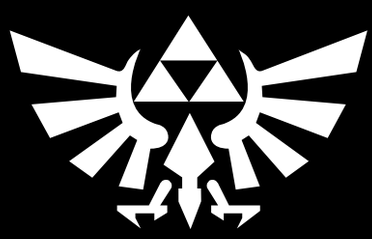
Skyward Sword
Эти желеобразные создания существовали ещё в древние времена. На рисунке изображён чучу из *Skyward Sword* – он красного цвета, округлой формы и с огромной зияющей пастью.

В этом разделе рассказывается о ключевых локациях, предметах и врагах каждой игры из основной серии *The Legend of Zelda* до *Tri Force Heroes* включительно. Английская терминология использована из североамериканских изданий игр.

Города и подземелья в базе данных сгруппированы в порядке выхода игр, а предметы и враги представлены в английском алфавитном порядке (A–Z). Названия, имена и прочие детали, опубликованные в основных источниках, таких как игры и руководства к ним, считаются приоритетными, а терминология, которой в таких источниках нет, использована из прохождений к играм и других официальных публикаций (список источников смотрите на странице 215). В случае, если для одного и того же врага или предмета существует несколько названий в разных публикациях, используется то, которое встречается наиболее часто.

Авторы японского издания в основном ссылались на японские версии опубликованных материалов, но во время перевода энциклопедии на английский язык информация проверялась в англоязычных источниках.

Для русских названий приоритетной является терминология из любительских переводов игр серии, сделанных с английского языка.



База данных

Архив информации
в алфавитном порядке от A до Z

Поселения

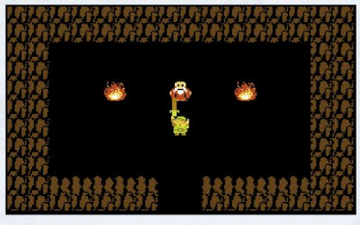
Города, деревни и прочие поселения являются важными центрами жизни и пристанищем для тех, кто покинул беспокойные уголки мира или просто хочет где-то переночевать. Горожане могут поделиться интересными слухами, продать или купить полезные предметы и экипировку, а то и просто поболтать о жизни. Посещая города и деревни, Линк может узнать там очень многое об этом регионе и его жителях.

В этой главе города, деревни и другие поселения, которые посещает юный герой, представлены в порядке выхода игр серии на рынок. О подземельях и местах, занятых врагами, рассказывается в другой главе, однако локации, покинутые жителями во время войн, осады противником или в период упадка здесь, если это уместно, также упоминаются.



1 НАЗВАНИЕ ИГРЫ (включая переиздания)
2 ОПИСАНИЕ ЭПОХИ
3 НАЗВАНИЕ ПОСЕЛЕНИЯ
4 ИЗОБРАЖЕНИЯ ИЗ ИГРЫ (включая переиздания)
5 ОПИСАНИЕ ПОСЕЛЕНИЯ

THE LEGEND OF ZELDA



В эру Упадка королевство Хирул по-прежнему существует, но растеряв былую славу и значительно сократившись в размерах. Линк во время своего путешествия не посещает здесь ни королевский замок, ни города, а исследует только подземелья и дикий мир вокруг. Немногочисленные люди, с которыми он встречается, живут в пещерах, скрываясь там от монстров.

THE ADVENTURE OF LINK



Эра Упадка Хирула продолжается, и люди постепенно селятся на Восточном и Западном континентах, находящимися далеко за пределами ослабленного королевства. В тамошних городах, названных в честь некоторых Мудрецов времён *Ocarina of Time*, Линк учится магии у старейшин, а от горожан получает ценные советы.

Город Рауру



Город, расположенный в зелёном лесу. Здесь у местного старика Линк изучает своё первое заклинание, «Защита» [Shield]. Дорогу, ведущую из города на юг, преграждает большой валун.

Город Руто



Руто со всех сторон окружена горами. Вернув сюда добычу, украденную Горией, Линк получает возможность изучить у местного старца заклинание «Прыжок», без которого невозможно пройти расположенную за городом пещеру.

Город Сария



Сария разделена рекой на северную и южную части. Если Линк вернёт местной женщине потерянное зеркало, то сможет выучить заклинание «Жизнь». В этом городе притаились замаскированные под хилианцев монстры.

Город Мидо



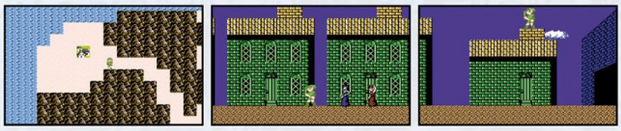
Мидо – портовый город на восточном побережье Западного континента, примечательный своим высоким собором. В нём у хирульского рыцаря Линк может выучить навык «удар в прыжке вниз» [Downthrust], а принеся живую воду женщине, у которой болеет дочь, Линк выучит заклинание «Фея».

Город Набуру



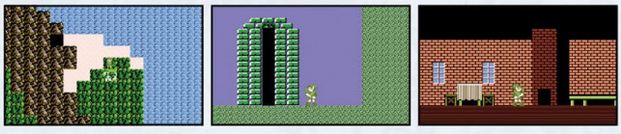
Первый город Восточного континента, куда попадает Линк, преодолев море на плоту. Если набрать воды из здешнего фонтана и дать её женщине, которую мучает жажда, та в благодарность откроет дом, где у старика можно будет изучить тайны огненной магии (заклинание «Огонь»).

Город Даруния



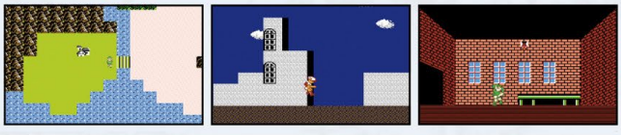
Высокогорный город на Восточном континенте, в который ведёт узкая горная тропа. В доме рыцаря, попасть куда можно только через дымоход, Линк выучит навык «удар в прыжке вверх» [Jump Thrust], а если спасёт на острове Лабиринта похищенного ребёнка, то выучит заклинание «Щит» [Reflect].

Касуто



Касуто основан в лесной местности за Старым Касуто, откуда люди бежали после нападения монстров. Чтобы попасть в этот скрытый город, Линк при помощи молота должен убрать преграждающее путь дерево. От старика, прячущегося за очагом, он узнаёт заклинание, называемое просто «Чары» [Spell], которое способно открывать запертые двери и превращать врагов в желеобразных ботов [Bots].

Старый Касуто



Заброшенный город, покинутый людьми после нападения монстров. Теперь среди пустых домов бродят невидимые для обычного человека монстры, делая прогулку по Старому Касуто очень опасной. Здесь остался лишь один старик, который обучает Линка заклинанию «Гром» [Thunder].

A LINK TO THE PAST



Война Пленения привела к упадку некогда великого королевства Хирул, и из всех поселений Светлого и Тёмного миров уцелела лишь одна деревня. Королевский замок устоял, но от шумного города у его стен не осталось и следа. В эту эпоху те, кто был посмелее, начали строить дома вдоль просёлочных дорог в разных уголках Хирула, но большинство осталось жить в деревне.

Деревня Какарико



Скоромное поселение к востоку от замка Хирула, где живут простые люди, занимающиеся разведением кукко и торговлей. В этой деревне когда-то жил ставший отшельником Сахарахла, потомок одного из Семи Мудрецов эпохи героя Времени. Если верить словам его внука, дед стал жить в изоляции из-за «плохих людей». После побега Зельды из замка, солдаты по приказу Аганима начали патрулировать деревню, надеясь обнаружить беглянку и того, кто ей помог. Ещё, говорят, здесь раньше жил вор по прозвищу Незрячий.

Деревня Отверженных [Village of Outcasts]



Двойник деревни Какарико в Тёмном мире. Любого, кто сюда забредёт, подстерегают воры-карманники. Впрочем, здесь есть несколько аттракционов, где можно и самому разжиться рупиями. В центре поселения расположен так называемый город воров, где орудуют бездельники под руководством Незрячего, легендарного вора из Светлого мира, который попал в Тёмный мир и стал демоном.

LINK'S AWAKENING / DX



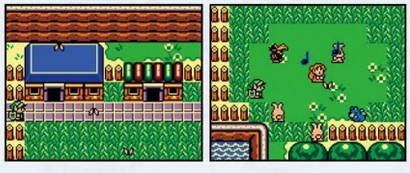
Все события в *Link's Awakening* происходят на острове Кохолинт, который, как выясняется позже, существует только во сне Рыбы Ветра. В этом относительно райском, но всё же небезопасном месте находится хилианская деревушка и ещё одна, в которой живут животные и зора. За пределами этих поселений можно найти несколько отдельных домов, магазинчики, вроде оздоровительного центра, и стоящие по всему острову телефонные будки.

Деревня Мейб* [Mabe Village]



Единственная хилианская деревня на острове Кохолинт с достопримечательностью в виде стоящего в центре флюгера. Здесь также есть магазин, библиотека и аттракцион. Деревня расположена у океана. Выйдя из неё и направившись на юг, можно попасть на пляж.

Звериная деревня [Animal Village]



В деревне на юго-востоке острова поселились животные, большинство из которых умеют говорить и, судя по всему, дружат с жителями деревни Мейб. Кроме животных, в звериной деревне тайно проживает один зора.

OCARINA OF TIME / 3D



Как и хилианцы из шумного Хирултауна и тихой деревни Какарико, все остальные расы: герудо, зора, гороны и кокири, зовут своим домом места, в которых они мирно живут до тех пор, пока Ганондорф не захватывает замок Хирула, погрузив королевство в хаос. И тогда многие, некогда мирные городки, окутала тьма.

Лес Кокири



Таинственный лес, в котором живут кокири и феи, оберегаемые древним деревом Деку. Деревня кокири состоит из домов, сделанных из деревьев, а за ней находится лес Заблудших со Священным лесным лугом и храмом Леса. Во взрослые годы героя Времени в лесу Кокири появляются монстры.

Замок Хирула и Хирултаун [Hyrule Castle & Castle Town]



В юные годы героя Времени Хирултаун находится в расцвете. Здесь живёт много народу, а на выложенные брусчаткой городские улицы и рыночную площадь отовсюду стекаются торговцы и путешественники, чтобы поторговать или просто развлечься. Сразу за городом высится храм Времени, святыня и убежище для утомлённых паломников. Когда замок Хирула оказался во власти Ганондорфа, город заполонили зомби и почти все жители сбежали в деревню Какарико.

* **Деревня Мабе** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

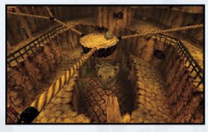
Деревня Какарико

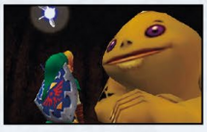




До того момента, когда она была открыта для всех желающих найти здесь убежище, в деревне Какарико жили только скрытные шейки. При входе в Какарико сразу бросается в глаза внушительных размеров мельница. Из деревни можно попасть на тропу, ведущую к горе Смерти, а также посетить расположенное рядом кладбище. Во взрослые годы героя Времени в деревне живёт много беженцев из Хирултауна, разрушенного захватившим власть Ганондорфом.

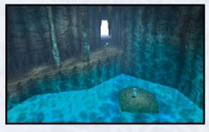
Город горонов* [Goron City]





Свой город гороны построили в священной горе Смерти, выкопав глубоко в скалах проходы и лабиринты. Среди и так довольно крепких на вид жителей города выделяются гороны огромного роста: Медигорон и Большой горон. Взрослый Линк находит город почти опустевшим – большинство горонов было похищено, чтобы стать обедом для возрождённого древнего дракона Волвагии, живущего в самом сердце вулкана, которым является гора Смерти.

Владения зора [Zora's Domain]





У подножия горы Смерти раскинулись владения зора, где этот благородный народ охраняет главный водный ресурс королевства. Это место переполнено свежестью и живительной влагой. Сразу за ним находится исток реки Зора [Zora's Fountain], где обитает дух-хранитель, лорд Джабу-Джабу, весьма почитаемый среди водного народа. Вернувшись сюда через семь лет, повзрослевший Линк обнаруживает, что владения зора и их жители скованы льдом.

Крепость герудо [Gerudo's Fortress]





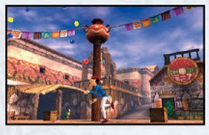
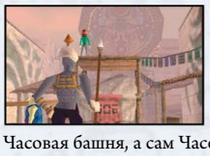
В засушливых западных регионах Хирула, зажатая в долине между опасными горами и пустыней, расположена крепость, населённая герудо. Эти женщины-воительницы бдительно охраняют свои владения и не пускают к себе кого попало. Только тому, у кого есть специальный пропуск, дозволено беспрепятственно проходить через их крепость в раскинувшуюся за ней пустыню, через которую можно попасть к находящемуся ещё дальше на западе Пустынному Колоссу.

MAJORA'S MASK / 3D



События *Majora's Mask* происходят в Термине, параллельном Хирулу мире. Термина разделена на четыре региона, а её центром является Часовой город. Кроме него в стране есть несколько деревень и поселений, где живут хилианцы и другие расы. Регионы Термины страдают от стихийных бедствий. Считается, что они являются предзнаменованием грядущей катастрофы – через три дня на землю должна рухнуть луна.

Часовой город [Clocktown]


В центре города высится Часовая башня, а сам Часовой город расположен в центре терминской степи. Горожане занимаются подготовкой в ежегодному карнавалу Времени, который длится три дня, сопровождается фейерверками, маскарадами и концертами, а люди просят богов о богатом урожае в будущем году.

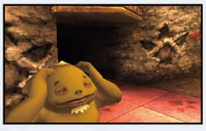
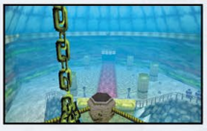
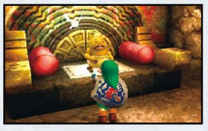
Дворец деку





Этот дворец, выстроенный из дерева и других растений, расположен в углу болота Лесной Топи, которое находится к югу от Часового города. Вход во дворец позволен только деку, а сами они страдают от яда, вытекающего из храма Лесной Топи и отравляющего их болото.

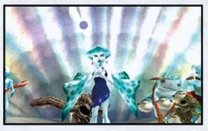
Деревня горонов

Терминские гороны живут в высокогорной деревне региона Снежный Пик, лежащего к северу от Часового города. В деревне расположено важное для горонов святилище. Вокруг храма Снежного Пика свирепствует ужасная метель, принёсшая с собой лютые морозы и сделавшая невозможным приход весны, а гороны находятся на грани смерти от наступивших холодов.

Грот Зора [Zora Hall]





Зора в Термине живут в деревне на берегу моря в регионе Залив [Great Bay], расположенном к западу от Часового города. Внутри поселения зора находится большой концертный зал, где выступает их группа Индиго-Гоуз. Морские воды Залива сильно замутнены, а их температура угрожающе повышается.

Каньон Иканы





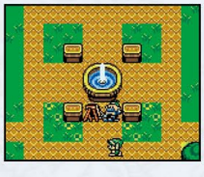
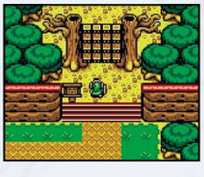
На востоке от Часового города простирается каньон, где когда-то находилось процветающее королевство Икана. После открытия врат Каменной башни регион заполонили ходячие мертвецы, и люди из расположенной здесь деревни Икана были вынуждены покинуть её. Посетив каньон, Линк из всех его жителей обнаруживает лишь девушку по имени Памела и её отца, занимающегося исследованиями паранормальных явлений.

ORACLE OF SEASONS



Испытание Триединства приводит Линка на полные жизни земли Холодрума. К сожалению, с временами года там царит полный хаос, вызванный деяниями повелителя тьмы Онокса – они меняются слишком часто и когда вздумается. Но люди стараются привыкнуть к такому положению дел и, как вечно сонное дерево Маку, в любую погоду сохраняют спокойствие.

Деревня Хорон

Деревня Хорон расположена в самом центре Холодрума. Здесь растёт его хранитель, дерево Маку, а также есть магазин и ювелирный салон Вазу. В отличие от остального Холодрума, здесь Линк не может изменить время года при помощи посоха Сезонов.

* **Горонград** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Затонувший город



Город, затопленный тающими льдами горы Кукко. Здесь Линк должен доказать местному знаменитому пловцу и ныряльщику, что достоин обладать ластами зора, позволяющими плавать и нырять в глубокой воде. Зимой на юге города Линк может подняться по сугробу и попасть в лавку зелий ведьмы Сироп.

Деревня Суброзия



Сюда можно попасть через порталы, разбросанные по всему Холодруму. В этом подземном мире, заполненном бурлящей лавой, живут скрытные суброзийцы. Онокс заставил опуститься сюда храм Сезонов, в котором Линк должен получить посох Сезонов, способный менять времена года.

ORACLE OF AGES



Лабринна, где мирно живут люди, животные и феи, повергнута в хаос колдуньей теней Веран, которая изменила события Лабринны прошлого. Это послужило причиной радикальных изменений в городах и деревнях Лабринны настоящего. Линку предстоит восстановить правильный ход времени, победить Веран и вернуть на эти земли мир и спокойствие.

Город Линна *[Lynna City]*



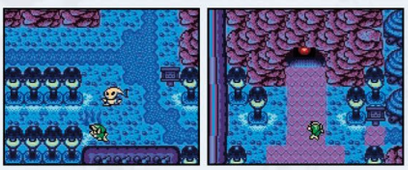
Центральный город Лабринны и первое поселение, куда попадает Линк. Севернее города растёт дерево Маку, хранительница Лабринны, а южнее высится огромная Чёрная башня.

Деревня Линна



Много столетий назад город Линна был небольшой деревней, которой правила королева Амби. Когда здесь оказывается Линк, Амби занята постройкой высокой башни в южной части деревни, которая служила бы маяком для возвращения домой моряка, возлюбленного королевы. Преследуя свои цели, злодейка Веран манипулирует временем, и теперь день длится вечно, а одержимая колдуньей Амби заставляет подданных без устали трудиться на стройке.

Деревня зора



Линк не сможет сюда попасть, пока не обзаведётся костюмом русалки. Деревней правит король из династии монархов зора, и здесь живёт духхранитель всех зора, лорд Джабу-Джабу, в брюхе которого находится Бурлящее Море, один из элементов Времени.

Деревня и город Симметрия



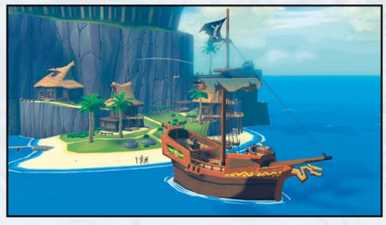
Деревня, зеркально отображающая саму себя, в которой живут только близнецы. В настоящем Лабринны это город, лежащий в руинах. Линк отправляется в прошлое и выясняет, что раскололся священный орех Туни, поддерживающий в Симметрии баланс, и это вызвало частые извержения вулкана, разрушающие деревню. Линк восстанавливает орех, вулкан засыпает, и в настоящем времени город Симметрия больше не представляет собой руины.

Дворец Амби



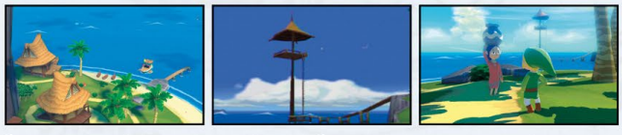
Надёжно охраняемый дворец королевы Амби, расположенный у деревни Линна. Чтобы попасть внутрь, Линк должен проскользнуть в дворцовом саду мимо стражников и ловушек. На задней веранде дворца находится одержимая колдуньей оракул Найру.

THE WIND WAKER / HD



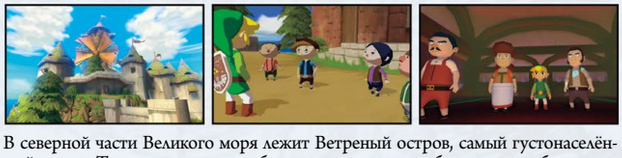
Более сорока островов раскинулись на просторах Великого моря, но только некоторые из них заселены. Многие острова служат пристанищем для монстров, а по морю между ними снуют пираты. Связь между островами в эту эпоху затруднена, и многим жителям остаётся надеяться лишь на островную почту, доставкой которой занимаются крылатые рито.

Остров Начинаний *[Outset Island]*



Расположенный в юго-западной части Великого моря и гордящийся своими пляжами остров Начинаний – это малонаселённое райское местечко, в котором живёт Линк со своей бабушкой и младшей сестрёнкой Эрилл. В центре острова на горе расположен лес, в котором, говорят, живёт Великая фея. На одном из пляжей стоит высокая наблюдательная вышка, откуда прекрасно видно морские дали, что позволяет заранее предупреждать о любой опасности.

Ветреный остров *[Windfall Island]*



В северной части Великого моря лежит Ветреный остров, самый густонаселённый из всех. Там есть аптека с лечебными зельями, школа, бар и другие общественные места, включая огромную ветряную мельницу, стоящую в центре городка. По ночам в «Доме Богача» [Hall of Wealth] проводятся аукционы, участники которых могут купить всякую всячину от простого кулона до Части Сердца.

Драконий остров *[Dragon Roost Island]*



Остров на северо-востоке, оберегаемый духом, драконом Валу. Здесь находится деревня крылатых рито. В сердце острова клокочет вулкан, извергая потоки лавы, окружающие сидящего в своём гнезде Валу. В деревне рито у подножия горы находится почтовый центр, через который проходит корреспонденция со всех уголков Великого моря.

FOUR SWORDS



Несмотря на то, что в Хируле этой эпохи есть и города, и деревни, в *Four Swords* Линк посещает только подземелья, заполненные многочисленными врагами.

FOUR SWORDS ADVENTURES



В *Four Swords Adventures*, события которой происходят в Тёмную эру, Линк посещает четыре деревни. Несмотря на то, что поселения Хирула – места, как правило, спокойные и мирные, в эту эпоху они стали довольно опасными из-за распространяющегося в королевстве влияния Ваати.

Деревня Синей Девы *[Village of the Blue Maiden]*



Из деревни Синей Девы, застрявшей в Тёмном мире, стали пропадать дети. Местная гильдия Искателей расследует причину их исчезновения, пытаясь понять, не связано ли это с прибытием в деревню странных волшебниц. Линк попадает сюда, воспользовавшись Лунной жемчужиной, открывающей портал в Тёмный мир. Деревня доступна на втором уровне игры: «Восточный Хирул».

Деревня Какарико



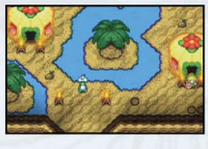
Некогда мирная Какарико после возрождения Ваати погрузилась во тьму, а её жители стали грабителями и разбойниками. Всё это делает деревню Какарико весьма опасным местом. Здесь всем заправляют воры, и деревня покрыта сетью вырытых в земле их тайников с награбленным. В Какарико можно попасть на пятом уровне игры: «Тёмный мир».

Деревня герудо



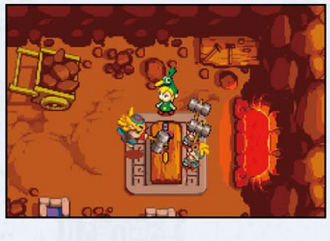
Пустынная родина Ганондорфа. Здесь живут герудо, женщины-воительницы, охраняющие древние руины и расположенный в жарких песках пустыни священный храм. Деревня герудо доступна на шестом уровне игры, который называется «Пустыня Сомнения».

Деревня зуна



В это поселение, расположенное в оазисе посреди пустыни, трудно попасть из-за свирепых песчаных бурь. Деревня населена остатками народа зуна, построившего пирамиду, в которой спит тёмная сила и которая хранит их легенды. Деревня зуна, как и деревня герудо, доступна на шестом уровне игры.

THE MINISH CAP

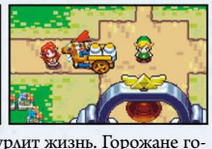


Единственное хилианское поселение в этой игре – Хирултаун. Но когда Линк уменьшается до размеров крошечных минишей, он обнаруживает такие же крошечные их деревни, одна из которых находится в лесу, а другая в горах.

Хирултаун







В этом городе у стен королевского замка Хирула бурлит жизнь. Горожане готовятся к ежегодному фестивалю Пикори, проводимому в честь минишей (называемых хилианцами «пикори»). В центре города стоит большой колокол, а сам город состоит их красивых домов с яркими крышами. Повсюду расположены торговые ряды, где можно купить фрукты и разные полезные предметы, в пекарнях продаётся свежий хлеб, а в кафе наливают горячий кофе. Для тех, у кого в кошельке водятся рупии, работает аттракцион «Симуляция Саймона», а в магазине статуэток за чудо-ракушки можно выиграть маленькие фигурки персонажей, которых Линк встречает во время своих приключений.

Деревня минишей







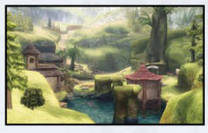
В скрытой от всех части расположенного на юго-востоке леса минишей находится деревня, в которой живут лесные миниши. При помощи магии Эзло Линк уменьшается до их размеров и находит ведущий в деревню узкий проход, недоступный для обычного хилианца. Деревня минишей утопает в цветах и зелени, а их дома сделаны из хилианских башмаков, книг и бочек.

TWILIGHT PRINCESS / HD



Четыре провинции Хирула этой эпохи названы в честь духов Света, которые, как говорят, охраняют земли, раскинувшиеся вокруг королевского замка. В эре Сумерек разрыв между бедными и богатыми неуклонно растёт, а Хирултаун, город у замка Хирула, процветает, отгородившись стенами от деревенских общин, вынужденных обеспечивать себя самостоятельно и бороться с ухудшающейся демографической ситуацией. В дальних уголках Хирула обосновались монстры, и немногие отваживаются посещать эти места, не говоря уже о том, чтобы там поселиться.

Деревня Ордон

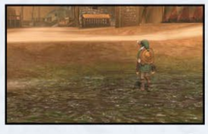






Расположенная в провинции Ордона на южной окраине королевства недалеко от небольшого леса Ордон, деревня Ордон представляет собой небольшое сельскохозяйственное поселение с непринуждённой обстановкой. Деревня известна своими тыквами и козьим молоком.

Деревня Какарико







Деревня в провинции Элдин, расположенная к востоку от столицы у подножия горы Смерти. Раньше здесь кипела жизнь и были налажены дружеские отношения с горонами, живущими на горе. В эру Сумерек Какарико пришла в запустение, а многие её жители превратились в сумеречных тварей. Дома с причудливой архитектурой стоят пустыми, в том числе святилище и гостиница, над которой находятся некогда знаменитые горячие источники.

Гора Смерти и деревня горонов



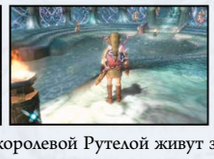


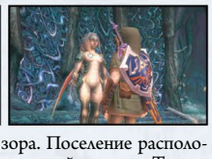


На горе Смерти посреди бьющих из-под земли гейзеров расположена деревня горонов. На полпути к вершине горы находится магазинчик и горячий источник, в котором после работы на близлежащих копях любят попариться гороны. Здесь есть также арена для борьбы сумо, традиционного для них вида спорта

Владения зора

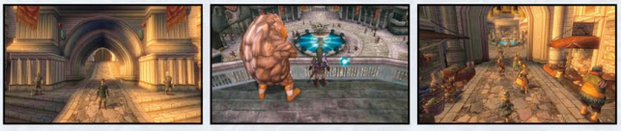






Здесь во главе со своей королевой Рутелой живут зора. Поселение расположено в скале вокруг озера, питаемого водопадами разной высоты. Только здесь, у скалистого образования «Мать-и-Дитя», можно поймать редчайшую зловонную рыбу. Когда владения зора накрыл Сумрак, королева была убита, а здешние воды замёрзли вместе со всеми жителями.

Замок Хирула и Хирултаун



Раскинувшийся перед королевским замком, это самый крупный город во всём королевстве. Хирултаун времён эры Сумерек полон жизни, бурлящей здесь круглые сутки. На центральной площади расположены дорогие магазины и кафе, а в южной части города находится шумный рынок. Несмотря на внешний лоск центра, дальние и немноголюдные закоулки города выглядят менее опрятно, там собираются местные кошки и витает дух одиночества.

Заброшенная деревня [Hidden Village]



Эта покинутая жителями деревня скрыта в горах вдоль дороги, соединяющей провинции Элдин и Ланайру. Среди пустых домов Линка встречают лишь орды балблинов. Только в одном из домов в компании бродячих кошек и главного Кукко ещё живёт старуха Импаз, ожидая небесного посланника.

Небесный город [City in the Sky]



В парящем высоко в небе городе живёт раса высокоразвитых существ укка. В эру Сумерек монстры заполонили и этот древний город, попасть в который можно только из Небесной пушки, спрятанной на поверхности. У искусственного водоёма при входе в город находится единственный магазин. Небесный город – седьмое «подземелье» игры.

Окрестности Сумеречного дворца



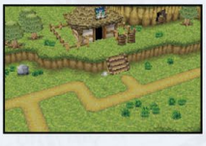
Здесь живут сумры – потомки тех, кто в древние времена пытался установить контроль над Священным царством, но был изгнан из Светлого мира. Во время мятежа Занта сумры превратились в монстров, но освещённые сиянием Светоча [Sol] вернули свой прежний облик.

PHANTOM HOURGLASS



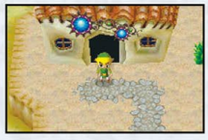
В четырёх морских регионах *Phantom Hourglass* разбросано множество островов, на одних из которых раскинулись целые деревни, в то время как на других стоит лишь один или два дома. Главным местом приключений Линка в эре Великих Путешествий становится остров Мерк и расположенный на нём храм Короля океанов.

Остров Мерк* [Mercay Island]



На берега этого острова волны выносят Линка, который в погоне за кораблём-призраком упал в открытое море. Здесь имеется бар, магазин и морской порт с верфью, где можно оснащать корабли новыми деталями. В северной части острова Мерк возвышается храм Короля Океанов, великого духа и повелителя морских просторов.

Остров Тлеющих Углей [Isle of Ember]



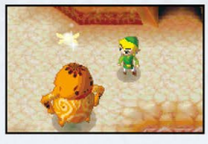
Этот остров с действующим вулканом расположен в Юго-Западном море. Он известен тем, что тут живёт предсказательница Астрид. Когда у берегов появляется корабль-призрак, Астрид прячется в подвале своего дома, а остров разоряют монстры. Среди жертв корабля-призрака, по мнению Астрид, оказывается её бывший помощник Кайо, дух которого продолжает жить на острове.

Остров Молида [Molida Island]



Ещё дальше на юго-западе находится остров Молида, в южной части которого расположена деревня с домами под соломенными крышами. Север острова занимает дикая роща. Здесь есть тир, который держит человек по имени Романос. Его отец, старый странник, знает способ, как преодолеть густой туман, окутавший морские воды на северо-западе. На острове Молида находится храм Храбрости.

Остров горонов



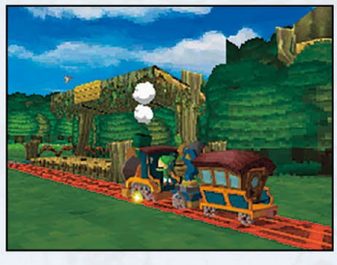
Здесь, как видно из названия, живут гороны. Это крупнейший остров в Юго-Восточном море. Гороны живут в пещерах, вырытых в красноватой горной породе. Говорят, что давным-давно Король Океанов доверил горонам Кримсонин, один из «чистых металлов», необходимых для ковки Призрачного меча. Редкий металл хранится под присмотром ящера Донгороно в храме горонов, сразу за пещерой на севере острова.

Снежный остров [Isle of Frost]



Чрезвычайно холодный остров Юго-Восточного моря, покрытый снегом и льдом. На острове проживают враждующие племена ануки [Anouki] и юки [Yook], которые хоть и заключили ещё сто лет назад мирный договор, но сейчас их отношения весьма натянуты. Ануки живут в западной части острова, а юки – на Великом Леднике в восточной. В момент прибытия Линка на остров в деревне ануки прячутся замаскированные под них юки.

SPIRIT TRACKS



Земли духов Добра состоят из четырёх областей, соединённых сетью железнодорожных путей. В центре страны высится огромная башня Духов. Поезда чрезвычайно важны для связи между поселениями каждой области, поэтому здесь очень ценится профессия машиниста.

Деревня Абода [Aboda Village]



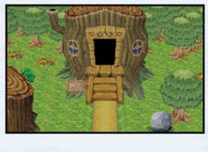
Эта удалённая деревушка на южной окраине Лесной области приютилась среди пальм на морском берегу и здесь водится много голубей. У дома Альфонзо находится конечная станция железной дороги и депо.

Замок Хирула и город Хирул



Крупный город, расположенный у башни Духов и являющийся центром четырёх областей. Город примыкает к замку Хирула, где живёт принцесса Зельда. Центральную площадь, вымощенную затейливой яркой плиткой, украшает фонтан. Кроме главного магазина в городе имеется много других интересных мест, включая аттракцион «Все на одного!» [Take 'Em All On!], где герои могут сразиться с монстрами.

Уиттлтон [Whittleton]



Окружённая со всех сторон лесом, деревня лесорубов Уиттлтон – главный источник древесины в Новом Хируле. Её жители занимаются тем, что выращивают деревья, а затем рубят их на продажу. Уиттлтонцы знают о лесе всё и показывают Линку путь через лес Заблудших (также *Затерянный лес*). Деревня примечательна тем, что в ней живут только мужчины.

* **Остров Меркай** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Деревня ануки



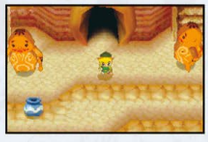
Холодная деревня на северо-западе Снежной области. Здесь в слепленных из снега жилищах под предводительством длиннобородого вождя Хончо живёт племя ануки. Неуверенные в себе и недалёкие ануки изо всех сил пытаются сформировать отряд для патрулирования своих владений, которым угрожают снующие поблизости монстры.

Деревня Папуча *[Papuchia Village]*



Тропическая островная деревня на юго-востоке Океанской области, популярная среди туристов. В детстве здесь часто отдыхала принцесса Зельда. Лидер деревни – ясновидящая, которую местные зовут просто гадалкой [Wise One]. В деревне процветает рыбный промысел – мужчины рыбачат на море, а женщины занимаются подводным ловом. В Папуча Линк обнаруживает, что всех мужчин похитили пираты, оставив в деревне только женщин.

Деревня горонов



На северо-востоке Огненной области есть вулканический остров, где в горной деревне, в пещерах, вырытых в скалах, живут гороны. Повсюду текут затрудняющие проход в деревню реки лавы. Рядом с поселением находится святилище Огня, но старейшина горонов держит его точное местонахождение в тайне. Чтобы с ним встретиться и попасть в святилище, Линк должен сначала помочь Кагорону с доставкой груза.

SKYWARD SWORD



В Небесную эру люди в основном живут на небе, а не на поверхности земли. В то время как монстры и демоны облюбовали землю, у хилианцев той эпохи есть только одно заметное поселение, расположенное на парящем в небе острове под названием Скайлофт. Некоторые также селятся на прилегающих меньших летающих островках, например, на Тыквенном.

Скайлофт *[Skyloft]*







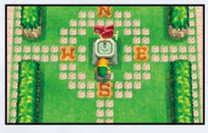
Скайлофт представляет собой большой летающий в небе участок земли, окружённый маленькими островками и скалами. В его северной части стоит огромная статуя Хилии – богини, которая, как гласят легенды, и подняла с Поверхности этот небесный архипелаг. За пределами жилой зоны находится Рыцарская академия, где готовят рыцарей, следящих за тем, чтобы люди не падали с острова. Недалеко от неё расположен рынок с магазинами, кафе, аптекой с зельями, кладовой, мастерской и местным предсказателем.

A LINK BETWEEN WORLDS

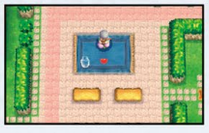


Как и в игре *A Link to the Past*, здесь тоже нет города у королевского замка. Единственное хилианское поселение – деревня Какарико. Зора в эту эпоху более миролюбивые, чем во времена *A Link to the Past*, но с людьми почти не контактируют. В параллельном королевстве Лорул есть тёмный двойник Какарико, город воров.

Деревня Какарико



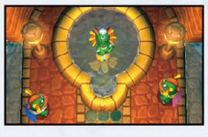




Какарико находится к западу от замка Хирула, как и в *A Link to the Past*. Тамошний старейшина – Мудрец Сахарахла. У уличного торговца и в магазинах можно купить различные предметы, экипировку, а в молочном баре выпить свежего молока. В деревне живёт несколько весьма эксцентричных персонажей – от помешанной на моде дамы до человека, возомнившего себя пчелой.

Владения зора



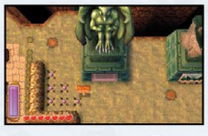




Зора обитают в гроте за водопадом на северо-востоке, и хилианцы обычно не заходят в это ограждённое утёсами и рекой место. Владениями зора правит королева Орен, одна из Семи Мудрецов этой эпохи.

Город воров







В этом одиноком поселении в лишённом Триединства и разрушающемся Лоруле улицы большей частью пустынны, многие дома и магазины представляют собой руины, а в подземном логове, вход в которое находится в постаменте стоящей на краю городка жутковатой статуи, скрываются воры.

TRI FORCE HEROES



События игры происходят в Хитопии, королевстве к северу от Хирула, где все повально увлечены модой. Здесь живёт легенда о трёх героях Триединства, называемых также героями Тотема, которые спасают королевство в тяжёлые времена. В центре расположен королевский замок и прилегающий к нему город.

Город Хитопия *[Hytopia Castle Town]*







Разросшийся вокруг статуи героям Тотема город Хитопия представляет собой яркое место, где приятно проводить время. Тут есть магазин, фотогалерея и аттракцион под названием «Открой сундучок». Отдельно стоит упомянуть знаменитый модный салон Мадам Кутюр, центр притяжения для всех, кому нужна практичная, а главное, модная одежда. Свободное время жители города любят проводить за обсуждением свежих слухов, происшествий и приезжих незнакомцев.

Предметы и снаряжение

Легендарный герой не может обойтись без хорошей экипировки. Специальные инструменты для решения поражающих воображение головоломок, ключи, открывающие для исследования самые тёмные уголки опасных подземелий, живительные зелья, Части Сердца... Эти предметы не только полезны, но часто и незаменимы.

В этом разделе собрано всё многообразие предметов за тридцать лет приключений Линка. Данные представлены в алфавитном порядке (по английским названиям), с описаниями, основанными на игровых текстах, руководствах и многих других официальных источниках. Предметы схожей тематики не показываются отдельно – например, детали оснастки корабля или поезда показаны как один предмет.

В данный раздел не включено следующее:

- предметы, используемые только в определённом месте как часть механики подземелья;
- предметы, которые можно получить, но у которых нет изображения в игре;
- живые существа (за исключением животных, фей и насекомых) – например, не показан похищенный ребёнок из *The Adventure of Link*, хотя в игре он считается предметом.

Обратите внимание, что предметы, полученные во дворце меча Четырёх, локации из *A Link to the Past* и *Four Swords*, показаны как предметы из *A Link to the Past*. А в предметы из *Four Swords Adventures* включены те, которые можно получить в дополнении *Navi Trackers*, доступном только в японских изданиях игры.



1 НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА. В разных эпохах предмет может называться по-разному. В таких случаях ниже указано альтернативное название.
2 ВИД ПРЕДМЕТА. Всего их девять. **КЛЮЧЕВОЙ:** важные предметы, необходимые для продвижения в игре – музыкальные инструменты, предметы, дающие Линку новые умения или получаемые после прохождения подземелья. **ВЕЩЬ:** кошельки, сумки для бомб и прочее, что обычно показано на экране инвентаря. **ЭКИПИРОВКА:** оружие, одежда, доспехи и разное обмундирование, наделяющее новыми способностями. **ИНСТРУМЕНТ:** особенные предметы, необходимые в путешествиях, для решения головоломок или победы над врагами. **СЮЖЕТНЫЙ:** сюжетные предметы для торгового обмена с персонажами, получения нужной информации или доступа в какую-то локацию. **РАСХОДУЕМЫЙ:** предметы, запас которых после использования нужно пополнять, а также одноразовые предметы, необходимые для достижения какого-то эффекта. **ПОДЗЕМЕЛЬЕ:** предметы, используемые только в подземельях. **СУЩЕСТВО:** живое существо, которое Линк может носить или водить с собой, и которое показано в инвентаре. **РАЗНОЕ:** всё то, что не попадает под остальные категории.
3 АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА. Указывается, если в разных играх этот предмет называется по-разному. Изображение такого предмета отмечено значком.
4 ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРЕДМЕТА И НАЗВАНИЕ ИГРЫ, где есть такой предмет. Если не указано иное, то изображения предметов из переизданий *Link's Awakening*, *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *The Wind Waker* и *Twilight Princess* имеют больший приоритет, чем такие же из оригинальных игр, за исключением тех, которые имеют заметные отличия.
5 ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТА и его использование. Если предмет обладает уникальными свойствами в какой-то конкретной игре, это будет указано.

№ Раздел №

▷ Второе зелье [2nd Potion]
РАСХОДУЕМЫЙ

См. **Красная живая вода** [Water of Life (red)]

A Раздел A

▷ История Масок [A History of Masks]
СЮЖЕТНЫЙ


The Minish Cap

Библиотечная книга. Её берёт почитать Хаген, мэр Хирултауна, который увлекается изготовлением масок.

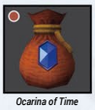
▷ Зоологический Справочник Хирула [A Hyrulean Bestiary]
СЮЖЕТНЫЙ


The Minish Cap

Библиотечная книга. Её берёт девочка Джульетта, хозяйка кошки, чтобы больше узнать о своём питомце.

▷ Большой кошелёк [Adult Wallet]
ВЕЩЬ

● Adult's Wallet


Ocarina of Time


Majora's Mask

Этот кошелёк более вместительный, чем стандартный. См. также **стр. 95**.

▷ Рюкзак [Adventure Pouch]
ВЕЩЬ


Skyward Sword

Походная сумка, которую Линку подарил Фледж, одноклассник из Рыцарской академии. В рюкзаке можно носить до четырёх предметов, включая экипировку и зелья.

▷ Дополнительный карман [Adventure Pouch Upgrade]
ВЕЩЬ


Skyward Sword

Линк может добавить к своему рюкзаку четыре дополнительных кармана, увеличив его вместимость до восьми отделений. Один карман находится в сундуке, остальные продаются в летающем магазинчике Биддла.

▷ Зелье Дыхания [Air Potion]
РАСХОДУЕМЫЙ


Skyward Sword

Если его выпить, можно дольше находиться под водой. Зелье Линк может купить в аптеке на рынке, если у него есть пустая банка.

▷ Зелье Дыхания+ [Air Potion +]
РАСХОДУЕМЫЙ


Skyward Sword

Улучшенное зелье, которое можно получить, если принести аптекарю Берти необходимые ингредиенты. Позволяет находиться под водой три минуты.

▷ Камень алхимика [Alchemy Stone]
РАЗНОЕ


Spirit Tracks

Редчайший предмет, использующийся для улучшения железнодорожных вагонов. Такие камни можно выиграть на аттракционах или получить с призовыми открытками.

▷ Ночная маска [All-Night Mask]
ЭКИПИРОВКА


Majora's Mask

Если Линк предотвратит ограбление старушки из магазина бомб, эта маска появится в продаже в антикварном магазине. В ней совершенно нельзя заснуть, а значит, можно спокойно слушать длинные истории бабушки Анджу.

▷ Приманка [All-Purpose Bait]
РАСХОДУЕМЫЙ


The Wind Waker

Высококачественный корм для животных, полакомиться которым любят многие создания: от крыс и свиней до человеко-рыбы Фишмена. В основном используется для приманивания Фишмена, который отмечает на морской карте новые острова.

▷ Янтарная реликвия [Amber Relic]
РАЗНОЕ


Skyward Sword

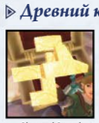
Красивый янтарный камушек. Они встречаются повсюду в больших количествах и главным образом используются для улучшения предметов.

▷ Янтарная табличка [Amber Tablet]
КЛЮЧЕВОЙ


Skyward Sword

Одна из трёх древних каменных табличек. Полученная Линком в храме Земли, она обладает силой, пробивающей брешь в созданном богиней облачном барьере и открывающей проход на Поверхность. Поместив её на алтарь внутри статуи богини, Линк сможет попасть в пустыню Ланайру.

▷ Древний контур [Ancient Circuit]
ПОДЗЕМЕЛЬЕ


Skyward Sword

Служит ключом к боссу рудника Ланайру. Этот предмет загадочной сложной формы сделан из сверкающего золота, а его отделка напоминает электрическую схему.

▷ Древний плавник [Ancient Fin]
РАЗНОЕ


Tri Force Heroes

Получен Линком в Дюнах. В жареном или печёном виде восхитительно пахнет. Главное – не пережарить, иначе он станет слишком жёстким. Служит материалом для костюмов «Странник пустыни» и «кимоно ниндзя».

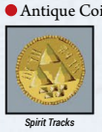
▷ Древний цветок [Ancient Flower]
РАЗНОЕ


Skyward Sword

По легенде, эти прекрасные растения в древности цвели в пустыне Ланайру. К моменту приключений Линка они давно исчезли, и заполучить такой цветок можно лишь в прошлом, воспользовавшись камнем Времени.

▷ Древняя монета [Ancient Gold Piece]
РАЗНОЕ

● Antique Coin


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Ценное сокровище, используемое для улучшения вагонов в *Spirit Tracks*. В игре *Tri Force Heroes* эти золотые монеты служат материалом для костюмов.

▷ Древняя морская карта [Ancient Sea Chart]
РАЗНОЕ


Skyward Sword

Старинная карта некогда полноводного моря, ставшего Песчаным морем Ланайру. Она находится в убежище Шкипера, капитана песчаного корабля. Много лет карта пролежала под толстым слоем песка.

▷ Древняя книга Небес [Ancient Sky Book]
СЮЖЕТНЫЙ


Twilight Princess

Книга, написанная на древнем небесном языке и принадлежащая Импаз. Изначально в ней не хватает нескольких символов, найдя которые книгу можно восстановить. Если показать её Шеду, это поможет вернуть силу жезлу Власти.

▷ Древнее Дерево [Ancient Wood]
КЛЮЧЕВОЙ


Oracle of Ages

Один из восьми элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*. Хранится в Пещере Крыла.

▷ Ключ Удильщика [Angler Key]
СЮЖЕТНЫЙ


Link's Awakening

Ключ, открывающий вход в Логово Удильщика, четвёртое подземелье игры.

РАЗНОЕ

Древняя монета [Antique Coin]

См. **Ancient Gold Piece**.

РАСХОДУЕМЫЙ

Яблоко [Apple]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Если Линк врежется с разбега в некоторые деревья, с них попадают яблоки, съев которые можно поправить здоровье.

РАЗНОЕ

Корона Воды [Aqua Crown]


Tri Force Heroes

Если её наденет человек с нечистой душой, она испарится. Необходима в качестве материала для костюмов «мантия Воды» и «форма Лайнбека».

КЛЮЧЕВОЙ

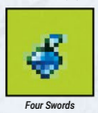
Акванин [Aquanine]


Phantom Hourglass

Один из трёх «чистых металлов», необходимых для ковки Призрачного меча. Это сокровище хранится в храме короля Мато, правившего королевством Коббл, останки которого находятся на острове Древних Руин.

РАСХОДУЕМЫЙ

Семя Доспехов [Armor Seed]


Four Swords

Семечко, удваивающее защиту Линка и уменьшающее урон от врагов. Эффект сохраняется до выхода с уровня или гибели героя.

РАСХОДУЕМЫЙ

Дух армоса [Armos Spirit]


Tri Force Heroes

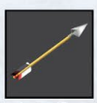
Дух, живущий в демонических статуях, называемых армосами. После гибели армоса его дух продолжает находиться в статуе ещё три дня. Используется как материал для костюмов «Бомбист» и «одежда кокири».

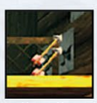
ИНСТРУМЕНТ РАСХОДУЕМЫЙ

Стрела [Arrow]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Ocarina of Time

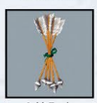

Majora's Mask

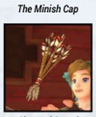

The Wind Waker


The Minish Cap


Twilight Princess


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword

Используется с луком для поражения целей на расстоянии. В *The Legend of Zelda* выстрел стоит 1 рупию. См. также **стр. 89**.

СЮЖЕТНЫЙ

Рисунок Ашеи [Ashei's Sketch]


Twilight Princess

Сделанный Ашеей набросок великана с красной рыбой в руках, который, говорят, живёт где-то в горах. Показывая рисунок разным зора, можно больше узнать и об этом великане, и о рыбе.

РАЗНОЕ

Камень Авроры [Aurora Stone]


Tri Force Heroes

Большой драгоценный камень со светящейся аурой, напоминающей северное сияние. Находится в локации «Небеса» и служит материалом для костюма «Гвоздь Программы».

СЮЖЕТНЫЙ

Записка Ауру [Auru's Memo]


Twilight Princess

Записка, написанная Ауру для Фаера с лётного аттракциона на озере Хилиа. Показав записку Фаеру, Линк может один раз бесплатно воспользоваться его пушкой для полёта в пустыню Герудо. В следующий раз за полёты придётся платить.

КЛЮЧЕВОЙ

Азурин [Azurine]


Phantom Hourglass

Один из трёх «чистых металлов», необходимых для ковки Призрачного меча. Это сокровище хранится у племени, живущем на Снежном острове.

B

РАЗДЕЛ B

ИНСТРУМЕНТ

Цепная булава (гасило) [Ball and Chain]


Twilight Princess

Тяжёлый железный шар на цепи. Он так много весит, что вооружённый им Линк едва передвигает ноги. Плюсы в том, что этим шаром с одного удара разбиваются ледяные стены и отправляются в далёкий полёт слабые враги.

РАСХОДУЕМЫЙ

Воздушный шар [Balloon]


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. На воздушных шарах можно перелетать между точками перемещения или мешать соперникам, отталкивая их подальше.

СЮЖЕТНЫЙ

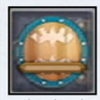
Бананы [Bananas]


Link's Awakening

Линк получает бананы на пляже Торонбо взамен отданной аллигатору Сэйлу банки собачьих консервов. Если угостить бананами обезьян, те в благодарность построят мост, ведущий в замок Каналет. См. также **Палка** [Stick].

ЭКИПИРОВКА

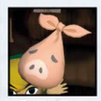
Ременной щит [Banded Shield]


Skyward Sword

Деревянный щит, улучшенный в мастерской Гондо. Прочность этого щита выше, но при любом взаимодействии с огнём он сгорит.

ВЕЩЬ

Мешок для приманок [Bait Bag]


The Wind Waker

Удобный мешок, в котором есть восемь отделений для хранения приманок и груш Гуо. Продаётся в Плавучем магазинчике Биддла.

ЭКИПИРОВКА

Простой костюм [Bear Minimum]


Tri Force Heroes

В этой одежде Линк прибывает в Хитопию. Она удваивает получаемый урон и на одно сердце сокращает их общее количество, но если Линк заработает достаточно баллов Героя, это позволит ему лучше уворачиваться от атак в этом костюме.

РАЗНОЕ

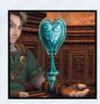
Пластырь монстра [Beastie Patch]


Tri Force Heroes

С ним у монстров быстрее заживают раны. Выглядит как кусок шкуры животного, поэтому кроме целебного эффекта он ещё и маскирует рану монстра. Линку пользы от него никакой, кроме использования в качестве материала для «костюма гепарда».

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ключ от спальни [Bedroom Key]


Twilight Princess

Отпирает двери спальни пары снежных людей, Йето и Йеты. Служит «большим ключом» к боссу руин Снежного Пика.

СУЩЕСТВО

Пчела [Bee]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Пчёл можно ловить сачком и носить в пустых банках. Если пчелу выпустить, она начнёт жалить монстров. См. также **Золотая пчела** [Golden Bee].

ИНСТРУМЕНТ

Значок Пчелы [Bee Badge]


A Link Between Worlds

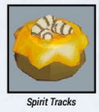
Можно получить от человека-пчелы в деревне Какарико, если принести ему золотую пчелу. С этим значком пчёлы больше не будут жалить Линка, а станут сражаться вместе с ним против монстров.

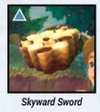
СУЩЕСТВО РАСХОДУЕМЫЙ

Личинки пчёл [Bee Larvae]

● Bee Larva / ▲ **Личинки шершня** [Hornet Larvae]


Twiligh Princess


Spirit Tracks


Skyward Sword

Личинки используются в качестве наживки на рыбалке в *Twilight Princess*, служат одним из сокровищ, за которое можно поменять оснастку вагонов в *Spirit Tracks*, а в *Skyward Sword* они нужны для улучшения предметов в мастерской.

РАЗНОЕ

Карта Биддла [Beedle's Chart]


The Wind Waker

На этой карте показаны местонахождения Плавучего магазинчика Биддла. В зависимости от локации, ассортимент товаров может слегка отличаться.

СЮЖЕТНЫЙ

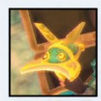
Клетка для жука [Beedle's Insect Cage]


Skyward Sword

Клетка, в которой Биддл держит своего питомца, редчайшего гигантского жука-рогача. Он настолько редкий, что коллекционеры сходят по нему с ума, но однокласснику Линка Стричу удаётся поймать одного такого.

ИНСТРУМЕНТ

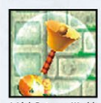
Механический жук [Beetle]


Skyward Sword

Древний летающий механизм, полученный в храме Созерцания. С его помощью можно взаимодействовать с отдалёнными и труднодоступными объектами. Челюсти жука достаточно острые, чтобы перерезать верёвки, стебли и паутину.

КЛЮЧЕВОЙ

Колокольчик [Bell]


A Link Between Worlds

Красиво звенящий колокольчик, который Линк получил от молодой ведьмочки Ирены. Если позвонить в него на улице, прилетит Ирена и на своей метле подвезёт Линка в любое место, где есть флюгер.

ВЕЩЬ

Большая сумка для бомб [Big Bomb Bag]


Ocarina of Time


Majora's Mask

The Minish Cap

Плотная и вместительная сумка. В неё помещается больше бомб, чем в обычную сумку. См. также **стр. 91**.

ИНСТРУМЕНТ

Большой бомбоцвет [Big Bomb Flower]

A Link Between Worlds

Здоровенный бомбоцвет, который можно получить в магазине «Бомбоцвет» или в замке Лорула. Если его сорвать, бомбоцвет будет следовать за Линком, но наткнувшись на любой объект или врага сразу же взорвётся. Его мощный взрыв способен вдребезги разнести большие треснувшие валуны.

ЭКИПИРОВКА

Бомбист [Big Bomb Outfit]

Tri Force Heroes

Когда Линк надевает этот костюм, бомбы становятся крупнее, мощнее и с большим радиусом поражения. Эффект распространяется и на бомбы, и на бомбоцветы. См. также **стр. 90**.

ИНСТРУМЕНТ

Большой сачок [Big Bug Net]

Skyward Sword

Улучшенный в мастерской Гондо сачок. Теперь он вдвое больше, поэтому им легче ловить особо проворных насекомых.

СЮЖЕТНЫЙ

Флаг Крупного Улова [Big Catch Flag]

The Wind Waker

Сделан рыбаком из далёкой страны. Флаг можно получить у странствующего торговца за флаг Полумесяца и обменять на скульптуру Водолея.

РАЗНОЕ

Большая блесна [Big Catch Lure]

Phantom Hourglass

Блесну даёт Линку старый странник, если юный герой поймает и покажет ему луваря. На большую блесну можно поймать рыбу-меч.

РАСХОДУЕМЫЙ

Большая фея [Big Fairy]

Ocarina of Time

Большие феи появляются, когда Линк сыграет на окарине в определённых местах. Они восстанавливают восемь сердец и весь запас магии. В отличие от обычных фей, этих нельзя посадить в банку.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Большой ключ [Big Key]

См. **Ключ Босса** [Boss Key].

СЮЖЕТНЫЙ

Душа большого по [Big Poe Soul]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Душа побеждённого большого по, помещённая в банку. Её можно продать торговцу в магазине призраков.

ВЕЩЬ

Большой колчан [Big Quiver]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Twilight Princess

Колчан для стрел большей вместимости, чем обычный. См. также **стр. 89**.

СЮЖЕТНЫЙ

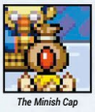
Торговый флаг [Big Sale Flag]


The Wind Waker

Он хорошо подходит для тех, кто занимается торговлей. Торговый флаг можно получить у странствующего торговца и обменять на флаг Героя или флаг Крупного Улова.

ВЕЩЬ

Большой кошелёк [Big Wallet]


The Minish Cap

Twilight Princess

Skyward Sword

Кошелёк с большей вместимостью, чем обычный. В *The Minish Cap* объём кошелька можно увеличивать три раза. См. также **стр. 95**.

ВЕЩЬ

Большой мешок для семян Деку [Big Bullet Bag]


Ocarina of Time

В него помещается больше семян Деку, которые служат снарядами для рогатки.

ВЕЩЬ

Огромная сумка для бомб [Biggest Bomb Bag]

● **Большая сумка для бомб** [Giant Bomb Bag]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Twilight Princess

Крупнейшая из всех сумка для бомб и самая прочная. По сравнению с просто большой сумкой [Big Bomb Bag], в эту помещается ещё больше бомб. См. также **стр. 91**.

ВЕЩЬ

Огромный мешок для семян Деку [Biggest Bullet Bag]

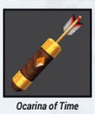

Ocarina of Time

Ещё более вместительный мешок для семян Деку, которые служат снарядами для рогатки.

ВЕЩЬ

Огромный колчан [Biggest Quiver]

● **Гигантский колчан** [Giant Quiver]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Twilight Princess

Колчан очень крупного размера для ещё большего количества стрел, чем помещается в большой. См. также **стр. 89**.

ЭКИПИРОВКА

Меч Большого горона* [Biggoron's Sword]


Ocarina of Time

Oracle of Seasons / Ages

Огромный двуручный меч, который достаётся Линку после выполнения торговой цепочки с персонажами игры. Такой меч есть и в серии *Oracles* при условии связи игр между собой.

РАЗНОЕ

Перо [Bird Feather]


Skyward Sword

Перья, обронённые мелкими птицами, живущими на Поверхности. Также перья можно получить, если ловить птиц сачком.

СЮЖЕТНЫЙ

Птичий ключ [Bird Key]


Link's Awakening

Этим ключом открывается вход в Орлиную башню, седьмое подземелье игры.

СЮЖЕТНЫЙ

Статуэтка птицы [Bird Statuette]


Skyward Sword

С помощью этой статуэтки студенты Рыцарской академии соревнуются в лётных навыках на ежегодной Небесной церемонии. Они стараются догнать золотого небокрыла, несущего этот предмет. Побеждает тот, кто первым схватит статуэтку. Существуют также большие статуи птиц, которые служат в игре точками сохранения.

ЭКИПИРОВКА

Взрывная маска [Blast Mask]


Majora's Mask

Маска, которую Линк получает в Часовом городе от старушки из магазина бомб, если не допустит её ограбления вором Саконом. Надевший маску может производить взрывы, когда захочет.

СУЩЕСТВО

Блаженная бабочка [Blessed Butterfly]


Skyward Sword

Насекомое, часто встречающееся в Скайлофте и на Поверхности. Считается, что бабочка чувствует «священность» некоторых объектов. Их стайки часто собираются в местах, где скрыто то, что имеет какую-то связь с богиней Хилией.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Священный идол [Blessed Idol]


Skyward Sword

Мастерски и с любовью сделанная деревянная статуэтка, представляющая собой точную копию большой статуи, стоящей в центре Древнего водохранилища. Служит ключом к боссу этого подземелья.

РАЗНОЕ

Побрякушки [Blin Bling]


Tri Force Heroes

Эти блестящие украшения есть только у бигблинов. Используется в качестве материала для костюма «пижама Везунчика».

РАЗНОЕ

Желе [Blob Jelly]


Tri Force Heroes

Остаётся от убитых монстров, называемых пузырями. Используется в качестве материала для «одежды кокири».

КЛЮЧЕВОЙ

Дуновение Ветра [Blowing Wind]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы. Находится в Древних Руинах.

РАЗНОЕ

Синее перо [Blue Bird Feather]


Skyward Sword

Перо очень редкой птицы синего цвета, обитающей на Поверхности. Иногда такие птицы летают среди остальных. Чтобы получить синее перо, нужно поймать птицу сачком.

РАЗНОЕ

Синий браслет [Blue Bracelet]


Four Swords Adventures

Этот браслет увеличивает защиту и вдвое сокращает урон от врагов.

ИНСТРУМЕНТ

Синяя свеча [Blue Candle]


The Legend of Zelda

Её пламенем можно атаковать врагов, освещать тёмные помещения в подземельях и поджигать деревья. На текущем экране игры свечой можно воспользоваться только один раз.

РАСХОДУЕМЫЙ

Желе синего чу [Blue Chu Jelly]


The Wind Waker

Twilight Princess

Желе, которое остаётся от убитых синих чучу. В *The Wind Waker* это ингредиент для синего зелья, а в *Twilight Princess* Линк может набрать его в банку и выпить, чтобы полностью восстановить здоровье.

ЭКИПИРОВКА

Синяя туника [Blue Clothes]

См. **Blue Mail**.

РАСХОДУЕМЫЙ

Синий огонь [Blue Fire]


Ocarina of Time

Загадочное пламя, которое, в отличие от простого огня, не горячее, а холодное. Растапливает особый красный лёд в ледяных пещерах. Для хранения нужна пустая банка.

ЭКИПИРОВКА

Синяя туника [Blue Mail]

● Blue Clothes


A Link to the Past

Link's Awakening DX

A Link Between Worlds

Туника, повышающая защиту. В англоязычной локализации *Link's Awakening DX* называется Blue Clothes (в русской – синяя туника). Получить можно в Мире Красок [Color Dungeon]. См. также **стр. 86**.

СЮЖЕТНЫЙ

Синяя руда [Blue Ore]


Oracle of Seasons

Особая руда, которую можно найти только в Суброзии. Соединив синюю руду с красной, получится твёрдая руда, применяемая для изготовления щитов.

РАСХОДУЕМЫЙ

Синий пиколит [Blue Picolyte]


The Minish Cap

Зелье, на короткое время увеличивающее шанс найти фей в траве и других местах, где они обычно встречаются. Линк может купить его у Биддла в Хирултауне, если у него есть пустая банка.

РАСХОДУЕМЫЙ

Синее зелье [Blue Potion]

● **Зелье восстановления** [Medicine of Life and Magic]


A Link to the Past

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Wind Waker

The Minish Cap

Twilight Princess

A Link Between Worlds

Целебное зелье, восстанавливающее и жизненные, и магические силы. Как и другие зелья, хранится в банке. В играх, где у Линка нет магической силы, восстанавливает только здоровье.

ИНСТРУМЕНТ

Синее кольцо [Blue Ring]

The Legend of Zelda

Волшебное кольцо, вдвое снижающее получаемый Линком урон от врагов. Продаётся только у определённых торговцев.

КЛЮЧЕВОЙ

Синий королевский самоцвет [Blue Royal Jewel]

Four Swords Adventures

Самоцвет, хранящийся у одного из рыцарей Хирула (синего рыцаря), служивших королевской семье. Собранные вместе, этот и три других самоцвета (красный, зелёный и фиолетовый) открывают путь ко дворцу Ветров в Небесном царстве.

РАЗНОЕ

Семечко бокобабы [Boko Baba Seed]

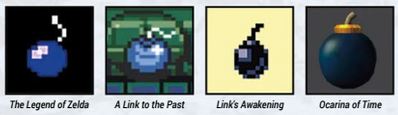
The Wind Waker

Семечко, оставшееся от убитой бокобабы. За четыре таких Линк может получить синее зелье в лесном магазинчике зелий корока Холло.

* **Меч Биггорона** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

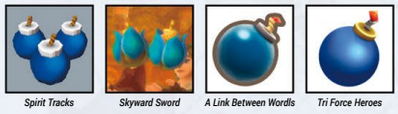
ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Бомба [Bomb]


The Legend of Zelda | A Link to the Past | Link's Awakening | Ocarina of Time


Majora'sMask | Oracle of Seasons / Ages | The Wind Waker | Four Swords


Four Swords Adventures | The Minish Cap | Twilight Princess | Phantom Hourglass


Spirit Tracks | Skyward Sword | A Link Between Wordls | Tri Force Heroes

Взрывчатка, используемая в битвах или для подрыва треснувших стен, после чего в них открывается проход. Установив бомбу в *The Legend of Zelda*, её больше нельзя будет перемещать, но урона от взрыва Линк не получит. В большинстве игр Линк может поднять и бросить бомбу уже после того, как зажжён её запал. См. также **стр. 90**.

ВЕЩЬ

Сумка для бомб [Bomb Bag]


The Wind Waker | Spirit Tracks | Skyward Sword | Ocarina of Time


Majora's Mask | The Minish Cap | Twilight Princess | Phantom Hourglass

Сумка для хранения и ношения бомб. В *Ocarina of Time* сделана из желудка додонго. Чем больше сумка, тем больше бомб Линк может носить с собой. В *The Wind Waker* сумка покрупнее всё равно называется просто «сумка для бомб», хотя на вид она больше обычной. В *Phantom Hourglass* есть два вида сумок: на 20 и на 30 бомб. Большую можно выиграть на аттракционе «Меткий стрелок» [Cannon Game]. См. также **стр. 91**.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Бомбоцвет [Bomb Flower]


Ocarina of Time | Majora's Mask | Oracle of Seasons / Ages | The Wind Waker


Four Swords Adventures | Phantom Hourglass | Spirit Tracks | Skyward Sword


Tri Force Heroes

Дикорастущее растение, напоминающее своим видом бомбу. Будучи сорванным, сразу же активируется, начинает мигать и вскоре взрывается. На месте сорванного бомбоцвета почти сразу же вырастает новый.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Бомбчу [Bombchu]


Ocarina of Time | Majora's Mask | Oracle of Seasons / Ages | The Wind Waker

Самоходная бомба, похожая на мышь. После активации стремительно ползёт в заданном направлении. Умеет заползать даже на потолки и стены. Бомбчу полезны для целей, которые не достать обычными бомбами.

ВЕЩЬ

Сумка для бомбчу [Bombchu Bag]


Phantom Hourglass

Сумка на 10 бомбчу, которую можно раздобыть в храме горонов. Две улучшенных версии сумки можно купить в магазине на острове Горонов или выиграть на «Игре горонов». Каждое улучшение добавляет по 10 бомбчу, таким образом максимальную вместимость сумки можно увеличить до 30 штук. См. также **стр. 91**.

ВЕЩЬ

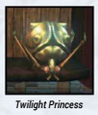
Блокнот Бомберов [Bombers' Notebook]


Majora's Mask

Линк получает такой блокнот после вступления в Тайное Общество Справедливости Бомберов. В него записываются события и люди, которым в Термине нужна помощь. В версии игры для Nintendo 3DS этот блокнот достаётся Линку от странствующего продавца масок.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Бомблинг [Bombling]


Twilight Princess

Новый вид самоходных бомб, разработанный Барнсом и доступный для покупки только в его магазине бомб. Бомблинг бежит вперёд и взрывается, столкнувшись с любым препятствием или когда догорит его запал.

ЭКИПИРОВКА

Медальон бомб (огненный) [Bombos Medallion]


A Link to the Past | Four Swords Adventures

Медальон с магией огня. Создаёт вокруг себя море пламени, сжигая находящихся вблизи монстров.

ИНСТРУМЕНТ

Магическая книга [Book of Magic]


The Legend of Zelda

Волшебная книга с заклинанием, позволяющим стрелять огнём. При использовании заклинания волшебный жезл Линка наделяется магией огня. Силой этой книги также можно освещать тёмные места подземелий. См. также **Книга магии** [Magic Book].

СЮЖЕТНЫЙ

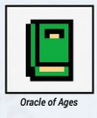
Книга Мадоры [Book of Mudora]


A Link to the Past

Эта книга необходима для расшифровки древнехилианского языка, на котором раньше говорили в Хируле. С её помощью можно прочесть старинные письмена, высеченные на каменных стелах и табличках.

СЮЖЕТНЫЙ

Книга Печатей [Book of Seals]

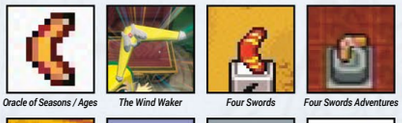

Oracle of Ages

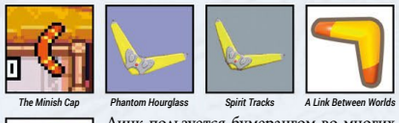
Книга находится в библиотеке Очкового острова в настоящем. Позволяет попасть в заднюю комнату библиотеки в прошлом.

ИНСТРУМЕНТ

Бумеранг [Boomerang]


The Legend of Zelda | A Link to the Past | Link's Awakening | Ocarina of Time


Oracle of Seasons / Ages | The Wind Waker | Four Swords | Four Swords Adventures

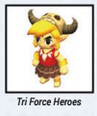

The Minish Cap | Phantom Hourglass | Spirit Tracks | A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Линк пользуется бумерангом во многих эпохах. Им можно оглушать или ранить монстров, доставать далёкие предметы и активировать переключатели. В играх на Nintendo DS, таких как *Phantom Hourglass*, игрок может сам нарисовать стилусом траекторию полёта бумеранга.

ЭКИПИРОВКА

Бумерангер [Boomeranger]


Tri Force Heroes

Костюм настоящего мастера бумеранга, значительно улучшающий это оружие. Увеличивается его сила атаки и дальность полёта. Также бумерангом теперь можно насквозь пронзать врагов и притягивать к себе двух игроков, а не только одного.

ЭКИПИРОВКА

Сапоги [Boots]


The Adventure of Link

Волшебные сапоги с крылышками, позволяющие Линку ходить по воде на мелководье.

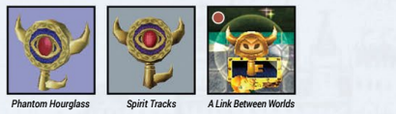
ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ключ Босса [Boss Key]

● **Большой ключ** [Big Key] / ▲ **Ключ Кошмара** [Nightmare Key]


A Link to the Past | Link's Awakening | Ocarina of Time | Majora's Mask


Oracle of Seasons / Ages | The Wind Waker | The Minish Cap | Twilight Princess


Phantom Hourglass | Spirit Tracks | A Link Between Worlds

Эти ключи отпирают двери, которые нельзя открыть маленькими ключами. Как правило, за такой дверью Линка ждёт схватка с главным боссом. Используются такие ключи только в тех подземельях, где они были найдены.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ключ от комнаты босса [Boss Room Key]

См. **Ключ Босса** [Boss Key].

ИНСТРУМЕНТ

Банка [Bottle]

См. **Пустая банка** [Empty Bottle].

РАЗНОЕ

Банка с водой [Bottled Water]

См. **Вода** [Water].

ИНСТРУМЕНТ

Лук [Bow]

● **Лук Героя** [Hero's Bow] / ▲ **Волшебный лук** [Fairy Bow]


The Legend of Zelda | A Link to the Past | Link's Awakening | Ocarina of Time


Majora's Mask | The Wind Waker | Four Swords | Four Swords Adventures


The Minish Cap | Twilight Princess | Phantom Hourglass | Spirit Tracks


Skyward Sword | A Link Between Worlds | Tri Force Heroes

Стандартное оружие дальнего боя, которым Линк может издалека разить врагов или активировать переключатели. В *Link's Awakening* и *Twilight Princess* стрелы можно комбинировать с бомбами и получать взрывающиеся стрелы. См. также **стр. 89**.

ИНСТРУМЕНТ

Лук Света [Bow of Light]


The Minish Cap | Spirit Tracks | A Link Between Worlds

Лук, наполненный силой божественного света, сокрушающего тьму. Часто это единственное эффективное оружие против огромных демонических созданий, таких как короли демонов. В некоторых играх этим луком сражается не Линк, а принцесса Зельда.

ВЕЩЬ

Сердечная Чаша [Bowl of Hearts]

См. **Целое Сердце** [Heart Container].

ЭКИПИРОВКА

Клёпаный щит [Braced Shield]


Skyward Sword

Улучшенная и усиленная версия ременного щита, представляющая из себя более прочный деревянный щит, но по-прежнему уязвимый к огню.

ЭКИПИРОВКА

Маска Бремена [Bremen Mask]


Majora's Mask

Маску Бремена можно получить от бродячего музыканта Гуру-Гуру, поговорив с ним ночью у водоёма Часового города. Эта маска в виде птичьей головы обладает силой, контролирующей некоторых животных, а также способна ускорить рост цыплят, чтобы они быстрее стали взрослыми кукко.

КЛЮЧЕВОЙ

Яркое Солнце [Bright Sun]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы. Находится в Логове Ядовитой Моли.

РАСХОДУЕМЫЙ

Бриошь [Brioche]


The Minish Cap

Сытная сдобная булочка из пекарни Хирултауна. Восстанавливает одно сердце. Иногда внутри может оказаться Камень Удачи.

РАЗНОЕ

Хрупкий папирус [Brittle Papyrus]


Tri Force Heroes

Используется как бумага для письма. Любовные письма, написанные на таком шикарном материале, без ответа точно не останутся. Также служит в качестве материала для «костюма гепарда».

ЭКИПИРОВКА

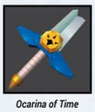
Сломанный нож великана [Broken Giant's Knife]


Ocarina of Time

Огромный сломанный нож, утративший почти всю свою силу. Если Линк принесёт его Медигорону из города горонов, тот за определённую плату его починит.

СЮЖЕТНЫЙ

Сломанный меч горонов [Broken Goron Sword]


Ocarina of Time

Сломанное оружие горонов. На вершине горы Смерти Линк может обменять его у Большого горона на рецепт для глазных капель.

СЮЖЕТНЫЙ

Сломанный меч пикори [Broken Picori Blade]


The Minish Cap

Волшебный меч, который с древних времён служил для изгнания зла. В начале событий *The Minish Cap* Ваати ломает этот легендарный клинок. После того как его перековывает Мелари, кузнец-миниш, он становится Белым мечом.

СЮЖЕТНЫЙ

Сломанный меч [Broken Sword]


Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки в *Oracle of Ages*, полученный от короля Зора. Линк должен отдать его мастеру Патчу, и когда тот его починит, он станет мечом Доблести [Noble Sword].

СЮЖЕТНЫЙ

Метла [Broom]


Link's Awakening

Линк получает метлу от живущего на краю леса господина Писателя в благодарность за доставленное тому письмо. Метлу можно обменять у бабушки Ульриры на рыболовный крючок. См. также **Рыболовный крючок** [Fishing Hook].

СЮЖЕТНЫЙ

Эмблема Братства [Brother Emblem]


Oracle of Ages

Эмблема, доказывающая, что Линк стал почётным гороном. Получена в награду за победу на танцевальной игре горонов. Показав эмблему стражнику-горону, Линк получает возможность пройти к вершине Холмистой гряды [Rolling Ridge].

СУЩЕСТВО

Жук [Bug]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Эти насекомые ловятся сачком или пустой банкой. Жуками можно выманить прячущихся в рыхлой почве золотых скуллтул.

ИНСТРУМЕНТ

Сачок [Bug Catching Net]

● Bug Net / ▲ Net


A Link to the Past

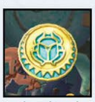

Skyward Sword


A Link Between Worlds

Сачком можно ловить не только насекомых, таких как пчёл, но также и фей. А ещё делать разные другие неожиданные вещи, вроде отражения магических атак.

ЭКИПИРОВКА

Медальон Насекомого [Bug Medal]


Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, дающих определённые полезные эффекты, если носить их с собой. Этот медальон показывает на карте места, где прячутся насекомые.

ИНСТРУМЕНТ

Bug Net

См. **Сачок** [Bug Catching Net].

ВЕЩЬ

Мешок для семян Деку [Bullet Bag]


Ocarina of Time

Входит в комплект с волшебной рогаткой. В нём хранятся семена деку, используемые для неё в качестве снарядов.

ЭКИПИРОВКА

Шапка Кролика [Bunny Hood]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Головной убор с забавными длинными кроличьими ушами. В *Majora's Mask* увеличивает скорость перемещения Линка.

КЛЮЧЕВОЙ

Пылающий Огонь [Burning Flame]

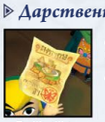

Oracle of Ages

Один из элементов (сущностей) Времени. Находится в подземелье Черепа.

РАЗДЕЛ C

СЮЖЕТНЫЙ

Дарственная [Cabana Deed]


The Wind Waker

Дарственная на пляжный домик в Частном оазисе, полученная от миссис Мэри. Даёт Линку право на его посещение.

ЭКИПИРОВКА

Наряд кактуса [Cacto Clothes]


Tri Force Heroes

Костюм в виде кактуса. Его острые колючки нанесут урон любому прикоснувшемуся к ним монстру. Для союзников Линка костюм безвреден.

ИНСТРУМЕНТ

Свеча [Candle]


The Adventure of Link

Свечой можно осветить тёмные пещеры и подземелья.

ИНСТРУМЕНТ

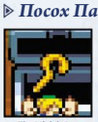
Посох Бирны [Cane of Byrna]


A Link to the Past

Этот волшебный посох блокирует атаки врага, окружая Линка защитным барьером до тех пор, пока у него есть запас магических сил.

ИНСТРУМЕНТ

Посох Пацци [Cane of Pacci]


The Minish Cap

Линк получает его в пещере Огня. Если выпущенный из посоха свет столкнётся с некоторыми врагами или объектами, они перевернутся. Выстрелив в яму и залезши в неё, Линк вскоре высоко подпрыгнет и сумеет попасть в более высокие места или перебраться через какой-нибудь барьер.

ИНСТРУМЕНТ

Посох Сомарии [Cane of Somaria]


A Link to the Past


Oracle of Ages

Этим посохом создаются блоки, которые можно, например, ставить на переключатели, таким образом активируя их.

ЭКИПИРОВКА

Шлем Капитана [Captain's Hat]


Majora's Mask

Линк получает его после победы над капитаном Китой. В нём сталфосы-рядовые будут принимать Линка за своего капитана, что позволит ему разговаривать с ними и отдавать приказы.

ВЕЩЬ

Медаль Карлова [Carlov Medal]


The Minish Cap

Когда Линк соберёт все фигурки из магазина статуэток, его владелец Карлов подарит Линку эту медаль, но для её получения игра должна быть полностью пройдена.

РАЗНОЕ

Алая жемчужина [Carmine Pearl]


Tri Force Heroes

Ярко-красный камень, который, говорят, можно найти только на небе. Его также называют родинкой или семечком солнца. Используется в качестве материала для «костюма робота» и «формы Лайнбека».

РАСХОДУЕМЫЙ

Морковь [Carrot]


Four Swords Adventures

Морковью кормят лошадей, чтобы придать им сил и выносливости. В некоторых играх, когда Линк едет верхом, морковки появляются автоматически. В *Four Swords Adventures* морковь можно найти, разбивая хрустальные шары.

РАЗНОЕ

Мырква [Carrumpkin]


Tri Force Heroes

Эта морковь так любила осень, что превратилась в тыкву и стала мырквой. Нужна в качестве материала для костюмов «тога Змеи» и «доспехи Света».

ВЕЩЬ

Резная статуэтка [Carver's Statue]

См. **Деревянная статуэтка** [Wooden Statue].

РАЗНОЕ

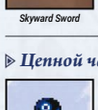
Письмо Коулина [Cawlin's Letter]


Skyward Sword

Любовное письмо, которое Коулин написал Керан, с которой хочет встречаться. Если отдать его Керан, она откажет несчастному воздыхателю. Также письмо можно отдать призраку в туалете, требующему бумагу.

ИНСТРУМЕНТ

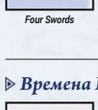
Цепной чавка [Chain Chomp]


Four Swords

Персонаж из игр *Super Mario Bros.* Этот довольно редкий «предмет» представляет собой кусающее всё вокруг создание на цепи. Цепной чавка по кличке Гав-Гав [BowWow] есть также в игре *Link's Awakening*.

КЛЮЧЕВОЙ

Времена Года [Changing Seasons]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы. Находится в «Лабиринте "Щит и Меч"».

КЛЮЧЕВОЙ

Амулет [Charm]

См. **Кулон Храбрости** [Pendant of Courage].

РАСХОДУЕМЫЙ

Шато Романи [Chateau Romani]


Majora's Mask

Особый сорт молока с ранчо Романи. Если его выпить, полностью восстановится здоровье и запас магических сил, который не будет уменьшатся, пока Линк не вернётся назад во времени к рассвету первого дня. Шато Романи можно купить в молочном баре. См. также **Молоко** [Milk].

ЭКИПИРОВКА

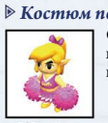
Костюм поддержки [Cheer Outfit]


Tri Force Heroes

Один взгляд на такой наряд заставит напарников воспрянуть духом и получить на 50% больше энергии.

СЮЖЕТНЫЙ

Накладные усы [Cheesy Mustache]


Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки в *Oracle of Ages*, полученный от Томаса в обмен на гантель. Комик из города Линна как раз ищет нечто подобное и бутафорское – если отдать ему эти усы, он поделится с Линком своей смешной шуткой.

ЭКИПИРОВКА

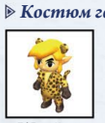
Костюм гепарда [Cheeta Costume]


Tri Force Heroes

Этот костюм с рисунком в стиле шкуры гепарда увеличивает скорость передвижения и позволяет понимать язык кошек.

СЮЖЕТНЫЙ

Верёвка Шеваля [Cheval Rope]


Oracle of Ages

Прочная и влагостойкая верёвка, прекрасно подходящая для постройки плотов. Если Линк отдаст её Рафтону, тот сделает для него плот.

РАЗНОЕ

Ледышка [Chill Stone]


Tri Force Heroes

Температура этого камушка никогда не меняется – он всегда остаётся холодным. Используется в качесвте материала для костюма «Молотобоец».

РАЗНОЕ

Квитанция [Claim Check]


Ocarina of Time

Квитанция на получение Линком мощного двуручного меча Большого горона. Большой горон даёт её взамен на «Лучшие в мире глазные капли», которые помогли вылечить его воспалённые глаза.

ИНСТРУМЕНТ

Когти [Clawshot]

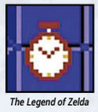

Twilight Princess


Skyward Sword

Если Линк выстрелит ими в специальные мишени или в завитую плющом стену, то притянется туда. Также когтями можно притягивать ближе к себе слабых противников. См. также **Пара когтей** [Double Clawshots] и **Гарпун** [Hookshot].

РАСХОДУЕМЫЙ

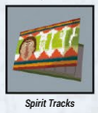
Часы [Clock]


The Legend of Zelda

Волшебные часы, выпадающие из некоторых убитых монстров. Если Линк подберёт их, все монстры на текущем экране тут же замрут на месте, беззащитные и безвредные. Эффект сохраняется до перехода на следующий экран.

СЮЖЕТНЫЙ

Клубная карта [Club Card]


Spirit Tracks

Доказательство участия в клубе Биддла, хозяина воздушного магазинчика. Карту можно купить там за 100 рупий при первом посещении и накапливать баллы за каждую покупку. Это впоследствии даст право на скидки и другие преимущества.

СЮЖЕТНЫЙ

Коджиро [Cojiro]


Ocarina of Time

Необычный кукко синего цвета, который редко кукарекает. Разбудив с его помощью Грога, спящего в лесу Заблудших, Линк получит взамен странный гриб.

РАСХОДУЕМЫЙ

Холодный тыквенный суп [Cold Pumpkin Soup]


Skyward Sword

Горячий тыквенный суп, который пробыл в банке более пяти минут и остыл. Превосходный на вкус, но уже остывший, он восстановит только четыре сердца, а не восемь, как горячий суп. См. также **Горячий тыквенный суп** [Hot Pumpkin Soup].

ВЕЩЬ

Громадный кошелёк [Colossal Wallet]


Twilight Princess HD

Кошелёк вместимостью 9999 рупий, добавленный в *Twilight Princess HD*. Чтобы его получить, Линк должен пройти до конца пещеру Теней. См. также **стр. 95**.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Компас [Compass]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening


Ocarina of Time


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Minish Cap


Twilight Princess

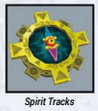

Majora's Mask


A Link Between Worlds

Предмет, который можно найти только в подземельях. Он показывает местоположение сундуков и боссов. В игре *The Legend of Zelda* компас показывает, где спрятана часть элемента Триединства.

КЛЮЧЕВОЙ

Компас Света [Compass of Light]


Spirit Tracks

Этот компас можно получить на 24 этаже башни Духов. Его стрелка всегда указывает в сторону пути, ведущего во Тьму. Силой компаса открывается проход в область Тьмы, откуда прибывает поезд Демонов.

РАСХОДУЕМЫЙ

Хвалебный купон [Compliment Card]

● **Пригласительный** [Complimentary ID]


The Wind Waker


Phantom Hourglass

Специальный купон, выдаваемый за покупки в магазинчике Биддла. Если показать его владельцу, тот похвалит Линка.

РАСХОДУЕМЫЙ

Пригласительный [Complimentary Card]


Phantom Hourglass

Один из подарочных купонов Плавучего магазинчика Биддла, торгующего в открытом море. Купон полагается после получения статуса Платинового покупателя, но чтобы его получить, Линк должен похвалить Биддла.

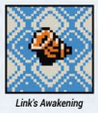
РАСХОДУЕМЫЙ

Complimentary ID

См. **Хвалебный купон** [Compliment Card].

КЛЮЧЕВОЙ

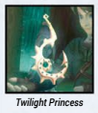
Ракушечный Рог [Conch Horn]


Link's Awakening

Находится в Бутылочном гроте. Один из восьми музыкальных инструментов, необходимых для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

РАЗНОЕ

Коралловая серьга [Coral Earring]


Twilight Princess

Сделанная из ценнейшего коралла во владениях зора, она имеет вид рыболовного крючка и заменяет собой стандартный крючок на удочке Линка. С её помощью можно поймать зловонную рыбу, которая водится только во владениях зора.

КЛЮЧЕВОЙ

Коралловый Треугольник [Coral Triangle]


Link's Awakening

Находится в святыне Лица. Один из восьми музыкальных инструментов, необходимых для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

ЭКИПИРОВКА

Маска Влюблённых [Couple Mask]


Majora's Mask

Маска, полученная в последний день на память о любовной клятве воссоединившихся Анджу и Кафи, свидетелем которой стал Линк. Если надеть её на совещании мэра, это закончит длящийся там спор.

РАЗНОЕ

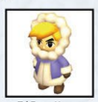
Камень Храбрости [Courage Gem]


Phantom Hourglass

Всего есть 20 таких камней, и если собрать их все и принести на остров Духов, это пробудит истинную мощь духа Храбрости и максимально увеличит энергию, излучаемую мечом Линка.

ЭКИПИРОВКА

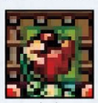
Уютная парка [Cozy Parka]


Tri Force Heroes

Одежда, похожая на ту, которую носят полярники и жители севера. В ней Линк не будет скользить по льду и замерзать от ледяных атак.

СЮЖЕТНЫЙ

Расколотый орех Туни [Cracked Tuni Nut]


Oracle of Ages

Этот расколотый орех необходимо восстановить у мастера по имени Патч. См. также **Орех Туни** [Tuni Nut].

РАЗНОЕ

Красный панцирь [Crimson Shell]


Tri Force Heroes

Если бросить им во врага, промахнуться будет невозможно. Этот предмет очень напоминает кое-что из одной известной гоночной игры. Нужен как материал для костюма «Молотобоец».

КЛЮЧЕВОЙ

Кримсонин [Crimsonine]


Phantom Hourglass

Один из трёх Чистых металлов для ковки Призрачного меча. Сокровище и гордость горонов.

РАСХОДУЕМЫЙ

Круассан [Croissant]


The Minish Cap

Маслянистый рогалик из слоёного теста, продающийся в пекарне Хирултауна. Если его съесть, это восстановит одно сердце. Иногда внутри круассана может оказаться камень Удачи.

ИНСТРУМЕНТ

Крест [Cross]


The Adventure of Link

Священный крест, позволяющий Линку видеть невидимых монстров в таких местах, как Старый Касуто.

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ Короны [Crown key]


Oracle of Ages

Ключ, открывающий вход в подземелье Короны (уровень 5) в *Oracle of Ages*.

КЛЮЧЕВОЙ

Кристалл [Crystal]


The Adventure of Link


A Link to the Past

В *A Link to the Past* в таких кристаллах пленены потомки Мудрецов. В *The Adventure of Link* Импа даёт Линку шесть кристаллов, чтобы он поместил их в статуи во дворцах.

РАСХОДУЕМЫЙ

Хрустальный шар [Crystal Ball]


Four Swords Adventures

Разбивая такие шары, внутри можно найти всякую всячину вроде живых бомбчу, моркови, кукко или даже Целых Сердец. Хрустальные шары используют также предсказатели – в них они видят будущее. В *Skyward Sword* у предсказателя Спаро такой шар разбился, и Линк, используя умение «Поиск», находит ему на Поверхности новый шар.

РАЗНОЕ

Стеклянный череп [Crystal Skull]


Tri Force Heroes

Блестящий череп, сделанный из прекрасного хрусталя. Он мерцает так, словно боится своей таинственности. Необходим в качестве материала для «костюма самурая».

СУЩЕСТВО

Кукко [Cucco]


Spirit Tracks

Похожие на куриц домашние птицы, разводимые хилианцами. Обычно они не считаются «предметами», но в *Spirit Tracks* Линк перевозит их на поезде – человеку из деревни Абода нужно 10 птиц, а разводит их продавец кукко из города Хирул. Пять птиц стоят 50 рупий.

РАЗНОЕ

Перья кукко [Cucco Feathers]

Tri Force Heroes

Перья кукко. Каждый год у них отрастают новые перья, и до завершения линьки лысые кукко выглядят совершенно беспомощными. Перья нужны для «костюма робота».

СЮЖЕТНЫЙ

Куккодекс [Cuccodex]

Oracle of Seasons

Книга, в которой содержится исчерпывающая информация о кукко. Линк получает её от доктора Лефта [Dr. Left]. Если пойти в дом к Малон и отдать ей книгу, взамен Линк получит яйцо Лон Лон.

ЭКИПИРОВКА

Медальон Проклятия [Cursed Medal]

Skyward Sword

Линк получает этот медальон от дружелюбного демона Батрю, живущего в Скайлофте под кладбищем. Медальон действует как медальоны Рупии и Сокровищ вместе взятые, но при этом его проклятие не позволяет Линку пользоваться рюкзаком.

ЭКИПИРОВКА

Проклятое трико [Cursed Tights]

Tri Force Heroes

В нём Линк получает двойной урон, но при этом сильно повышается возможность уклоняться от атак. Трико получено в качестве награды за снятое с принцессы Стилы проклятие, но это, по сути, просто её ношеная вещь.

КЛЮЧЕВОЙ

Доска Циклонов [Cyclone Slate]

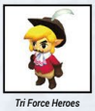
Phantom Hourglass

Получена Линком от Золотого вождя Цилоса, живущего на Неведомом острове. Рисуя на доске определённые символы, Линк может быстро перемещаться в локации, которые они обозначают.

РАЗДЕЛ D

ЭКИПИРОВКА

Мушкетёр [Dapper Spinner]


Tri Force Heroes

В этом элегантном наряде круговые атаки мечом станут простыми, как никогда. А если нажать три раза подряд кнопку атаки, Линк выполнит ускоренную круговую атаку.

РАЗНОЕ

Тёмная руда [Dark Ore]


Spirit Tracks

Один из материалов, который Линка попросил привезти торговец Лайнбек Третий, владеющий факторией. Эту таинственную руду, которая сияет в темноте и исчезает на солнечном свете, можно купить у горонов в Тёмных копях.

РАЗНОЕ

Чёрные бусы [Dark Pearl Loop]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Бусы из редкого чёрного жемчуга. Это сокровище можно выгодно продать. В *Spirit Tracks* такие бусы можно также обменять на детали оснастки поезда.

СУЩЕСТВО

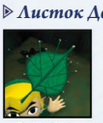
Шершень Деку [Deku Hornet]


Skyward Sword

Эти насекомые очень недоверчиво относятся к людям и тут же окружают роем любого, кто приблизится к их улью, норовя больно ужалить, намертво вцепившись в жертву ядовитым жалом. Поэтому, заметив их улей, стоит соблюдать осторожность.

ИНСТРУМЕНТ

Листок Деку [Deku Leaf]


The Wind Waker

Линк получает этот листок в Лесной Гавани от Великого дерева Деку. С его помощью можно парить в воздухе по ветру и сдувать разные объекты. При использовании листок Деку расходует магическую силу.

ЭКИПИРОВКА

Маска Деку [Deku Mask]


Majora's Mask

Когда в начале игры Линк, преследуя Скулл Кида, оказывается в Термине, тот превращает его в деку скруба. Сыграв песню Исцеления, Линк снимает с себя проклятие и получает эту маску, позволяющую превращаться в деку скруба по собственному желанию.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Орех Деку [Deku Nut]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Бросок орехом Деку создаёт ослепительную вспышку, оглушающую врагов. В *Majora's Mask* орехи можно кидать с воздуха, словно бомбы, во время полёта на цветке Деку.

КЛЮЧЕВОЙ

Дудки деку [Deku Pipes]


Majora's Mask

Когда Линк превращается в деку скруба, вместо окарины Времени он играет мелодии на этом музыкальном инструменте. Процесс игры на дудках и эффекты от сыгранных на них мелодий аналогичны эффектам от сыгранных на окарине.

СЮЖЕТНЫЙ

Принцесса деку [Deku Princess]


Majora's Mask

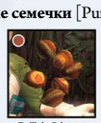
Принцесса деку содержится против своей воли в храме Лесной Топи, но Линк освобождает её, очистив храм от монстров, и относит даму во дворец деку к отцу, посадив в пустую банку.

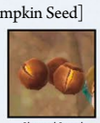
ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Семена Деку [Deku Seed]

● **Тыквенные семечки** [Pumpkin Seed]


Ocarina of Time


Twilight Princess


Skyward Sword

Маленькие лёгкие семена, используемые как снаряды для рогатки. Они часто выпадают из монстров-растений, вроде декубабы. Рогатка в *Four Swords Adventures* тоже стреляет семенами, но там их запас бесконечен, и в качестве предмета они не появляются. См. также **Семена Тайн** [Mystery Seed].

ЭКИПИРОВКА

Щит Деку [Deku Shield]


Ocarina of Time

Небольшой щит, в самый раз для ребёнка. Им можно блокировать атаки и отражать семена Деку. Щит деревянный, и его следует беречь от огня.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Палка Деку [Deku Stick]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Длинная палка, оставшаяся от убитой декубабы. Палкой можно драться, но она быстро сломается. Также её можно поджечь и использовать как источник огня.

ВЕЩЬ

Почтовая сумка [Delivery Bag]


The Wind Waker

Такими сумками обычно пользуются рито, которые занимаются доставкой почты. Линк получает сумку от Квилла на Драконьем острове. В ней он может хранить различные предметы и полученные письма.

ИНСТРУМЕНТ

Цветной фотоаппарат [Delux Picto Box]


The Wind Waker

Улучшенная версия обычного фотоаппарата – теперь им можно делать цветные фотографии. См. также **Фотоаппарат** [Picto Box].

РАЗНОЕ

Останки демона [Demon Fossil]


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Окаменелые кости демона. Недорогое сокровище, которое можно поменять на детали оснастки поезда в *Spirit Tracks*. В *Tri Force Heroes* служат материалом для костюмов.

СЮЖЕТНЫЙ

Бриллиантовая карта [Diamond Card]


Spirit Tracks

Один из подарочных купонов Плавучего магазинчика Биддла. Купон выдаётся после получения статуса Бриллиантового покупателя, для чего нужно набрать 2000 баллов; обеспечивает скидку 50% на все товары.

ИНСТРУМЕНТ

Перчатки Копателя [Digging Mitts]


Skyward Sword

Предмет, хранящийся у народа могма. С помощью их острых когтей можно рыть землю на особых участках с мягкой почвой. См. также **Перчатки могма** [Mogma Mitts].

КЛЮЧЕВОЙ

Флейта Димитрия [Dmitri's Flute]


Oracle of Seasons / Ages

Сыграв на этой флейте, можно вызвать Димитрия, красного додонго, верхом на котором Линк может перемещаться по воде. См. также **Странная флейта** [Strange Flute].

ЭКИПИРОВКА

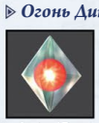
Зелье Дин [Din's Charm]


The Minish Cap

Линк получит его от Дин, если найдёт в Хирултауне дом, в котором она смогла бы жить. Зелье меняет цвет туники Линка на красный и увеличивает силу атаки. Хранится в банке.

ЭКИПИРОВКА

Огонь Дин [Din's Fire]


Ocarina of Time

Магия, окружающая Линка огненным куполом, который расширяется, поджигая всё на своём пути. Кроме использования в битвах этим огнём можно зажигать светильники. Магия носит имя богини Силы – Дин, одной из трёх богинь, сотворивших мир, а получает её Линк от Великой феи.

КЛЮЧЕВОЙ

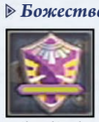
Жемчужина Дин [Din's Pearl]


The Wind Waker

Её получила бабушка Комали от небесного духа Валу, а теперь она принадлежит Комали. Одна из трёх божественных жемчужин, необходимых для появления из морских вод башни Богов.

ЭКИПИРОВКА

Божественный щит [Divine Shield]


Skyward Sword

Обновлённый в мастерской Гондо Священный щит. Божественный щит не может похвастаться хорошей прочностью, но, будучи экипирован, способен обращать в бегство некоторых монстров. См. также **Щит богини** [Goddess Shield].

РАЗНОЕ

Священный ус [Divine Whiskers]


Tri Force Heroes

Ус священных зверей, растущий более тысячи лет. Поклонники бороды легко выложат за такое украшение кругленькую сумму. Ус служит материалом для сделанного на животную тематику «костюма гепарда».

СЮЖЕТНЫЙ

Собачья еда [Dog Food]


Link's Awakening


The Minish Cap

В *Link's Awakening* Линк даёт её аллигатору Сэйлу, получая взамен связку бананов. В *The Minish Cap* он отдаёт её собаке Фифи, и хранится она не в консервной, а в обычной стеклянной банке.

СЮЖЕТНЫЙ

Маска собаки [Doggie Mask]


Oracle of Ages

Получена от продавца Весёлых Масок. Если Линк отдаст её Мамаму Ян, которая хочет прикрыть морду своей стесняющейся собачки, то взамен получит гантель.

РАСХОДУЕМЫЙ

Кукла [Doll]


The Adventure of Link

Эти спрятанные по всему Хирулу куклы добавляют Линку дополнительные очки жизни.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Власти [Dominion Rod]


Twilight Princess

Хранящийся в храме Времени, этот жезл способен оживлять статуи, которые начнут повторять движения своего хозяина. Создан в древние времена народом укка. См. также **Древняя книга Небес** [Ancient Sky Book].

ЭКИПИРОВКА

Маска Дона Геро [Don Gero's Mask]


Majora's Mask

Эту маску Линк получает от замёрзшего голодного горона, которого он накормил каменным филе. В ней можно разговаривать с лягушками и объединить пять из них в хор, которым Линк дирижирует, получая за это Часть Сердца.

ИНСТРУМЕНТ

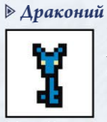
Пара Когтей [Double Clawshots]


Twilight Princess

Найдя в Небесном городе ещё одни Когти, Линк может орудовать ими обеими руками и перемещаться между специальными мишенями, не касаясь земли.

СЮЖЕТНЫЙ

Драконий ключ [Dragon Key]


Oracle of Seasons

Ключ, открывающий четвёртое подземелье «Грот пляшущего Дракона» в *Oracle of Seasons*.

РАЗНОЕ

Чешуйка дракона [Dragon Scale]


Spirit Tracks

Ценное сокровище, которое можно поменять на детали остастки поезда. Говорят, что это чешуйка именно дракона, но так ли оно на самом деле, никто не знает.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Статуэтка дракона [Dragon Sculpture]


Skyward Sword

Ключ к боссу храма Земли. Резная статуэтка, сделанная из золота и изображающая свернувшегося кольцами дракона.

РАЗНОЕ

Драконья статуя Тингла [Dragon Tingle Statue]

См. **Статуя Тингла** [Tingle Statue].

СЮЖЕТНЫЙ

Гантель [Dumbbell]


Oracle of Ages

Спортивный снаряд, полученный от Мамаму Ян. Отдав гантель Томасу из города Симметрия, Линк получит взамен накладные усы.

ЭКИПИРОВКА

Странник пустыни [Dunewalker Duds]

Tri Force Heroes

Костюм в стиле короля пустыни. Создаёт под ногами загадочную силу, которая не даст утонуть в зыбучих песках.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Карта подземелья [Dungeon Map]

● **Карта** [Map]



Карты, хранящиеся в сундуках подземелий. На них показаны все этажи и комнаты подземелья, в котором карта была найдена. Начиная с игры *A Link to the Past*, все посещённые Линком комнаты отмечаются на карте другим цветом.

РАЗНОЕ

Сумеречная реликвия [Dusk Relic]


Skyward Sword

Редкое украшение, которое можно найти только в царствах Тишины. За исключением цвета, внешне этот камушек похож на янтарную реликвию. Используется в мастерской для улучшения Священного щита.

E РАЗДЕЛ E

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Земли [Earth Element]


The Minish Cap

Это кристаллизованное воплощение силы всего того, что дарит нам земля, хранится в святыне Леса. Элемент необходим для перековки меча Пикори в Белый меч.

РАЗНОЕ

Земная статуя Тингла [Earth Tingle Statue]

См. **Статуя Тингла** [Tingle Statue].

КЛЮЧЕВОЙ

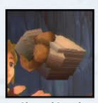
Завывание Эха [Echoing Howl]


Oracle of Ages

Один из восьми элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*. Хранится в подземелье Черепа.

РАЗНОЕ

Элдинская руда [Eldin Ore]


Skyward Sword

Невероятно твёрдый блестящий минерал, встречающийся в провинции Элдин. Иногда эту руду можно даже выкопать самому. Она широко применяется для улучшения оружия и щитов.

СУЩЕСТВО

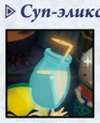
Элдинский скарабей [Eldin Roller]


Skyward Sword

Жук, который катит свой шарик всегда и везде, не бросая его даже тогда, когда убегает. Живут скарабеи преимущественно под землёй, а будучи обнаруженными – прячутся в ямках. Из чего сделаны их шарики – можно только предполагать, но достоверно это неизвестно.

РАСХОДУЕМЫЙ

Суп-эликсир [Elixir Soup]


The Wind Waker

Суп, который варит бабушка Линка. Полностью восстанавливает здоровье и магические силы. Он также удваивает силу атаки, но только до первого повреждения. Хранится в банке.

ИНСТРУМЕНТ РАСХОДУЕМЫЙ

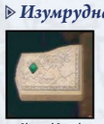
Огненные семена [Ember Seed]


Oracle of Seasons / Ages

Семена, поджигающие всё, с чем соприкоснутся. Если в *Oracle of Seasons* Линк зажжёт ими светильники в доме биолога, то получит от него книгу «Куккодекс».

КЛЮЧЕВОЙ

Изумрудная табличка [Emerald Tablet]

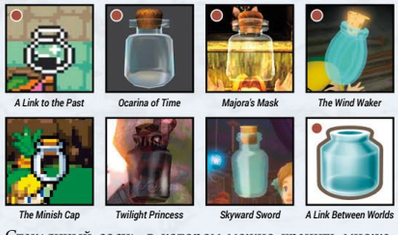

Skyward Sword

Древняя каменная табличка, открывающая проход сквозь облачный барьер. После того как Линк поместит её на алтарь в статуе богини, он сможет попасть в земли Заточения и Фаронский лес.

ИНСТРУМЕНТ

Пустая банка [Empty Bottle]

● **Банка** [Bottle]



Стеклянный сосуд, в котором можно хранить множество вещей. Чем больше банок найдёт Линк во время своего путешествия, тем лучше будет готов к неведомым испытаниям, которые ждут его в очередном подземелье.

ЭКИПИРОВКА

Энергия [Energy Gear]


Tri Force Heroes

Костюм, увеличивающий шкалу энергии на 50% и, соответственно, время использования предметов.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье энергии [Energy Potion]


A Link Between Worlds

Если Линк подберёт это зелье, его шкала энергии полностью восстановится. Найти эти фиолетовые склянки можно в горшках или траве, как сердца или рупии.

СЮЖЕТНЫЙ

Машинное масло [Engine Grease]


Oracle of Seasons

Предмет из торговой цепочки игры, который получен Линком от часовщика Тик-Така. Масло нужно отдать Гугру-Гуру, который хочет смазать мельницу, чтобы она быстрее крутилась. За него он готов отдать Линку свой фонограф.

ЭКИПИРОВКА

Форма машиниста [Engineer's Clothes]


Spirit Tracks

Линк получает её, как только соберёт по всему Хирулу 15 штампов. Принеся их Нико, он сможет переодеться в новенькую форму.

КЛЮЧЕВОЙ

Вечный Дух [Eternal Spirit]


Oracle of Ages

Один из восьми элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*, который Линк получает после прохождения первого уровня игры, «склепа Духов».

ЭКИПИРОВКА

Небесный медальон [Ether Medallion]


A Link to the Past

Медальон, в котором заключена магия молний. Создаёт вокруг яркие вспышки света, которые оглушают монстров. Также медальон необходим Линку для открытия входа в подземелье «болото Страданий».

РАСХОДУЕМЫЙ

Бейдж [Event Card]


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Эта карточка необходима для участия в ограниченных по времени играх, таких как бинго (разновидность лото) и других викторинах.

РАЗНОЕ

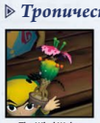
Зловещий кристалл [Evil Crystal]


Skyward Sword

Редчайший кристаллизованный кусок породы, представляющий собой воплощение злобы монстра. Иногда остаётся от убитых монстров, обладающих способностью проклинать жертву. Несмотря на своё название, этот кристалл безопасен.

СЮЖЕТНЫЙ

Тропический цветок [Exotic Flower]


The Wind Waker

Цветок из жарких южных мест. Его можно обменять на морской цветок, вертушку или флаг Полумесяца. Если у Линка есть такой цветок, он может получить у торговца Зунари магический щит – особую защитную ауру.

РАЗНОЕ

Тонкое кружево [Exquisite Lace]


Tri Force Heroes

Это искусно сотканное старинное кружево можно найти в локации «Крепость». Материал превосходного качества, необходимый для костюма «Червонная дама».

ВЕЩЬ

Второй кошелёк [Extra Wallet]


Skyward Sword

Если носить его в рюкзаке, Линк сможет собрать ещё 300 рупий, когда основной кошелёк будет полон. Всего таких дополнительных кошельков можно купить в магазине Биддла три штуки. См. также **стр. 95**.

СЮЖЕТНЫЙ

Глазастая лягушка [Extra Wallet]


Ocarina of Time

Ингредиент для глазных капель. Если отдать её учёному в Озёрной лаборатории, он изготовит «Лучшие в мире глазные капли», необходимые Большому горону.

F РАЗДЕЛ F

РАЗНОЕ

Чудо-бабочка [Fabled Butterfly]


Tri Force Heroes

Насекомое с кружевными крыльями, которое могут видеть только герои. Эта бабочка нужна в качестве материала для костюма «Мастер меча».

СЮЖЕТНЫЙ

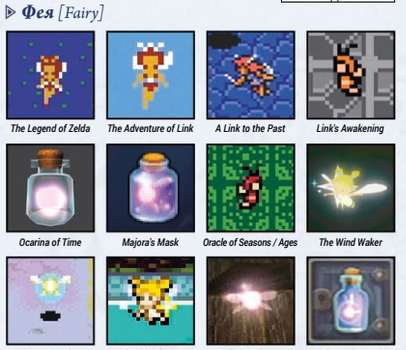
Ключ Лица [Face Key]


Link's Awakening

Ключ, открывающий вход в святыню Лица.

РАСХОДУЕМЫЙ

Фея [Fairy]



Феи восстанавливают здоровье Линка. Их можно ловить и держать в банках – в таком случае, если Линк погибнет, фея вылетит из банки и вернёт его к жизни. В разных играх количество сердечек, которые восстанавливают феи, отличается.

ИНСТРУМЕНТ

Волшебный лук [Fairy Bow]

См. **Лук** [Bow].

РАЗНОЕ

Пыльца феи [Fairy Dust]

См. **Fairy Powder**

КЛЮЧЕВОЙ

Волшебная окарина [Fairy Ocarina]


Ocarina of Time

Подарок на память от Сарии. Линк получает её, когда покидает лес Кокири. Как и на окарине Времени, на этом инструменте можно играть красивые мелодии, дающие определённые эффекты.

СЮЖЕТНЫЙ

Пыльца феи [Fairy Powder]

● Fairy Dust



В *Oracle of Ages* эта пыльца снимает проклятие с королевы фей, а в *Tri Force Heroes* она служит материалом для костюмов «Червонный валет» и «Червонная дама».

ИНСТРУМЕНТ

Волшебная рогатка [Fairy Slingshot]

См. **Рогатка** [Slingshot].

КЛЮЧЕВОЙ

Падающая звезда [Falling Star]


Oracle of Ages

Один из элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*. Линк находит её под конец игры в древней гробнице – восьмом по счёту подземелье.

РАЗНОЕ

Модная ткань [Fancy Fabric]


Tri Force Heroes

Рулон превосходной ткани, которую ткали целых десять лет. Служит материалом для костюма «мантия Рупий».

СУЩЕСТВО

Фаронский кузнечик [Faron Grasshopper]


Skyward Sword

Большинство этих насекомых обитает в Фаронском лесу. Чтобы не дать себя поймать, кузнечик будет спасаться бегством, прыгая по самой непредсказуемой траектории.

ЭКИПИРОВКА

Зелье Фароре [Farore's Charm]


The Minish Cap

Линк получит его от Фароре, если найдёт в Хирултауне дом, в котором она смогла бы жить. Зелье временно повышает защиту и силу атаки. Хранится в банке.

КЛЮЧЕВОЙ

Жемчужина Фароре [Farore's Pearl]


The Wind Waker

Линк получает её от Великого дерева Деку после спасения Макара из Запретного леса. Одна из трёх божественных жемчужин, необходимых для появления из морских вод башни Богов.

ЭКИПИРОВКА

Ветер Фароре [Farore's Wind]


Ocarina of Time

Магия, полученная Линком от Великой феи. Служит средством быстрого перемещения в подземельях. При первом использовании создаёт в этом месте точку перемещения, при повторном – возвращает к ней Линка. Фароре – имя одной из трёх богинь, сотворивших мир.

СЮЖЕТНЫЙ

Отцовское письмо [Father's Letter]


The Wind Waker

Письмо, написанное вождём племени рито с Драконьего острова своему сыну Комали. Мидли доверяет письмо Линку, передав которое принцу он сможет поговорить с этим страдающим депрессией отпрыском вождя.

КЛЮЧЕВОЙ

Щедрая Земля [Fertile Soil]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы в *Oracle of Seasons*. Находится в подземелье под названием «В дебрях корня», куда Линк попадает на раннем этапе игры.

ЭКИПИРОВКА

Костюм Злого Бога[1] [Fierce Deity Armor*]


Tri Force Heroes

Доспехи, обладающие силой, сходной с маской Злого Божества в *Majora's Mask*. Повышает силу атаки и позволяет стрелять мечом в четырёх направлениях.

**Fierce Deity Mail (европейская версия игры)*

ЭКИПИРОВКА

Маска Злого Божества[2] [Fierce Deity Mask]


Majora's Mask

Становится доступной после получения всех масок в игре и прохождения четырёх мини-подземелий на луне. Надевая эту маску во время сражения с боссами, Линк превращается в Злое Божество.

ЭКИПИРОВКА

Щит воина [Fighter's Shield]

См. **Маленький щит** [Small Shield].

ЭКИПИРОВКА

Меч воина [Fighter's Sword]

См. **Меч** [Sword].

ВЕЩЬ

Статуэтки [Figurines]


The Wind Waker


The Minish Cap

Небольшие фигурки различных персонажей, которые Линк может собирать в некоторых эпохах. В *The Minish Cap* в обмен на волшебные ракушки можно получить 136 штук, а в *The Wind Waker* обменять на цветные фотографии в «Галерее Nintendo» и собрать коллекцию из 134 статуэток.

РАСХОДУЕМЫЙ

Купон Обновления [Fill-Up Coupon]


The Wind Waker

Позволяет обновить в Плавучем магазинчике Биддла запас сердец и магии, а также бомб и стрел до максимального количества.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Огненная стрела [Fire Arrow]


Ocarina of Time


Majora's Mask


The Wind Waker

Эта стрела поджигает всё, во что попадает. Обладая такими стрелами, Линк может с расстояния зажигать светильники или растапливать лёд.

ЭКИПИРОВКА

Куртка Огня [Fire Blazer]


Tri Force Heroes

Одежда для героев, сражающихся при помощи магии огня. Усиливает Огненные перчатки, после чего они стреляют сразу тремя огненными шарами увеличенного размера.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Огня [Fire Element]


The Minish Cap

Кристаллизованное воплощение силы пламени, приносящего свет во тьму и дарящего тепло. Хранится в пещере Огня. Элемент необходим для перековки меча Пикори в Белый меч.

ИНСТРУМЕНТ

Огненные перчатки [Fire Gloves]


Tri Force Heroes

Позволяют надевшему их стрелять перед собой огненными шарами, которые отскакивают от земли и стен. Также этими перчатками можно зажигать светильники и растапливать лёд.

КЛЮЧЕВОЙ

Медальон Огня [Fire Medallion]


Ocarina of Time

Один из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. После прохождения им храма Огня вождь горонов Даруния пробуждается Мудрецом Огня и вручает герою этот священный артефакт, который поможет ему в битве с Ганоном.

СЮЖЕТНЫЙ

Карта Огненной железной дороги [Fire Rail Map]


Spirit Tracks

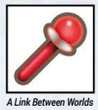
Каменная табличка, находящаяся на семнадцатом этаже башни Духов. Восстанавливает железнодорожные пути в Огненной области.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Огня [Fire Rod]


A Link to the Past

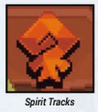

Four Swords Adventures


A Link Between Worlds

Волшебный посох, стреляющий огнём. Испепеляет монстров и поджигает удалённые светильники.

КЛЮЧЕВОЙ

Огненная печать [Fire Seal]


Spirit Tracks

Предмет, полученный как доказательство восстановления барьера в Огненной области.

ЭКИПИРОВКА

Огненные серьги [Fireshield Earrings]

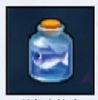

Skyward Sword

Одно из божественных сокровищ, оставленное богиней избранному герою. Линк получает их после прохождения царства Тишины Дин. Серьги позволяют противостоять высоким температурам.

СУЩЕСТВО

Рыба [Fish]


Ocarina of Time


Majora's Mask


Oracle ofSeasons


Spirit Tracks

В *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* рыбу можно поймать на мелководье банкой и хранить в ней. В *Oracle of Seasons* она является частью торговой цепочки, и за неё можно получить мегафон. В *Spirit Tracks* рыба перевозится по железной дороге в промышленных масштабах. О рыбе, которую можно поймать на рыбалке, смотрите на **стр. 65**, а о самой рыбалке можно прочесть на **стр. 79**.

ВЕЩЬ

Рыболовный журнал [Fish Journal]


Twilight Princess

Журнал для учёта улова, в котором записывается вид, размер и количество рыбы, пойманной Линком в каждой провинции и на рыболовном аттракционе.

РАЗНОЕ

Пропуск на рыбалку [Fishing Hole Pass]


Majora's Mask 3D

Пропуск на морскую или речную рыбалку, добавленную в переиздании игры на Nintendo 3DS. Выдаётся Линку в качестве приза в некоторых мини-играх. Всего Линк может получить 99 таких пропусков.

СЮЖЕТНЫЙ

Рыболовный крючок [Fishing Hook]


Link's Awakening

Крючок, который Линк получает в деревне Мейб от бабушки Ульриры в благодарность за новую метлу. См. также **Бусы** [Necklace].

ИНСТРУМЕНТ

Удочка (● Спиннинг) [Fishing Rod]


Ocarina of Time


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Phantom Hourglass

Стандартная снасть для ловли рыбы. В *Ocarina of Time* и *Majora's Mask 3D* Линк может взять удочку напрокат в специальных местах, отведённых для рыбалки. Выносить снасти за пределы аттракциона запрещается. В *Phantom Hourglass* (здесь это спиннинг) и *Twilight Princess* Линк может ловить рыбу где угодно. В *Twilight Princess* есть два типа ловли: с поплавком или на приманки. Можно порыбачить и в *Link's Awakening* – на пруду в северной части деревни Мейб.

ИНСТРУМЕНТ

Масляный фонарь [Flame Lantern]

См. **Лампа** [Lantern].

ИНСТРУМЕНТ

Ласты [Flippers]

● **Ласты зора** [Zora's Flippers]


A Link to the Past


Link's Awakening


Oracle of Seasons / Ages


The Minish Cap

A Link Between Worlds

В них Линк может плавать и нырять в глубокой воде, не боясь утонуть. Ласты, полученные от правителей племени зора, называются «ластами зора».

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ от шлюза [Floodgate Key]

Oracle of Seasons

Ключ, открывающий проход к «логову Ядовитой моли», третьему подземелью в *Oracle of Seasons*.

РАЗНОЕ

Мягкий пух [Fluffy Fuzz]

Tri Force Heroes

Он настолько мягкий, что о него хочется потереться лицом. Пух служит материалом для костюмов «уютная парка» и «трико Тингла».

КЛЮЧЕВОЙ

Флейта [Flute]

● **Свисток** [Recorder] / ▲ **Свисток** [Whistle]

The Legend of Zelda

The Adventure of Link

Сыграв на флейте, Линк может быстро перемещаться в разные места или вызывать другие эффекты. В игре *The Adventure of Link* свисток воздействует на некоторых монстров и даже выявляет скрытые места. См. также **Окарина** [Ocarina].

РАСХОДУЕМЫЙ

Еда [Food]

The Legend of Zelda

Еду можно положить на землю и приманить некоторых голодных монстров – это понизит их защиту, и Линк сможет легко с ними расправиться. В некоторых случаях монстрам необходимо дать еду, чтобы продвинуться дальше по сюжету.

СЮЖЕТНЫЙ

Руда чудаков [Fool's Ore]

Oracle of Seasons

Кусок этой бесполезной руды оказывается у Линка после того, как двое чудаковатых братьев-суброзийцев крадут его перо птицы Рух.

РАЗНОЕ

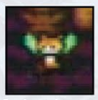
Запретная статуя Тингла [Forbidden Tingle Statue]

См. **Статуя Тингла** [Tingle Statue].

[1] **Доспехи Лютобога** | [2] **Маска Лютобога**
(*Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild*).

РАСХОДУЕМЫЙ

Фея Силы [Force Fairy]


Four Swords Adventures

Полезная в путешествии спутница, которая после гибели героя вылетит из меча Четырёх и вернёт его к жизни, восстановив при этом все сердца.

КЛЮЧЕВОЙ

Камень Силы (● Камень Жизни) [Force Gem]


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Собирание таких камней в *Four Swords Adventures* восстановит мечу Четырёх его силу, изгоняющую зло. В *Phantom Hourglass* они используются как часть механики сетевой игры. В *Spirit Tracks* камни олицетворяют духов Добра и служат для восстановления башни Духов. Также их можно получать от людей в благодарность за помощь.

СУЩЕСТВО

Лесной светлячок [Forest Firefly]


The Wind Waker

Эти насекомые водятся в Лесной Гавани и их можно поймать пустой банкой. После того, как Линк станет помощником фотографа Лензо и принесёт ему такого светлячка, тот из чёрно-белого фотоаппарата Линка сделает цветной.

КЛЮЧЕВОЙ

Медальон Леса [Forest Medallion]


Ocarina of Time

Один из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. После прохождения им храма Леса Сария пробуждается Мудрецом Леса и вручает герою этот священный артефакт, который поможет ему в битве с Гановном.

КЛЮЧЕВОЙ

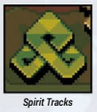
Карта Лесной железной дороги [Forest Rail Map]


Spirit Tracks

Каменная табличка, хранящаяся на третьем этаже башни Духов. Восстанавливает железнодорожные пути Лесной области.

КЛЮЧЕВОЙ

Лесная печать [Forest Seal]


Spirit Tracks

Предмет, полученный как доказательство восстановления барьера в Лесной области.

РАЗНОЕ

Лесная вода [Forest Water]


The Wind Waker

Таинственная вода, существующая только в Лесной гавани. Если полить ей завядшие деревца, посаженные кораблями на восьми островах, они оживут. Но за пределами Лесной Гавани лесная вода через некоторое время утрачивает свои свойства и становится обычной водой.

ЭКИПИРОВКА

Забытый меч [Forgotten Sword]


A Link Between Worlds

Меч, который забыл у кузнеца капитан хирульской стражи. Недорогое, но удобное оружие, которым сражается Линк до того, как получит меч Героев.

ЭКИПИРОВКА

Укреплённый щит [Fortified Shield]


Skyward Sword

Последняя после «усиленного щита» стадия улучшения железного щита. Теперь это самый крепкий железный щит в игре, но от электричества он не спасёт.

ИНСТРУМЕНТ

Гнилой фрукт [Foul Fruit]


A Link Between Worlds

Странный фрукт, продающийся у хирульских и лорульских торговцев. Временно сбивает с толку и оглушает находящихся рядом монстров.

СЮЖЕТНЫЙ

Скульптура водолея [Fountain Idol]


The Wind Waker

Необычная керамическая статуя девушки, держащей на голове кувшин с водой. Можно получить у странствующего торговца и обменять на флаг Полумесяца или тотем Мертвецов.

ЭКИПИРОВКА

Меч Четырёх [Four Sword]


A Link to the Past (GBA)


Four Swords


Four Swords Adventures


The Minish Cap

Меч, разделяющий Линка на четыре копии самого себя. См. также **стр. 83**.

РАЗНОЕ

Презент [Freebie]


Tri Force Heroes

Получен Линком после проигрыша на аттракционе «День за Днём» [Daily Riches]. Говорят, лучше его не терять, потому что однажды он может пригодиться. Служит материалом для костюма «Мушкетёр».

РАСХОДУЕМЫЙ

Подарочный купон [Freebie Card]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Купон покупателя с «Серебряным» статусом, дающий право на бесплатное получение одного предмета в магазинчике Биддла.

РАЗНОЕ

Талая вода [Freezard Water]


Tri Force Heroes

Растаявший монстр под названием «ледяной» [Freezard]. Чище воды просто не существует. Служит материалом для костюмов «трико Тингла» и «Молотобоец».

РАЗНОЕ

Водоросль [Fresh Kelp]


Tri Force Heroes

Бедная минералами, росшая вдали от моря речная водоросль. Используется как материал для «костюма зора» и «мантии Воды».

РАЗНОЕ

Жетон Друга [Friendly Token]


Tri Force Heroes

Линк получает его от выдающего себя за героя парня, когда впервые сыграет с кем-нибудь по сети. В обновлении игры 2.0.0 после полного прохождения жетоны можно купить у уличного торговца или выиграть в «День за Днём». Служит материалом для костюмов «Одеяние Трёх» и «туника Вечности».

РАЗНОЕ

Рюш [Frilly Fabric]


Tri Force Heroes

Продаётся только у уличного торговца. Вероятно, ручная работа. Служит материалом для «костюма поддержки».

КЛЮЧЕВОЙ

Виолончель Полнолуния [Full Moon Cello]


Link's Awakening

Находится в пещере Хвоста. Один из восьми музыкальных инструментов, необходимых для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

СЮЖЕТНЫЙ

Смешная шутка [Funny Joke]


Oracle of Ages

Часть торговой цепочки игры, показана в виде галстука-бабочки. Шуткой с Линком делится актёр-комик. Если рассказать её страдающему от депрессии Декадину из деревни Линна, смех у него шутка не вызовет, но в благодарность он даст Линку книгу с печальным романом [Touching Book].

КЛЮЧЕВОЙ

Сумеречная корона [Fused Shadows]


Twilight Princess

В ней заключена магия тех, кто пытался завладеть Священным царством, но был изгнан духами Света в мир сумерек. Каждый, кто коснётся этой сплавленной из теней короны, изменится и обретёт тёмную силу. Осколки короны спрятаны в лесном храме, копях горонов и подводном храме.

G РАЗДЕЛ G

ИНСТРУМЕНТ

Бумеранг Бурь [Gale Boomerang]


Twilight Princess

В этом волшебном бумеранге живёт фея Ветров, наделяя его силой смерчей и ураганов. При броске создаёт вихрь, которым можно закрутить пропеллеры или подобрать лёгкие предметы – например, бомбы.

ИНСТРУМЕНТ РАСХОДУЕМЫЙ

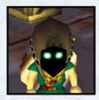
Семена Бури [Gale Seed]


Oracle of Seasons / Ages

Они перемещают Линка в места, где растут волшебные деревья. Семенами Бури также можно стрелять из рогатки или семистрела , сдувая с пути врагов.

ЭКИПИРОВКА

Маска Гаро [Garo's Mask]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Маску можно выиграть на скачках в заезде против братьев Горманов. В ней ниндзя гаро из Иканы будут принимать Линка за своего лидера и не станут скрываться. В оригинальной игре для Nintendo 64 внешний вид маски отличается от её 3D-версии.

РАСХОДУЕМЫЙ

Семя Гаша [Gasha Seed]


Oracle of Seasons / Ages

Если посадить такое семечко на участке с мягкой почвой, из него вырастет дерево с большим орехом, внутри которого можно будет найти различные предметы. В случайном порядке Линку попадаются кольца, рупии и волшебные зелья.

СУЩЕСТВО

Стрекоза Герудо [Gerudo Dragonfly]


Skyward Sword

Большинство этих насекомых водится в пустыне Ланайру. Не желая быть пойманными, они стремительно улетают прочь, но если осторожно подкрасться, то можно застать их врасплох и поймать.

ЭКИПИРОВКА

Маска Герудо [Gerudo Mask]


Ocarina of Time

Маска, напоминающая герудо. Прекрасно подходит для того, чтобы изображать из себя женщину и наблюдать за смешной реакцией окружающих.

СЮЖЕТНЫЙ

Пропуск герудо [Gerudo Token]


Ocarina of Time

Доказательство дружественных отношений с герудо. С ним Линк может свободно перемещаться по их крепости и получить доступ в тренировочный центр герудо, а также в Призрачную пустошь.

СЮЖЕТНЫЙ

Жуткая кукла [Ghastly Doll]


Oracle of Seasons

Предмет из торговой цепочки в *Oracle of Seasons*, полученный от молодой ведьмы Мэпл. Отдав куклу миссис Рууд, супруге мэра деревни Хорон, Линк получит взамен котелок.

СЮЖЕТНЫЙ

Призрачный ключ [Ghost Key]


Phantom Hourglass

Ключ, необходимый для спасения Тетры, пленённой на корабле-призраке. Линк получает его после победы над сёстрами Кубус.

ИНСТРУМЕНТ

Призрачный фонарь [Ghost Lantern]


Twilight Princess HD

Предмет, добавленный в *Twilight Princess HD*. Если рядом будут призраки, называемые также «по», которые появляются только по ночам, этот загадочный светильник загорится.

РАЗНОЕ

Призрачная карта [Ghost Ship Chart]


The Wind Waker

С её помощью можно узнать местонахождение зловещего корабля-призрака, которое зависит от фаз луны. Это позволит найти его и подняться на борт.

ВЕЩЬ

Большая сумка для бомб [Giant Bomb Bag]

См. **Огромная сумка для бомб** [Biggest Bomb Bag].

ВЕЩЬ

Гигантский колчан [Giant Quiver]

См. **Огромный колчан** [Biggest Quiver].

ВЕЩЬ

Огромный кошелёк [Giant Wallet]


Skyward Sword

Кошелёк, подаренный Линку добрым демоном Батрю за собранные для того 50 кристаллов Благодарности. Как видно из названия, кошелёк действительно огромен и способен вместить до 5000 рупий. См. также **стр. 95**.

ЭКИПИРОВКА

Нож великана [Giant's Knife]

Ocarina of Time

Огромный меч, по силе атаки вдвое превышающий меч Героев. К сожалению, он весьма хрупкий и скорее всего сломается. Меч двуручный, поэтому его нельзя использовать вместе со щитом.

ЭКИПИРОВКА

Маска Гиганта [*Garo's Mask*]


Majora's Mask

Линк получает её в перевёрнутом вверх ногами храме Каменной Башни. Надев эту маску во время битвы с Твинмолдом, боссом храма, Линк превратится в настоящего великана.

ВЕЩЬ

Огромный кошелёк [*Giant's Wallet*]

● **Гигантский кошелёк** (*Twilight Princess*) [Giant Wallet]


Ocarina of Time


Majora's Mask


Twilight Princess

В него помещается ещё больше рупий, чем в просто «большой» кошелёк. См. также **стр. 95**.

РАЗНОЕ

Бинты мумии [*Gibdo Bandage*]


Tri Force Heroes

Бинты мумий, называемых также «гибдо». Они так любят чистоту, что ежедневно их меняют. Бинты служат материалом для костюмов «одеяние Ветра» и «кимоно ниндзя».

ЭКИПИРОВКА

Маска Мумии [*Gibdo Mask*]


Majora's Mask

Линк получает эту маску после исцеления отца Памелы, который живёт с дочерью в доме-шкатулке. В ней Линк сможет разговаривать с мумиями-гибдо, а зомби, завидев эту маску, начнут танцевать.

КЛЮЧЕВОЙ

Ход Времени [*Gift of Time*]


Oracle of Seasons

Один из элементов (сущностей) природы в *Oracle of Seasons*. Хранится в «Змеиных останках», втором подземелье игры.

ЭКИПИРОВКА

Позолоченный меч [*Gilded Sword*]


Majora's Mask

Меч, который был усилен и перекован с добавлением золотого песка из Острого меча. Сверхпрочный, наносит больше урона и никогда не ломается.

РАСХОДУЕМЫЙ

Блестящие споры [*Glittering Spores*]


Skyward Sword

Споры блестящих грибов из Фаронского леса. Обладают множеством эффектов – от оглушения врагов до изменения цвета (и номинала) рупий.

СЮЖЕТНЫЙ

Изогнутый ключ [*Gnarled Key*]


Oracle of Seasons

Этим ключом открывается подземелье «В дебрях корня», первое в *Oracle of Seasons*.

ИНСТРУМЕНТ

Шапка Комара [*Gnat Hat*]


Four Swords

Надев эту волшебную шапку, можно уменьшиться до крошечных размеров и воспользоваться проходами и платформами, которые слишком малы для человека обычного роста.

ЭКИПИРОВКА

Длинный меч богини [*Goddess Longsword*]


Skyward Sword

Закалённый в пламени Фароре после прохождения Древнего водохранилища меч богини. Его лезвие длиннее, острее и имеет повышенную силу атаки.

РАЗНОЕ

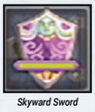
Перо богини [*Goddess Plume*]


Skyward Sword

Невиданной красоты каменное перо, которое, как говорят, обронила сама богиня. Немногим удаётся увидеть такое редчайшее сокровище, не говоря уже о том, чтобы найти.

ЭКИПИРОВКА

Щит богини [*Goddess Shield*]


Skyward Sword

Его можно получить, улучшив божественный щит в мастерской. Для работы кроме других материалов понадобится также синее перо. Щит богини самый прочный среди остальных подобных щитов, а благодаря священной силе способен к самовосстановлению. Но он всё равно может сломаться.

ЭКИПИРОВКА

Меч богини [*Goddess Sword*]


Skyward Sword

Этот меч долгие годы покоится в пьедестале внутри статуи богини Хилии. Владеть им достоин только избранный герой, который, по легенде, заключит союз со спящим в мече духом, что позволит храбрецу использовать силу самой богини.

РАЗНОЕ

Божественная статуя Тингла [*Goddess Tingle Statue*]

См. **Статуя Тингла** [Tingle Statue].

ЭКИПИРОВКА

Белый меч богини [*Goddess White Sword*]


Skyward Sword

Закалённый в пламени Найру после прохождения Песчаного корабля длинный меч богини. У Белого меча богини улучшена способность «поиск» [dowsing].

КЛЮЧЕВОЙ

Божественная лира [*Goddess Harp*]


Skyward Sword

Лира с чудесным звучанием, которая, говорят, принадлежала богине Хилии. Сначала лирой владеет Зельда, но позже передаёт её Линку. Игра на этом инструменте направляет на верный путь божественных избранников.

РАЗНОЕ

Глаз Гохмы [*Gohma's Eye*]


Tri Force Heroes

Украшение в виде глаза Гохмы. Веки сделаны из золота, а сам глаз из изумруда, что делает эту вещь ручной работы весьма ценной. Служит материалом для костюма «пижама Везунчика».

КЛЮЧЕВОЙ

Останки Гохта [*Goht's Remains*]


Majora's Mask

Маска, оставшаяся после победы над Гохтом, механическим созданием, наводнившим злом храм Снежного Пика. В ней был заключён его дух, освободившийся после гибели монстра.

СЮЖЕТНЫЙ

Золотая карта [*Gold Card*]


Spirit Tracks

Подтверждает статус «Золотого покупателя» магазинчика Биддла и выдаётся после накопления 500 баллов. Предоставляет 20% скидку на все товары, плюс в качестве бонуса Линк получает Часть Сердца.

РАЗНОЕ

Золотой песок (● **Золотая пыльца**) [*Gold Dust*]


Majora's Mask


Tri Force Heroes

В *Majora's Mask* золотой песок можно выиграть в гонках Патриарха, проводимых горонами весной. Они станут доступны после прохождения храма Снежного Пика. Песок необходим для перековки Острого меча в Позолоченный. В *Tri Force Heroes* предмет называется «золотая пыльца» и служит материалом для костюма «Мастер меча».

СУЩЕСТВО

Золотая пчела [*Golden Bee*]

● **Добрая пчела** [Good Bee] (Super Nintendo).


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Редкое насекомое, ценимое за своё мощное жало. Если Линку удастся поймать такую пчелу, некоторые люди будут готовы купить её у него за кругленькую сумму. См. также **Пчела** [Bee].

СУЩЕСТВО

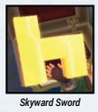
Золотое насекомое [*Golden Bug*]


Twilight Princess

Сверкающие насекомые, встречающиеся по всему Хирулу. Всего их 12 видов, в каждом есть самец и самка. Насекомых нужно приносить Агите, которая платит за них рупиями, а если Линк принесёт побольше жуков, то получит более вместительный кошелёк.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

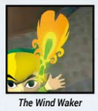
Золотой орнамент [*Golden Carving*]


Skyward Sword

Предмет, который служит ключом к боссу храма Созерцания. Этот орнамент замысловатой формы сделан из золота и украшен загадочными узорами. Чтобы открыть дверь к боссу, Линк должен вставить его в замок под правильным углом.

РАЗНОЕ

Золотое перо [*Golden Feather*]


The Wind Waker

Рито по имени Хоскит с Драконьего острова очень хочет подарить такие перья свой подружке. Когда Линк соберёт и отдаст ему 20 золотых перьев, благодарный Хоскит пришлёт ему по почте Часть Сердца.

ЭКИПИРОВКА

Золотые перчатки [*Golden Gauntlets*]


Ocarina of Time

Они позволяют своему владельцу поднимать огромные каменные глыбы, с которыми даже в серебряных перчатках не справиться.

РАЗНОЕ

Золотой жук [*Golden Insect*]


Tri Force Heroes

Сверкающее золотое насекомое, найденное в пустыне. Некоторые такие жуки ценятся дороже золота. Необходим в качестве материала для костюма «Мастер меча».

СЮЖЕТНЫЙ

Золотой лист [*Golden Leaf*]


Link's Awakening

Пять таких листьев спрятаны в замке Каналет и его окрестностях. После того, как принц Ричард был изгнан из замка взбунтовавшимися слугами, он просит Линка найти эти листья, которые для него очень дороги.

ЭКИПИРОВКА

Золотая чешуйка [*Golden Scale*]


Ocarina of Time

Блестящая чешуйка зора золотого цвета. Даёт возможность своему владельцу нырять ещё глубже, чем с серебряной чешуйкой. Чтобы её получить, Линк должен побить текущий рекорд рыбацкого пруда, поймав более крупную рыбу.

РАЗНОЕ

Золотой череп [*Golden Skull*]


Skyward Sword

Очень редкое украшение в виде черепа, случайно потерянное одним из бокоблинов. По слухам, несмотря на его цвет, череп сделан вовсе не из золота.

РАЗНОЕ

Дух золотого скуллтулы [*Golden Skulltula Spirit*]

См. **Жетон** [Token].

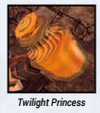
СУЩЕСТВО

Добрая пчела [*Good Bee*]

См. **Золотая пчела** [Golden Bee].

РАСХОДУЕМЫЙ

Тыквенный суп [*Good Soup*]


Twilight Princess

Уха [Simple Soup], которую варит Йето с руин Снежного Пика, но с добавлением ордонской тыквы. Обладает сладковатым вкусом. См. также **Сырный суп** [Superb Soup].

РАЗНОЕ

Янтарь горонов [*Goron Amber*]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Сокровище, которое можно продать, а в *Spirit Tracks* ещё и обменять на детали оснастки поезда.

КЛЮЧЕВОЙ

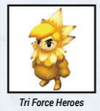
Барабаны горонов [*Goron Drums*]


Majora's Mask

Когда Линк превращается в горона, вместо окарины Времени он играет мелодии на этом музыкальном инструменте. Процесс игры на барабанах и эффекты от сыгранных на них мелодий аналогичны эффектам от сыгранных на окарине, хотя звучат они иначе.

ЭКИПИРОВКА

Наряд горона [*Goron Garb*]


Tri Force Heroes

Полностью закрывающий тело костюм, делающий Линка таким же крепышом, как горон. В этом наряде можно безопасно находиться в раскалённой лаве и не получать урона от огня.

РАЗНОЕ

Железо горонов [*Goron Iron*]


Spirit Tracks

Прочный материал, который Линка просит привезти лесоруб из деревни Уиттлтон. Двадцать заготовок такого железа можно купить за 100 рупий в деревне горонов.

ЭКИПИРОВКА

Маска Горона [*Goron Mask*]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Дружелюбного вида маска круглой формы, которую в *Ocarina of Time* можно приобрести у продавца масок. В ней можно говорить с окружающими и наблюдать за их смешной реакцией. В *Majora's Mask* этот предмет играет намного более важную роль. Здесь Линк получает маску Горона, исцелив душу Дармани Третьего, героя горонов со Снежного Пика. Надев её, Линк превращается в горона и получает соответствующие способности.

РАЗНОЕ

Руда горонов [Goron Ore]


Tri Force Heroes

Пахнущая мускусом твёрдая огнеупорная руда, названная в честь таких же крепких и стойких к огню горонов. Служит материалом для костюмов «наряд горона» и «Бумерангер».

ЭКИПИРОВКА

Туника горонов [Goron Tunic]


Ocarina of Time

Огнеупорная и жароустойчивая туника. В ней можно безопасно находится хоть в кратере вулкана.

СЮЖЕТНЫЙ

Ваза горонов [Goron Vase]


Oracle of Seasons / Ages

Предмет торговой цепочки. Если в *Oracle of Seasons* отдать вазу Инго, который их коллекционирует, Линк получит взамен рыбу. В *Oracle of Ages* вазу нужно отдать определённому горону, за что тот даст Линку напиток «горонад».

ЭКИПИРОВКА

Браслет горонов [Goron Bracelet]


Ocarina of Time

Браслет с символом горонов, позволяющий Линку срывать кусты и бомбоцветы. Получен от вождя горонов Дарунии.

КЛЮЧЕВОЙ

Рубин горонов [Goron's Ruby]

● **Священный камень огня** [Spiritual Stone of Fire].


Ocarina of Time

Сокровище, поколениями хранимое горонами. Известный также как священный камень огня, это один из трёх самоцветов, необходимых для открытия двери Времени. Поговаривают, что если лизнуть этот камень, на вкус он покажется сладковатым.

СЮЖЕТНЫЙ

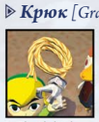
Горонад [Goronade]


Oracle of Ages

Энергетический напиток, который Линку нужно отдать горону, заправляющему аттракционом «Большой Взрыв». Выиграв в этой мини-игре, Линк получит старый ключ Русалки.

ИНСТРУМЕНТ

Крюк [Grappling Hook]


The Wind Waker


Phantom Hourglass

Крюк на длинной верёвке, которым можно цепляться за перекладины и балки, преодолевая таким образом ямы и пропасти. В лодке или на корабле крюк используется как лебёдка.

РАЗНОЕ

Кристалл Благодарности [Gratitude Crystal]


Skyward Sword

Когда Линк совершает добрые дела, помогая жителям Скайлофта решать проблемы, их благодарность материализуется в виде таких кристаллов. Кроме того, их можно найти на небесных островках и просто так, но только по ночам.

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ от кладбища [Graveyard Key]


Oracle of Ages


The Minish Cap

Ключ от кладбищенских ворот в играх *Oracle of Ages* и *The Minish Cap*.

РАЗНОЕ

Карта Великой феи [Great Fairy Chart]


The Wind Waker

Карта показывает местонахождение всех Великих фей. Они могут повысить максимальное количество переносимых Линком рупий и бомб, а также магическую силу.

ЭКИПИРОВКА

Маска Великой феи [Great Fairy Mask]


Majora's Mask

Получена Линком от Великой феи Часового города в благодарность за помощь. Эта маска приманивает потерянных фей, и в ней Линку будет проще их отыскать.

ЭКИПИРОВКА

Меч Великой феи [Great Fairy's Sword]


Majora's Mask

Линк получит такой меч, если найдёт всех потерянных фей в храме Каменной башни и отнесёт их в источник фей. Этот большой двуручный меч с выгравированными на нём чёрными розами является самым мощным в игре.

РАСХОДУЕМЫЙ

Слёзы Великой феи [Great Fairy Tears]


Twilight Princess

Собранные в сосуд слёзы Великой феи, впитавшие обращённые к ней молитвы. Их можно найти в глубинах пещеры Испытаний. Ещё одна банка есть у Джовани – он обменяет её на души по. Выпив эту святую воду, Линк полностью восстановит здоровье и ненадолго увеличит силу атаки.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелёное яблоко [Green Apple]

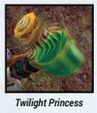

A Link Between Worlds

Фрукт, который иногда вырастает на дереве Street Pass, посаженном Дедулей для Линка в *A Link Between Worlds*. Зелёные яблоки можно носить в банке и съесть, чтобы восстановить три сердца. В отличие от красных яблок, эти на вкус кисловаты.

РАСХОДУЕМЫЙ

Желе зелёного чу [Green Chu Jelly]


The Wind Waker


Twilight Princess

Желе, оставшееся от убитого зелёного чучу. Служит ингредиентом для зелёных зелий. В *Twilight Princess* зелёное желе не даёт никакого эффекта.

ЭКИПИРОВКА

Зелёная туника [Green Clothes]

● Green Tunic.


A Link to the Past


Link's Awakening


A Link Between Worlds

Основная одежда, которую носит Линк в начале своих приключений.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелёный пиколит [Green Picolyte]


The Minish Cap

Зелье, на короткое время увеличивающее шанс найти волшебные ракушки в траве и других местах, где они обычно встречаются. Линк может купить его у Биддла в Хирултауне, если у него есть пустая банка.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелёное зелье [Green Potion]

● **Зелье магии** [Medicine of Magic].


A Link to the Past


Ocarina of Time


Majora's Mask


The Wind Waker

Зелье, восстанавливающее магическую силу Линка. Хранится в банке.

КЛЮЧЕВОЙ

Зелёный королевский самоцвет [Green Royal Jewel]


Four Swords Adventures

Самоцвет, хранящийся у одного из рыцарей Хирула (зелёного рыцаря), служивших королевской семье. Собранные вместе этот и три других самоцвета (красный, синий и фиолетовый) открывают путь ко дворцу Ветров в Небесном царстве.

ЭКИПИРОВКА

Зелёная туника [Green Tunic]

См. **Green Clothes**.

ЭКИПИРОВКА

Цепкое кольцо [Grip Ring]


The Minish Cap

Специальное кольцо, которое можно купить у делового скруба на горе Кренель. Оно позволяет Линку забираться по очень крутым и отвесным горным склонам.

ИНСТРУМЕНТ

Гарпун (хватательный) [Gripshot]


Tri Force Heroes

В этой хватательной разновидности гарпуна вместо крюка на конце цепи находится роботизированная рука, которой можно аккуратно цепляться к людям и другим объектам, а также забирать щиты у некоторых врагов. См. также **Гарпун** [Hookshot].

СЮЖЕТНЫЙ

Бортовой журнал [Guard Notebook]


Phantom Hourglass

Журнал, потерянный патрульным морских миротворческих сил по имени Нав и найденный в море одним из представителей народа хо-хо. Линк может получить у него этот журнал в обмен на калейдоскоп.

РАСХОДУЕМЫЙ

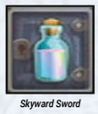
Жёлудь-хранитель* [Guardian Acorn]


Link's Awakening

Иногда такой жёлудь выпадает из убитых врагов. Он вдвое уменьшает получаемые Линком повреждения. Эффект действует до тех пор, пока Линк три раза не получит урон или не перейдёт в другую локацию.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Защиты [Guardian Potion]


Skyward Sword

Вдвое уменьшает получаемые от врагов повреждения. Через три минуты действие зелья прекращается. Продаётся в аптеке Берти и Лав на рынке Скайлофта по цене 200 рупий.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Защиты + [Guardian Potion+]


Skyward Sword

Улучшенная версия зелья, которую сварит Берти, если принести ему определённых насекомых, используемых в качестве ингредиентов. Если Линк выпьет такое зелье, то три минуты вообще не будет получать от врагов никаких повреждений.

ИНСТРУМЕНТ

Амфора Ветра [Gust Bellows]

См. **Gust Jar**.

ЭКИПИРОВКА

Одеяние Ветра [Gust Garb]


Tri Force Heroes

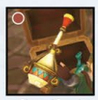
Волшебный костюм, контролирующий силу ветра. Увеличивает на 50% скорость, размер «снаряда» и радиус действия амфоры Ветра.

ИНСТРУМЕНТ

Амфора Ветра [Gust Jar]

● Gust Bellows.


The Minish Cap


Skyward Sword


Tri Force Heroes

Волшебная амфора, втягивающая воздух и выстреливающая им обратно. Всасывает монстров и предметы, а затем выталкивает их мощным порывом ветра. В *Tri Force Heroes* может сдуть напарников на другую сторону пропасти. В *Skyward Sword* амфора работает только на выдув. В *Four Swords Adventures* есть воздушные пушки с похожим эффектом, но используются они для стрельбы Линком.

КЛЮЧЕВОЙ

Останки Гёрга [Gyorg's Remains]


Majora's Mask

Маска, оставшаяся после победы над Гёргом, боссом храма Залива. В ней был заключён его дух, освободившийся после гибели монстра.

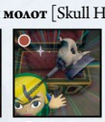
РАЗДЕЛ H

ИНСТРУМЕНТ

Молот [Hammer]

● **Костяной молот** [Skull Hammer].


The Adventure of Link


The Wind Waker

Phantom Hourglass

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

В *The Legend of Zelda* молотом можно разбивать камни и деревья. В других играх молотом можно вбивать в землю деревянные столбики и некоторые переключатели или пользоваться им как оружием. См. также **Молот** [Megaton Hammer].

ЭКИПИРОВКА

Молотобоец [Hammerwear]

Tri Force Heroes

Костюм, напоминающий молотобойца из какой-то никому не известной армии. Повышает скорость, силу и радиус ударной волны молота.

ЭКИПИРОВКА

Перчатка [Handy Glove]

The Adventure of Link

Перчатка, наделённая божественной силой. Надев её, Линк сможет разбивать мечом каменные блоки во дворцах.

СЮЖЕТНЫЙ

Твёрдая руда [Hard Ore]

Oracle of Seasons

Железная руда, полученная путём сплавления красной и синей руд. Если отнести её суброзийскому кузнецу, тот переделает щит Линка из деревянного в железный.

КЛЮЧЕВОЙ

Лира Эпох [Harp of Ages]

Oracle of Ages

Музыкальный инструмент, позволяющий Линку путешествовать между прошлым и настоящим Лабринны в *Oracle of Ages*. Для игры на лире нужно выучить три мелодии, каждая из которых обладает определёнными свойствами: мелодию Эха, мелодию Потоков и мелодию Эпох.

* **Жёлудь-оберег** (*Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019*).

ИНСТРУМЕНТ

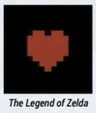
Глаз Ястреба [Hawkeye]

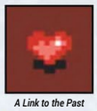

Twilight Princess

В этот оригинальный прибор можно видеть далёкие предметы, словно в подзорную трубу. Соединив его с луком, Линк получит оптический прицел. Предмет продаётся в «Лавке Мало».

РАСХОДУЕМЫЙ

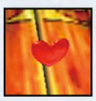
Сердце [Heart]


The Legend of Zelda

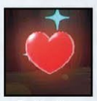

A Link to the Past


Link's Awakening


Ocarina of Time


Majora's Mask

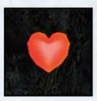

Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


Four Swords

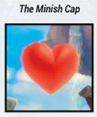

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Сердца (или сердечки) олицетворяют собой жизненную силу Линка. Они выпадают из убитых врагов и срезанной травы, их можно найти в горшках и сундуках, а в некоторых играх они продаются у торговцев. Количество сердечек, которые есть у Линка, зависит от того, сколько он нашёл Целых Сердец (см. далее). Иногда сердечки называются сердцами восстановления [Recovery Hearts].

РАСХОДУЕМЫЙ

Сердце (зелёное) [Heart (green)]


Phantom Hourglass

Такие сердца восстанавливают повреждения корабля Лайнбека, и найти их можно только в открытом море.

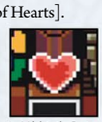
РАСХОДУЕМЫЙ

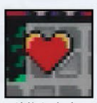
Целое Сердце[1] [Heart Container]

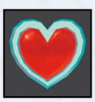
● **Сердечная Чаша** [Bowl of Hearts].

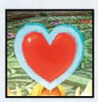

The Legend of Zelda


The Adventure of Link

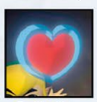

A Link to the Past


Link's Awakening

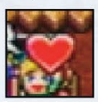

Ocarina of Time

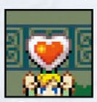

Majora's Mask


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


Four Swords


Four Swords Adventures

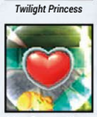

The Minish Cap


Twilight Princess


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Контейнер, после получения которого увеличивается на одну ячейку общее количество сердечек Линка и полностью восстанавливается здоровье. Как правило, Целые Сердца достаются Линку после победы на боссами подземелий, а также после сбора четырёх или пяти Частей Сердца. В игре *The Adventure of Link* предмет называется «Сердечной Чашей».

ЭКИПИРОВКА

Медальон Сердца [Heart Medal]


Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, обладающих определёнными эффектами, если носить их с собой. Этот повышает шансы найти сердца для пополнения здоровья. Если Линк будет носить с собой два таких медальона, шансы найти сердца удвоятся.

РАСХОДУЕМЫЙ

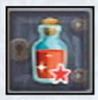
Зелье Здоровья [Heart Potion]


Skyward Sword

Выпив это зелье, Линк восстановит восемь сердец. Зелье здоровья можно купить в аптеке на рынке Скайлофта, но без пустой банки его не продадут. См. также **Красное зелье** [Red Potion].

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Здоровья + [Heart Potion+]


Skyward Sword

Улучшенное зелье Здоровья, которое сварит аптекарь Берти, если принести ему нужных насекомых. Полностью восстанавливает здоровье Линка.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Здоровья ++ [Heart Potion++]


Skyward Sword

Более эффективное зелье Здоровья+. Полностью восстанавливает здоровье Линка, и в банке теперь две порции зелья.

РАЗНОЕ

Перо Хелмарока [Helmaroc Plume]


Phantom Hourglass

Сверкающее золотое перо, обронённое птицей-монстром Хелмарок. Его можно выиграть на аттракционах или найти в сундуках, а потом продать.

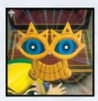
ИНСТРУМЕНТ

Лук Героя [Hero's Bow]

См. **Лук** [Bow].

ИНСТРУМЕНТ

Талисман Героя [Hero's Charm]


The Wind Waker

Эта волшебная маска позволяет видеть, сколько у противника очков здоровья.

ЭКИПИРОВКА

Одежда Героя [Hero's Clothes]

The Wind Waker

Twilight Princess

Одежда зелёного цвета, которую, по слухам, носил древний герой. В *The Wind Waker* надевается в его честь мальчишками в день совершеннолетия. См. также **стр. 86**.

СЮЖЕТНЫЙ

Флаг Героя [Hero's Clothes]

The Wind Waker

Глядя на него, ощущается прилив храбрости. Можно обменять на Торговый флаг, флаг Крупного Улова или на скульптуру Почтальона.

ЭКИПИРОВКА СЮЖЕТНЫЙ

Новая одежда Героя [Hero's New Clothes]

The Wind Waker

Phantom Hourglass

Невидимая одежда. В *The Wind Waker* Линк получает её от бабушки вместо одежды Героя во втором прохождении игры. В *Phantom Hourglass* такая одежда достаётся Линку от Улыбчивого человека [Man of Smiles].

ЭКИПИРОВКА

Щит Героя [Hero's Shield]

Majora's Mask

The Wind Waker

Щит, которым изначально экипирован Линк в некоторых своих приключениях. В *The Wind Waker* этот щит поколениями хранится в семье Эрилл и Линка. См. также **стр. 84**.

ЭКИПИРОВКА

Геройский меч [Hero's Sword]

The Wind Waker

Простой меч, полученный Линком от старика Орки на острове Начинаний, чтобы спасти Тетру, выпавшую из когтей Короля Хелмарока в лес Фей.

ЭКИПИРОВКА

Туника Героя [Hero's Sword]

Tri Force Heroes

Форма стражников хитопийского замка и первый костюм, сшитый для Линка в ателье Мадам Кутюр. Никаких особых свойств у этой формы нет, но свою функцию удобной и практичной одежды она выполняет.

СЮЖЕТНЫЙ

Гибискус [Hibiscus]

Link's Awakening

Этот цветок Линк получает от заблудившегося в горах Папаши в благодарность за отданный тому ананас. Гибискус нужно обменять на письмо у козы Кристины в звериной деревне. См. также **Письмо** [Letter].

ИНСТРУМЕНТ

Очки Подсказок [Hint Glasses]

A Link Between Worlds

Надев эти очки, Линк сможет увидеть призрака-грамотея, у которого можно получить подсказки по прохождению игры. За подсказки нужно платить игровыми монетками Nintendo 3DS.

СЮЖЕТНЫЙ

Медовые соты [Honeycomb]

Link's Awakening

Получены в прерии Укуку от Тарина в благодарность за отданную ему палку. Соты нужно обменять в звериной деревне у медведя-повара на ананас. См. также **Ананас** [Pineapple].

ИНСТРУМЕНТ

Жук-хвататель [Hook Beetle]

Skyward Sword

Улучшенная версия механического жука, полученная Линком в пустыне Ланайру от древнего робота в благодарность за помощь. Своими большими челюстями он умеет брать и переносить небольшие предметы. См. также **Механический жук** [Beetle].

ИНСТРУМЕНТ

Гарпун[2] [Hookshot]

A Link to the Past

Link's Awakening

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Wind Waker

A Link Between Worlds

Этот предмет позволяет Линку притягиваться к специальным мишеням, сундукам и завитым плющом стенам. В бою гарпуном можно оглушить или ранить врага. См. также **Когти** [Clawshot], **Гарпун (хватательный)** [Gripshot], **Длинный гарпун** [Longshot] и **стр. 92**.

СУЩЕСТВО РАСХОДУЕМЫЙ

Личинки шершня [Hornet Larvae]

См. **Личинки пчёл** [Bee Larvae].

КЛЮЧЕВОЙ

Зов лошади [Horse Call]

Twilight Princess

Свисток, подзывающий лошадей. Его для Линка сделала Илиа. С помощью этого свистка можно позвать Эпону из мест, в которых не растёт лошадиная трава. См. также **Амулет Илии** [Ilia's Charm].

РАСХОДУЕМЫЙ

Горячий тыквенный суп [Hot Pumpkin Soup]

Skyward Sword

Домашний суп, который варит владелец кафе «Пузатая тыква». Любимое многими блюдо, включая капитана рыцарей Скайлофта и небесного духа Левиаса. Суп хранится в банке, но быстро (через пять минут) остывает. См. также **Холодный тыквенный суп** [Cold Pumpkin Soup].

РАСХОДУЕМЫЙ

Горячая ключевая вода [Hot Spring Water]

● Hot Springwater.

Majora's Mask

Twilight Princess

Вода из горячих источников. Когда остывает, теряет целебные свойства и становится обычной водой. В *Twilight Princess* полностью восстанавливает здоровье Линка.

См. также **Минеральная вода** [Mt. Crenel Mineral Water].

ЭКИПИРОВКА

Сапоги Ветра [Hover Boots]

Ocarina of Time

Сапоги, позволяющие владельцу непродолжительное время ходить по воздуху.

КЛЮЧЕВОЙ

Гигантское семя Маку [Huge Maku Seed]

Oracle of Seasons

Oracle of Ages

Линк получает его от деревьев Маку в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*. Оно способно отражать зло и открывает путь к последним подземельям в обеих играх.

ЭКИПИРОВКА

Щит Хилии [Hylian Shield]

Ocarina of Time

Twilight Princess

Skyward Sword

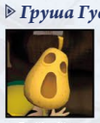
A Link Between Worlds

Такие большие и тяжёлые щиты используют хирульские рыцари. Часто это самый мощный щит в игре. В *Ocarina of Time* Линк, будучи ребёнком, не может полноценно защищаться таким щитом, а только пригнуться и спрятаться под ним целиком. См. также **стр. 84**.

[1] **Капсула сердца** | [2] **Крюкострел** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

РАСХОДУЕМЫЙ

Груша Гуо [Hyoi Pear]


The Wind Waker

Приманка для летающих над морем чаек. Накормив такой грушей чайку, Линк сможет контролировать её полёт и использовать, чтобы активировать труднодоступные переключатели или достать какой-то далёкий предмет.

ИНСТРУМЕНТ

Взрывная рогатка [Hyper Slingshot]


Oracle of Seasons

Мощная рогатка, которая стреляет одновременно в трёх направлениях, используя при этом всего одно семечко.

РАЗНОЕ

Хитопийский шёлк [Hytopian Silk]


Tri Force Heroes

Популярный материал для одежды. Из него сшиты туники Героя – форма хитопийских солдат. Шёлк получают из коконов каких-то фантастических гусениц-шелкопрядов.

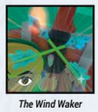
I РАЗДЕЛ I

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Ледяная стрела [Ice Arrow]


Ocarina of Time


Majora's Mask


The Wind Waker

Эта стрела замораживает всё, во что попадает. Стреляя по воде в *Majora's Mask*, Линк может создавать ледяные платформы, а в *The Wind Waker* даже платформы из лавы.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Льда [Ice Rod]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Волшебный жезл, стреляющий порывами ледяного воздуха, которые моментально замораживают монстров.

РАЗНОЕ

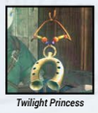
Ледяная роза [Ice Rose]


Tri Force Heroes

Редкий цветок, цветущий только при сильных морозах. Превосходный материал для костюма «тога Змеи», надев который и остановившись на месте, Линк буквально «замёрзнет», превратившись в камень, но при этом станет неуязвим.

СЮЖЕТНЫЙ

Амулет Илии [Ilia's Charm]


Twilight Princess

Амулет, сделанный Илией. Линк получает его от старушки Импаз в Заброшенной деревне. Если показать его потерявшей память Илии, она всё вспомнит, а амулет станет использоваться для призыва лошади. См. **Зов Лошади** [Horse Call].

РАЗНОЕ

Чудесная карта [IN-Credible Chart]


The Wind Waker

Показывает места, где спрятаны осколки элемента Триединства. Получена от Тингла после возвращения Линка из замершего во времени на морском дне замка Хирула.

СЮЖЕТНЫЙ

Счёт [Invoice]


Twilight Princess

Счёт, который Тельма выставила городскому доктору после получения письма от Ренадо. В нём указана астрономическая сумма денег, которые доктор задолжал Тельме. См. также **Деревянная статуэтка** [Wooden Statue].

ЭКИПИРОВКА

Железные сапоги [Iron Boots]


Ocarina of Time


The Wind Waker


Twilight Princess

Эти сапоги существенно увеличивают вес своего владельца. Например, в них Линк может наступать на большие тяжёлые переключатели, или, как в *The Wind Waker*, ходить в местах с очень сильным ветром. Так как сапоги обиты железом, они притягиваются к магнитным поверхностям и позволяют передвигаться по ним, будь то стены или даже потолок. Если в *Ocarina of Time* Линк наденет тунику зора и железные сапоги, то сможет свободно ходить по дну водоёмов.

ИНСТРУМЕНТ

Железный лук [Iron Bow]


Skyward Sword

Улучшенный в мастерской на рынке деревянный лук, ставший после отделки железом намного жёстче. Мощное оружие с повышенной силой атаки и дальностью стрельбы. См. также **Священный лук** [Sacred Bow].

СЮЖЕТНЫЙ

Котелок [Iron Pot]

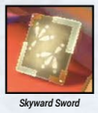

Oracle of Seasons

Железный котелок для приготовления еды, полученный от миссис Руул. Если Линк отдаст котелок суброзийскому повару, тот наполнит его лавовым супом.

ЭКИПИРОВКА

Железный щит [Iron Shield]


Oracle of Seasons / Ages


Skyward Sword

Крепкий щит, защищающий от атак, после которых деревянный щит наверняка бы сгорел или сломался. В *Skyward Sword* такие щиты уязвимы к электричеству.

СЮЖЕТНЫЙ

Морская карта [Island Chart]


Oracle of Ages

Карта позволяет добраться до острова Полумесяца, на котором живут токаи. Получена Линком от Тингла.

РАЗНОЕ

Карта Сердец [Island Hearts Chart]


The Wind Waker

С её помощью можно увидеть, на каких островах спрятаны Части Сердца и сколько их там всего.

J РАЗДЕЛ J

СЮЖЕТНЫЙ

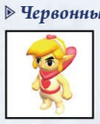
Бормочущий орех [Jabber Nut]


The Minish Cap

Необычный орех, найденный в деревне минишей. Когда Линк его съест, то станет понимать их язык.

ЭКИПИРОВКА

Червонный валет [Jack of Hearts]


Tri Force Heroes

Костюм, добавляющий каждому игроку одну дополнительную ячейку с сердцем. Если его наденут все три героя, то получат три сердца.

ЭКИПИРОВКА

Желе [Jelly Blob]


Skyward Sword

Странная субстанция, остающаяся от убитых желеобразных врагов. Желе затвердевает при нагревании, поэтому его используют для улучшения экипировки, вроде деревянных щитов и рогаток.

СЮЖЕТНЫЙ

Самоцветы [Jewels]


Oracle of Seasons

Четыре драгоценных камня, которые нужно собрать в *Oracle of Seasons*: Пирамидальный рубин, Квадратный сапфир, Крестообразный янтарь и Круглый изумруд. Эти самоцветы дают возможность попасть в руины Тарм.

СЮЖЕТНЫЙ

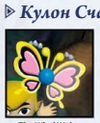
Письмо Джолины [Joline's Letter]


Phantom Hourglass

Случайно оказавшееся у почтальона письмо девушки Джолины, которая любит одеваться пираткой, адресованное её сестре Джоанне, изображающей из себя русалку.

РАЗНОЕ

Кулон Счастья [Joy Pendant]


The Wind Waker

Если надеть это украшение, сразу чувствуется прилив счастья и радости. Если Линк отдаст 20 таких кулонов миссис Мэри, учительнице с Ветреного острова, то получит от неё дарственную на пляжный домик в Частном оазисе. За 40 кулонов ему достанется талисман Героя.

K РАЗДЕЛ K

ЭКИПИРОВКА

Маска Кафи [Kafei's Mask]


Majora's Mask

Маска, полученная Линком от мадам Аромы, которая просит передать её пропавшему Кафи. В ней Линк будет похож на юного Кафи, и это повысит шансы разузнать у окружающих, куда тот подевался.

СЮЖЕТНЫЙ

Калейдоскоп [Kaleidoscope]

См. **Подзорная труба** [Telescope].

ЭКИПИРОВКА

Маска Камаро [Kamaro's Mask]


Majora's Mask

Линк получит эту маску, когда исцелит дух знаменитого танцора Камаро, встретившись с ним ночью в степи Термины. Надев маску Камаро, Линк сможет исполнить загадочный танец и научить ему кого-нибудь.

ЭКИПИРОВКА

Маска Китона [Keaton's Mask]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Популярная среди хирульской детворы маска лиса с тремя хвостами, Китона. В *Majora's Mask* она поможет обнаружить его, прячущегося в траве.

РАЗНОЕ

Крыло киза [Keese Wing]


Tri Force Heroes

Крыло киза, монстра, похожего на летучую мышь. Считается, что отвар из него укрепляет силу воли. Также предмет используется для приготовления фиолетовой краски, что делает его хорошим материалом для костюма «Энергия».

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ключ [Key]

См. **Маленький ключ** [Small Key].

РАЗНОЕ

Ключ [Key] (Navi Trackers)


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*, получаемый в качестве бонуса на каждом уровне, за который после его прохождения начисляется 50 очков. Если игрок найдёт три ключа, то получит дополнительные 250 очков.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Часть ключа [Key Shard]

См. **Часть ключа** [Piece of the Key].

СЮЖЕТНЫЙ

Королевский ключ [King's Key]


Phantom Hourglass

Ключ из королевства Коббл, полученный Линком от королевского рыцаря Дойлена на острове Древних Руин. Используется в храме короля Мато, после чего затопившая остров вода отступает, открывая миру руины королевства Коббл.

ВЕЩЬ

Камень Удачи [Kinstone]


The Minish Cap

Части волшебных камней, разбросанные по всему Хирулу. Линк объединяет их с частями других персонажей, и если две части совпадут, где-нибудь появится сокровище, откроется проход в секретное место или произойдут другие удивительные события.

ВЕЩЬ

Сумка для Камней Удачи [Kinstone Bag]


The Minish Cap

Сумка для хранения Камней Удачи, которую можно получить у шарманщика в Хирултауне.

РАЗНОЕ

Рыцарский пояс [Knight's Crest]


The Wind Waker

По легенде, такие пояса принадлежали только самым сильным воинам, которым нет равных в обращении с мечом. Если Линк соберёт 10 таких поясов и отдаст Орке на острове Начинаний, старик научит юного героя Ураганной атаке.

РАЗНОЕ

Хвост кодонго [Kodongo Tail]


Tri Force Heroes

Хвост огнедышащих ящера кодонго, который он сбрасывает, когда становится взрослой особью. Используется как материал для костюма «Энергия».

ЭКИПИРОВКА

Сапоги кокири [Kokiri Boots]


Ocarina of Time

Сапоги, в которые обут Линк с самого начала игры. Простые крепкие сапоги, не обладающие никакими особенными свойствами и распространённые у живущих в лесу кокири. См. также **стр. 86**.

ЭКИПИРОВКА

Одежда кокири [Kokiri Clothes]


Tri Force Heroes

В костюме этого лесного народа Линк способен стрелять из лука веером из трёх стрел сразу.

ЭКИПИРОВКА

▷ Меч кокири [Kokiri Sword]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Небольшой меч, бережно хранимый кокири у себя в лесу. В *Ocarina of Time* нужен Линку в начале игры, чтобы Мидо пропустил его к Великому дереву Деку.

ЭКИПИРОВКА

▷ Туника кокири [Kokiri Tunic]


Ocarina of Time

Зелёная туника, которую носит Линк с самого начала в *Ocarina of Time*. Эта, ставшая уже знаменитой в серии *Zelda* одежда, среди кокири ничем особенным не выделяется и не даёт Линку никаких новых способностей. См. также **стр. 86**.

КЛЮЧЕВОЙ

▷ Изумруд кокири [Kokiri's Emerald]

● **Священный камень леса** [Spiritual Stone of the Forest].


Ocarina of Time

Один из трёх самоцветов, необходимых для открытия двери Времени. Священный камень леса вручает Линку Великое дерево Деку.

L РАЗДЕЛ L

ЭКИПИРОВКА

▷ Браслет Силы (уровень 2) [L-2 Power Bracelet]

● **Браслет Силы** [Power Bracelet].


Link's Awakening

Four Swords Adventures

Позволяет поднимать объекты, которые слишком тяжелы для браслета первого уровня.

ЭКИПИРОВКА

▷ Лестница [Ladder]

● **Стремянка** [Stepladder].


The Legend of Zelda

Полезный предмет, при помощи которого можно перебраться через узкие ручьи и реки.

РАЗНОЕ

▷ Дамский воротник [Lady's Collar]


Tri Force Heroes

Качественно сшитый воротник для украшения шеи стильной дамы. Полученная после победы над боссом Крепости, эта деталь одежды необходима для костюма «дамский ансамбль», в котором Линк сможет снять проклятие с принцессы Стилы.

КЛЮЧЕВОЙ

▷ Дамский ансамбль [Lady's Ensemble]


Tri Force Heroes

В этом наряде Линк снимает проклятие с принцессы Стилы, наложенное ведьмой Леди Мод. Также, надев его, Линк будет чаще находить сердечки, а к общему их числу добавится ещё одно.

РАЗНОЕ

▷ Дамские очки [Lady's Glasses]


Tri Force Heroes

Блестящие очки для носов стильных дам с утончённым вкусом. Получены после победы над боссом в лесном регионе и необходимы для костюма «дамский ансамбль», в котором Линк сможет снять проклятие с принцессы Стилы.

РАЗНОЕ

▷ Дамский зонт [Lady's Parasol]


Tri Force Heroes

Исключительной значимости предмет, недостойный грязных рук простых смертных. Получен после победы на боссом небесного региона и необходим для костюма «дамский ансамбль», в котором Линк сможет снять проклятие с принцессы Стилы.

ИНСТРУМЕНТ

▷ Лампа [Lamp]

См. Lantern.

СУЩЕСТВО

▷ Муравей Ланайру [Lanayru Ant]


Skyward Sword

Обитающие в пустыне Ланайру, эти насекомые часто встречаются в огромных количествах. Муравьи живут в колониях под землёй и роют сложные сети тоннелей. Найти их можно под бочками и в других укромных местах.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Земельный договор [Land Title Deed]

● Town Title Deed (Majora's Mask 3D).


Majoras' Mask

Первый из четырёх документов, дающих право на владение цветком Деку в определённом месте. Земельный договор Линк получит от делового скруба в Часовом городе, если отдаст ему Слезу Луны. См. также **Болотный договор** [Swamp Title Deed].

ИНСТРУМЕНТ

▷ Лампа [Lantern]

● Lamp / ▲ **Масляный фонарь** [Flame Lantern]


A Link to the Past

Four Swords Adventures

The Minish Cap

Twilight Princess


A Link Between Worlds

Переносной светильник, которым можно осветить тёмные места или зажечь стационарные светильники. В *The Minish Cap* лампой можно растапливать лёд. В *Twilight Princess* её нужно периодически заправлять горючим маслом.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Масло для лампы [Lantern Oil]


Twilight Princess

Горючее для лампы, без которого она будет бесполезна. Масло можно хранить в банке и носить с собой, заправляя лампу по мере необходимости. Продаётся масло в большинстве магазинов, а также у торговца Коро в Фаронском лесу.

ВЕЩЬ

▷ Большая сумка для бомб [Large Bomb Bag]


Spirit Tracks

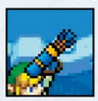
Skyward Sword

Вмещает в себя больше бомб, чем обычная сумка. Её можно купить в магазинах, а в *Spirit Tracks* – выиграть на аттракционе. См. также **стр. 91**.

ВЕЩЬ

▷ Большой колчан [Large Quiver]

● **Колчан** [Quiver]


The Minish Cap

Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Skyward Sword

Позволяет Линку носить больше стрел. В *The Minish Cap* есть три колчана, каждый из которых увеличивает запас стрел. В *Spirit Tracks* такой колчан можно выиграть на аттракционах или купить. См. также **стр. 89**.

ВЕЩЬ

▷ Сумка на 30 семян [Large Seed Satchel]


Skyward Sword

Сумка, вмещающая 30 дополнительных семян для рогатки.

РАЗНОЕ

▷ Капля лавы [Lava Drop]


Tri Force Heroes

Возможно, это слеза огненного духа? Говорят, она приносит удачу. Служит материалом для костюма «куртка Огня».

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Лавовый сок [Lava Juice]


Oracle of Ages

Один из призов в тире горонов. Этот сок любит друг Грациозного горона, и если Линк его им угостит, то взамен получит рекомендательное письмо.

СЮЖЕТНЫЙ

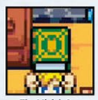
▷ Лавовый суп [Lava Soup]


Oracle of Seasons

Предмет торговой цепочки игры, полученный Линком от суброзийского повара. Отправившись в горы и отдав суп Большому горону, Линк получит от него вазу горонов.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Легенды о пикори [Legend of the Picori]


The Minish Cap

Библиотечная книга. Её взял почитать учёный, доктор Лефт, изучающий минишей.

ЭКИПИРОВКА

▷ Легендарное платье [Legendary Dress]


Tri Force Heroes

Платье с вышитым на нём Триединством, напоминающее то, которое носит принцесса Зельда. В нём Линк чаще будет находить сердечки, побеждая монстров или разбивая горшки.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Легендарная фотография [Legendary Pictograph]


The Wind Waker

Имеющие большую ценность фотографии, которые по 50 рупий каждую продаёт Лензо. В разные дни он продаёт разные снимки.

ИНСТРУМЕНТ

▷ Линза Правды [Lens of Truth]


Ocarina of Time

Majora's Mask

Сделанный шейками волшебный предмет, раскрывающий истинную природу вещей и позволяющий видеть фальшивые стены или скрытые ловушки.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Письмо [Letter]


The Legend of Zelda

Link's Awakening

Ocarina of Time

Four Swords Adventures


Spirit Tracks

Различная корреспонденция, которую обычно разносят почтальоны. В *Spirit Tracks* письма хранятся в инвентаре, а в *Phantom Hourglass* Линку их читает почтальон. В *Link's Awakening* Линк сам играет роль почтальона, доставляя письмо козы Кристины, полученное за гибискус, господину Писателю, от которого получает в благодарность метлу.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Банка с запиской [Letter in a Bottle]


A Link Between Worlds

Банка с запиской внутри. Если отдать записку владельцу молочного бара, тот нальёт в опустевшую банку парное молоко [Premium Milk].

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Рекомендательное письмо [Letter of Introduction]

Oracle of Ages

Письмо, которое нужно показать Грациозному горону, большому любителю танцев.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Письмо для Кафи [Letter to Kafei]

Majora's Mask

После получения письма от пропавшего Кафи, его невеста Анджу пишет ответ в этом письме. См. также **Маска Кафи** [Kafei's Mask].

ЭКИПИРОВКА

▷ Меч (уровень 2) [Level 2 Sword]

Link's Awakening

Этот улучшенный до максимума меч можно получить, если собрать 20 Секретных ракушек и отнести во дворец Секретов. Сила атаки меча увеличена вдвое, а при наличии всех сердечек Линк может стрелять шквалами энергии. См. также **Меч** [Sword].

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Ключ от библиотеки [Library Key]

Oracle of Ages

Линку этот ключ даёт король Зора, после чего юный герой может попасть в библиотеку Очкового острова.

ЭКИПИРОВКА

▷ Медальон Жизни [Life Medal]

Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, обладающих определёнными эффектами, если носить их с собой. Этот добавляет к общему количеству сердец одно Целое Сердце. Купить медальон можно в летающем магазинчике Биддла.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Зелье Жизни [Life Potion]

См. **Живая вода (синяя)** [Water of Life (Blue)].

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Плод дерева Жизни [Life Tree Fruit]

Skyward Sword

Легендарный плод, вырастающий на дереве Жизни и способный излечить любую болезнь. Линк должен отнести плод заболевшему Громовому дракону, который после выздоровления научит его своему куплету песни Героя.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Саженец дерева Жизни [Life Tree Seedling]

Skyward Sword

Саженец из ущелья Ланайру, который станет взрослым деревом только в том случае, если будет расти на священной земле, а сам процесс роста занимает очень долгое время.

ЭКИПИРОВКА

▷ Доспехи Света [Light Armor]

Tri Force Heroes

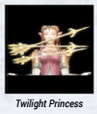
Исходя из названия, эти доспехи сделаны из светящихся материалов, позволяя надевшему их стать чем-то вроде ходячего светильника, в тёмных местах увеличивая вокруг себя радиус освещения.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Стрела Света [Light Arrow]


Ocarina of Time

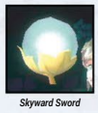
Majora's Mask

The Wind Waker

Twilight Princess

Мощная стрела, излучающая божественный свет, способный сразить короля демонов. В *Majora's Mask* при помощи этих стрел можно также избавляться от каменных блоков с изображением солнца. В *The Wind Waker* и *Twilight Princess* стрелами Света сражается принцесса Зельда.

РАСХОДУЕМЫЙ

Плод Света [Light Fruit]


Skyward Sword

Эти загадочные плоды повсюду встречаются в царствах Тишины. Они позволяют в течение 30 секунд видеть места, где находятся священные слёзы богинь, создавая в таких местах световые лучи.

КЛЮЧЕВОЙ

Медальон Света [Light Medallion]


Ocarina of Time

Первый из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. Его вручает Линку Мудрец Света Рауру, когда Линк, проспав семь лет в Священном царстве, пробуждается героем Времени.

РАЗНОЕ

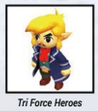
Карта Световых Колец [Light Ring Chart]


The Wind Waker

Она показывает места, где на море в полнолуние появляются загадочные световые круги. Воспользовавшись в этом месте крюком (который в лодке играет роль лебёдки), можно достать с морского дна какое-нибудь сокровище.

ЭКИПИРОВКА

Форма Лайнбека [Linebeck's Uniform]


Tri Force Heroes

Костюм, созданный из уважения к капитану Лайнбеку, страстному кладоискателю из *Phantom Hourglass*. В нём Линк может видеть содержимое сундуков, не открывая их. Кроме того, к любым заданиям на время добавляется 10 секунд.

РАЗНОЕ

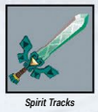
Хвост ящера [Lizard Tail]


Skyward Sword

Хвост с усеянным шипами сферическим наростом, остающийся после гибели лизалфосов и других монстров-ящеров.

ЭКИПИРОВКА

Меч локомо [Lokomo Sword]


Spirit Tracks

Этот меч, который, по легенде, принадлежал богам, Линк получает от Анджин. В нём заключена священная сила путей Духов и сила, карающая зло.

СЮЖЕТНЫЙ

Яйцо Лон Лон [Lon Lon Egg]


Oracle of Seasons

Популярное среди молодых девушек яйцо, полученное Линком от Малон. Поговорив в Мэпл, Линк сможет обменять это яйцо на Жуткую куклу.

РАСХОДУЕМЫЙ

Молоко Лон Лон [Lon Lon Milk]

См. **Молоко** [Milk].

КЛЮЧЕВОЙ

Одинокий Пик [Lonely Peak]


Oracle of Ages

Один из элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*. Хранится в Русалочьей пещере, шестом подземелье игры.

ИНСТРУМЕНТ

Длинный крюк [Long Hook]


Oracle of Ages

Удлинённая версия крюка. Меняет Линка местами с более удалёнными объектами. См. также **Крюк** [Switch Hook] и **стр. 92**.

ИНСТРУМЕНТ

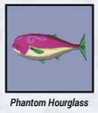
Длинный гарпун [Longshot]


Ocarina of Time

Гарпун с цепью вдвое длиннее, чем у обычного гарпуна. См. также **Гарпун** [Hookshot] и **стр. 92**.

СУЩЕСТВО

Луварь [Loovar]


Phantom Hourglass

Морская рыба длиной от 1,5 до 1,8 метров. Если Линк поймает такую и покажет старому страннику, то получит от него большую блесну.

СУЩЕСТВО | РАЗНОЕ

Потерявшийся майямай [Lost Maiamai]


A Link Between Worlds

Один из ста детей Майямамы, потерявшихся на просторах Хирула и Лорула. По виду эти существа напоминают рачков-отшельников или улиток. Если Линк будет находить и приносить их маме, она улучшит его предметы.

ЭКИПИРОВКА

Пижама Везунчика [Lucky Loungewear]


Tri Force Heroes

Яркая пижама, напоминающая клоунский костюм. Позволяет надевшему её уклоняться от атак с вероятностью 25%. Процент невелик, так что о везении говорить можно с натяжкой.

РАСХОДУЕМЫЙ

Звезда Удачи [Lucky Star]



Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Если носить с собой такую звезду, количество полученных пиратских медалей будет соответствовать указанному на ней номеру – от двух до пяти.

РАЗНОЕ

Древесина [Lumber]

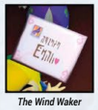

Spirit Tracks

Материал, который Линка попросил привезти Йеко из деревни ануки. Древесину можно купить у торговца в Уиттлтоне, деревне лесорубов.

M РАЗДЕЛ M

СЮЖЕТНЫЙ

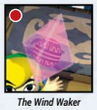
Письмо Мэгги [Maggie's Letter]


The Wind Waker

Письмо, которое Линка попросила отправить Мэгги. Оно адресовано моблину, однажды оказавшему ей помощь. Позже моблин напишет ответ. См. **Письмо моблина** [Moblin's Letter].

ЭКИПИРОВКА

Волшебные доспехи (● Магический щит) [Magic Armor]


Twilight Princess

The Wind Waker

В *Twilight Princess* это блестящие золотые доспехи, которые, если в них облачиться, будут отбирать по рупии в секунду. При получении урона вместо здоровья также будет уменьшаться количество рупий. Продаются по баснословной цене в «Бутике модных аксессуаров Чадли» [Chudley's Fine Goods and Fancy Trinkets Emporium], но когда эту лавочку прибирает к рукам Мало, доспехи можно будет купить. В *The Wind Waker* предмет называется Магический щит и обеспечивает неуязвимость Линка за счет магии, а в *The Wind Waker HD* – за счёт рупий.

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебные бобы [Magic Bean]


Ocarina of Time

Majora's Mask

В *Ocarina of Time*, посадив в детстве такие бобы, взрослый Линк обнаружит на этом месте волшебное летающее растение. В *Majora's Mask* бобы вырастают после полива их водой.

СЮЖЕТНЫЙ

Книга магии [Magic Book]


Four Swords Adventures

Книга с сомнительными заклинаниями, принадлежащая начинающей волшебнице Ирис из деревни Синей Девы. После потери этой книги всё её волшебство пошло наперекосяк. См. также **Магическая книга** [Book of Magic].

ЭКИПИРОВКА | ИНСТРУМЕНТ

Волшебный плащ [Magic Cape]


A Link to the Past

Four Swords Adventures (только японская версия)

Надев это плащ, Линк становится невидимым и не получает урона от врагов, но только на то время, пока у него есть запас магии. Подобный плащ есть и в *Navi Trackers* – дополнении к японскому изданию *Four Swords Adventures*.

ВЕЩЬ

Магический сосуд [Magic Container]


The Adventure of Link

Увеличивает максимальный запас магии Линка и полностью его восстанавливает.

ИНСТРУМЕНТ

Волшебный молот [Magic Hammer]


A Link to the Past

Four Swords Adventures

Этим молотом можно забивать в землю столбики и другие объекты. В японской версии *A Link to the Past* предмет называется «M.C. Hammer».

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебный сосуд [Magic Jar]

● **Сосуд магии** [Magical Decanter]


A Link to the Past

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Wind Waker

Восстанавливает запас магических сил. Бывают двух размеров, маленького и большого. Последний, соответственно, пополняет больше магии.

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебный сосуд (синий) [Magic Jar (Blue)]


The Adventure of Link

Предмет, остающийся после убитых врагов или спрятанный во дворцах. Восстанавливает одну ячейку магии.

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебный сосуд (красный) [Magic Jar (Red)]


The Adventure of Link

Этот сосуд, остающийся после убитых врагов или спрятанный во дворцах, полностью восстанавливает магию Линка.

ИНСТРУМЕНТ

Волшебное зеркало [Magic Mirror]


A Link to the Past

Зеркало, полученное Линком от старика, живущего на горе Смерти. Позволяет мгновенно переместиться из Тёмного мира в Светлый, где тут же создаётся портал для обратного пути. В подземельях зеркало перемещает Линка ко входу.

РАЗНОЕ

Волшебный гриб [Magic Mushroom]


Majora's Mask

Такие грибы растут в лесу. Если положить его в банку и отнести в ведьмину лавку, то там появится в продаже сваренное из него синее зелье. См. также **Гриб** [Mushroom].

СЮЖЕТНЫЙ

Волшебное весло [Magic Oar]


Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки в *Oracle of Ages*, полученный от юной ведьмы Мэпл. Если Линк отнесёт его Рафтону, мечтающему сплавляться на плотах, то взамен получит морскую укулеле.

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебное зелье [Magic Potion]


Oracle of Seasons / Ages

Это зелье полностью восстановит здоровье Линка, когда у него закончатся сердечки. В *Oracle of Seasons / Ages* его можно купить у ведьмы Сироп. См. также **Secret Medicine**.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебный порошок [Magic Powder]

A Link to the Past

Link's Awakening

Порошок из волшебных грибов или особых поганок. Если посыпать им людей или монстров, это приведёт к разным необычным эффектам.

ИНСТРУМЕНТ

Волшебное кольцо [Magic Ring]

Oracle of Seasons / Ages

Надев одно из таких колец, Линк приобретает различные способности. Всего их 64, разных по внешнему виду и свойствам, но перед использованием каждое кольцо необходимо оценить у ювелира.

ИНСТРУМЕНТ

Волшебный бумеранг [Magical Boomerang]

The Legend of Zelda

A Link to the Past

Oracle of Seasons

The Minish Cap

Бумеранг, наделённый магической силой. В *The Legend of Zelda* он летит дальше обычного, а в A Link to the Past наносит врагам больше урона. Предмет есть также в *Oracle of Seasons* и *The Minish Cap*. В последней его можно получить путём объединения Камней Удачи.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Волшебные часы [Magical Clock]

См. **Часы** [Clock].

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Сосуд магии [Magical Decanter]

См. **Волшебный сосуд** [Magic Jar].

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

▷ Волшебный ключ [Magical Key]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Этим ключом открываются все запертые двери в подземельях. В *The Legend of Zelda* головка ключа напоминает голову льва.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Волшебный порошок [Magical Powder]

См. **Magic Powder**.

ИНСТРУМЕНТ

▷ Волшебный жезл [Magical Rod]


The Legend of Zelda


Link's Awakening

Обладающий большой силой жезл, способный накладывать заклинания или поражать врагов издалека. В *Link's Awakening* жезл стреляет огнём, поражая монстров и растапливая ледяные блоки, стоящие у Линка на пути.

ЭКИПИРОВКА

▷ Волшебный щит [Magical Shield]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Более крепкий и прочный щит, которым можно заслониться от стрел и магических атак. См. также **стр. 84**

ЭКИПИРОВКА

▷ Волшебный меч [Magical Sword]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Волшебное оружие невероятной мощи. С таким мечом в руке Линк начинает своё приключение в *The Adventure of Link*. См. также **стр. 80**

ИНСТРУМЕНТ

▷ Магнитная перчатка [Magnetic Glove]


Oracle of Seasons


Four Swords

Перчатка, наделённая силой магнетизма. Надев её, можно взаимодействовать с некоторыми металлическими объектами.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Увеличительное стекло [Magnifying Lens]


Link's Awakening

Линк находит этот предмет после того, как в бухте Марты вставляет недостающую чешуйку в скульптуру русалки. Увеличительное стекло – последний предмет торговой цепочки игры, позволяющий видеть то, что ранее было невидимо: например, секретный мелкий текст в библиотечной книге, а в DX-версии игры – дружелюбного зора в звериной деревне.

КЛЮЧЕВОЙ

▷ Семя Маку [Maku Seed]

См. **Гигантское семя Маку** [Huge Maku Seed].

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

▷ Карта [Map]

См. **Карта подземелья** [Dungeon Map].

ЭКИПИРОВКА

▷ Маска Запахов [Mask of Scents]


Majora's Mask

Линк получает её после победы в гонке с дворецким деку. Маска позволяет увидеть запах, исходящий от волшебных грибов.

ЭКИПИРОВКА

▷ Маска Правды [Mask of Truth]


Ocarina of Time


Majora's Mask

В этой таинственной маске Линк может узнать истинные мысли окружающих, общаться с камнями Слухов и даже с животными. В *Majora's Mask* предмет можно получить после зачистки болотного паучьего гнезда. В 3D-версии игры маска подсвечивает скрытые пещеры и гроты.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Самородок [Master Ore]


A Link Between Worlds

Ценная руда, которую можно найти в подземельях Лорула в количестве четырёх штук. Принеся по два самородка кузнецам в Хируле и Лоруле, Линк сможет улучшить свой меч Героев. После перековки у каждого кузнеца сила меча возрастает вдвое.

ЭКИПИРОВКА

▷ Меч Героев [Master Sword]


A Link to the Past


Ocarina of Time


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


Four Swords


Twilight Princess


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Клинок, карающий зло, владеть которым может только герой. Легендарное оружие Линка, обладающее великой силой и много раз использовавшееся против Ганона и других демонов. В *Four Swords* (GBA-версия) этот меч – награда за полное прохождение *A Link to the Past* с того же картриджа, и его можно заменить мечом Четырёх. См. также **Истинный меч Героев** [True Master Sword] и **стр. 82**.

ЭКИПИРОВКА

▷ Меч Героев (уровень 2) [Master Sword Lv2]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Меч Героев, улучшенный после перековки у самых опытных кузнецов Хирула.

ЭКИПИРОВКА

▷ Меч Героев (уровень 3) [Master Sword Lv3]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Меч Героев, улучшенный до максимума после перековки у самых опытных кузнецов Тёмного мира или Лорула.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Значок мастера [Master Sword Lv3]


Oracle of Seasons

Значок великого пловца и ныряльщика, найденный Линком после прохождения его испытания. Отдав его пловцу как доказательство выполненной задачи, Линк получает взамен ласты зора, в которых можно плавать в глубокой воде, не боясь утонуть.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Зелье жизни [Medicine of Life]

См. **Красное зелье** [Red Potion].

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Зелье восстановления [Medicine of Life and Magic]

См. **Синее зелье** [Blue Potion].

РАСХОДУЕМЫЙ

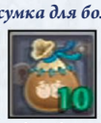
▷ Зелье магии [Medicine of Magic]

См. **Зелёное зелье** [Green Potion].

ВЕЩЬ

▷ Средняя сумка для бомб [Medium Bomb Bag]


Spirit Tracks


Skyward Sword

Сумка для бомб повышенной вместимости. В *Skyward Sword* Линк может получить такую путём улучшения обычной сумки в мастерской. См. также **стр. 91**.

ВЕЩЬ

▷ Средний колчан [Medium Quiver]


Skyward Sword

Улучшенная версия маленького колчана. В нём Линк может носить на 10 стрел больше. См. также **стр. 89**.

ВЕЩЬ

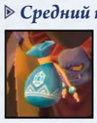
▷ Сумка на 20 семян [Medium Seed Satchel]


Skyward Sword

Сумка, в которую помещается 20 дополнительных семян Деку, используемых как снаряды для рогатки.

ВЕЩЬ

▷ Средний кошелёк [Medium Wallet]


Skyward Sword

Кошелёк, полученный от Батрю за пять кристаллов Благодарности. В него помещается вполне пристойная сумма в 500 рупий. См. также **стр. 95**.

РАЗНОЕ

▷ Суперлёд [Mega Ice]


Spirit Tracks

Материал, который Линка просят привезти в деревню горонов. Лёд можно купить у ануки по имени Ноко на станции «Родник» [Wellspring Station], недалеко от дома Ферруса.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Мегафон [Megaphone]


Oracle of Seasons

Предмет торговой цепочки игры, полученный Линком от старика. Крикнув в него, можно разбудить спящего на горе Кукко Талона. За эту услугу Линк получит от него гриб.

ИНСТРУМЕНТ

▷ Молот [Megaton Hammer]


Ocarina of Time

Легендарный молот горонов. Им можно разбивать каменные валуны и активировать старые ржавые переключатели.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Пропуск [Members' Card]


Oracle of Seasons

Специальный пропуск, дающий право на посещение подземного этажа магазина деревни Хорон.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ Ключ Русалки [Mermaid Key]


Oracle of Ages

Линк получает этот ключ от Грациозного горона. В настоящем времени им можно открыть вход в Русалочью пещеру.

ЭКИПИРОВКА

▷ Костюм русалки [Mermaid Suit]


Oracle of Ages

В нём Линк становится похож на русалку и может плавать в глубокой воде или под водой. См. также **Ласты** [Flippers].

ВЕЩЬ

▷ Печать Miiverse [Miiverse Stamp]


Twilight Princess HD

Предмет из HD-версии игры. Печати спрятаны в сундуках по всему Хирулу и используются для общения в Miiverse. Их существует большое количество, и на каждой свой уникальный рисунок: буквы хилианского алфавита, изображения Мидны, Занта, Зельды и другие.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Молоко [Milk] / (● Молоко Лон Лон [Lon Lon Milk])

▲ **Ордонское козье молоко** [Ordon Goat Milk]

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Minish Cap

Twilight Princess

A Link Between Worlds

Питательный напиток, восстанавливающий здоровье. Хранится в банке. Обычно Линк пьёт коровье молоко, но в *Twilight Princess* оно козье. См. также **Шато Романи** [Chateau Romani] и **Парное молоко** [Premium Milk].

КЛЮЧЕВОЙ

▷ Осколок зеркала [Mirror Shard]

Twilight Princess

Фрагмент Сумеречного зеркала, которое служит проходом в Сумеречное царство. Зант разбил его на четыре части, каждую из которых спрятал в одной из провинций Хирула. Говорят, того, кто найдёт осколок зеркала, будут преследовать неудачи – ведь оно обладает силой, способной свести человека с ума.

ЭКИПИРОВКА

▷ Зеркальный щит [Mirror Shield]

A Link to the Past

Link's Awakening

Oracle of Seasons / Ages

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Wind Waker

The Minish Cap

Во многих играх такой щит – самый прочный из всех. Он способен защитить от таких атак, где обычный щит не поможет: например, от смертоносных лучей бимоса. Часто он может отражать солнечный свет. В *Majora's Mask* на зеркальном щите изображено лицо с трагическим выражением. В *The Minish Cap* зеркальный щит отражает магические лучи обратно во врагов. См. также **стр. 85**.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

▷ Пропущенная стрела [Missed Arrow]

Skyward Sword

Стрела, выпущенная Линком или его противником, но не попавшая в цель и встрявшая в щит или в землю. Если подобрать её, прежде чем она исчезнет, можно пополнить запас стрел.

СЮЖЕТНЫЙ

Письмо моблина [Moblin's Letter]


The Wind Waker

Ответ моблина на отправленное ему Линком письмо Мэгги. Линк отдаёт его Мэгги.

РАЗНОЕ

Муляж феи [Mock Fairy]


Tri Force Heroes

Феи создают такие приманки, чувствуя угрозу. Служит материалом для костюма «Гвоздь Программы».

ИНСТРУМЕНТ

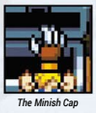
Перчатки могма [Mogma Mitts]


Skyward Sword

Более качественная замена перчаткам Копателя. В них можно зарываться в землю, как могма, и даже сражаться с подземными монстрами.

ИНСТРУМЕНТ

Перчатки крота [Mole Mitts]


The Minish Cap

Предмет, найденный Линком в крепости Ветров и позволяющий раскапывать стены из мягкой земли и искать скрытые под землёй сокровища. См. также **Перчатки Копателя** [Digging Mitts].

РАЗНОЕ

Коготь монстра [Monster Claw]


Skyward Sword

Эти острые когти – трофеи от убитых летающих монстров, вроде кизов [Keese] и гуэв [Guays]. В меру прочные, они служат хорошим материалом для улучшения экипировки, в особенности щитов.

РАЗНОЕ

Потроха монстра [Monster Guts]

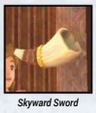

A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Внутренние органы монстров. В *A Link Between Worlds* из них варят лиловые зелья, а в *Tri Force Heroes* они служат материалом для костюмов «Энергия» и «Наряд горона».

РАЗНОЕ

Рог монстра [Monster Horn]


Skyward Sword


A Link Between Worlds

В *A Link Between Worlds* эти ингредиенты для жёлтых зелий можно найти в Лоруле. В *Skyward Sword* в такой рог трубят вожаки бокоблинов, вызывая подкрепление. Линк может выхватить рог у вожака своим кнутом и использовать в рыночной мастерской для улучшения предметов.

РАЗНОЕ

Хвост монстра [Monster Tale]


A Link Between Worlds

Ингредиенты для синих зелий, которые можно найти в Лоруле.

СЮЖЕТНЫЙ | РАСХОДУЕМЫЙ

Лунная жемчужина [Moon Pearl]


A Link to the Past


Four Swords Adventures

В *A Link to the Past* этот предмет помогает Линку сохранять свой истинный облик в Тёмном мире, а в *Four Swords Adventures* таких жемчужин несколько, и с их помощью можно открывать Лунные врата.

СЮЖЕТНЫЙ

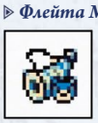
Слеза Луны [Moon's Tear]


Majora's Mask

Слеза, упавшая из глаза нависшей над Терминой луны в момент, когда Линк рассматривает из обсерватории в телескоп Часовую башню. Слезу можно обменять на Земельный договор [Land Title Deed].

КЛЮЧЕВОЙ

Флейта Муша [Moosh's Flute]


Oracle of Seasons / Ages

Флейта, призывающая компаньона Линка, крылатого медведя Муша, умеющего некоторое время парить над землёй. См. также **Странная флейта** [Strange Flute].

СЮЖЕТНЫЙ

Горный договор [Mountain Title Deed]


Majora's Mask

Один из четырёх документов, дающих право на владение цветком Деку в определённом месте. Горный договор Линк получает от делового скруба в деревне горонов в обмен на Болотный договор [Swamp Title Deed]. См. также **Морской договор** [Ocean Title Deed].

РАСХОДУЕМЫЙ

Минеральная вода [Mt. Crenel Mineral Water]


The Minish Cap

Загадочная зелёная вода, которую можно найти только в источнике у подножия горы Кренель. Если набрать её в банку и полить кренельский зелёный боб, он с невероятной скоростью вырастет во взрослое растение. См. также **Горячая ключевая вода** [Hot Spring Water].

СЮЖЕТНЫЙ

Гриб [Mushroom]


A Link to the Past


Oracle of Seasons

В игре *A Link to the Past* гриб можно найти в лесу Заблудших. В *Oracle of Seasons* его нужно обменять на деревянную птицу.

СЮЖЕТНЫЙ

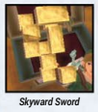
Грибные споры [Mushroom Spores]


Skyward Sword

Споры огромных грибов, ценимые за свои целебные свойства. Хорошо подходят для лечения птиц в Скайлофте и помогают подлечить раненых небокрылов.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Таинственные кристаллы [Mysterious Crystals]


Skyward Sword

Это образование состоит из слабосветящихся квадратных кристаллов, некоторых из которых не хватает. Служат ключом к боссу святилища Огня.

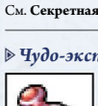
ВЕЩЬ

Чудо-ракушка [Mysterious Shell]

См. **Секретная ракушка** [Secret Seashell].

РАЗНОЕ

Чудо-экстракт [Mystery Extract]


Tri Force Heroes

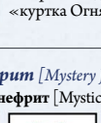
Загадочный экстракт, найденный в Руинах. Никто толком не знает, что это такое, но, возможно, это и к лучшему. Служит материалом для костюмов «тога Змеи» и «куртка Огня».

РАЗНОЕ

Чудо-нефрит [Mystery Jade]

● **Чудесный нефрит** [Mystic Jade]

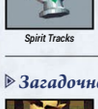

Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Сокровище из нефрита, которое можно обменять на детали оснастки поезда в *Spirit Track*, а в *Tri Force Heroes* – это материал для костюмов «форма Лайнбека» и «Червонная дама».

СЮЖЕТНЫЙ

Загадочное молоко [Mystery Milk]


Majora's Mask 3D

Специальное молоко, производимое старшим из братьев Горманов и весьма среди них популярное. Оно быстро портится, превращаясь в скисшее молоко [Moldy Milk]. Загадочное молоко есть только в 3D-версии игры и нужно для побочного задания «Молоко для брата» [Fraternal Milk].

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Семена Тайн [Mystery Seed]


Oracle of Seasons / Ages

Посыпав этими семенами статуи филинов, Линк получит от них совет, а если посыпать ими электрических пузырей [Buzzblobs], те превратятся в зеленцов [Cukemen], с которыми можно разговаривать.

РАЗНОЕ

Чудесный нефрит [Mystic Jade]

См. **Чудо-нефрит** [Mystery Jade].

N РАЗДЕЛ N

РАСХОДУЕМЫЙ

Похлёбка [Nasty Soup]


Twilight Princess

Суп, сваренный Коро, продающим в лесу масло для ламп. Похлёбку можно зачерпнуть из его котла пустой банкой. После употребления её внутрь эффект может быть разный – здоровье либо восстановится, либо наоборот, поубавится.

ЭКИПИРОВКА

Зелье Найру [Nayru's Charm]


The Minish Cap

Линк получит его от Найру, если найдёт в Хирултауне дом, в котором она смогла бы жить. Зелье меняет цвет туники Линка на синий и повышает защиту. Хранится в банке.

ИНСТРУМЕНТ

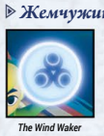
Любовь Найру [Nayru's Love]


Ocarina of Time

Магия, окружающая Линка защитным барьером, блокирующим атаки противников. Магия носит имя богини Мудрости – Найру, одной из трёх богинь, сотворивших мир, а получает её Линк от Великой феи.

КЛЮЧЕВОЙ

Жемчужина Найру [Nayru's Pearl]


The Wind Waker

Одна из трёх божественных жемчужин, необходимых для появления из морских вод башни Богов. Линк получает её от водного духа Джабуна.

СЮЖЕТНЫЙ

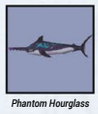
Бусы [Necklace]


Link's Awakening

Эти бусы Линку даёт рыбак под мостом в бухте Марты в благодарность за принесённый ему рыболовный крючок. Позже Линк выменивает их у русалки на чешуйку с её хвоста. См. также **Чешуйка** [Scale].

СЮЖЕТНЫЙ

Нептуна [Neptoona]


Phantom Hourglass

Легендарная рыба, напоминающая рыбу-меч, поймать которую можно только на большую блесну. Её длина достигает 5,25 метра. Если показать нептуну старому страннику на Банановом острове, тот наградит Линка Частью Сердца.

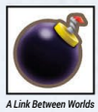
ИНСТРУМЕНТ

Сачок [Net]

См. **Сачок** [Bug Catching Net].

ИНСТРУМЕНТ

Бомбы + [Nice Bombs]


A Link Between Worlds

Выкупленные у Равио бомбы, улучшенные Майямамой. Их мощность увеличена вдвое, что позволяет расправляться с простыми врагами одним-единственным взрывом.

ИНСТРУМЕНТ

Бумеранг + [Nice Boomerang]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио бумеранг, улучшенный Майямамой. При броске Линк тратит больше энергии, но зато в цель летят сразу три бумеранга.

ИНСТРУМЕНТ

Лук + [Nice Bow]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио лук, улучшенный Майямамой. Стреляет тремя стрелами одновременно, увеличивая шансы на точное попадание.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Огня + [Nice Fire Rod]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио жезл Огня, улучшенный Майямамой в благодарность за нахождение многих её потерявшихся детей. Выпущенный из жезла огненный столб теперь выше, горячее и быстрее.

ИНСТРУМЕНТ

Молот + [Nice Hammer]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио молот, улучшенный Майямамой. После улушения молот становится крупнее, а сила атаки и радиус ударной волны удваиваются.

ИНСТРУМЕНТ

Гарпун + [Nice Hookshot]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио гарпун, улучшенный Майямамой. Он мощнее и длиннее обычного гарпуна, что позволяет Линку более эффективно использовать его как оружие.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Льда + [Nice Ice Rod]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио жезл Льда, улучшенный Майямамой в благодарность за нахождение многих её потерявшихся детей. Замораживает всё вокруг и даже достаёт до некоторых летающих монстров, выпуская сразу четыре ледяных порыва ветра.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Песка + [Nice Sand Rod]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио жезл Песка, улучшенный Майямамой в благодарность за нахождение многих её потерявшихся детей. Созданный жезлом песчаный столб теперь не исчезает до тех пор, пока Линк не сделает новый.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Вихря + [Nice Tornado Rod]


A Link Between Worlds

Выкупленный у Равио жезл Вихря, улучшенный Майямамой в благодарность за нахождение многих её потерявшихся детей. Создаваемый жезлом вихрь теперь выше, больше и мощнее.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Ключ Кошмара [Nightmare Key]

См. **Ключ Босса** [Boss Key].

ЭКИПИРОВКА

Кимоно ниндзя [Ninja Gi]


Tri Force Heroes

Костюм, сшитый в стиле кимоно стремительных ниндзя. В нём Линк мгновенно может рвануть с места, а сила атаки в рывке утраивается.

ЭКИПИРОВКА

Меч Доблести [Noble Sword]


Oracle of Seasons / Ages

Меч, полученный в конце торговых цепочек обеих игр и наносящий больше урона, чем деревянный.

СЮЖЕТНЫЙ

Письмо к матери [Note to Mom]


The Wind Waker

Письмо персонажа Байто, встреченного Линком на Драконьем острове, к своей матери. После его получения мать Байто отблагодарит Линка за отправку письма и пришлёт в подарок Часть Сердца.

КЛЮЧЕВОЙ

Целебное Тепло [Nurturing Warmth]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы. Хранится в Пещере Единорога, пятом подземелье игры.

О РАЗДЕЛ О

ИНСТРУМЕНТ | КЛЮЧЕВОЙ

Окарина [Ocarina]

● **Окарина** [Flute]


A Link to the Past


Link's Awakening

Музыкальный инструмент для исполнения мелодий, часто обладающих волшебными свойствами. В *A Link to The Past* игра на окарине призывает птицу, которая переносит Линка в различные части мира.

ИНСТРУМЕНТ | КЛЮЧЕВОЙ

Окарина Времени [Ocarina of Time]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Сокровище королевской семьи, способное управлять временем и доверенное Линку принцессой Зельдой. Исполненные на ней особые песни обладают свойствами, необходимыми герою для победы над Ганоном и спасения Хирула.

ИНСТРУМЕНТ | КЛЮЧЕВОЙ

Окарина Ветра [Ocarina of Wind]


The Minish Cap

Волшебный музыкальный инструмент племени Ветра, подчинивший себе эту стихию. Хранится в самом сердце храма Ветра. Сыграв на этой окарине, Линк может мгновенно переместиться к любому из символов ветра, разбросанных по всему Хирулу.

КЛЮЧЕВОЙ

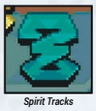
Карта Океанской железной дороги [Ocean Rail Map]


Spirit Tracks

Каменная табличка, находящаяся на двенадцатом этаже башни Духов. Восстанавливает железнодорожные пути в Океанской области.

КЛЮЧЕВОЙ

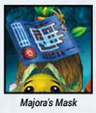
Океанская печать [Ocean Seal]


Spirit Tracks

Предмет, полученный как доказательство восстановления барьера в Океанской области.

СЮЖЕТНЫЙ

Морской договор [Ocean Title Deed]


Majora's Mask

Последний из четырёх документов, дающих право на владение цветком Деку в определённом месте. Морской договор Линк получает от делового скруба в гроте Зора в обмен на Горный договор. Позже документ можно будет обменять у делового скруба в каньоне Икана на золотую рупию.

РАЗНОЕ

Карта Кальмаров [Octo Chart]


The Wind Waker

Карта Великого моря, на которой отмечены места обитания гигантских кальмаров. Количество глаз этих чудищ зависит от того, что Линк получит после победы над ними – это могут быть ценные сокровища или даже встреча с Великой феей.

РАЗНОЕ

Присоска [Octorok Sucker]


Tri Force Heroes

Присоска осторока, найденная в локации «берег реки» в Драбленде и являющаяся там деликатесом. Присоски можно есть в сыром виде или приготовить, чтобы придать им идеальный вкус. Служит материалом для костюма «Червонный валет».

СЮЖЕТНЫЙ

Странный гриб [Odd Mushroom]


Ocarina of Time

Если Линк отнесёт такой гриб старой ведьме в аптеку «Бабусины снадобья» в деревне Какарико, она сварит из него странное зелье.

СЮЖЕТНЫЙ

Странное лекарство [Odd Poultice]

См. **Странное зелье** [Odd Potion].

СЮЖЕТНЫЙ

Странное зелье [Odd Potion]

● **Странное лекарство** [Odd Poultice]


Ocarina of Time

Это зелье, сделанное из странного гриба, Линк может обменять в лесу Заблудших у девочки-кокири по имени Фадо на пилу браконьера [Poacher's Saw], которую она нашла в лесу. В *Ocarina of Time 3D* предмет называется странным лекарством [Odd Poultice].

КЛЮЧЕВОЙ

Останки Одолвы [Odolwa's Remains]


Majora's Mask

Маска, оставшаяся после победы над Одолвой, боссом храма Лесной Топи. В ней был заключён его дух, освободившийся после гибели монстра.

СЮЖЕТНЫЙ

Старый ключ Русалки [Old Mermaid Key]


Oracle of Ages

Этот полученный после победы на аттракционе горонов «Большой Взрыв» ключ необходим, чтобы попасть в Русалочью пещеру в прошлом.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

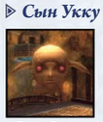
Укку [Ooccoo]


Twilight Princess

Представительница народа укка, живущего в Небесном городе. Линк встречает Укку в каждом храме и подземелье. С её помощью можно в любой момент перенестись ко входу в подземелье. См. также **Сын Укку** [Ooccoo Jr.].

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Сын Укку [Ooccoo Jr.]


Twilight Princess

Молодой укка, который всегда находится рядом со своей матерью, Укку. Позвав его за пределами подземелья, Линк перенесётся к Укку, ожидающей его в том месте, откуда он перемещался ко входу.

РАСХОДУЕМЫЙ

Оранжевый пиколит [Orange Picolyte]


The Minish Cap

Это зелье позволяет легче и быстрее находить бомбы и стрелы в траве и других местах, где они обычно встречаются. Оранжевый пиколит можно купить в Хирулгауне у Биддла при наличии пустой банки.

СЮЖЕТНЫЙ

Ордонский козий сыр [Ordon Goat Cheese]


Twilight Princess

Сыр из молока коз, разводимых в деревне Ордон, родине Линка времён эры Сумерек. Если добавить сыр в тыквенный суп, получится сырный суп, ещё более вкусный и питательный.

РАСХОДУЕМЫЙ

Ордонское козье молоко [Ordon Goat Milk]

См. **Молоко** [Milk].

СЮЖЕТНЫЙ

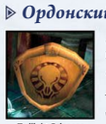
Ордонская тыква [Ordon Pumpkin]


Twilight Princess

Сладкая и вкусная тыква, самый знаменитый продукт деревни Ордон. Если добавить её в уху, получится тыквенный суп.

ЭКИПИРОВКА

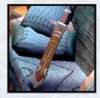
Ордонский щит [Ordon Shield]


Twilight Princess

Деревянный щит с выгравированным на нём символом в виде характерных рогов ордонской козы. Превращённый в волка Линк по просьбе Мидны забирает его из дома своего односельчанина Джаггла.

ЭКИПИРОВКА

Ордонский меч [Ordon Sword]


Twilight Princess

Меч, выкованный Раслом, который собирался подарить его королевской семье Хирула. Превращённый в волка Линк по просьбе Мидны крадёт оружие из дома Расла и позже сражается им до тех пор, пока не получит меч Героев.

КЛЮЧЕВОЙ

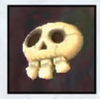
Орга́н Вечернего Спокойствия [Organ of Evening Calm]


Link's Awakening

Один из восьми инструментов Сирен, полученный после прохождения Орлиной башни, седьмого подземелья игры. Необходим для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

РАЗНОЕ

Декоративный череп [Ornamental Skull]


Skyward Sword

Этот аксессуар в виде черепа носят все бокоблины, но зачем они выбрали себе такое украшение – неизвестно.

ЭКИПИРОВКА

Меч Ошуса [Oshus Sword]

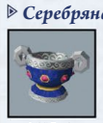

Phantom Hourglass

Меч, найденный в кладовой Ошуса, которым сражается Линк до получения Призрачного меча [Phantom Sword].

Р РАЗДЕЛ Р

РАЗНОЕ

Серебряная чаша [Palace Dish]


Spirit Tracks

Когда-то очень давно это бесценное сокровище принадлежало королевской семье. Чашу можно обменять на детали оснастки поезда.

РАЗНОЕ

Шишка пальмы [Palm Cone]


Tri Force Heroes

Плод пальмовых деревьев, способных столетиями обходиться без воды. Шишка используется как материал для костюма «Странник пустыни».

РАЗНОЕ

Белые бусы [Pearl Necklace]


Phantom Hourglass

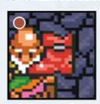

Spirit Tracks

Бусы из белого жемчуга, которые можно продать. В *Spirit Tracks* их можно обменять на детали оснастки поезда.

ЭКИПИРОВКА

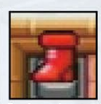
Сапоги Пегаса* [Pegasus Boots]

● **Сапоги Пегаса** [Pegasus Shoes]


A Link to the Past


Link's Awakening


Four Swords


Four Swords Adventures

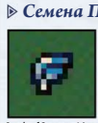

The Minish Cap


A Link Between Worlds

В этих сапогах можно сделать стремительный рывок с места и на большой скорости мчаться вперёд, сметая по пути монстров или, врезавшись в какой-нибудь объект, сбить на землю находящийся на нём предмет, который нельзя достать другим способом.

РАСХОДУЕМЫЙ

Семена Пегаса [Pegasus Seed]


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords

Волшебные семена, придающие Линку скорость этого мифического коня.

КЛЮЧЕВОЙ

Кулон Храбрости [Pendant of Courage]

A Link to the Past

A Link Between Worlds

Один из трёх кулонов Добродетели, которые нужны для получения меча Героев. В *A Link Between Worlds* Линк получает такой кулон от Зельды, ошибочно принявшей его за ценный амулет.

КЛЮЧЕВОЙ

Кулон Силы [Pendant of Power]

A Link to the Past

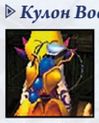
A Link Between Worlds

Один из трёх кулонов Добродетели, которые нужны для получения меча Героев.

* **Пегасовы сапоги** (*Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019*).

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Кулон Воспоминаний* [*Pendant of Memories*]


Majora's Mask

Кулон, полученный от Кафи, заколдованного Скулл Кидом жителя Часового города, которого все считают пропавшим без вести. Кафи просит Линка отнести кулон его невесте Анджу – как знак того, что они ещё встретятся.

КЛЮЧЕВОЙ

▷ *Кулон Мудрости* [*Pendant of Wisdom*]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Один из трёх кулонов Добродетели, которые нужны для получения меча Героев.

КЛЮЧЕВОЙ

▷ *Призрачные песочные часы* [*Phantom Hourglass*]


Phantom Hourglass

Эти часы, пока в их верхнем сосуде есть песок Времени, позволяют Линку продвигаться вглубь храма Короля Океанов, не теряя при этом здоровье. Собирая по разным уголкам мира песок Времени, Линк наполняет им часы и увеличивает время безопасного пребывания в храме.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Призрачный меч* [*Phantom Sword*]


Phantom Hourglass

Этот божественный меч, выкованный из трёх чистых металлов и объединённый Ошусом с Призрачными песочными часами, обладает силой, контролирующей время и необходим для победы над Беллумом. Кроме того, это оружие способно сразить даже Фантомов.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Фонограф* [*Phonograph*]


Oracle of Seasons

Прибор для записи и воспроизведения музыки, полученный от Гуру-Гуру. Сыграв на нём в лесу Заблудших перед деку скрубом, Линк узнает местонахождение меча Доблести.

ИНСТРУМЕНТ

▷ *Фотоаппарат* [*Picto box*]

● **Фотоаппарат** [Pictograph Box]


Majora's Mask

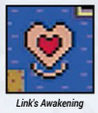

The Wind Waker

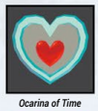
Прибор, делающий по одному чёрно-белому снимку в *Majora's Mask*, по три в *The Wind Waker* и до 12 снимков в *The Wind Waker HD*. См. также **Цветной фотоаппарат** [Deluxe Picto Box].

ВЕЩЬ

▷ *Часть Сердца*[1] [*Piece of Heart*]

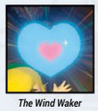

A Link to the Past


Link's Awakening

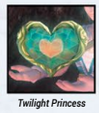

Ocarina of Time

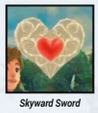

Majora's Mask


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Minish Cap


Twilight Princess


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Если собрать четыре или пять таких частей, к общему количеству сердец Линка добавится новое Целое Сердце. Части Сердца можно найти в сундуках, в подземельях и в других, иногда неожиданных, местах и тайниках. Также их можно выиграть на многочисленных аттракционах или получить от кого-нибудь в подарок.

РАСХОДУЕМЫЙ

▷ *Часть Силы*[2] [*Piece of Power*]


Link's Awakening

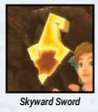
Предмет, случайно выпадающий из убитых врагов. Удваивает силу атаки и немного повышает скорость передвижения Линка. Эффект пропадает после получения урона три раза или при переходе на другую локацию.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

▷ *Часть ключа* [*Piece of the Key*]

● **Часть ключа** [Key Shard]


Twilight Princess


Skyward Sword

Найдя и соединив три части ключа в копях горонов в *Twilight Princess*, Линк получит большой ключ от комнаты босса этого подземелья. В *Skyward Sword* Линку нужно собрать пять частей ключа, открывающего вход в храм Земли.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Ананас* [*Pineapple*]


Link's Awakening

Ананас Линку даёт медведь из звериной деревни в благодарность за пчелиные соты. Позже ананасом нужно угостить голодного Папашу, получив взамен гибискус. См. также **Гибискус** [Hibiscus].

РАЗНОЕ

▷ *Розовый коралл* [*Pink Corall*]


Phantom Hourglass

Восхитительный, отполированный до блеска коралл, который можно найти в сундуках или выиграть на аттракционах, а затем продать.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Вертушка* [*Pinwheel*]


The Wind Waker

Эту забавно крутящуюся на ветру безделушку можно выменять у странствующего торговца на тропический цветок или флаг Полумесяца.

РАЗНОЕ

▷ *Пиратский медальон* [*Pirate Medal*]


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Такие медальоны покупаются на протяжении уровня у других персонажей. Игрок, который к концу уровня соберёт больше медальонов, побеждает.

РАЗНОЕ

▷ *Пиратские бусы* [*Pirate Necklace*]


Spirit Tracks

Ценное сокровище, которое можно обменять на детали оснастки поезда. Такое украшение носит пиратский атаман Биглин.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Колокол пиратов* [*Pirate's Bell*]


Oracle of Seasons

Корабельный колокол, очень ценимый капитаном пиратов, но который он потерял. Найдя и починив уже успевший заржаветь колокол, Линк отдаёт его Кэпу, после чего пираты сразу же выходят в море.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Пиратский амулет* [*Pirate's Charm*]


The Wind Waker


Four Swords Adventures (только японская версия)

При помощи этого амулета можно общаться с людьми на расстоянии. Кроме *The Wind Waker*, такой предмет есть и в *Navi Trackers*.

РАЗНОЕ

▷ *Карта Платформ* [*Platform Chart*]


The Wind Waker

Карта, показывающая расположенные по всему Великому морю наблюдательные платформы, на которых часто можно найти сокровища.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Платиновая карта* [*Platinum Card*]


Spirit Tracks

Доказательство того, что в магазинчике Биддла Линк является покупателем с Платиновым статусом. Карта выдаётся после накопления 1000 баллов и даёт право на скидку в 30%. Вместе с картой Линк получает также бонусный купон [Quintuple Points Card].

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Пила браконьера* [*Poacher's Saw*]


Ocarina of Time

Пила, забытая браконьером в лесу. Если отдать её бригадиру плотников в долине Герудо, взамен можно получить сломанный меч горонов.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Карманный кукко* [*Pocket Cucco*]


Ocarina of Time

Миниатюрный кукко, который вылупился из таких же размеров яйца. С его помощью можно разбудить Талона, уснувшего в замке Хирула. См. также **Коджиро** [Cojiro].

СЮЖЕТНЫЙ

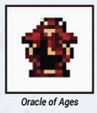
▷ *Карманное яйцо* [*Pocket Egg*]


Ocarina of Time

Это маленькое яйцо Линку достаётся от девушки-птичницы [Cucco Lady] из деревни Какарико. Через одну ночь из него вылупится карманный кукко.

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Часы по* [*Poe Clock*]

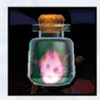

Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки игры, полученный на кладбище от призрака (по) в благодарность за оказанную помощь, после которой он наконец-то смог попасть в загробный мир. Часы нужно отдать почтальону, получив взамен конверт [Stationery].

СУЩЕСТВО

▷ *Душа по* [*Poe Soul*]


Ocarina of Time


Majora's Mask


Twilight Princess


Tri Force Heroes

Помещённая в банку душа по. В *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* она может либо восстановить здоровье Линка, либо отнять. Души также можно продавать коллекционеру по [Poe Collector]. В *Twilight Princess* в этих душах заключены части души проклятого призраками Джовани, и если Линк найдёт в Хируле 60 по, уничтожит их и соберёт души, то к Джовани вернётся его прежний облик. В *Tri Force Heroes* душа по служит материалом для костюмов «тога Змеи» и «доспехи Света».

СЮЖЕТНЫЙ

▷ *Скульптура Почтальона* [*Postman Statue*]


The Wind Waker

Резная фигура почтальона-рито, героя своего племени. Её можно обменять у странствующих торговцев на скульптуру Водолея и скульптуру Продавца.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Фуражка почтальона* [*Postman's Hat*]

Majora's Mask

Почтальон вручит её Линку после того, как тот отдаст ему срочную почту для мадам Аромы. Сам почтальон примет решение бежать из города. Надев эту фуражку (в игре предмет считается маской), Линк сможет заглядывать в почтовые ящики.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Медальон Зелья* [*Potion Medal*]

Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, дающих определённые полезные эффекты, если носить их с собой. Этот медальон утраивает время действия выпитых зелий.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Сумка* [*Pouch*]

A Link Between Worlds

Сшитая женой кузнеца сумка, которую Линк находит в месте, где любит бывать её сын Галли. Увеличивает количество используемых предметов – теперь их можно назначать и на кнопку «X».

ИНСТРУМЕНТ

▷ *Пороховая бочка* [*Powder Keg*]

Majora's Mask

Этими огромными бочками с порохом могут пользоваться только гороны. При помощи этой взрывчатки Линк-горон, в частности, избавляется от завала, преграждающего дорогу к ранчо Романи.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Браслет Силы* [*Power Bracelet*]

The Legend of Zelda

Link's Awakening

Oracle of Seasons / Ages

The Wind Waker

The Minish Cap

Браслет, придающий своему владельцу огромную силу. В нём можно поднимать или передвигать тяжёлые камни. См. также **Перчатка Силы** [Power Glove] и **Перчатка Титана** [Titan's Mitt].

РАЗНОЕ

▷ *Камень Силы* [*Power Gem*]

Phantom Hourglass

По миру Короля Океанов разбросано 20 таких камней. Собирая и принося их на остров Духов, Линк освобождает духа Силы, что позволяет ему расправляться с Фантомами, нападая на них сзади.

ЭКИПИРОВКА

▷ *Перчатка Силы* [*Power Glove*]

A Link to the Past

Oracle of Ages

A Link Between Worlds

Волшебная перчатка, позволяющая поднимать и бросать камни, которые голыми руками даже с места не сдвинуть. В *Oracle of Ages* предмет является улучшенной версией браслета Силы. См также **Браслет Силы** [Power Bracelet] и **Перчатка Титана** [Titan's Mitt].

ЭКИПИРОВКА

▷ *Тренировочный меч* [*Practice Sword*]

Skyward Sword

Меч, которым отрабатывают навыки фехтования студенты Рыцарской академии. Несмотря на то, что меч учебный, это всё-таки оружие, и выносить его из спортзала обычно запрещается.

[1] **Частица сердца** | [2] **Частица силы**
(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).

РАСХОДУЕМЫЙ

Парное молоко [Premium Milk]


A Link Between Worlds

Дорогостоящее и высококачественное молоко, которое очень хочется отведать раненому скалолазу на горе Смерти. Отдав альпинисту молоко, опустевшую банку Линк может оставить себе. См. также **Молоко** [Milk].

СЮЖЕТНЫЙ

Рецепт [Prescription]


Ocarina of Time

Рецепт на «Лучшие в мире глазные капли». Когда Линк показывает его королю Зора, тот говорит, что капель у него нет, но даёт герою глазастую лягушку, из которой делают это лекарство.

РАЗНОЕ

Яркое перо [Pretty Plume]


Tri Force Heroes

Это перо одинаково очаровывает как людей, так и монстров. Используется в качестве материала для «костюма робота». Найдено в Небесном царстве.

РАСХОДУЕМЫЙ

Призовая открытка [Prize Postcard]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Открытки, которые можно бросить в почтовый ящик и ждать своего счастливого часа – вдруг выиграешь приз? В *Phantom Hourglass* их можно получить у Улыбчивого человека, а в *Spirit Tracks* купить в магазинах.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Тыквенные семечки [Pumpkin Seed]

См. **Семена Деку** [Deku Seed].

РАСХОДУЕМЫЙ

Желе пурпурного чу [Purple Chu Jelly]


Twilight Princess

Желе, оставшееся от убитого пурпурного чучу, которое можно набрать в банку и выпить, но на свой страх и риск, так как оно обладает случайным эффектом – либо восстановит сердца, либо отнимет.

РАСХОДУЕМЫЙ

Лиловое зелье [Purple Potion]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds

Зелье, восстанавливающее восемь сердец, а если Линк погибнет, но зелье окажется у него с собой, оно оживит его автоматически. Выпив такое снадобье в *A Link Between Worlds*, Линк будет наносить окружающим врагам значительно более сильный урон.

КЛЮЧЕВОЙ

Фиолетовый королевский самоцвет [Purple Royal Jewel]


Four Swords Adventures

Самоцвет, хранящийся у одного из рыцарей Хирула (фиолетового рыцаря), служивших королевской семье. Собранные вместе этот и три других самоцвета (красный, зелёный и синий) открывают путь ко дворцу Ветров в Небесном царстве.

СЮЖЕТНЫЙ

Пирамидальный рубин [Pyramid Jewel]

См. **Самоцветы** [Jewels].

Q РАЗДЕЛ Q

ЭКИПИРОВКА

Медальон Землетрясения [Quake Medallion]


A Link to the Past


Four Swords Adventures

Волшебный медальон, полученный Линком в *A Link to the Past* от Сома (яп.: «Онамадзу» – мифологический сом, живущий под Японскими островами и вызывающий землетрясения). Создаёт вокруг себя землетрясение, превращая находящихся рядом врагов в бессильных золей [Zols]. В *Four Swords Adventures* медальон действует аналогично.

ЭКИПИРОВКА

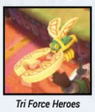
Червонная дама [Queen of Hearts]


Tri Force Heroes

Костюм в стиле карточной масти – червонной дамы. Добавляет Линку три дополнительных сердца. Если такой костюм наденут все три героя, общее количество добавленных сердец будет равно девяти.

ИНСТРУМЕНТ

Быстрый жук [Quick Beetle]


Tri Force Heroes

Улучшенный в мастерской у Гондо жук-хвататель. Теперь он летает быстрее. См. также **Выносливый жук** [Tough Beetle].

РАСХОДУЕМЫЙ

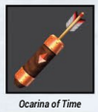
Бонусный купон [Quintuple Points Card]


Spirit Tracks

Купон, позволяющий получить за одну покупку в пять раз больше баллов.

ВЕЩЬ

Колчан [Quiver]


Ocarina of Time


Majora's Mask


The Wind Waker


Twilight Princess


Phantom Hourglass

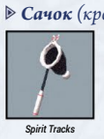

Spirit Tracks

Цилиндрическая ёмкость для стрел. Колчаны увеличенного размера вмещают больше стрел. См. также **стр. 89**

R РАЗДЕЛ R

ИНСТРУМЕНТ

Сачок (кроличий) [Rabbit Net]


Spirit Tracks

Сачок, полученный Линком от Кроллио [Bunnio] в заповеднике Кроленд [Rabbitland]. Позволяет ловить в полях ушастых зверьков, даже не сходя с поезда.

ИНСТРУМЕНТ | КЛЮЧЕВОЙ

Плот [Raft]

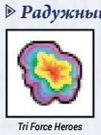

The Legend of Zelda


The Adventure of Link

В *The Legend of Zelda* на плоту можно преодолевать озёра и другие водоёмы, а в *The Adventure of Link* путешествовать между континентами.

РАЗНОЕ

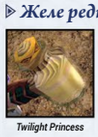
Радужный коралл [Rainbow Coral]


Tri Force Heroes

Этот коралл так прекрасен, что на его поиски люди готовы ехать даже из далёких земель. Служит материалом для костюма «кимоно ниндзя».

РАСХОДУЕМЫЙ

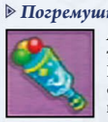
Желе редкого чу [Rare Chu Jelly]


Twilight Princess

Желе, оставшееся от убитого редкого чу, которое можно набрать в банку и выпить. Оно полностью восстанавливает здоровье и ненадолго повышает силу атаки.

СЮЖЕТНЫЙ

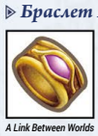
Погремушка [Rattle]


Skyward Sword

Любимая игрушка ребёнка аптекаря Берти, которого он вечно таскает за спиной. Погремушку стащила птица и отнесла к себе в гнездо на крыше ветряной мельницы.

ЭКИПИРОВКА

Браслет Равио [Ravio's Bracelet]


A Link Between Worlds

Подарок Линку от Равио. Этот волшебный браслет позволяет владельцу превращаться в рисунок и сливаться со стенами, перемещаясь по ним.

ЭКИПИРОВКА

Браслет Равио (неактивный) [Ravio's Bracelet (Inactive)]


A Link Between Worlds

Размером как раз по руке Линка странный и плохо пахнущий браслет, но от которого исходит некое ощущение божественности. Подарок от Равио в качестве платы за то, что Линк позволил ему открыть магазин в своём доме.

РАСХОДУЕМЫЙ

Острые семена [Razor Seed]


Four Swords

Такое семечко увеличивает урон от меча на один уровень из двух возможных. Эффект сохраняется до гибели героя или до выхода с уровня.

ЭКИПИРОВКА

Острый меч [Razor Sword]


Majora's Mask

Улучшенный меч кокири, ставший мощнее и острее, но после 100 ударов он затупится, и придётся снова нести его к кузнецу.

ИНСТРУМЕНТ | КЛЮЧЕВОЙ

Свисток [Recorder]

См. **Флейта** [Flute].

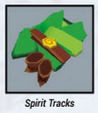
РАСХОДУЕМЫЙ

Сердце восстановления [Recovery Heart]

См. **Сердце** [Heart].

ЭКИПИРОВКА

Форма новобранца [Recruit's Uniform]


Spirit Tracks

Форма стражников замка Хирула, только поступивших на службу. Её дизайн напоминает костюм героя Ветров, который тот носил 100 лет назад. См. также **Форма машиниста** [Engineer's Clothes].

ЭКИПИРОВКА

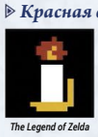
Меч новобранца [Recruit's Sword]


Spirit Tracks

Этот меч даёт Линку капитан дворцовой стражи Рассел после того, как юный герой покажет ему приёмы фехтования, вроде круговой атаки, которые солдаты отрабатывают на тренировках.

ИНСТРУМЕНТ

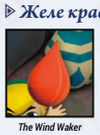
Красная свеча [Red Candle]

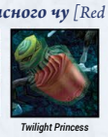

The Legend of Zelda

Свеча, которой можно поджигать врагов, кусты или освещать тёмные места. Период её использования неограничен.

РАСХОДУЕМЫЙ

Желе красного чу [Red Chu Jelly]


The Wind Waker


Twilight Princess

Желе, оставшееся от убитого красного чучу. В *The Wind Waker* служит ингредиентом для красного зелья, а в *Twilight Princess* его можно набрать в банку и выпить, чтобы восстановить восемь сердец.

ЭКИПИРОВКА

Красная туника [Red Clothes]

См. **Red Mail**.

ЭКИПИРОВКА

Красная туника [Red Mail]

● Red Clothes


A Link to the Past


Link's Awakening DX


A Link Between Worlds

В *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* красная туника улучшает защиту Линка, а в *Link's Awakening DX* эта экипировка, полученная в секретном подземелье «Мир Красок», повышает силу атаки героя. См. также **стр. 86**.

СЮЖЕТНЫЙ

Красная руда [Red Ore]


Oracle of Seasons

Особая руда из Суброзии. Сплавив её с синей, которая встречается там же, можно получить твёрдую руду [Hard Ore].

РАСХОДУЕМЫЙ

Красный пиколит [Red Picolyte]

The Minish Cap

Зелье, на короткое время увеличивающее шанс найти сердечки в траве и других местах, где они обычно встречаются. При наличии пустой банки Линк может купить его у Биддла в Хирултауне.

РАСХОДУЕМЫЙ

Красное зелье [Red Potion]

● **Зелье жизни** [Medicine of Life]

A Link to the Past

Ocarina of Time

Majora's Mask

The Wind Waker

The Minish Cap

Twilight Princess

Phantom Hourglass

Spirit Tracks

A Link Between Worlds

Зелье, восстанавливающее, в зависимости от игры, определённый процент здоровья Линка. Его можно носить в банке и выпить, когда придётся туго. См. также **Зелье Здоровья** [Heart Potion] и **Красная живая вода** [Water of Life (Red)].

ИНСТРУМЕНТ

Красное кольцо [Red Ring]

The Legend of Zelda

Волшебное кольцо, снижающее получаемый Линком урон на 75%. См. также **Синее кольцо** [Blue ring].

КЛЮЧЕВОЙ

Красный королевский самоцвет [Red Royal Jewel]


Four Swords Adventures

Самоцвет, хранящийся у одного из рыцарей Хирула (красного рыцаря), служивших королевской семье. Собранные вместе этот и три других самоцвета (синий, зелёный и фиолетовый) открывают путь ко дворцу Ветров в Небесном царстве.

ЭКИПИРОВКА

Красный щит [Red Shield]


A Link to the Past

Весьма полезный щит, который, в отличие от щита воина [Fighter's Shield], может блокировать огненные атаки.

СЮЖЕТНЫЙ

Амулет королей [Regal Necklace]

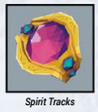

Phantom Hourglass

Этот предмет необходим для того, чтобы утихомирить бурю, бушующую вокруг острова Древних Руин. Амулет вручает Линку на острове Мёртвых дух Бранта, рыцаря королевства Коббл, убедившись, что герой освободил духов Силы, Храбрости и Мудрости.

РАЗНОЕ

Кольцо королей [Regal Ring]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Это сокровище в *Phantom Hourglass* можно продать, а в *Spirit Tracks* обменять на детали оснастки поезда. См. также **Перстень королей** [Royal Ring].

ЭКИПИРОВКА

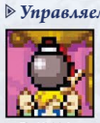
Усиленный щит [Reinforced Shield]


Skyward Sword

Улучшенный в мастерской у Гондо железный щит. Теперь он стал прочнее, но от электрических атак всё равно не спасёт.

ИНСТРУМЕНТ

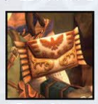
Управляемая бомба [Remote Bomb]


The Minish Cap

Бомбы, усовершенствованные изобретателем Белари. Если установить такую бомбу, взрыв происходит не автоматически через несколько секунд, а по желанию, путём нажатия кнопки, на которую назначены бомбы.

СЮЖЕТНЫЙ

Письмо Ренадо [Renado's Letter]


Twilight Princess

Письмо, написанное Ренадо, шаманом деревни Какарико, для Тельмы. В нём содержатся подробные инструкции о том, как вернуть память Илии.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Восстановления [Revitalizing Potion]


Skyward Sword

Снадобье, продающееся в аптеке на рынке. Восстанавливает повреждённые щиты и четыре сердца.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Восстановления + [Revitalizing Potion +]


Skyward Sword

Если принести аптекарю Берти необходимые ингредиенты, он улучшит свойства зелья Восстановления, и теперь, помимо автоматического ремонта щитов, оно восстановит Линку восемь сердец.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Восстановления ++ [Revitalizing Potion ++]

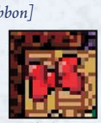

Skyward Sword

Обладает теми же свойствами, что и «Зелье Восстановления +», но теперь оно более концентрированное и может использоваться дважды.

СЮЖЕТНЫЙ

Бант [Ribbon]


Link's Awakening


Oracle of Seasons

В *Link's Awakening* Линк получает это украшение за куклу Йоши. Бант можно отдать Тяв-Тяв [YipYip], маленькой цепной чавке, живущей в будке у дома мадам Мяу-Мяу [Madam MeowMeow], и получить от этого милого создания банку собачьего корма. В *Oracle of Seasons* Линк отдаёт похожий бант суброзийке Розе, что производит на неё большое впечатление.

КЛЮЧЕВОЙ

Флейта Рики [Ricky's Flute]


Oracle of Seasons / Ages

Сыграв на этой флейте, Линк вызовет своего компаньона Рики, кенгуру-боксёра, забравшись в сумку которого можно за один прыжок попасть на недоступную ранее возвышенность или драться с монстрами боксёрскими перчатками. См. также **Странная флейта** [Strange Flute].

СЮЖЕТНЫЙ

Перчатки Рики [Ricky's Gloves]


Oracle of Seasons / Ages

Любимые боксёрские перчатки кенгуру Рики, которые он потерял. Если Линк найдёт и вернёт их Рики, тот на время станет его компаньоном.

ВЕЩЬ

Шкатулка [Ring Box]


Oracle of Seasons / Ages

В ней хранятся все кольца Линка. После выполнения определённых заданий вместимость шкатулки можно увеличить.

ЭКИПИРОВКА

Костюм робота [Robowear]


Tri Force Heroes

Костюм, представляющий из себя обмундирование для более мощного и крупного хватательного гарпуна. Теперь его цепь длиннее, а скорость и сила атаки выше.

ИНСТРУМЕНТ

Плащ из перьев [Roc's Cape]


Oracle of Seasons


Four Swords


The Minish Cap

Плащ позволяет Линку прыгать и некоторое время парить в воздухе, перелетая на небольшое расстояние. В *Oracle of Seasons* такой плащ – более совершенная замена перу птицы Рух.

ИНСТРУМЕНТ

Перо птицы Рух [Roc's Feather]


Link's Awakening

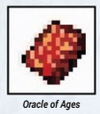

Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures

Волшебное перо, дающее Линку способность прыгать.

СЮЖЕТНЫЙ

Каменный бекон [Rock Brisket]


Oracle of Ages

Приз, который можно выиграть в тире «Вагонетка» [Goron Cart Game]. Отдав бекон проголодавшемуся горону-стражнику, Линк получит вазу горонов.

КЛЮЧЕВОЙ

Посох Сезонов [Rod of Seasons]


Oracle of Seasons

Загадочный посох, способный изменять в Холодруме времена года. Летний, осенний, зимний и весенний ландшафты отличаются, открывая Линку новые пути – например, зимой по сугробу можно забраться в ранее недоступное место.

КЛЮЧЕВОЙ

Бурлящее Море [Rolling Sea]


Oracle of Ages

Один из восьми элементов (сущностей) Времени. Находится внутри Джабу-Джабу, седьмом подземелье игры.

ЭКИПИРОВКА

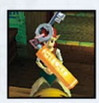
Маска Романи [Romani's Mask]


Majora's Mask

Получена Линком за помощь Кремии во время доставки молока в Часовой город. В этой маске Линка примут за «своего» в городском молочном баре.

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ от номера [Room Key]


Majora's Mask

Этот ключ Линк получит, если выдаст себя за горона, забронировавшего номер в гостинице. Ключ позволяет заходить в гостиницу «Котелок» через главный вход в любое время суток, а также в некоторые другие помещения отеля.

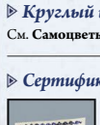
СЮЖЕТНЫЙ

Круглый изумруд [Round Jewel]

См. **Самоцветы** [Jewels].

СЮЖЕТНЫЙ

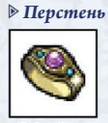
Сертификат машиниста [Royal Engineer's Certificate]


Spirit Tracks

На церемонии вручения его Линку от принцессы Зельды документ называется «сертификат королевского машиниста». Он подтверждает, что Линк принят в ряды королевских машинистов поездов.

РАЗНОЕ

Перстень королей [Royal Ring]


Tri Force Heroes

Перстень, достойный унизывать пальцы только особ королевской крови. Служит материалом для костюмов «мантия Рупий» и «Фехтовальщик». См. также **Кольцо королей** [Regal Ring].

КЛЮЧЕВОЙ

Рубиновая табличка [Ruby Tablet]


Tri Force Heroes

Древняя каменная табличка, открывающая проход на Поверхность сквозь созданный богиней облачный барьер. Найдена в храме Созерцания. Поместив её на алтарь в статуе богини, Линк сможет попасть к вулкану Элдин.

РАЗНОЕ

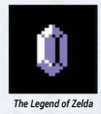
Грубый рог [Rugged Horn]


Tri Force Heroes

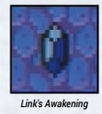
Внушительных размеров рог монстра. Будет неплохо смотреться в интерьере, если повесить его над дверью, но лучше использовать этот рог в качестве материала для костюма «Бумерангер».

РАСХОДУЕМЫЙ

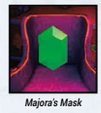
Рупия [Rupee]


The Legend of Zelda


A Link to the Past

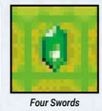

Link's Awakening


Ocarina of Time


Majora's Mask


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


Four Swords

Four Swords Adventures

The Minish Cap

Twilight Princess

Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Skyward Sword

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

Драгоценные камни, используемые в качестве денег в Хируле и далеко за его пределами. Номинал рупий зависит от цвета, размера и эпохи, в которой они имеют хождение. См. также **стр. 94**.

ЭКИПИРОВКА

Медальон Рупии [Rupee Medal]

Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, дающих определённые полезные эффекты, если носить их с собой. С медальоном Рупии Линк будет чаще находить рупии небольших номиналов.

ЭКИПИРОВКА

Мантия Рупий [Rupee Regalia]

Tri Force Heroes

Элитный костюм для аристократов. Облачившись в эту одежду, Линк будет чаще находить рупии, в том числе красные и пурпурные. Также удвоится количество рупий, найденных в траве, горшках или оставшихся от убитых врагов.

РАСХОДУЕМЫЙ

Антирупия [Rupoor]

Four Swords

Phantom Hourglass

Skyward Sword

Стоит Линку подобрать такую чёрную рупию, и из его кошелька будут пропадать настоящие рупии. См. также **стр. 94**.

СЮЖЕТНЫЙ

Ржавый колокол [Rusty Bell]

Oracle of Seasons

Ржавый корабельный колокол, обнаруженный Линком в пустыне Самаса. Когда-то он принадлежал пиратскому капитану. Если его хорошенько отполировать, он превратится в новенький блестящий колокол.

СУЩЕСТВО

Рыба-меч [Rusty Swordfish]

Phantom Hourglass

Редкая рыба, которая ловится только на большую блесну. В длину может достигать от 3 до 4,2 метров. Если показать её старому страннику, тот расскажет Линку о ещё более редкой и легендарной рыбе, нептуне.

РАЗНОЕ

Корона Рууто [Ruto Crown]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Это сокровище в *Phantom Hourglass* можно продать, а в *Spirit Tracks* обменять на детали оснастки поезда. См. также **Перстень королей** [Royal Ring].

S РАЗДЕЛ S

ИНСТРУМЕНТ

Священный лук [Sacred Bow]


Skyward Sword

Наполненное божественной силой оружие с максимальной дальностью стрельбы и силой атаки по сравнению с другими луками. Улучшено в мастерской при помощи пера богини.

ЭКИПИРОВКА

Священный щит [Sacred Shield]


Skyward Sword

Щит с божественным благословением, способный постепенно самовосстанавливаться после повреждений. Им можно заслониться от огня, электричества и проклятий, но прочность этого щита не слишком высока.

КЛЮЧЕВОЙ

Священная Земля [Sacred Soil]


Oracle of Ages

Один из элементов (сущностей) Времени в *Oracle of Ages*. Хранится на пятом уровне игры, в подземелье Короны.

СЮЖЕТНЫЙ

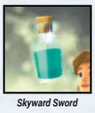
Священные слёзы [Sacred Tears]


Skyward Sword

Находятся в последнем из царств Тишины, расположенном в Скайлофте. Чтобы пройти это испытание, Линк должен собрать 15 слёз и заполнить ими Гроздь Духа [Spirit Vessel].

РАЗНОЕ

Священная вода [Sacred Water]


Skyward Sword

Эта чистейшая целебная вода, которую можно набрать в источнике за храмом Созерцания, способна излечить раны Водной драконши, духа-хранителя Фаронского леса.

КЛЮЧЕВОЙ

Парус [Sail]


The Wind Waker

Парус необходим Линку для путешествия по Великому морю. При попутном ветре скорость лодки возрастает. См. также **Быстрый парус** [Swift Sail].

ИНСТРУМЕНТ

Парашют [Sailcloth]


Skyward Sword

Сшитый Зельдой из парусиновой ткани парашют, больше напоминающий накидку, который она вручает победителю Небесной церемонии. От него слышен едва уловимый приятный аромат. Парашют позволяет Линку безопасно приземлятся при прыжках с большой высоты.

РАЗНОЕ

Ритуальная маска [Sanctuary Mask]


Tri Force Heroes

Маска для отпугивания зла, но её вид не внушает доверия. Служит материалом для «костюма самурая».

СУЩЕСТВО

Песчаная цикада [Sand Cicada]


Skyward Sword

Песчаные цикады – очень чувствительные к шуму насекомые, что делает их, возможно, самыми неуловимыми. Об их редкости часто говорят коллекционеры, и если цикаду всё-таки удастся поймать, то за неё можно выручить неплохую сумму рупий.

КЛЮЧЕВОЙ

Песок Времени [Sand of Hours]

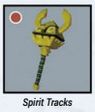

Phantom Hourglass

Компонент Призрачных песочных часов, сделанный из камней Жизни Короля Океанов. Чем больше песка, тем дольше Линк может безопасно находиться в храме Короля Океанов. Из него сделаны сами часы, а также храмовые монстры. Песок можно получить после победы над боссами или найти в сундуках на морском дне.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Песка [Sand Rod]

● **Песчаный жезл** [Sand Wand]


Spirit Tracks


A Link Between Worlds

При помощи этого жезла можно создавать песчаные столбы. В *Spirit Tracks* жезл хранится в храме Песка, а в *A Link Between Worlds* Линк берёт его напрокат у Равио после прохождения подземелья «Воровской тайник».

РАСХОДУЕМЫЙ

Песчаная печать [Sand Seal]


Spirit Tracks

Доказательство получения лука Света в святилище Песка.

ИНСТРУМЕНТ

Песчаный жезл [Sand Wand]

См. **Жезл Песка** [Sand Rod].

РАЗНОЕ

Песчаная лента [Sandy Ribbon]


Tri Force Heroes

Волшебная лента, взмахнув которой можно вызвать песчаную бурю. Используется в качестве материала для костюма «Одеяние Ветра».

СЮЖЕТНЫЙ

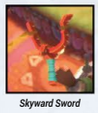
Чешуйка [Scale]


Link's Awakening

Эту чешуйку Линк получает в бухте Марты от русалки в благодарность за возвращённые ей бусы. См. также **Увеличительное стекло** [Magnifying Glass].

ИНСТРУМЕНТ

Разрывная рогатка [Scattershot]


Skyward Sword

Рогатка, улучшенная в мастерской Гондо на рынке Скайлофта. Сила выстрела осталась прежней, но теперь семена разлетаются в разные стороны, поражая несколько целей одновременно.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Душистые семена [Scent Seed]


Oracle of Seasons / Ages

Если бросить такое семечко, оно расколется и начнёт издавать странный запах, притягивающий одних монстров и отпугивающий других.

СЮЖЕТНЫЙ

Душистый саженец [Scent Seedling]


Oracle of Ages

Саженец Душистого дерева. После того, как он вырастет во взрослое дерево, с него можно будет собирать Душистые семена.

ИНСТРУМЕНТ

Фрукт Побега [Scoot Friut]


A Link Between Worlds

Этот загадочный фрукт продаётся в магазинчиках Хирула и используется только в подземельях. Если Линк его там съест, то моментально окажется у входа.

РАЗНОЕ

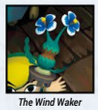
Карта моря [Sea Chart]


Phantom Hourglass

Карта четырёх морей: Северо-Западного, Северо-Восточного, Юго-Западного и Юго-Восточного. Для получения карты одного из них нужно «отпечатать» священный символ из храма Короля Океанов на общей карте моря, закрыв и открыв Nintendo DS.

СЮЖЕТНЫЙ

Морской цветок [Sea Flower]


The Wind Waker

Предмет торговой цепочки игры. Такие цветы растут в далёких краях, и от них пахнет морем. Его можно получить у бродячих торговцев, выменяв на Городской цветок. Морской цветок, в свою очередь, меняется на Тропический цветок.

РАЗНОЕ

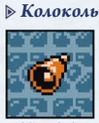
Карта Морских Сердец [Sea Hearts Chart]


The Wind Waker

На ней отмечены места, где со дна моря можно поднять сундуки с картами Сокровищ, указывающих местонахождение Частей Сердца на каждом из островов Великого моря.

КЛЮЧЕВОЙ

Колокольчик Морской Лилии [Sea Lily's Bell]


Link's Awakening

Один из восьми инструментов Сирен, полученный после прохождения пещеры Ключа, третьего подземелья игры. Необходим для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

СЮЖЕТНЫЙ

Морская укулеле [Sea Ukulele]


Oracle of Ages

Музыкальный инструмент, полученный Линком от Рафтона. Если отдать укулеле престарелому зора, тоскующему по море на Берегу Невозвращения, взамен можно получить сломанный меч.

СУЩЕСТВО

Морской конёк [Seahorse]


Majora's Mask

Получен Линком от рыбака из Залива за принесённую ему фотографию пиратки-герудо. Конёк помогает Линку проплыть по мутным водам у Игольчатых скал.

РАЗНОЕ

Карта Пещер [Secret Cave Chart]


The Wind Waker

На ней отмечены полные сокровищ таинственные пещеры и гроты, найти которые без такой карты достаточно трудно.

РАСХОДУЕМЫЙ

Волшебное зелье [Secret Medicine]


Link's Awakening

Это снадобье продаётся в «Оздоровительном центре Чокнутой Трейси» [Crazy Tracy's Health Spa]. Если его купить, после гибели Линка оно автоматически восстановит все сердечки и оживит героя. См. также **Волшебное зелье** [Magic Potion].

ВЕЩЬ

Секретная ракушка* [Secret Seashell]

● **Чудо-ракушка** [Mysterious Shell]


Link's Awakening


Four Swords Adventures (только японская версия)


The Minish Cap

В *Link's Awakening*, найдя достаточное количество таких ракушек, спрятанных в укромных уголках острова Кохолинт, Линк получит более мощный меч. В *The Minish Cap* они нужны для покупки статуэток. Кроме этих двух игр, такие ракушки есть и в *Navi Trackers*, дополнении к японскому изданию *Four Swords Adventures*.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Семечко [Seed]

См. **Семена Деку** [Deku Seed].

КЛЮЧЕВОЙ

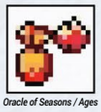
Семя Жизни [Seed of Life]


Oracle of Seasons

Один из элементов (сущностей) Природы. Находится на седьмом уровне игры, в гробнице Следопыта.

ВЕЩЬ

Мешочек для семян [Seed Satchel]


Oracle of Seasons / Ages

Мешочек для хранения пяти видов семян волшебных деревьев: Огненных, Душистых, Пегаса, Бури и Тайн.

ИНСТРУМЕНТ

Семястрел [Seed Shooter]


Oracle of Ages

Приспособление для стрельбы семенами, которое есть только в *Oracle of Ages*. При попадании в стену семечко рикошетит и меняет угол полёта.

РАЗНОЕ

Змеиные клыки [Serpent Fangs]


Tri Force Heroes

Острые как бритва клыки похожего на змею монстра. Служат материалом для костюма «уютная парка».

ЭКИПИРОВКА

Тога змеи [Serpent's Toga]


Tri Force Heroes

Костюм, сшитый под впечатлением от монстров, способных превращать человека в камень. Надев его и какое-то время не двигаясь с места, Линк тоже станет каменным, но при этом неуязвимым к вражеским атакам.

КЛЮЧЕВОЙ

Кристалл Теней [Shadow Crystal]


Twilight Princess

С помощью этого проклятого кристалла Зант заколдовывает Линка, придав ему облик волка и лишив возможности вновь стать человеком. Найдя меч Героев, Линк избавляется от проклятия, и в любой момент сможет принимать тот облик, который пожелает.

КЛЮЧЕВОЙ

Медальон Теней [Shadow Medallion]


Ocarina of Time

Один из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. После прохождения им храма Теней Импа пробуждается Мудрецом Теней и вручает герою этот священный артефакт, который поможет ему в битве с Гаионом.

* **Редкая ракушка** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

РАЗНОЕ

Камень Агонии [Shard of Agony]


Ocarina of Time 3D

Этот уникальный кристалл подаст звуковой сигнал и покажет мигающую иконку, если рядом есть секрет или тайник. В версии игры для Nintendo 64 предмет называется иначе (по-английски) – см. **Камень Агонии** [Stone of Agony].

ЭКИПИРОВКА

Щит [Shield]


The Legend of Zelda


Link's Awakening


Four Sword


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass

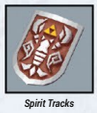

Spirit Tracks


A Link Between Worlds

Незаменимый предмет экипировки, защищающий от вражеских атак. В начале приключения щит у Линка есть не всегда, но он довольно быстро им обзаводится. Стоить заметить, что простые щиты не могут противостоять мощным атакам, таким, например, как огненным или магическим.

ЭКИПИРОВКА

Древний щит [Shield of Antiquity]


Spirit Tracks

Этот щит хранится у старого пирата Нико. Говорят, что за сто лет до событий *Spirit Tracks* он принадлежал герою Ветров. Линк получает щит от Нико, когда соберёт на штемпельных пунктах Нового Хирула 10 штампов. Щит характерен тем, что его не могут съесть лайк лайки – монстры, которые едят щиты.

ВЕЩЬ

Детали оснастки корабля [Ship Parts]


Phantom Hourglass

Всего существует 72 детали, которыми можно оснащать корабль, делая его надёжнее, прочнее и красивее. Детали оснастки можно приобрести в магазинах или найти в сундуках на морском дне.

СЮЖЕТНЫЙ

Скульптура Продавца [Shop Guru Statue]


The Wind Waker

Предмет, о котором мечтают все торговцы. Статуэтку можно получить у бродячего торговца в обмен на скульптуру Почтальона. Если Линк отдаст скульптуру Продавца торговцу на острове Великой Рыбы, то получит Часть Сердца.

ИНСТРУМЕНТ

Лопата [Shovel]


A Link to the Past


Link's Awakening


Oracle of Ages / Seasons


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass

Незаменимая вещь для выкапывания из земли различных предметов и рупий.

ЭКИПИРОВКА

Гвоздь Программы [Showstopper]


Tri Force Heroes

Ослепительного вида смокинг, в котором артисты выступают на сцене. В нём к Линку будут прикованы все взоры монстров, поэтому такой наряд – только для храбрецов!

СЮЖЕТНЫЙ

Флаг Полумесяца [Sickle Moon Flag]


The Wind Waker

Ярко-красный флаг в форме полумесяца, который можно выменять у бродячих торговцев на скульптуру Водолея или флаг Большого Улова.

ИНСТРУМЕНТ | РАСХОДУЕМЫЙ

Серебряная стрела [Silver Arrow]


The Legend of Zelda

Священные стрелы, спрятанные на горе Смерти, которые в этой эпохе необходимы для победы над Гаконом.

ИНСТРУМЕНТ

Лук с серебряными стрелами [Silver Bow and Arrow]


A Link to the Past

Улучшенные в одном из источников Великой феи лук и стрелы. Необходимы для победы над Гаконом.

СЮЖЕТНЫЙ

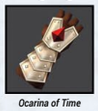
Серебряная карта [Silver Card]


Spirit Tracks

Доказательство статуса Серебряного покупателя магазинчика Биддла. Карта выдаётся после накопления 200 баллов и предоставляет 10% скидки на все товары. Вместе с картой также выдаётся Подарочный купон [Freebie Card].

ЭКИПИРОВКА

Серебряные перчатки [Silver Gauntlets]


Ocarina of Time

В этих перчатках Линк может передвигать стоящие у него на пути большие каменные блоки.

ЭКИПИРОВКА

Серебряная чешуйка [Silver Scale]


Ocarina of Time

Чешуйка зора с серебряным блеском, позволяющая глубже нырять. Получена Линком после победы в игре зора под названием «Нырни!» [Diving game].

ЭКИПИРОВКА

Серебряная нить [Silver Thread]


Tri Force Heroes

Нить из блестящей паутины. Этот убивающий бактерии и запахи материал используется для пошива костюма «Фехтовальщик», который прекрасно защищает от пота.

РАСХОДУЕМЫЙ

Уха [Simple Soup]


Twilight Princess

Этот простой суп Йето варит для своей жены Йеты из зловонной рыбы. Его можно набрать в банку и выпить, чтобы восстановить два сердца. См. также **Тыквенный суп** [Good Soup].

РАЗНОЕ

Тонущий воблер [Sinking Lure]


Ocarina of Time

Специальный воблер, который, если повезёт, можно найти в рыбацком пруду. С ним можно ловить, хоть это и против правил рыбалки, крупных глубоководных рыб, которые хорошо клюют на такую приманку.

СУЩЕСТВО

Скипджек [Skippyjack]


Phantom Hourglass

Распространённая морская рыба длиной от 50 до 80 сантиметров. За её поимку никакой особой награды не полагается.

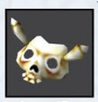
ИНСТРУМЕНТ

Костяной молот [Skull Hammer]

См. **Молот** [Hammer].

ЭКИПИРОВКА

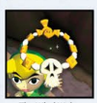
Маска Черепа [Skull Mask]


Ocarina of Time

Маска в виде рогатого черепа, от которой не отказался бы скулл кид из леса Заблудших.

РАЗНОЕ

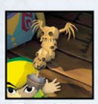
Костяные бусы [Skull Necklace]


The Wind Waker

Это украшение любят носить моблины. После спасения Мэгги Линк может найти 20 таких бус и отдать их её отцу, получив взамен карту Сокровищ.

СЮЖЕТНЫЙ

Тотем Мертвецов [Skull Tower Idol]


The Wind Waker

Он сделан из окаменелых черепов каких-то неизвестных созданий. Предмет можно выменять у бродячих торговцев на Торговый флаг или скульптуру Водолея.

РАЗНОЕ

Хвост дракона [Sky Dragon Tail]


Tri Force Heroes

Гибкий и крепкий, словно из стали, хвост аэралфоса, найденный в Небесном царстве. Служит материалом для «костюма робота».

СУЩЕСТВО

Небесный жук-олень [Sky Stag Beetle]


Skyward Sword

Этот жук ярко-голубого цвета водится в Скайлофте и очень популярен у местной детворы, которая верит, что если гонятся за этими жуками, то вырастешь большим и сильным.

СУЩЕСТВО

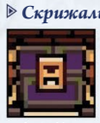
Небесный богомол [Skyloft Mantis]


Skyward Sword

Водится в Скайлофте. Он поджидает добычу в засаде, пронзает её своими острыми конечностями и быстро пожирает. Предпочитает тёмные места и часто прячется в горшках.

СЮЖЕТНЫЙ

Скрижаль [Slate]


Oracle of Ages

Табличка (всего их четыре) с древними письменами, необходимая для решения головоломки в восьмом подземелье игры, древней гробнице.

СЮЖЕТНЫЙ

Поганка [Sleepy Toadstool]


Link's Awakening

Такой гриб растёт в Таинственном лесу на острове Кохолинт. Из этой поганки старая ведьма может приготовить Линку волшебный порошок.

РАСХОДУЕМЫЙ

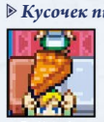
Кусочек торта [Slice of Cake]


The Minish Cap

Одно из лакомств пекарни Хирултауна. Если съесть этот мягкий и полный вкусного крема кусочек торта, восстановится одно сердце. Иногда внутри торта можно обнаружить Камень Удачи.

РАСХОДУЕМЫЙ

Кусочек пирога [Slice of Pie]


The Minish Cap

Одно из лакомств пекарни Хирултауна. Если съесть этот свежайший пирог, сразу же поднимется настроение и восстановится одно сердце. Иногда внутри пирогов попадаются Камни Удачи.

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ Тины* [Slime Key]

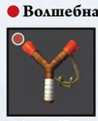

Link's Awakening

Ключ, открывающий третье подземелье игры, пещеру Ключа.

ИНСТРУМЕНТ

Рогатка [Slingshot]

● **Волшебная рогатка** [Fairy Slingshot]


Ocarina of Time


Oracle of Sesons

Four Swords Adventures

Twilight Princess

Skyward Sword

Из рогатки можно стрелять различными семенами во врагов и другие цели, которые не достать мечом.

ВЕЩЬ

Малая сумка для бомб [Small Bomb Bag]

Skyward Sword

Сумка, увеличивающая запас бомб на 5 штук. Позже её можно обновить на среднюю и большую, увеличив вместимость ещё больше. См. также **стр. 91**.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Маленький ключ [Small Key]

● **Ключ** [Key]

The Legend of Zelda

The Adventure of Link

A Link to the Past

Link's Awakening

Ocarina of Time

Majora's Mask

Oracle of Seasons / Ages

The Wind Waker

Four Swords

Four Swords Adventures

The Minish Cap

Twilight Princess

Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Skyward Sword

A Link Between Worlds

Этим простым ключом можно отпереть одну запертую дверь в подземелье. В *The Legend of Zelda* ключи также продаются у торговцев и могут открывать двери в любом подземелье. В остальных играх ключи можно найти и использовать только в тех подземельях, в которых они были найдены.

* **Слизистый ключ** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

ВЕЩЬ

Малый колчан [Small Quiver]


Skyward Sword

Дополнительный колчан на 5 стрел, который можно купить в оружейном магазине на рынке Скайлофта. См. также **стр. 89**.

ВЕЩЬ

Сумка на 10 семян [Small Seed Satchel]


Skyward Sword

Сумка, вмещающая 10 семян Деку, используемых в качестве снарядов для рогатки.

ЭКИПИРОВКА

Маленький щит [Small Shield]

● **Щит воина** [Fighter's Shield]


A Link to the Past


The Minish Cap

Простой щит, с которым Линк начинает некоторые свои приключения. В игре *A Link to the Past* он получает его от своего дяди, а в *The Minish Cap* – от Зельды.

ВЕЩЬ

Маленький кошелёк [Small Wallet]


Skyward Sword

Надёжный и крепкий кошелёк Линка в начале многих его приключений, в который помещается достаточное на первое время количество рупий. В некоторых эпохах – вплоть до 300. См. также **стр. 95**.

ЭКИПИРОВКА

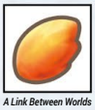
Меч Смита [Smith's Sword]


The Minish Cap

Этот меч Линку даёт его дедушка, кузнец Смит, с просьбой доставить в королевский замок, где он послужит призом лучшему фехтовальщику. Но дело оборачивается так, что меч остаётся у Линка.

СЮЖЕТНЫЙ

Гладкий самоцвет [Smooth Gem]


A Link Between Worlds

В этом драгоценном камне заключён секрет красоты Орен, королевы зора. Камень настолько гладкий, что его не хочется выпускать из рук. Был украден вором и выставлен на продажу у уличного торговца в деревне Какарико.

СЮЖЕТНЫЙ

Карта Снежной железной дороги [Snow Rail Map]


Spirit Tracks

Каменная табличка, расположенная на седьмом этаже башни Духов. Восстанавливает железнодорожные пути в Снежной области.

КЛЮЧЕВОЙ

Снежная печать [Snow Seal]


Spirit Tracks

Предмет, полученный как доказательство восстановления барьера в Снежной области.

КЛЮЧЕВОЙ

Ласковый Дождь [Soothing Rain]


Oracle of Seasons

Один из восьми элементов (сущностей) Природы, хранящийся в четвёртом подземелье игры, Гроте Пляшущего дракона.

СЮЖЕТНЫЙ

Запасной ключ [Spare Key]


The Minish Cap

Ключ, забытый дома Талоном, владельцем ранчо Лон Лон. Находится у него дома в горшке.

СЮЖЕТНЫЙ

Срочная посылка маме [Special Delivery to Mama]


Majora's Mask

Сообщение, оставленное скрывающимся от всех Кафи в последний из трёх дней и полученное Линком в антикварном магазине. Его нужно отдать мадам Ароме либо лично в руки, либо через почтальона.

РАЗНОЕ

Паучье кружево [Spider Silk Lace]


Tri Force Heroes

Сделано из прочной паутины, которой пауки ловят свою добычу. Найдено в регионе Крепость и служит материалом для костюма «доспехи Света».

ЭКИПИРОВКА

Костюм самурая [Spin Attack Attire]


Tri Force Heroes

Костюм для воинов, в совершенстве владеющих круговой атакой мечом. Удваивает радиус действия и силу круговых атак.

ИНСТРУМЕНТ

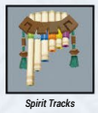
Спиннер [Spinner]


Twilight Princess

Древний крутящийся механизм, на котором Линк может какое-то время парить над землёй, перемещаться по специальным рельсам или активировать некоторые вращающиеся переключатели.

КЛЮЧЕВОЙ

Флейта Духов [Spirit Flute]


Spirit Tracks

Музыкальный инструмент, столетиями хранимый локомо, а позже в королевской семье. Получен Линком от принцессы Зельды. Сыгранные на флейте определённые мелодии вызывают разные эффекты, в числе которых, например, пробуждение камней Слухов.

КЛЮЧЕВОЙ

Медальон Духов [Spirit Medallion]


Ocarina of Time

Один из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. После прохождения им храма Духов Набуру пробуждается Мудрецом Духов и вручает герою этот священный артефакт, который поможет ему в битве с Ганоном.

КЛЮЧЕВОЙ

Дух Храбрости [Spirit of Courage]


Phantom Hourglass

Великий дух Храбрости Сиела, которая служит Королю Океанов и делится с Линком своей силой. После того, как в храме Отваги она пробуждается духом Храбрости, Линк получает способность стрелять из меча лучами энергии.

КЛЮЧЕВОЙ

Дух Силы [Spirit of Power]


Phantom Hourglass

Великий дух Силы Лиф, который служит Королю Океанов и делится с Линком своей силой. После того как Линк спасает его из заточения в храме Огня, Лиф повышает силу атаки юного героя.

КЛЮЧЕВОЙ

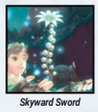
Дух Мудрости [Spirit of Wisdom]


Phantom Hourglass

Великий дух Мудрости Нери, которая служит Королю Океанов и делится с Линком своей силой. После спасения из заточения в храме Ветра, Нери усиливает защиту Линка.

ВЕЩЬ

Гроздь Духа [Spirit Vessel]


Skyward Sword

Цветок, олицетворяющий собой дух героя в царствах Тишины. Для прохождения испытания в каждом из царств Тишины, Линк должен найти Священные слёзы одной из трёх богинь и заполнить ими сосуды на стебле цветка.

КЛЮЧЕВОЙ

Священный камень огня [Spiritual Stone of Fire]

См. **Рубин горонов** [Goron's Ruby].

КЛЮЧЕВОЙ

Священный камень леса [Spiritual Stone of Forest]

См. **Изумруд кокири** [Kokiri's Emerald].

КЛЮЧЕВОЙ

Священный камень воды [Spiritual Stone of Water]

См. **Сапфир зора** [Zora's Sapphire].

ВЕЩЬ

Сумка для трофеев [Spoils Bag]


The Wind Waker

Удобная сумка для хранения трофеев, оставшихся от убитых врагов. Это могут быть кулоны Счастья, рыцарские пояса, желе чу и другие предметы.

ЭКИПИРОВКА

Маска Страха [Spooky Mask]


Ocarina of Time

Деревянная маска со скорбным и пугающим выражением лица, о которой мечтает паренёк, гуляющий по кладбищу деревни Какарико.

СЮЖЕТНЫЙ

Весенний банан [Spring Banana]


Oracle of Seasons

Такие бананы обожает крылатый медведь Муш, и если Линк угостит его ими, Муш на некоторое время станет компаньоном нашего героя.

РАЗНОЕ

Ключевая вода [Spring Water]

См. **Вода** [Water].

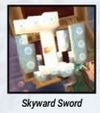
СЮЖЕТНЫЙ

Квадратный сапфир [Square Jewel]

См. **Самоцветы** [Jewels].

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

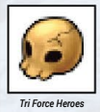
Резной кальмар [Squid Carving]


Skyward Sword

Предмет, который служит ключом к боссу Песчаного корабля. Щупальца этой резной статуэтки в виде кальмара покрыты замысловатыми присосками.

РАЗНОЕ

Череп сталфоса [Stal Skull]


Tri Force Heroes

Череп сталфоса, из костей которого готовят белый краситель, служащий превосходным материалом для костюмов «Странник пустыни» и «кимоно ниндзя».

РАЗНОЕ

Череп сталфоса [Stalfos Skull]


Spirit Tracks

Недорогое сокровище ценой 50 рупий, из которого в комплекте с другими деталями можно собрать «костяную» оснастку поезда. Из-за своей зловещей ауры такие черепа ценятся коллекционерами.

РАСХОДУЕМЫЙ

Плод Выносливости [Stamina Fruit]


Skyward Sword

Загадочный плод, растущий буквально повсюду. Если его съесть, усталость как рукой снимет. Это растение настолько прочное и эластичное, что встречается даже на отвесных склонах.

РАСХОДУЕМЫЙ

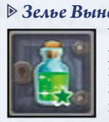
Зелье Выносливости [Stamina Potion]


Skyward Sword

Зелье продаётся в аптеке на рынке Скайлофта. Если его выпить, то в течение трёх минут шкала выносливости Линка будет расходоваться медленнее. Не следует путать это снадобье с зелёным зельем, которое в других играх восстанавливает магическую силу.

РАСХОДУЕМЫЙ

Зелье Выносливости + [Stamina Potion +]


Skyward Sword

Улучшенное зелье Выносливости, которое сварит аптекарь Берти, если принести ему необходимые ингредиенты. Зелье на три минуты обеспечивает бесконечную выносливость.

СЮЖЕТНЫЙ

Свиток Выносливости [Stamina Scroll]


A Link Between Worlds

Свиток находится в сундуке в Ледяных руинах и увеличивает шкалу энергии Линка на 50%.

ВЕЩЬ

Журнал [Stamp Book]


Spirit Tracks

Полученный от Нико журнал на 20 страниц для сбора штампов. В зависимости от того, сколько Линк найдёт штемпельных пунктов и поставит в журнал соответствующие штампы, Нико будет награждать его одним из трёх ценных предметов или умений.

РАЗНОЕ

Фрагмент звезды (● Осколок звезды) [Star Fragment]


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Недорогое сокровище, которое в *Spirit Tracks* можно обменять на детали оснастки поезда. В *Tri Force Heroes* служит материалом для костюма «Червонная дама».

СЮЖЕТНЫЙ

Звёздная руда [Star-Shaped Ore]


Oracle of Seasons

Кусок породы в форме звезды, который в суброзийском магазине можно обменять на бант [Ribbon].

СУЩЕСТВО

Звёздный светлячок [Starry Firefly]


Skyward Sword

Ночное насекомое, которое во время полёта светится слабым успокаивающим светом. Встречаются светлячки, как правило, у водоёмов.

СЮЖЕТНЫЙ

Конверт [Stationery]


Oracle of Ages

Этот конверт, полученный от почтальона, Линк может отдать руке в туалете, которой нужна бумага, а взамен получить вонючий мешок [Stink Bag].

РАЗНОЕ

Стальная маска [Steel Mask]


Tri Force Heroes

Частичка стали, из которой сделана эта маска, сделает меч намного прочнее. Используется как материал для «костюма самурая».

ЭКИПИРОВКА

Стремянка [Stepladder]

См. **Лестница** [Ladder].

СЮЖЕТНЫЙ

Палка [Stick]


Link's Awakening

Эту палку оставила обезьянка Кики, которая в обмен на бананы вместе со своими сородичами построила Линку мост к замку Каналет. Палку можно обменять на соты. См. **Медовые соты** [Honeycomb].

РАЗНОЕ

Жёсткая пуховка [Stiff Puff]


Tri Force Heroes

Выглядит пушистой, но на самом деле она жёсткая и твёрдая. Служит материалом для костюма «Фехтовальщик».

СЮЖЕТНЫЙ

Вонючий мешок [Stink Bag]


Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки игры, полученный от руки в туалете, который нужно отдать токаю с забитым носом. В благодарность избавившийся от насморка ящер подарит Линку сочное мясо.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Каменный клюв [Stone Beak]


Link's Awakening DX

Встречается в подземельях *Link's Awakening DX*. Приложив предмет к статуе филина без клюва, Линк услышит от неё полезный совет. Эквивалент фрагмента каменной плиты из оригинальной версии игры.

ЭКИПИРОВКА

Каменная маска [Stone Mask]


Majora's Mask

В этой странной маске, сделанной из камня, на Линка не обратят внимания ни люди, ни монстры. Она достаётся герою в обмен на зелье от Широ, солдата из Часового города. В версиях игры для Nintendo 64 и 3DS Широ находится в разных местах.

РАЗНОЕ

Камень Агонии [Stone of Agony]


Ocarina of Time (Nintendo 64)

Предмет, который завибрирует рядом со скрытым в земле секретом. В версии игры для Nintendo 64 для работы камня Агонии требовался аксессуар под названием «вибромодуль» [Rumble Pak]. В версии для 3DS похожий предмет называется **Shard of Agony** (см.) и реагирует на секреты иным способом.

СЮЖЕТНЫЙ

Камень Испытаний [Stone of Trials]


Skyward Sword

Получен Линком после прохождения четвёртого царства Тишины. Если вставить его в глазницу статуи птицы в Скайлофте, откроется путь в Небесную цитадель.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Фрагмент каменной плиты [Stone Slab Fragment]

См. **Каменный клюв** [Stone Beak].

СУЩЕСТВО

Рыба-прилипала [Stowfish]


Phantom Hourglass

Небольшая морская рыба, вероятность поимки которой составляет лишь 5%. Как видно из названия, она прилипает к более крупным рыбам, вроде луваря или рыбы-меч и плавает вместе с ними.

КЛЮЧЕВОЙ

Странная флейта [Strange Flute]


Oracle of Seasons / Ages

Флейта, сыграв на которой Линк может позвать одного из своих компаньонов-животных. Название флейты изменится в зависимости от выбранного Линком животного, с которым он и будет путешествовать. См. также **Флейта Димитрия** [Dimitri's Flute], **Флейта Муша** [Moosh's Flute] и **Флейта Рики** [Ricky's Flute].

РАЗНОЕ

Карта Субмарин [Submarine Chart]


The Wind Waker

Карта, показывающая, где искать всплывшие на поверхность вражеские подводные лодки. Очистив лодку от монстров, Линк получит в награду хранящийся там ценный предмет.

СЮЖЕТНЫЙ

Солнечный ключ [Sun Key]


Phantom Hourglass

При помощи этого ключа можно попасть в храм Отваги на острове Молида. Чтобы получить Солнечный ключ, Линк должен поднять его лебёдкой со дна моря в месте, отмеченном символом Храбрости.

ИНСТРУМЕНТ

Супербомба [Super Bomb]


A Link to the Past

Бомба огромных размеров, продающаяся в Тёмном мире. В сумку она не помещается, поэтому Линку приходится таскать её за собой, стараясь не взорвать по дороге. См. также **Большой бомбоцвет** [Big Bomb Flower].

ИНСТРУМЕНТ

Супермолот [Super Hammer]


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Единожды увеличивает силу волшебного молота, удар которым теперь может вызвать землетрясение.

ИНСТРУМЕНТ

Суперлампа [Super Lamp]


A Link Between Worlds

Улучшенная лампа, которую Линк получает после прохождения башни Коварства на высокой сложности. Пламя этой лампы наносит более сильный урон.

ИНСТРУМЕНТ

Суперсачок [Super Net]


A Link Between Worlds

Улучшенный сачок, который Линк получает после прохождения башни Коварства на высокой сложности. Скорость взмаха и радиус действия сачка остались прежними, но если драться суперсачком с врагами, это нанесёт им восьмикратный урон по сравнению с обычным сачком.

РАСХОДУЕМЫЙ

Воздушный супершар [Super Warp Balloon]


Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Шар мгновенно переносит игрока к персонажу, который выдаёт медали, необходимые для зарабатывания очков. Найти шар можно в сундуках и один раз воспользоваться им на текущем уровне.

РАСХОДУЕМЫЙ

Сырный суп [Superb Soup]


Twilight Princess

Если добавить ордонский сыр в тыквенный суп, получится вкуснейший и питательный сырный суп, восстанавливающий восемь сердец.

РАЗНОЕ

Гибкий лист [Supple Leaf]


Tri Force Heroes

Найденный в регионе «Лес» упругий, сочный и эластичный лист, который служит прекрасным материалом для костюма «наряд кактуса».

КЛЮЧЕВОЙ

Лира Прибоя [Surf Harp]


Link's Awakening

Находится в Логове Удильщика. Один из восьми музыкальных инструментов Сирен, необходимых для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

СЮЖЕТНЫЙ

Болотный договор [Swamp Title Deed]


Majora's Mask

Один из четырёх документов, дающих право на владение цветком Деку в определённом месте. Болотный договор Линк получает от делового скруба на Южном болоте в обмен на Земельный договор [Land Title Deed]. См. также **Земельный договор** [Land Title Deed].

РАЗНОЕ

Сладкий гриб [Sweet Shroom]


Tri Force Heroes

Гриб, обладающий приятным успокаивающим запахом, но тот, кто его съест, будет три дня и три ночи корчиться в агонии. Поэтому лучше использовать его в качестве материала для костюмов «Легендарное платье» и «Пижама Везунчика».

РАЗНОЕ

Быстрый парус [Swift Sail]


The Wind Waker HD

Этот предмет был добавлен в HD-переиздании игры. Быстрый парус позволяет лодке Линка плыть в два раза быстрее, а ветер при его использовании всегда будет попутным. См. также **Парус** [Sail].

ИНСТРУМЕНТ

Крюк [Switch Hook]


Oracle of Ages

Это похожее на гарпун приспособление меняет местами Линка с объектом, в который он выстрелил: будь это монстр, горшок или ещё что-нибудь. См. также **Длинный крюк** [Long Hook].

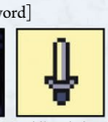
ЭКИПИРОВКА

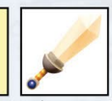
Меч [Sword]

● **Меч воина** [Fighter's Sword]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening


Tri Force Heroes

Основное оружие Линка, которым он сражается с монстрами или просто косит траву в поисках рупий и сердечек. В некоторых играх, при максимальном уровне здоровья Линка, меч может стрелять лучами энергии.

СЮЖЕТНЫЙ

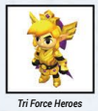
Лезвие меча [Sword Blade]


Phantom Hourglass

Лезвие для Призрачного меча, выкованное кузнецом Заузом из трёх чистых металлов: кримсонина, азурина и акванина.

ЭКИПИРОВКА

Мастер меча [Sword Master Suit]


Tri Force Heroes

Наряд для самых лучших фехтовальщиков, в котором удваивается сила атаки мечом, значительно увеличивается точность удара, а также ширина выпущенного из меча энергетического луча.

ЭКИПИРОВКА

Фехтовальщик [Sword Suit]


Tri Force Heroes

Любимый наряд фехтовальщиков. Удваивает силу атаки, а при полном здоровье Линка меч стреляет лучами энергии, поражая врагов на расстоянии.

СЮЖЕТНЫЙ

Свиток воина [Swordsman's Scroll]


Phantom Hourglass

Свиток, хранящий великие знания о том, как обращаться с мечами. Получив его, Линк овладевает мастерством Ураганной атаки.

СЮЖЕТНЫЙ

Свиток воина 1 [Swordsman's Scroll 1]


Spirit Tracks

Полученный за поимку 50 кроликов свиток, дающий Линку способность при полном здоровье выстреливать из меча энергетическими лучами.

СЮЖЕТНЫЙ

Свиток воина 2 [Swordsman's Scroll 2]


Spirit Tracks

Получен от Нико за сбор на штемпельных пунктах Хирула 20 печатей. С этим свитком Линк овладевает мастерством Ураганной атаки.

T РАЗДЕЛ T

СЮЖЕТНЫЙ

Ключ Хвоста* [Tail Key]


Link's Awakening

Ключ, открывающий вход в первое подземелье игры, пещеру Хвоста.

СЮЖЕТНЫЙ

Сочное мясо [Tasty Meat]


Oracle of Ages

Предмет торговой цепочки игры, полученный на острове Полумесяца от одного из токаев. Если Линк накормит этим мясом голодного продавца масок, тот в благодарность подарит ему маску собаки.

СЮЖЕТНЫЙ

Слёзы Дин [Tears of Din]


Skyward Sword

Слёзы, которые Линку нужно собрать в царстве Тишины на вулкане Элдин. Собрав 15 слёз, Линк проходит испытание и получает в награду огненные серьги.

* **Ключ с червяком** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

СЮЖЕТНЫЙ

Слёзы Фароре [Tears of Farore]


Skyward Sword

Слёзы, которые Линку нужно собрать в царстве Тишины в Фаронском лесу. Собрав 15 слёз, Линк проходит испытание и получает в награду драконью чешуйку.

СЮЖЕТНЫЙ

Слёзы Света [Tears of Light]


Twilight Princess


Spirit Tracks

В *Twilight Princess* это источник силы духов Света, а в *Spirit Tracks* слёзы Света нужны для победы над бронированными поездами.

СЮЖЕТНЫЙ

Слёзы Найру [Tears of Nayru]


Skyward Sword

Слёзы, которые Линку нужно собрать в царстве Тишины в пустыне Ланайру. Собрав 15 слёз, Линк проходит испытание и получает в награду когти.

РАЗНОЕ

Панцирь тектита [Tektite Shell]

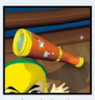

Tri Force Heroes

Панцирь монстра под названием тектит. Считается, что он, наверное, приносит удачу... Один из материалов для костюмов «Бомбист» и «Легендарное платье».

СЮЖЕТНЫЙ

Подзорная труба [Telescope]

● **Калейдоскоп** [Kaleidoscope]


The Wind Waker


Four Swords Adventures (только японская версия)


Phantom Hourglass

В *The Wind Waker* это прибор для наблюдения удалённых объектов. В *Phantom Hourglass* это калейдоскоп, который можно обменять на Новую одежду Героя. Также подзорная труба – призовой предмет в игре *Navi Trackers*, дополнении к японской версии *Four Swords Adventures*.

РАЗНОЕ

Колючая ягода [Thornberry]


Tri Force Heroes

Эту ягоду можно найти в локации «Берег реки» [Riverside]. Из её высококачественного волокна делают ткань для костюма «Наряд кактуса».

КЛЮЧЕВОЙ

Барабан Грома [Thunder Drum]


Link's Awakening

Находится в Черепашьей скале, последнем подземелье игры. Один из восьми музыкальных инструментов Сирен, необходимых для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

СЮЖЕТНЫЙ

Свитки [Tiger Scrolls]


The Minish Cap

Такие свитки выдают Линку фехтовальщики-самоучки по всему Хирулу, когда он обучится у них новым умениям – например, круговой атаке или атаке сверху. Свитки доказывают, что Линк хорошо усвоил эти навыки и позволяют использовать их на поле боя.

ЭКИПИРОВКА

Туника Вечности [Timeless Tunic]


Tri Force Heroes

Наряд ослепительной пиксельной красоты, сшитый на память о старых добрых деньках и играющий ностальгическую фоновую музыку. Для полного счастья в нём не хватает только возможности превратиться в плоский спрайт.

РАЗНОЕ

Бутылка Тингла [Tingle Bottle]


The Wind Waker HD

Предмет, заменивший собой Тингл-тюнер в HD-версии игры. Служит для обмена сообщениями и рисунками с анонимными игроками сети Miiverse. Их можно обнаружить в открытом море или вынесенными на побережья островов.

РАЗНОЕ

Статуя Тингла [Tingle Statue]


The Wind Waker (1)


The Wind Waker (2)


The Wind Waker (3)


The Wind Waker (4)


The Wind Waker (5)

Эти статуи можно найти, используя в GameCube-версии игры предмет Тингл-тюнер. В HD-версии статуи также есть, но никаких подсказок об их местонахождении нет. Находятся они в храме Ветра (1), башне Богов (2), Запретном лесу (3), храме Земли (4) и Драконьей пещере (5).

ЭКИПИРОВКА

Трико Тингла [Tingle Tights]


Tri Force Heroes

Костюм сшит в честь Тингла. Если в этом трико Линк сорвётся в пропасть, он не погибнет, а перелетит в безопасное место на одном из расположенных за спиной воздушных шаров. Но так как шаров всего три, то и шансов на спасение у Линка тоже три.

РАЗНОЕ

Награда Тингла [Tingle Trophy]


The Minish Cap

Линк получает её от братьев Тинглов после того, как объединит с другими персонажами все 100 Камней Удачи. Эта награда – доказательство завершения такой нелёгкой задачи.

ИНСТРУМЕНТ

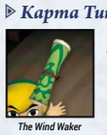
Тингла-тюнер [Tingle Tuner]


The Wind Waker (GameCube)

Предмет из оригинальной версии игры для GameCube. Подключив по кабелю Game Boy Advance, можно будет общаться с Тинглом и использовать специальные предметы. Кроме того, появится возможность найти спрятанные в подземельях пять статуй Тингла.

РАЗНОЕ

Карта Тингла [Tingle's Chart]


The Wind Waker

На ней отмечен родной остров Тингла, а также Ветреный остров и места, где Линк может улучшить вместимость кошелька у Великих фей. Эту карту Тингл нарисовал сам, но художник из него, мягко говоря, неважный.

РАЗНОЕ

Снежинка [Tiny Snowflake]

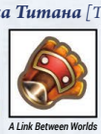

Tri Force Heroes

Хрупкий кристаллик, формирующийся только при температуре –25 градусов. Служит материалом для костюмов «Трико Тингла» и «Молотобоец».

ЭКИПИРОВКА

Перчатка Титана [Titan's Mitt]

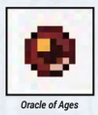

A Link to the Past


A Link Between Worlds

В ней можно передвигать более тяжёлые объекты, неподъёмные для перчатки Силы. См. также **Перчатка Силы** [Power Glove].

СЮЖЕТНЫЙ

Глаз токая [Tokay Eyeball]


Oracle of Ages

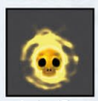
Если поместить этот предмет в статую токая на острове Полумесяца, откроется вход в древнюю гробницу, восьмое и последнее подземелье в *Oracle of Ages*.

РАЗНОЕ

Жетон [Token]

● **Дух золотого скултулы** [Gold Skulltula Spirit]

▲ **Жетон с золотым черепом** [Golden Skull Token]


Ocarina of Time


Majora's Mask

▲ Ocarina of Time 3D (PAL)

Доказательство того, что Линк убил золотого скултулу, которые встречаются по всему Хирулу, также в Термине.

СУЩЕСТВО

Тунец [Toona]


Phantom Hourglass

Тунца можно поймать на морской рыбалке. В длину рыба достигает от 0,8 до 1,4 метров.

ИНСТРУМЕНТ

Жезл Вихря [Tornado Rod]


A Link Between Worlds

Жезл, подчиняющий себе силу ветра. Создаёт небольшие вихри, поднимающие Линка в воздух. В полёте Линк может ловить воздушные потоки, перемещаясь таким образом в труднодоступные места. Кроме этого, вихрями из жезла можно уничтожать врагов.

ЭКИПИРОВКА

Мантия Воды [Torrent Robe]


Tri Force Heroes

Мантия чародея, умеющего управлять водой. Водяные столбы, создаваемые водным жезлом в этой мантии, вдвое увеличиваются в размере, что значительно упрощает возможность по ним пройти.

СЮЖЕТНЫЙ

Печальный роман [Touching Book]


Oracle of Ages

Книга с печальным романом, на обложке которой изображена слеза. Получена от Декадина за рассказанную Линком смешную шутку. Если, получив книгу, поговорить с юной ведьмой Мэпл, она возьмёт почитать этот роман, а взамен даст Линку волшебное весло.

ИНСТРУМЕНТ

Выносливый жук [Tough Beetle]


Skyward Sword

Усовершенствованный в мастерской на рынке быстрый жук, полёт которого теперь длится дольше.

СЮЖЕТНЫЙ

Городской цветок [Town Flower]


The Wind Waker

Небольшой цветок, напоминающий о городке на Ветреном острове. Его можно обменять на Морской цветок.

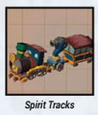
СЮЖЕТНЫЙ

Земельный договор [Town Title Deed]

См. **Земельный договор** [Land Title Deed].

ВЕЩЬ

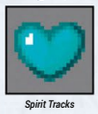
Оснастка поезда [Train Cars]


Spirit Tracks

Вагоны поезда, которыми Линк в обмен на сокровища может оснастить свой поезд Духов, изменяя его внешний вид и надёжность. В набор входит паровоз, вагон-пушка, пассажирский и товарный вагоны с различным оформлением и особенностями. Всего есть 32 вагона в восьми наборах.

РАСХОДУЕМЫЙ

Сердце для поезда [Train Heart]


Spirit Tracks

Такие сердца восстанавливают повреждения поезда, запас прочности которого зависит от типа вагона, а также от порядка, в котором они сцеплены.

РАЗНОЕ

Мешок опыта [Treasure Bag]


The Adventure of Link

Собирая эти мешочки, Линк значительно увеличивает очки опыта («О» – Опыт). Мешки выпадают из побеждённых врагов, а также встречаются во дворцах. В английской версии игры мешок обозначен латинской буквой «P» – Points.

РАЗНОЕ

Карта Сокровищ [Treasure Chart]


The Wind Waker

Таких карт существует очень много, и на каждой из них отмечено место, где со дна моря можно достать сундук с сокровищами, рупиями или Частями Сердца.

СЮЖЕТНЫЙ

Карта Сокровищ [Treasure Map]


Oracle of Seasons


Phantom Hourglass

В *Oracle of Seasons* на ней отмечены места, где находятся четыре необходимых по сюжету самоцвета. В *Phantom Hourglass* карта показывает места с подводными сокровищами.

ЭКИПИРОВКА

Медальон Сокровищ [Treasure Medal]

Skyward Sword

Один из нескольких медальонов, дающих определённые полезные эффекты, если носить их с собой. Этот медальон удваивает шансы того, что из убитого монстра выпадет что-нибудь ценное.

РАСХОДУЕМЫЙ

Сфера Сокровищ [Treasure Sphere]

The Wind Waker

Такие шары иногда выпадают из поверженных врагов. Если его разбить, пока он не исчезнет, внутри можно найти много разных трофеев.

ЭКИПИРОВКА

Одеяние Трёх [Tri Suit]

Tri Force Heroes

Эффект этого костюма проявится только в том случае, если его наденут все три героя. Будут чаще появляться сердечки и рупии, на 50% вырастает шкала энергии, а от 25% атак можно будет уклониться. В таком одеянии так и тянет позировать перед друзьями.

КЛЮЧЕВОЙ

Триединство [Triforce ("Navi Trackers")]

Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет из *Navi Trackers*. Священная реликвия, в которой заключена сила трёх богинь, сотворивших мир. Состоит из трёх элементов: Силы, Мудрости и Храбрости. В объединённом виде исполнит любое желание того, кто его коснётся. См. также **стр. 13**.

РАЗНОЕ

Карта Триединства [Triforce Chart]

The Wind Waker

На таких картах показаны места, где на дне моря покоятся осколки элемента Триединства, но за расшифровку карт придётся заплатить Тинглу.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Храбрости [Triforce of Courage]


The Wind Waker

Skyward Sword

A Link Between Worlds

Один из трёх элементов Триединства, священного артефакта, содержащего силу богинь. В *Skyward Sword* Линк получает его после прохождения испытаний, а в *A Link Between Worlds* он достаётся герою после спасения им Мудрецов. В *The Wind Waker* Линк собирает элемент Храбрости из осколков, собранных со дна моря. См. также **стр. 13**.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Силы [Triforce of Power]


Skyward Sword

A Link Between Worlds

Один из трёх элементов Триединства, священного артефакта, содержащего силу богинь. Овладев этим элементом, Ганондорф обрёл силу для захвата замка Хирула в *Ocarina of Time*. См. также **стр. 13**.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Мудрости [Triforce of Wisdom]


The Legend of Zelda

Skyward Sword

A Link Between Worlds

Один из трёх элементов Триединства, священного артефакта, содержащего силу богинь. В *The Legend of Zelda* Линк ищет и собирает восемь его осколков, а в *Skyward Sword* получает после прохождения испытаний. См. также **стр. 13**.

КЛЮЧЕВОЙ

Осколок Триединства [Triforce Shard]


The Legend of Zelda

The Wind Waker

Собирая осколки Триединства, Линк собирает элемент Мудрости в *The Legend of Zelda* и элемент Храбрости в *The Wind Waker*.

СЮЖЕТНЫЙ

Добыча [Trophy]


The Adventure of Link

Трофей, хранимый в городе Руто, который был украден дьявольским монстром Горией и спрятан в пещере. После возвращения этой добычи в Руто Линк овладевает магией прыжка.

ЭКИПИРОВКА

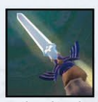
Маска Директора Цирка [Troupe Leader's Mask]


Majora's Mask

Маска, изображающая лидера бродячей цирковой труппы, среднего из братьев Горманов. Получена от него Линком в молочном баре. В этой маске легче сопровождать Кремию, доставляющую молоко в Часовой город. В 3D-версии игры маска также используется в задании «Молоко для брата».

ЭКИПИРОВКА

Истинный меч Героев [True Master Sword]


Skyward Sword

Меч Героев, получивший свою истинную силу после благословения Зельдой в храме Хилии. Лучший меч в игре, который теперь быстрее заряжается для Небесного удара и имеет повышенную силу атаки. См. также **Меч Героев** [Master Sword].

РАЗНОЕ

Перекати-поле [Tumbleweed]


Skyward Sword

Пустынное растение, катящееся по ветру после того, как оно отделилось от своих высохших корней. Перекати-поле очень хрупкое, и поймать его можно только сачком.

СЮЖЕТНЫЙ

Орех Туни [Tuni Nut]


Oracle of Ages

Предмет из *Oracle of Ages*, сокровище деревни Симметрия, сдерживающее местный вулкан от извержений. См. также **Расколотый орех Туни** [Cracked Tuni Nut].

КЛЮЧЕВОЙ

Останки Твинмолда [Twinmold's Remains]


Majora's Mask

Маска, оставшаяся после победы над Твинмолдом, боссом храма Каменной башни. В ней был заключён его дух, освободившийся после гибели монстра.

РАЗНОЕ

Витой прут [Twisted Twig]


Tri Force Heroes

Ветка, скрутившаяся в процессе роста. Считается талисманом семейного счастья. Служит материалом для костюмов «тога змеи» и «куртка Огня».

ВЕЩЬ

Кошелёк богача [Tycoon Wallet]


Skyward Sword

Получен за 80 собранных кристаллов Благодарности от дружелюбного демона Батрю, который обрёл свой истинный облик. Кошелёк с максимальной вместимостью для настоящих богачей – в нём можно носить 9000 рупий! См. также **стр. 95**.

U РАЗДЕЛ U

РАСХОДУЕМЫЙ

Несчастливый горшок [Unlucky Pot]

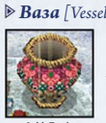

Four Swords Adventures (только японская версия)

Предмет-помеха из *Navi Trackers*. Обездвиживает лидирующих игроков, кладя им на голову горшок. Найти этот редкий предмет можно только в сундуках.

V РАЗДЕЛ V

СЮЖЕТНЫЙ

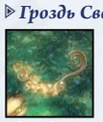
Ваза [Vessel]


Spirit Tracks

Эти предметы декора можно приобрести в деревне Папуча у гадалки. Такую вазу Линка просит привезти Стим, решивший обновить интерьер в святилище Снега.

ВЕЩЬ

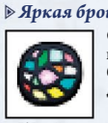
Гроздь Света [Vessel of Light]


Twilight Princess

Гроздь для сбора Слёз Света в покрытом сумраком Хируле, которую Линку дают духи Света в трёх провинциях. Когда он наполнит её, сумрак рассеется и на земли, охраняемые определённым духом, вернётся свет.

РАЗНОЕ

Яркая брошь [Vibrant Brooch]


Tri Force Heroes

Она сияет всеми цветами радуги и привлекает к себе много внимания. Блеск этой броши делает её отличным материалом для костюма «Гвоздь Программы».

РАЗНОЕ

Старинная ткань [Vintage Linen]


Tri Force Heroes

Ткань, секрет изготовления которой хранится в строжайшей семейной тайне. Из неё шьют костюмы «одеяние Ветра» и «кимоно ниндзя».

СУЩЕСТВО

Огненная божья коровка [Volcanic Ladybug]


Skyward Sword

Жучок, обитающий в жарких вулканических землях. Они часто перемещаются группами и не особо боятся людей, из-за чего их легко поймать.

W РАЗДЕЛ W

СЮЖЕТНЫЙ

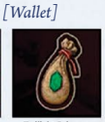
Гриб Бодрости [Wake-Up Mushroom]


The Minish Cap

Этот гриб можно купить у ведьмы Сироп в лесу Минишей. Он обладает сильным ароматом, способным разбудить самого ленивого соню – даже такого, как сапожник Рем.

ВЕЩЬ

Кошелёк [Wallet]


The Wind Waker

Twilight Princess

Мешочек для ношения рупий. Обновляя кошельки на модели большей вместимости, Линк сможет носить с собой больше денег. См. также **стр. 95**.

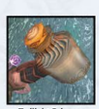
РАСХОДУЕМЫЙ

Вода [Water]

● **Ключевая вода** [Spring Water]


Majora's Mask

The Wind Waker

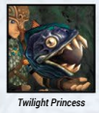
The Minish Cap

Twilight Princess


Skyward Sword

Обыкновенная вода, набираемая в банку. В основном служит для полива растений. В *Skyward Sword* водой можно активировать некоторые переключатели. См. также **Горячая ключевая вода** [Hot Spring Water].

ИНСТРУМЕНТ

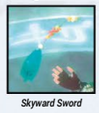
Водяная бомба [Water Bomb]


Twilight Princess

Бомбы, сделанные специально для подводных взрывов. Продаются в магазине Барнса в Какарико. Вместо них можно также использовать рыбу-бомбу.

ЭКИПИРОВКА

Драконья чешуйка [Water Dragon's Scale]


Skyward Sword

Одно из божественных сокровищ, оставленное для Линка богиней. Герой получает чешуйку после прохождения испытания в царстве Тишины в Фаронском лесу, обретая способность свободно плавать под водой и выполнять вращательный манёвр для ускорения и атаки.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Воды [Water Element]


The Minish Cap

Кристаллизованная сила воды, питающей землю, утоляющей жажду и дарующей жизнь. Элемент находится в храме Капель и наделяет Белый меч большей силой.

КЛЮЧЕВОЙ

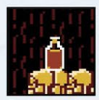
Медальон Воды [Water Medallion]


Ocarina of Time

Один из шести медальонов, наделяющих Линка силой Мудрецов. После прохождения им храма Воды принцесса Руто пробуждается Мудрецом Воды и вручает герою этот священный артефакт, который поможет ему в битве с Ганоном.

СЮЖЕТНЫЙ

Живая вода [Water of Life]


The Adventure of Link

Такую воду можно найти в пещере у города Сария. Отнеся живую воду семье из города Мидо и исцелив их больную дочь, Линк овладеет магией «Фея».

РАСХОДУЕМЫЙ

Живая вода (синяя) [Water of Life (Blue)]

● **Зелье Жизни** [Life Potion]


The Legend of Zelda

Полностью восстанавливает жизненную силу Линка, но использовать эту воду можно только единожды. Её продаёт Линку старушка, живущая в одной из пещер. См. также **Синее зелье** [Blue Potion].

РАСХОДУЕМЫЙ

Живая вода (красная) [Water of Life (Red)]

● **Второе зелье** [2nd Potion]


The Legend of Zelda

Полностью восстанавливает жизненную силу Линка. После первого использования становится синей. Красную и синюю живую воду можно купить у старушки, живущей в одной из пещер. См. также **Красное зелье** [Red Potion].

ИНСТРУМЕНТ

Водный жезл [Water Rod]


Tri Force Heroes

Этим жезлом можно ненадолго создавать водяные столбы, по которым можно ходить. Жезл позволяет создавать столбы из воды даже там, где её нет.

СЮЖЕТНЫЙ

Странное яйцо [Weird Egg]

Ocarina of Time

Яйцо, которое Линк получает от Малон, девочки с ранчо Лон Лон. Через одну ночь из него вылупится кукко.

ИНСТРУМЕНТ

Кнут [Whip]

Spirit Tracks

Skyward Sword

Кнутом можно выхватить у монстров оружие или, цепляясь за особые перекладины, перемещаться между платформами.

ИНСТРУМЕНТ

Вихрь [Whirlwind]

Spirit Tracks

Предмет, который можно найти в храме Леса. Он создаёт мощные вихри, сдувающие ядовитый газ или опавшую листву, а также закручивающие мельницы. Для использования предмета нужно подуть в микрофон Nintendo DS.

КЛЮЧЕВОЙ

Свисток [Whistle]

См. **Флейта** [Flute].

РАСХОДУЕМЫЙ

Белый пиколит [White Picolyte]


The Minish Cap

Выпив такое зелье, можно на некоторое время повысить шанс нахождения Камней Удачи в траве и других местах. Белый пиколит продаётся в магазине Биддла в Хирултауне, но для него нужна пустая банка.

ЭКИПИРОВКА

Белый меч [White Sword]


The Legend of Zelda


The Minish Cap

В *The Legend of Zelda* Линк получит такой меч, когда соберёт достаточно Целых Сердец. В *The Minish Cap* так называется перекованный меч Пикори. См. также **стр. 80**.

ЭКИПИРОВКА

Белый меч (два элемента) [White Sword (Two Elements)]


The Minish Cap

Белый меч, усиленный элементами Земли и Огня и позволяющий Линку создавать свою копию, встав на специальные сверкающие плиты.

ЭКИПИРОВКА

Белый меч (три элемента) [White Sword (Three Elements)]


The Minish Cap

Белый меч, усиленный элементами Земли, Огня и Воды и позволяющий Линку создавать две своих копии, встав на специальные сверкающие плиты.

КЛЮЧЕВОЙ

Элемент Ветра [Wind Element]


The Minish Cap

Элемент находится во дворце Ветров и представляет собой кристаллизованную силу ветра, разносящего по воздуху семена цветов и растений, оживляя поля и луга. Необходим для усиления Белого меча.

КЛЮЧЕВОЙ

Ксилофон Ветра [Wind Marimba]


Link's Awakening

Один из восьми инструментов Сирен, полученный после прохождения Утробы Сома, пятого подземелья игры. Необходим для исполнения баллады о Рыбе Ветра, которая пробудит этого спящего духа.

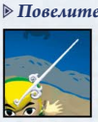
РАЗНОЕ

Ветреная статуя Тингла [Wind Tingle Statue]

См. **Статуя Тингла** [Tingle Statue].

КЛЮЧЕВОЙ

Повелитель Ветров [Wind Waker]


The Wind Waker

Волшебная дирижёрская палочка, в которой, говорят, заключена божественная сила. В старину король Хирула дирижировал ей перед Мудрецами, исполнявшими молитвенные песни. У Повелителя Ветров много эффектов, зависящих от того, какой мелодией им дирижировать.

РАЗНОЕ

Камень Мудрости [Wisdom Gem]


Phantom Hourglass

На островах в *Phantom Hourglass* разбросано 20 таких камней. Если Линк соберёт и принесёт их на остров Духов, это пробудит силу духа Мудрости и повысит защиту юного героя.

СЮЖЕТНЫЙ

Каштан [Wood Heart]

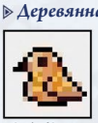

Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Этот предмет, называемый также «деревянным сердцем», можно выменять на бортовой журнал в *Phantom Hourglass*, а в *Spirit Tracks* – продать или обменять на детали оснастки поезда.

СЮЖЕТНЫЙ

Деревянная птица [Wooden Bird]


Oracle of Seasons

Предмет торговой цепочки игры, полученный Линком от ведьмы Сироп. Если отдать птицу часовщику Тик-Таку, взамен можно получить машинное масло.

ИНСТРУМЕНТ

Деревянный лук [Wooden Bow]


Skyward Sword

Оружие дальнего боя, которым Линк может издалека разить врагов или активировать переключатели. Получен на Песчаном корабле. Если натянуть тетиву и пару секунд подержать, сила выстрела увеличится. См. также **Лук** [Bow].

ЭКИПИРОВКА

Деревянный щит [Wooden Shield]


Oracle of Seasons / Ages


Twilight Princess


Skyward Sword

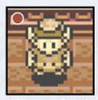
Обыкновенный деревянный щит для блокирования вражеских атак. В *Twilight Princess* и *Skyward Sword* он уязвим к огню и может сгореть.

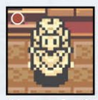
ВЕЩЬ

Деревянная статуэтка [Wooden Statue]

● **Резная статуэтка** [Carver's Statue]


A Link to the Past (1)


A Link to the Past (2)


A Link to the Past (3)


Twilight Princess

В игре *Twilight Princess* Линк разыскивает эту статуэтку, чтобы восстановить память своей подруги Илии. Резные деревянные статуэтки есть также в переиздании игры *A Link to the Past* на Game Boy Advance и изображают кукко (1), Линка (2) и Зельду (3).

ЭКИПИРОВКА

Деревянный меч [Wooden Sword]


Oracle of Seasons / Ages


Twilight Princess

Первый меч, который Линк находит в играх *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*, где он символизирует героя различных эпох. В *Twilight Princess* это оружие популярно на тренировках, так как обладает слабой силой атаки и тупым лезвием. В начале приключения Линк отдаёт деревянный меч Талó, местному пареньку.

СУЩЕСТВО

Лесной жук-носорог [Woodland Rhino Beetle]


Skyward Sword

Крупный и медлительный жук, обитающий в основном в Фаронском лесу. Они часто встречаются на деревьях, куда залезают в поисках древесного сока. Их можно поймать голыми руками, кувыркнувшись в дерево и сбив жука на землю.

СЮЖЕТНЫЙ

Лучшие в мире глазные капли [World's Finest Eyedrops]


Ocarina of Time

Лекарство для воспалённых глаз Большого горона, за которое Линк получит от него квитанцию на меч Большого горона.

СУЩЕСТВО

Червяк [Worm]


Twilight Princess

Червяки прячутся в земле по всему Хирулу. Если посадить его в банку, то позже можно использовать на рыбалке как наживку. Червяки выпадают из убитых бомскитов – похожих на насекомых полевых монстров.

X РАЗДЕЛ X

СЮЖЕТНЫЙ

Крестообразный янтарь [X-Shaped Jewel]

См. **Самоцветы** [Jewels].

Y РАЗДЕЛ Y

РАСХОДУЕМЫЙ

Желе жёлтого чу [Yellow Chu Jelly]


Twilight Princess

Желе, оставшееся от убитого жёлтого чучу. Его можно набрать в банку и заправлять им лампу вместо масла, так как это желе очень маслянистое и прекрасно горит.

РАСХОДУЕМЫЙ

Жёлтый пиколит [Yellow Picolyte]


The Minish Cap

Зелье, временно повышающее вероятность нахождения рупий. Продаётся в Хирултауне у Биддла, но чтобы его купить, кроме рупий понадобится и пустая банка.

РАСХОДУЕМЫЙ

Жёлтое зелье [Yellow Potion]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds

В *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks* это зелье полностью восстанавливает здоровье Линка, а в *A Link Between Worlds* оно делает юного героя временно неуязвимым.

СЮЖЕТНЫЙ

Кукла Йоши [Yoshi Doll]


Link's Awakening

Игрушка, сильно похожая на персонажа одной известной игры. Её можно выиграть на аттракционе «Игра Тренди» (зал удачи) в деревне Мейб и отдать маме четверняшек в обмен на бант.

Z РАЗДЕЛ Z

СЮЖЕТНЫЙ

Письмо Зельды [Zelda's Letter]


Ocarina of Time

Письмо, подписанное лично принцессой Зельдой и выданное Линку как посланнику королевской семьи Хирула. Его необходимо показать стражнику, охраняющему тропу, ведущую на гору Смерти.

ЭКИПИРОВКА

Костюм зора [Zora Costume]


Tri Force Heroes

Костюм, улучшающий умение плавать. В нём можно плыть против сильного течения и более эффективно драться с врагами, находясь в воде.

СЮЖЕТНЫЙ

Яйцо зора [Zora Egg]


Majora's Mask

Семь таких яиц отложила Лулу, вокалистка группы зора «Индиго-Гоуз», но их похитили пиратки-герудо, и от горя Лулу потеряла голос. После того как Линк вернёт яйца в морскую лабораторию, вылупившиеся из них малыши зора обучат его песне «Морская босанова», которая поможет вернуть голос Лулу и даст Линку возможность попасть в храм Залива.

КЛЮЧЕВОЙ

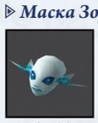
Гитара зора [Zora Guitar]


Majora's Mask

На такой гитаре Линк играет мелодии, будучи в облике зора. Эффекты от сыгранных на ней мелодий аналогичны эффектам от сыгранных на окарине.

ЭКИПИРОВКА

Маска Зора [Zora Mask]


Ocarina of Time


Majora's Mask

Когда в попытке вернуть похищенные у Лулу яйца погибает Микау, гитарист зора, Линк, пытаясь его спасти, играет на окарине Времени песню Исцеления. Микау исполняет свою последнюю песню и умирает, оставив после себя эту маску. Надев её, Линк принимает облик зора и обретает присущие им способности. Одноимённая маска есть и в *Ocarina of Time*, но там она нужна скорее для развлечения, чтобы послушать смешные реплики собеседников.

СЮЖЕТНЫЙ

Чешуйка зора [Zora Scale]


Oracle of Ages


Phantom Hourglass


Tri Force Heroes

В *Oracle of Ages* это сюжетный предмет торговой цепочки игры, в *Phantom Hourglass* её можно продать, а в *Tri Force Heroes* использовать как материал для «костюма зора».

ЭКИПИРОВКА

Туника зора [Zora Tunic]

● **Доспехи зора** [Zora Armor]

Ocarina of Time

Twilight Princess

Экипировка, которая позволяет своему владельцу дышать под водой. В игре *Ocarina of Time* туника будет впору только взрослому Линку.

ИНСТРУМЕНТ

Ласты зора [Zora's Flippers]

См. **Ласты** [Flippers].

КЛЮЧЕВОЙ

Сапфир зора [Zora's Sapphire]

● **Священный камень воды** [Spiritual Stone of Water]

Ocarina of Time

Сокровище, поколениями хранимое королевской семьёй зора и использовавшееся их принцессами в качестве кольца для помолвки. Известный также как священный камень воды, это один из трёх самоцветов, необходимых для открытия двери Времени.

Подземелья

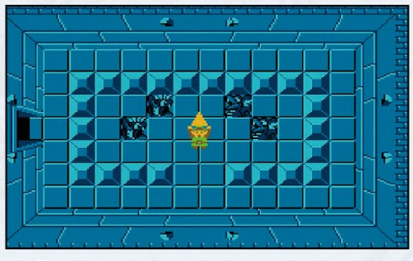
В пещерах, башнях, храмах... Даже внутри монстров. Линк во время своих путешествий может оказаться где угодно. Единственное, что объединяет эти места, называемые «подземельями» – поджидающие на каждом шагу опасности, ловушки и хитроумные головоломки.

Без хотя бы нескольких лабиринтов, через которые должен пробиться наш храбрый герой, это будет уже не *The Legend of Zelda*. Здесь собраны все основные подземелья из каждой игры и представлены в том порядке, в котором они становятся доступны Линку. Большинство представляет собой классические подземелья с хитросплетением комнат, тайниками с сокровищами и ожидающим в конце пути грозным боссом, хранителем этого места. Некоторые выглядят не совсем привычно, но включают в себя хотя бы одну из этих особенностей. Там, где это необходимо, показаны также подземелья, добавленные в переизданиях игр.



1 **НАЗВАНИЕ ИГРЫ**
2 **ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
3 **НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ**
4 **ИЗОБРАЖЕНИЯ ИЗ ИГРЫ**
Количество изображений отличается в зависимости от игры. На большинстве из них показан вход в подземелье и комнаты, иллюстрирующие ожидающие Линка испытания. При наличии переиздания игры изображения берутся из них, но в *Ocarina of Time, Majora's Mask, The Wind Waker* и *Twilight Princess* в центре показано изображение из оригинальной игры.
5 **ОПИСАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ**

THE LEGEND OF ZELDA



В самых тёмных уголках подземелий, разбросанных по всему Хирулу, скрыты восемь частей элемента Триединства – Мудрости. Входы в подземелья расположены снаружи, но сами лабиринты с притаившимися там монстрами находятся под землёй. Каждое состоит из комнат, соединённых дверьми, ведущими только в одном направлении, ловушками и механизмами, невиданными на поверхности. Сложность прохождения зависит от конкретного подземелья, но подсказку к расположению комнат можно увидеть в названии. Например, «Орёл» и «Луна» – прозвища, данные Линку и Зельде её няней Импой. После успешного прохождения девяти подземелий, Линк может испробовать свои силы в усложнённом втором квесте, где входы будут расположены иначе, изменится планировка, расположение предметов и способности монстров.

Уровень 1 (Орёл) [Level 1 (Eagle)]



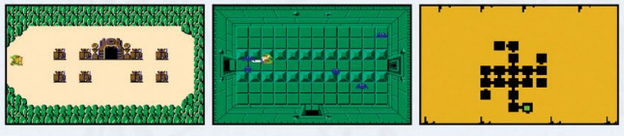
Вход в первое подземелье вырублен в большом дереве, к которому можно попасть по длинному мосту над озером Хилиа. Планировка комнат напоминает раскинувшего крылья орла. После победы над группой красных горий Линк получит в своё распоряжение **бумеранг**. Здесь также можно найти надёжно спрятанный в тайнике лук. Босс уровня – похожее на дракона существо **Акваментус**.

Уровень 2 (Луна) [Level 2 (Moon)]



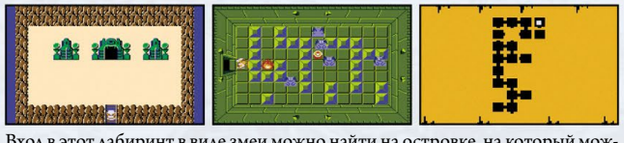
Лабиринты второго подземелья спланированы в форме полумесяца, а само оно расположено в глубине леса на востоке. Линку придётся ускользать от стремительно нападающих змей и красных лучей, которыми стреляют каменные статуи, чтобы в итоге добраться до босса, могучего **Додонго**. А разобравшись с бандой синих горий, юный герой попадет в тайник, где получит в награду **волшебный бумеранг**.

Уровень 3 (Мандзи) [Level 3 (Manji)]



Подземелье расположено на краю западного леса и имеет планировку в виде древнейшего символа свастики, называемого в Японии «мандзи». Здесь Линк может найти **плот**, но заполучить его будет непросто. На пути героя стоят даркнаты, способные избегать прямых атак, и черепа [Bubbles], лишающие возможности использовать меч. В конце подземелья Линку предстоит сразиться с боссом, четырёхглавым цветком-монстром **Хватадлой** [Manhandla].

Уровень 4 (Змея) [Level 4 (Snake)]



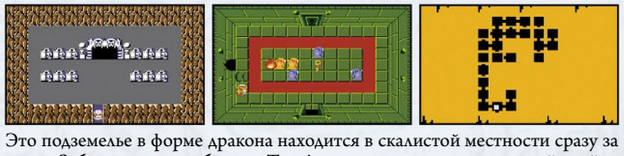
Вход в этот лабиринт в виде змеи можно найти на островке, на который можно попасть только на плоту. В нескольких тёмных комнатах подземелья герою понадобится свеча, а в тайнике Линк обнаружит **лестницу**, по которой можно будет перебираться через ямы и узкие ручьи, уходя таким образом от врагов. Босс подземелья – двуглавый монстр **Глиок**.

Уровень 5 (Ящерица) [Level 5 (Lizard)]



Сюда можно попасть, забравшись в горы на востоке. Комнаты спланированы в виде ящерицы и кишат даркнатами и полс-войсами, избавляться от которых лучше всего при помощи стрел. Здесь Линк найдёт **свисток**, игра на котором в каждом из подземелий переместит героя ко входу, а в конце сразится с **Диггоггером**, боссом, который присматривает за всем своим огромным глазом.

Уровень 6 (Дракон) [Level 6 (Dragon)]



Это подземелье в форме дракона находится в скалистой местности сразу за лесом Заблудших и кладбищем. Тут Линка поджидают пузыри, лайк лайки и чароманты, что делает подземелье одним из самых сложных в игре. Разобравшись с супостатами, Линк получит **волшебный жезл** и сразится боссом, зловещей **Гохмой**.

▹ *Уровень 7 (Демон)* [Level 7 (Demon)]



Если воспользоваться свистком в источнике западного леса, вода отступит, обнажив вход в это подземелье. Внутри Линк найдёт **красную свечу**, а также окажется в комнате, из которой нельзя будет выбраться, не накормив голодного горию. Боссом здесь является **Акваментус**, как и в первом подземелье, но его огненное дыхание всё так же опасно.

▹ *Уровень 8 (Лев)* [Level 8 (Lion)]



Сюда можно попасть, если сжечь куст в восточном лесу. Планировка комнат здесь напоминает львиную голову. В подземелье можно найти много сокровищ, включая **магическую книгу** и **волшебный ключ**, но чтобы их получить, Линку придётся сразиться с мини-боссами. В конце подземелья героя ждёт ещё одно испытание: четырёхглавый **Глиок**.

▹ *Уровень 9 (гора Смерти)* [Level 9 (Death Mountain)]



Комнаты последнего подземелья расположены в форме черепа, что как нельзя лучше подходит к месту, где оно расположено – недрам горы Смерти. В запутанных лабиринтах этого подземелья Линк найдёт **красное кольцо** и **серебряные стрелы**, а в конце сразится с самым главным злодеем – **Ганоном**.

▹ *Уровень 1 (второй квест)* [Level 1 (Second Quest)]



После первого прохождения игры, восстановив элемент Мудрости и одолев Ганона, Линк может испытать свои силы во втором прохождении (квесте). Первое подземелье находится там же, где и в первый раз – в большом дереве на острове посреди озера Хилиа. Но теперь его комнаты расположены в форме буквы «**E**», а не орла. Линк встретится со сталфосами, стреляющими из своих мечей лучами энергии и другими монстрами, ставшими теперь намного сильнее. Как и раньше, Линк найдёт здесь **бумеранг** и сразится с **Акваментусом**, боссом этого подземелья.

▹ *Уровень 2 (второй квест)* [Level 2 (Second Quest)]



Вход в подземелье скрыт под статуей армоса на западном берегу озера Хилиа. Запутанные лабиринты имеют планировку в виде буквы «**A**». Здесь встречаются комнаты, пройти которые можно лишь при помощи быстрых перемещений или проходя сквозь стены. На этот раз в подземелье можно найти **свисток**, возможностей для использования которого во втором квесте стало намного больше. Здешний босс – двуглавый **Глиок**.

▹ *Уровень 3 (второй квест)* [Level 3 (Second Quest)]



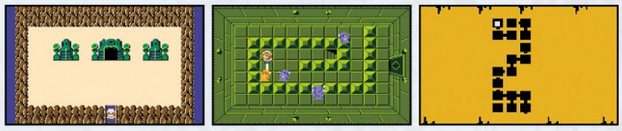
Вход в это подземелье, спланированного в виде буквы «**L**», скрыт под водами источника в восточном лесу. Избавившись от воды при помощи свистка, Линк попадёт в лабиринт с опасными врагами и исследует две новые комнаты. Дав ещё больше еды голодному горию, встреченному на седьмом уровне при первом прохождении, Линк получит **волшебный бумеранг**, а в конце сразится сразу с тремя **Додонго**, боссами этого подземелья.

▹ *Уровень 4 (второй квест)* [Level 4 (Second Quest)]



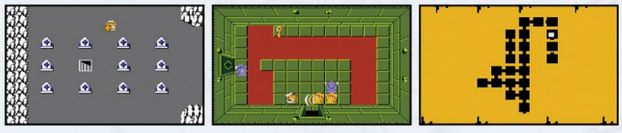
Подземелье расположено в восточных горах, а вход в него скрыт под большим каменным валуном, поднять который можно только с помощью браслета Силы. Лабиринт состоит из множества комнат, расположенных в виде буквы «**D**». Здесь можно найти **магическую книгу** и **плот**. В конце Линк сразится с боссом **Дигдоггером**, но чтобы окончательно пройти уровень, на выходе придётся заплатить старику 50 рупий или пожертвовать одним Целым Сердцем.

▹ *Уровень 5 (второй квест)* [Level 5 (Second Quest)]



Вход в пятое подземелье второго квеста находится на островке, доступном только при наличии плота. В тайнике подземелья Линк найдёт охраняемый кизами **лук**, а в конце сразится с боссом, трёхглавым **Глиоком**. Комнаты расположены в форме буквы «**Z**», и если сложить вместе планировки первых пяти подземелий второго квеста, получится слово «ZELDA».

▹ *Уровень 6 (второй квест)* [Level 6 (Second Quest)]



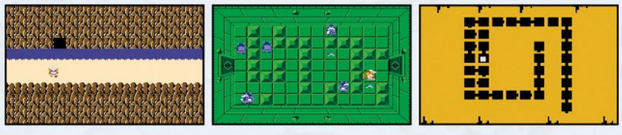
Если Линк воспользуется на кладбище свистком, под одним из надгробий откроется вход в это подземелье. Чтобы выжить в его лабиринтах, герою придётся нажимать на все подозрительные камни и искать точки перемещения. Здесь можно найти **лестницу**, а в конце Линка ждёт босс, **Гохма**.

▹ *Уровень 7 (второй квест)* [Level 7 (Second Quest)]



Вход сюда скрыт под кустом в тупиковой зоне восточного леса. Воспользовавшись синей свечой и избавившись от куста, Линк попадёт в один из самых запутанных лабиринтов игры, в котором комнаты расположены по спирали. Герою придётся пользоваться быстрыми перемещениями и сразиться с сильными противниками, чтобы получить **красную свечу**, а в конце одолеть босса, четырёхглавого **Глиока**.

▹ *Уровень 8 (второй квест)* [Level 8 (Second Quest)]



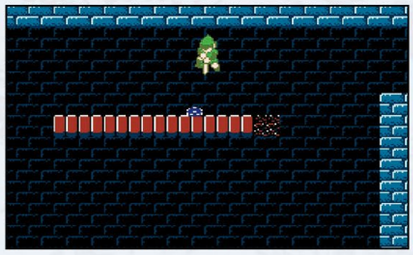
Подземелье находится в склоне горы у водопада в восточных горах. О его местоположении подскажет старик в шестом подземелье. Здесь, как и в прошлом, седьмом лабиринте, спиральная планировка комнат, полных точек перемещения и путей, ведущих в одном направлении. Линк найдёт здесь **волшебный жезл**, **волшебный ключ** и сразится с боссом, в роли которого выступает троица кровожадных **Додонго**.

▹ *Уровень 9 (второй квест)* [Level 9 (Second Quest)]



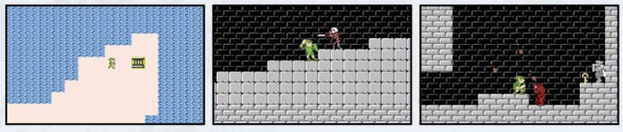
Последнее подземелье игры расположено у подножия горы Смерти и представляет собой большое количество опасных комнат, расположенных в форме головы Ганона и заполненных сильными противниками. Вход находится в самой западной части склона горы Смерти, но чтобы туда попасть, Линк должен воспользоваться бомбами. Как и при первом прохождении, в этом девятом по счёту подземелье герой найдёт **красное кольцо** и **серебряные стрелы**, которые помогут ему вновь сразиться с **Ганоном** и восстановить элемент Мудрости Триединства.

THE ADVENTURE OF LINK



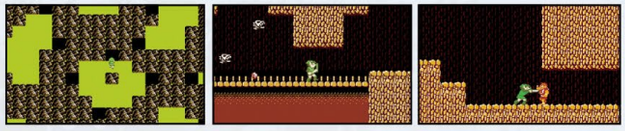
Подземелья этой насыщенной действиями игры выполнены в аркадном стиле с видом сбоку, ставя перед Линком новые испытания в полностью новом окружении. Большинство из них – дворцы с лабиринтами комнат, охраняемые грозными стражами. На пути у Линка окажутся разрушающиеся мосты, падающие на голову каменные блоки и другие ловушки, для преодоления которых герою необходимо в совершенстве владеть магическими заклинаниями, будучи при этом опытным воином.

Дворец Парапа *[Parapa Palace]*



Дворец расположен в самом сердце пустыни Парапа. Его планировка достаточно прямолинейна, но прохождение первого подземелья игры усложняют лифты, рушащиеся под ногами мосты и запертые двери. В тайнике дворца Линк найдёт **свечу**. Босс – **Мазура**, рыцарь с лошадиной головой. В некоторых источниках его так и называют, **Лошадиноголовый** [Horsehead].

Гора Смерти *[Death Mountain]*



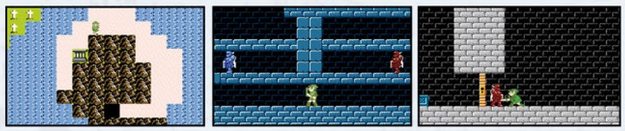
Этот пещерный лабиринт делает исследование глубин горы Смерти рискованным занятием. Лабиринт не является традиционным «подземельем-уровнем», но если Линк преодолеет его и выйдет к Очковой скале, то получит **молот** – идеальный инструмент для разрушения преграждающих путь булыжников и кустарника. Выйдя из пещеры и взглянув вниз, на юг, можно мельком заметить поляну из игры *The Legend of Zelda*.

Дворец Мидоро *[Midoro Palace]*



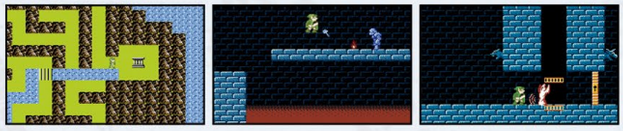
Дворец расположен на дальних рубежах одноимённого болота и с трёх сторон окружён горами. Прохождение сильно затрудняют частые камнепады, но наградой за выдержку будет **перчатка Силы**. Дворец охраняет босс **Джермафенсер** [Jermafenser], известный также как **Шлемоголовый** [Helmethead]. Его уязвимое место, как несложно догадаться, голова.

Островной дворец *[Island Palace]*



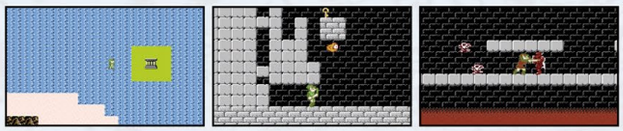
Сооружение находится на маленьком островке, попасть на который можно через пещеру к югу от королевской гробницы. Некоторые выходы из дворца ведут наружу, давая Линку редкую возможность передохнуть и полюбоваться голубым небом. Для прохождения дворца понадобится перчатка Силы. Пробиваясь с её помощью через каменные блоки, Линк найдёт **плот**, но воспользоваться им сможет только после победы на боссом **Ребонаком**, синим железным стражем, сидящим верхом на летающем коне.

Дворец острова Лабиринта *[Maze Island Palace]*



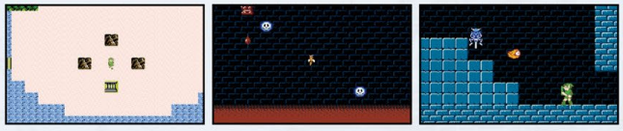
Дворец расположен в самой дальней части острова Лабиринта. В конце полного ловушек пути Линк найдёт волшебные **сапоги** с крылышками, позволяющие ходить по неглубокой воде. Во дворце много врагов, владеющих магией, а командует ими волшебник **Карок**, босс этого подземелья.

Морской дворец *[Palace on the Sea]*



С помощью сапог, найденных во дворце на острове Лабиринта, Линк попадает в полностью окружённый водой Морской дворец с запутанной планировкой комнат и множеством тупиков. Но часть дворцовых стен – фальшивые, и через них можно пройти. В лабиринтах Линк обнаружит **флейту** и сразится с боссом **Гумой** [Gooma] – чудищем, размахивающим огромной цепной булавой. Голова босса надёжно защищена, но его тело уязвимо к атакам.

Дворец на скале Трёх Глаз *[Three-Eye Rock Palace]*



Вход в это подземелье откроется после того, как Линк сыграет на флейте перед тремя камнями в южной части Восточного Хирула. Во дворце Линку нужно следить за каждым шагом и использовать магию – ведь там полным-полно обманчивых полов, одни из которых невидимы, а другие заставят героя ходить по кругу. Для преодоления этих ловушек Линку придётся найти **крест**. В сердце дворца его ждёт битва с боссом, огнедышащим драконом **Барбой**, которого иногда также называют **Волвагией**.

Великий Дворец *[Great Palace]*



Этот огромный дворец расположен за пещерой в долине Смерти. В самых мрачных его глубинах обитает хранитель и босс Великого дворца – **птица Грома** [Thunderbird], до которой Линк может быстро добраться, провалившись через кирпичный пол в пропасть, глубина которой может свести с ума. Победив чудовище, герой столкнётся лицом к лицу с самым сложным испытанием – сражением с самим собой, ведь финальным боссом игры является **Линк-тень** – жуткое создание, в точности повторяющее облик и движения своего «хозяина».

A LINK TO THE PAST



В этой эпохе Линк исследует подземелья в двух мирах – Светлом и Тёмном, битком набитыми монстрами и запутанными головоломками. В распоряжении героя есть как несколько уже знакомых предметов, таких как перчатка Силы и бумеранг, так и новых, впервые появившихся в этой игре – например, ласты и гарпун. Максимально используя возможности консоли Super Nintendo, Линк взаимодействует с объектами на совершенно новом уровне – впервые в серии он может их толкать, передвигать и бросать.

Замок Хирула *[Hyrule Castle]*



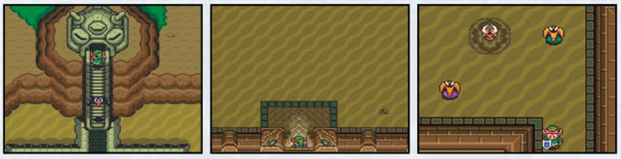
Линк выходит из дому во время сильной бури и прокрадывается мимо стражи к королевскому замку, которым овладели тёмные силы. Воспользовавшись потайным ходом, он проникает в замок, где встречает своего обессиленного дядю и получает от него **щит** и **меч**, которые помогают герою разыскать в замке заключённую в темницу принцессу Зельду. Также здесь Линк получит **бумеранг**.

Восточный дворец *[Eastern Palace]*



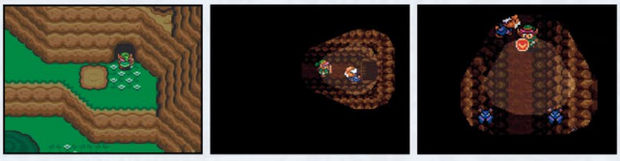
Восточный дворец Светлого мира охраняет группа могучих армосов-рыцарей. Вход, окружённый растрескавшимися каменными статуями, напоминает руины, а сам дворец расположен далеко на востоке, на крутых склонах к северу от озера Хилиа. Во время исследования дворца Линку придётся уворачиваться от огромных железных шаров и сразиться с группой сталфосов, чтобы раздобыть **лук**. Одержав победу над боссами, **Армосами-рыцарями**, Линк получит **кулон Храбрости**.

Пустынный дворец *[Desert Palace]*



Прежде чем исследовать этот дворец, стоящий в песках юго-западного Хирула, Линку придётся пересечь коварную пустыню Тайн и при помощи книги Мадоры расшифровать древние письмена на каменной плите у входа во дворец. Само сооружение полно врагов, которые прячутся в песке, поджидая свою жертву. Воспользовавшись найденной здесь **перчаткой Силы**, Линк отодвигает валуны, закрывающие проход в логово босса, трёх огромных песчаных червей **Ланмола**, охраняющих **кулон Силы**.

Горная пещера *[Mountain Cave]*



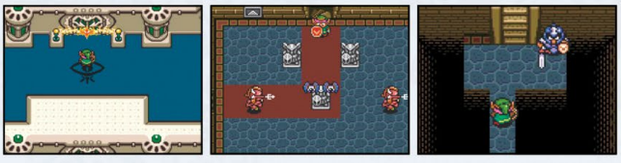
У подножия северного горного склона, близ дома заблудившегося старика, находится ведущая на гору Смерти тёмная пещера. В благодарность за то, что Линк помогает потерявшему свою лампу старику вернуться в пещеру, в которой тот живёт, герой получает от него **волшебное зеркало**.

Башня Геры *[Tower of Hera]*



Возвышающаяся до небес крепость на вершине горы Смерти, которая в Тёмном мире станет башней Ганона. Внутри Линк может с помощью кристальных и звёздных переключателей менять положение преграждающих путь блоков и дыр в полу, а также исследовать многочисленные этажи этой башни. В её глубинах герой найдёт **Лунную жемчужину**, которая позволяет сохранять в Тёмном мире свой истинный облик. На подвесной платформе на вершине башни Линк сразится с изворотливым **Молдормом**, при этом стараясь не падать с платформы вниз, а после победы над боссом получит **кулон Мудрости**.

Замок Хирула (башня) *[Hyrule Castle (Tower)]*



Вынув из пьедестала в лесу Заблудших меч Героев, Линк разрушает этим легендарным клинком барьер, преграждающий вход на верхние этажи королевского замка. Пробиваясь в узких коридорах через врагов, герой встретится лицом к лицу с **Аганимом**, похитившим девушек, потомков Семи Мудрецов, а в их числе и принцессу Зельду.

Дворец Тьмы *[Palace of Darkness]*



Успешно преодолев расположенный на востоке лабиринт из кустарника, Линк при помощи обезьянки Кики попадает в первое подземелье Тёмного мира, где юного героя поджидают враги, неуязвимые к ударам меча. Чтобы с ними расправиться, Линку придётся найти **волшебный молот**. В сердце дворца обитает босс, **Король Шлемозавр** [Helmasaur King], охраняющий кристалл с заключённой в нём одной из семи дев, которых Линк должен спасти.

Болотный дворец *[Swamp Palace]*



Это подземелье существует одновременно и в Светлом, и в Темном мирах. Чтобы в него попасть, Линк должен с помощью специального механизма открыть ворота шлюза. Коридоры подземелья заполнены водой, и для исследования Болотного дворца Линку придётся часто менять уровень воды, много плавать в ластах зора и пользоваться найденным здесь **гарпуном**. Босс подземелья – одноглазый **Аргус**, охраняющий кристалл со второй пленённой девой.

Лес Черепов *[Skull Woods]*



Этот окутанный туманом жуткий лес усеян черепами, а несколько входов и выходов заставят Линка петлять под землёй и на поверхности, пока он не найдёт **жезл Огня**, мощное оружие против огромной летающей **Мотулы**, босса этого страшного леса и хранительницы третьего кристалла с девой.

Город воров *[Thieves' Town]*



Вход в это подземное воровское логово Тёмного мира, построенное, чтобы избегать солнечного света, скрыт под статуей гаргульи посреди деревни Отверженных. Внутри Линк найдёт **перчатку Титана** и освободит из темницы девушку, которая терпеть не может свет. В конце подземелья герой сразится с **Незрячим** [Blind the Thief], охраняющим очередной кристалл с девой.

Ледяной дворец *[Ice Palace]*



Окружённый крепостными стенами дворец, расположенный посреди Ледяного озера. Полы дворца, оправдывая его название, покрыты скользким льдом. Линк должен продумывать каждый шаг и избегать покрытых шипами опасных ловушек. В лабиринтах этого сооружения он найдёт **синюю тунику** и встретится с боссом **Хладооком** [Kholdstare] – огромным, вмёрзшим в лёд глазом.

Болото Страданий *[Misery Mire]*



Вход в это подземелье располагается посреди болота Зла, тоскливого и лишённого солнечного света места с непрекращающимися ливнями. Внутри обширного лабиринта Линк найдёт много порталов и ям в полу, позволяющих перемещаться между комнатами и этажами. Нижние уровни подземелья погружены во тьму, и для продолжения пути Линку придётся зажигать светильники, а также, при помощи найденного **посоха Сомарии**, создавать блоки, которые помогут активировать напольные переключатели. Босс этого мрачного места – покрытый слизью и состоящий из множества глаз **Стеклоок** [Vitreous].

Черепашья скала *[Turtle Rock]*



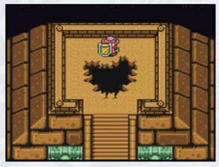
Подземелье находится в большом скальном образовании на горе Смерти, по форме напоминающим черепаху. Чтобы открыть вход, расположенный в голове «черепахи», Линку нужно переместиться из Светлого мира к ней на спину и использовать медальон Землетрясения. В подземелье много платформ, движущихся над бездонными пропастями, что делает его весьма опасным местом. Кроме спрятанного здесь **зеркального щита** Линку также понадобится много найденных ранее предметов, чтобы в итоге добраться до босса, трёхглавого и похожего на черепаху каменного создания **Тринекса**.

Башня Ганона *[Ganon's Tower]*



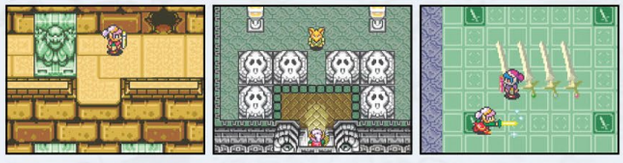
Возвышающаяся на вершине горы Смерти огромная башня и последнее подземелье в игре. Здесь встречается много механизмов и ловушек из прошлых подземелий, включая тёмный проход в начале, который не пройти без лампы. В башне Линк найдёт **красную тунику**, а на самом верхнем ярусе ещё раз встретится с **Аганимом**.

▹ *Пирамида Власти* [Pyramid of Power]



Ганон в обличье Аганима вырывается наружу, пробив огромную дыру в крыше пирамиды Власти. Линк следует за ним. **Ганон** принимает свой настоящий облик и начинается решающая битва за судьбу Хирула.

▹ *Дворец меча Четырёх* [Palace of Four Sword]



Это подземелье было добавлено в переиздание *A Link to the Past* на Game Boy Advance, вышедшей на одном картридже с игрой *Four Swords*. Те, кто прошёл обе игры, может войти в этот дворец, воспользовавшись открывшимся проходом в средней части пирамиды Власти. Хранителями подземелья являются четыре **Линка-тени**, одетые в туники разного цвета.

LINK'S AWAKENING



Каждое подземелье этого первого островного приключения Линка имеет вид, соответствующий своему названию. Как и в оригинальной *The Legend of Zelda*, некоторые комнаты здесь выполнены в аркадном стиле с видом сбоку. В конце каждого подземелья Линк получит в награду один из восьми музыкальных инструментов Сирен, необходимых для пробуждения Рыбы Ветра. В отличие от прошлых игр серии, здесь есть персонажи из других игр Nintendo, такие как гумбы и даже Кирби, чьё устрашающее альтер эго можно встретить в Орлиной башне.

▹ *Пещера Хвоста*[1] [Tail Cave]



Пещера расположена к югу от деревни Мейб и имеет простую планировку. Здесь Линка ждут монстры и ловушки, охраняющие пещеру от чужаков. В подземелье герой найдёт **перо птицы Рух** и сразится с боссом, изворотливым **Молдормом**.

▹ *Бутылочный грот*[2] [Bottle Grotto]



Вход в грот находится на болоте Гопонга, но путь внутрь преграждают цветы, от которых может избавиться только цепной чавка Гав-Гав. В этом подземелье Линк получит **браслет Силы** и сможет поднимать тяжёлые горшки, мешающие продвижению вперёд. Босс – похожий на клоуна **Джинн**, прячущийся от атак Линка в своей бутылке.

▹ *Пещера Ключа*[3] [Key Cavern]



Попасть в третье подземелье игры можно из прерии Укуку. Планировка имеет вид двух ключей, большого и маленького. В найденных здесь **сапогах Пегаса** Линку предстоит носиться по лабиринтам и решать головоломки. В конце героя ждёт босс, **Слизнеглаз** [Slime Eye], желеобразное существо, которое при удачной атаке в рывке можно разделить надвое.

▹ *Логово Удильщика*[4] [Angler's Tunnel]



Вход в подземелье сделан в виде рыбы, разинувшей рот в сторону реки, протекающей в холмах Тал Тал. Почти половина комнат здесь заполнена водой, поэтому для продвижения вглубь логова Линк должен найти **ласты**. Сражение с боссом, огромной рыбой **Удильщиком**, происходит под водой.

▹ *Утроба Сома*[5] [Catfish's Maw]



Пещера в форме разинувшего пасть сома посреди бухты Марты. Чтобы получить хранящийся там **гарпун**, Линку придётся четыре раза сразиться с Главным сталфосом, а в конце героя ждёт босс, **Слизнеугорь** [Slime Eel].

▹ *Южная святыня Лица (древние руины)*
[Southern Face Shrine (Ancient Ruins)]



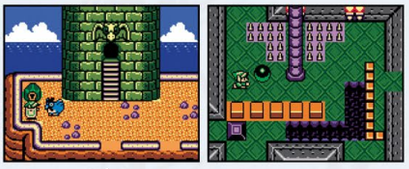
Руины, лежащие к северу от Звериной деревни. Несмотря на маленький размер этой святыни, там хранятся большие секреты. Здесь Линк получит **ключ Лица** и узнает правду об острове, но сначала сразится с огромным **армосом-рыцарем**.

▹ *Святыня Лица*[6] [Face Shrine]



Храм в виде лица, открываемый ключом, найденным в Южной святыне. Линку предстоит испытать свою смекалку, оперируя многими кристальными переключателями, чтобы получить **браслет Силы второго уровня**. На пути к **Коралловому Треугольнику**, шестому инструменту Сирен, стоит босс **Фасад** – огромное лицо посреди комнаты с летающими плитками.

▹ *Орлиная башня* [Eagle's Tower]



Эта башня высится на горной гряде Тал Тал и полна хитрых головоломок, меняющих её планировку. Например, если разрушить колонны на втором этаже, на один уровень ниже с грохотом опустится четвёртый этаж. В башне Линк найдёт **зеркальный щит**, а на её вершине сразится с боссом – **Злым Орлом**.

▹ *Черепашья скала*[7] [Turtle Rock]



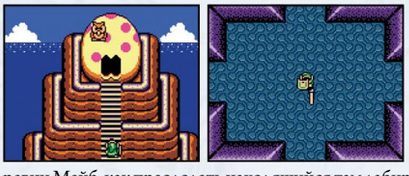
Обширная пещера на западе горной гряды Тал Тал, схожая формой и названием с одним из подземелий в *A Link to the Past*. В одной её части Линк будет преодолевать реки раскалённой лавы, а в другой при помощи найденного **жезла Огня** растапливать ледяные блоки, чтобы добраться до босса, **Горячей Головы** – обладающим сознанием огненным шаром.

▹ *Мир Красок*[8] [Color Dungeon]



Это секретное подземелье появилось в *Link's Awakening DX*. Вход туда можно открыть, двигая надгробия на кладбище в определённом порядке. Внутри Линк обнаружит много загадок на тему цвета, включая босса Мира Красок – **Злого Шара** [Evil Orb]. После победы над ним Линк встретится с Великой феей, от которой получит на выбор либо **красную**, либо **синюю тунику**. Первая удваивает силу атаки, а вторая защиту.

▹ *Яйцо Рыбы Ветра*[9] [Wind Fish's Egg]

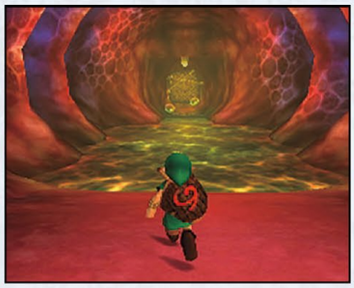


Собрав все восемь инструментов Сирен, Линк отправляется внутрь гигантского яйца на вершине горы Тамаранч, предварительно узнав из книги *«Мрачные тайны и загадки острова Кохолинт»* в библиотеке деревни Мейб, как преодолеть находящийся там лабиринт. Перед пробуждением Рыбы Ветра Линк должен сразиться с **Кошмарами**, которые принимают вид врагов из его воспоминаний, включая самого Ганона.

[1] **Червячий дворец** | [2] **Бутыльный грот** | [3] **Ключистая пещера**
[4] **Удильщиков туннель** | [5] **Сомова пасть** | [6] **Ликово святилище**
[7] **Черепахова скала** | [8] **Цветное подземелье** | [9] **Яйцо Рыбы ветров**
(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).

OCARINA OF TIME

Первое приключение Линка на Nintendo 64 знакомит игроков с новыми механиками и головоломками, происходящими в трёх измерениях. В дополнение к традиционным замкам, пещерам и храмам, тут есть подземелье внутри огромного дерева и даже рыбы. Появление боссов сопровождается анимационными вставками, демонстрирующими их силу, но в то же время показывающими и уязвимые места.



▷ *В дереве Деку* [Inside Deku Tree]



В глубине леса Кокири страдает от медленно убивающего его проклятия Великое дерево Деку. Дерево просит Линка избавить его от этой напасти. Войдя внутрь, юный герой обнаруживает множество монстров и затянутые густой паутиной проходы, от которой можно избавиться только с помощью огня. Заполучив **волшебную рогатку**, в корнях дерева Линк находит босса подземелья и источник проклятия: огромную паучиху, арахнида-паразита, королеву **Гохму**.

▷ *Пещера Додонго* [Donongo's Cavern]



Эту глубокую пещеру населяют додонго разных размеров. Здесь Линк найдёт **сумку для бомб**, которая позволит носить их с собой и пользоваться в любой момент. Хранитель пещеры – огромный король **Додонго**, который не прочь проглотить даже зажжённую бомбу, в чём и заключается его слабость.

▷ *Внутри Джабу-Джабу* [Inside Jabu-Jaby's Belly]



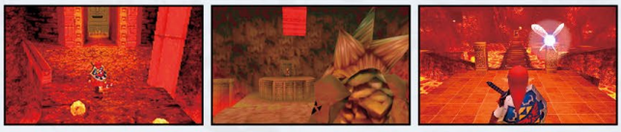
Лорд Джабу-Джабу, весьма почитаемое божество и хранитель всех зора, съел что-то нехорошее и заболел. Теперь он глотает всё, что окажется в его окружённом водой алтаре, не побрезговав даже Руто, принцессой зора. Линк кладёт перед ним рыбёшку, Джабу-Джабу разевает пасть и проглатывает и приманку, и Линка. Внутри его заражённого бари-паразитами тела Линк найдёт **бумеранг** и спасёт бедолагу Руто, сразившись с электрическим анемоном **Баринадом**, который и является причиной пищевого расстройства хранителя зора.

▷ *Храм Леса* [Forest Temple]



Эти руины лежат в чаще леса на Священном лесном лугу и являются первым местом, которое должен исследовать повзрослевший на семь лет Линк, чтобы освободить Шестерых Мудрецов и принцессу Зельду. Незабываемые головоломки в виде картин, а также древние жрицы – сёстры по – встанут на пути любого чужака, посмевшего потревожить покой этого места. Найдя **лук**, Линк выпрямляет скрученный коридор и попадает во внутренний двор храма, где, отбивая магические атаки, сражается с **Фантомом Ганона**, выезжающем на своём чёрном коне из картин.

▷ *Храм Огня* [Fire Temple]



В этом огненном храме с бурлящей повсюду лавой, сооружённом в кратере горы Смерти, Ганондорф держит похищенных им горонов. Из-за сильной жары Линк не сможет исследовать это место, пока не раздобудет специальную огнеупорную тунику горонов. В храме герой найдёт легендарный **молот** горонов [Megaton Hammer], который поможет ему пробиться к боссу, огнедышащему дракону **Волвагии**.

▷ *Ледяная пещера* [Ice Cavern]



Во времена, когда Линк был ребёнком, владения зора представляли собой настоящий водный рай, но семь лет спустя, после прихода к власти Ганондорфа, они и исток реки зора оказались скованы льдом, пройдя по которому герой и попадает в эту пещеру. Её ледяные запутанные ходы опасны и коварны, а с потолка падают огромные сосульки, мешая продвигаться вперёд. Найдя здесь **синий огонь** и растапливая им особый красный лёд, Линк добирается до самого сердца пещеры и сражается с **белым волфосом**, за победу над которым получает **железные сапоги** – идеальную экипировку для исследования следующего храма.

▷ *Храм Воды* [Water Temple]



Храм Воды расположен на дне озера Хилиа, но без железных сапог и туники зора делать здесь совершенно нечего. Планировка храма представляет собой одну сплошную головоломку, требуя от Линка постоянно менять уровень воды, чтобы можно было продвигаться дальше. В *Ocarina of Time 3D* процесс прохождения храма немного упрощён, но по-прежнему требует большой смекалки. В запутанных комнатах этого сооружения Линк найдёт **длинный гарпун** и сразится с боссом, гигантской водяной амёбой **Морфой**, после чего получит **медальон Воды**.

▷ *Дно колодца* [Bottom of the Well]



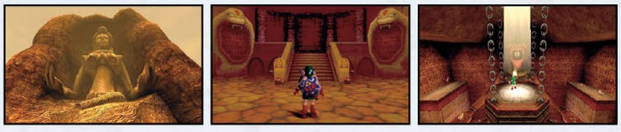
На дне колодца деревни Какарико спрятана волшебная **линза Правды**, а само подземелье – это лабиринт из запутанных коридоров и фальшивых полов. Победив омерзительное чудовище, **Мёртвую Руку**, Линк получит эту созданную шейками линзу, через которую увидит следы того, что однажды творилось в этих катакомбах – кровавые алтари с черепами и ужасные орудия для пыток и казней. Чтобы покинуть, наконец, колодец, Линку придётся собрать все серебряные рупии в самом нижней комнате этого страшного места.

▷ *Храм Теней* [Shadow Temple]



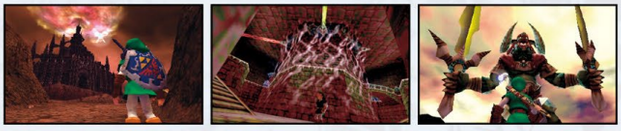
Этот храм построен под кладбищем деревни Какарико и хранит много леденящих душу секретов тёмной и кровавой стороны истории Хирула. Здесь Линка ждут хитрые головоломки и отвратительные монстры, а чтобы попасть к боссу, призрачному монстру **Бонго Бонго**, герою сначала нужно найти **сапоги Ветра**, которые позволят преодолеть пропасть перед его логовом. Наградой после победы будет **медальон Теней**.

▷ *Храм Духов* [Spirit Temple]



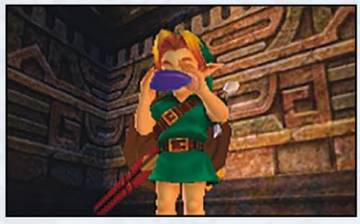
В Призрачной пустоши, что за крепостью Герудо, лежат руины древнего храма, построенного предками народа герудо. Линк будет исследовать храм как в детском, так и во взрослом возрасте. Внутри он найдёт **серебряные перчатки** и **зеркальный щит**, который поможет решать загадки со светом, после чего попадёт в самое сердце храма, где обнаружит похищенную Набуру, предводительницу герудо, которая позже станет Мудрецом Духов. Но чтобы её спасти и получить **медальон Духов**, герой сразится с сёстрами-колдуньями **Котаке** и **Коуме**, воспитавшими Ганондорфа. На последней стадии битвы ведьмы объединятся в **Твинрову**, могучее создание, одинаково хорошо владеющее магией льда и огня.

▷ *Замок Ганона* [Ganon's Castle]



Там, где когда-то стоял замок Хирула, теперь возвышаются чертоги Ганондорфа. В замке есть шесть зон, каждая из которых связана с одним из пробуждённых Линком Мудрецов. Зоны ведут к барьерам Леса, Огня, Воды, Теней, Духов и Света. Разрушив их, отважный герой сможет встретиться с **Ганондорфом**. Предводитель разбойников, поджидая Линка, играет в своих покоях на органе и упивается собственной властью. После победы над злодеем, энергия, заключённая в элементе Силы Триединства, которым он владел, высвобождается, превращает Ганондорфа в жуткого зверя **Ганона**, и начинается судьбоносная битва за Хирул.

MAJORA'S MASK



В Термине время течёт 72-часовыми повторяющимися циклами, и, прежде чем на землю упадёт зловещая луна, у Линка есть всего три дня, за которые ему необходимо пройти несколько подземелий и попытаться спасти мир. Используя силу песен деку, зора и горонов, а также изменяющих его облик масок, Линк ищет в разных уголках Термины храмы и пробуждает гигантов, чтобы предотвратить катастрофу.

▹ *Храм Лесной Топи* [*Woodfall Temple*]



В самом сердце Лесной Топи, посреди болотистых владений деку, стоит захваченный злыми силами некогда священный храм. Для его исследования Линк в облике деку летает на цветках Деку по затопленным ядовитой водой комнатам и находит **лук Героя**. Вооружившись луком, храбрец встречается с боссом храма, воином джунглей **Одолвой** и спасает похищенную принцессу деку.

▹ *Храм Снежного Пика* [*Snowhead Temple*]



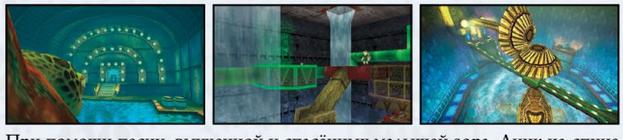
Этот храм в виде высокой башни высится на севере над заснеженной горной грядой и деревней в месте под названием Снежный Пик. Из-за крайне низких температур некоторые помещения храма намертво скованы льдом, и для продвижения вперёд Линку нужно найти **огненные стрелы**. Добравшись до босса, вмёрзшего в лёд механического монстра **Гохта**, Линк избавляет его от ледяного плена, но лишь для того, чтобы уничтожить чудище и вернуть долгожданную весну в деревню горонов.

▹ *Пиратская крепость* [*Pirate's Fortress*]



В поисках похищенной кладки яиц зора Линк, воспользовавшись подводным тоннелем, прокрадывается в крепость пираток-герудо. Внутри её стен, избегая обнаружения, Линк метко выпущенными стрелами нейтрализует стражниц и находит в сундуке **гарпун**, который позволит ему попасть в ранее недоступные места, включая тайник с **яйцами зора**. Исследуя крепость, Линк может сфотографировать одну из пираток по просьбе интересующегося ими рыбака.

▹ *Храм Залива* [*Great Bay Temple*]



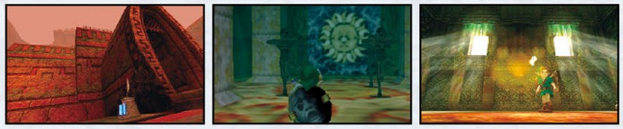
При помощи песни, выученной у спасённых малышей зора, Линк на спине огромной черепахи прибывает к храму Залива – сооружению, полному труб и водных потоков. Практически не снимая маски Зора, Линк исследует храм и находит **ледяные стрелы**, которыми можно замораживать водную гладь и продвигаться вперёд. В конце героя ждёт босс, гигантская рыба **Гёрг**.

▹ *Дно колодца* [*Beneath the Well*]



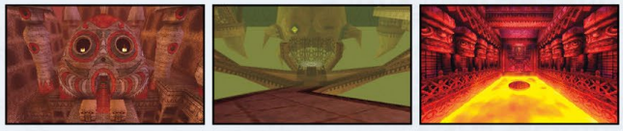
В засушливом каньоне Иканы есть тёмный и глубокий колодец. Спустившись на его дно, пройдя через охраняемые гибдо (мумиями) лабиринты коридоров и собирая по дороге разные полезные предметы, Линк в последней комнате этого мрачного подземелья находит **зеркальный щит**.

▹ *Древний замок Иканы* [*Ancient Castle of Ikana*]



На дальних рубежах каньона расположен древний замок королевства Икана. Линк исследует это разрушающееся сооружение, использует отражённый зеркальным щитом свет, чтобы победить армию зомби [ReDead] и снять проклятие с духа короля, Игоса Иканского, который в благодарность обучает Линка новой мелодии – **Элегии Пустоты**.

▹ *Храм Каменной башни* [*Stone Tower Temple*]



За каньоном Иканы расположена Каменная башня, считающаяся неприступной из-за окутавшего её проклятия. В ней находится храм с хитросплетением комнат, в которых не всегда можно отличить пол от потолка. Создавая копии самого себя и стреляя из лука полученными здесь **стрелами Света**, чтобы менять местами пол с потолком, Линк исследует это необычное место. В конце, надев маску Гиганта, герой сражается с боссом **Твинмолдом**, гигантскими червями.

▹ *Луна (лунные подземелья)* [*Moon Dungeons*]



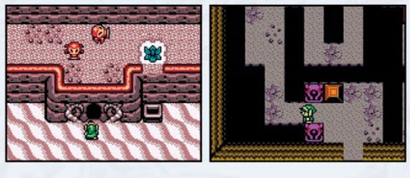
Выбравшись целыми и невредимыми из храма Каменной башни, Линк с Татл возвращаются в Часовой город, но лишь для того, чтобы с вершины Часовой башни перенестись на луну. Там храбрец окажется в странной альтернативной реальности. Внутри луны посреди прекрасной зелёной лужайки растёт большое дерево, и на первый взгляд всё выглядит мирным и спокойным. У дерева Линк встречает детишек в масках убитых им боссов, и в обмен на свои маски играет с ними в прятки, которые проходят в четырёх подземельях, названных в честь зора, деку, горонов и самого Линка. Получив **маску Злого Божества**, Линк вступает в схватку с тремя воплощениями **Маски Маджоры**, снимает проклятие со Скулл Кида и спасает Термину от катастрофы.

ORACLE OF SEASONS



В подземельях *Oracle of Seasons* хранятся элементы Природы, необходимые для восстановления баланса времён года в Холодруме. Меняя посохом Сезонов времена года и, как следствие, окружающий пейзаж, Линк постепенно открывает пути к новым подземельям. В игре встречаются знакомые по прошлым частям серии загадки, боссы, предметы, тактика боя и способы преодоления препятствий – например, с помощью пера птицы Рух или магнитной перчатки. Важным элементом игрового процесса здесь являются волшебные семена, помогающие проходить испытания в каждом из подземелий.

▹ *Пещера Героя* [*Hero's Cave*]



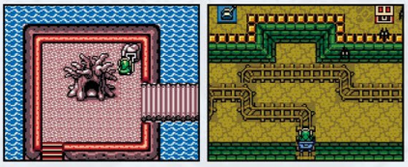
Пещера на западном побережье недалеко от деревни Хорон. Здесь в доказательство своего героизма Линк получает деревянный меч. В пещере Героя есть все атрибуты подземелья, такие как двигающиеся блоки или маленькие ключи.

▹ *Пещера Героя (связь игр)* [*Hero's Cave (Linked Game)*]



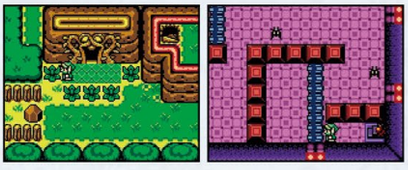
Подземелье, которое станет доступно после связи *Oracle of Seasons* с пройденной игрой *Oracle of Ages*. Для его прохождения Линку понадобятся предметы, найденные в первых семи подземельях обеих игр.

В дебрях корня *[Gnarled Root Dungeon]*



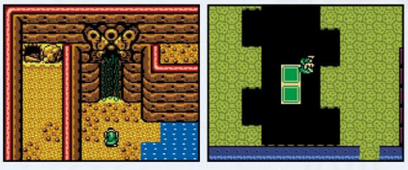
Вход в это первое подземелье к северу от деревни Хорон расположен в старом дереве, как и первый уровень в *The Legend of Zelda*. Здесь Линк обзаведётся **мешочком для семян**, в котором будет хранить собираемые во время своего путешествия волшебные семена. Боссом, как и в первой игре, здесь является **Акваментус**.

Змеиные останки *[Snake's Remains]*



Подземелье находится в Зимнем лесу. Взмахнув посохом Сезонов и вызвав зиму, Линк вооружается лопатой, расчищает от снега вход и отправляется внутрь. В подземелье он найдёт **браслет Силы**, дающий возможность передвигать тяжёлые объекты. В конце героя ждёт битва с боссом **Додонго** и второй элемент Природы.

Логово Ядовитой моли *[Poison Moth's Lair]*



Прежде чем исследовать это подземелье, спланированное в форме моли и расположенное на Извилистом болоте, Линк должен сменить время года на лето. В летнюю жару горные склоны увиты плющом, и по нему легко можно забраться ко входу в подземелье. Внутри герой найдёт **перо птицы Рух**, позволяющее перепрыгивать ямы в полу, а в конце встретит **Мотулу** – босса, охраняющего в своём логове третий элемент Природы.

Подземелье Пляшущего дракона *[Dancing Dragon Dungeon]*



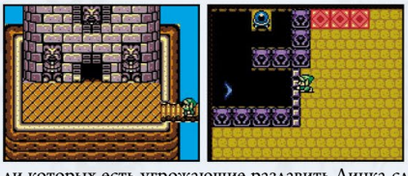
Это подземелье в виде танцующего дракона расположено на горе Кукко, а вход скрыт за водопадом. Внутри Линк обнаружит **рогатку**, стреляя из которой волшебными семенами, он, зажигая светильники и переключая стрелочные переводы для вагонеток, доберётся до босса, **Гохмы**.

Пещера Единорога *[Unicorn's Cave]*



Вход в эту пещеру близ Очкового озера окружён спиральными рогами, как у единорога. Сменив время года на осень и убрав стоящие на пути каменные грибы, Линк попадёт внутрь, где, решая головоломки и прокладывая себе путь с помощью **магнитных перчаток**, доберётся до босса **Дигдоггера**, охраняющего пятый элемент Природы.

Древние руины *[Ancient Ruins]*



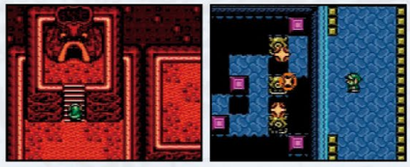
Подземелье находится в руинах Тарм, что сразу за лесом Заблудших. В его древних стенах Линк найдёт **волшебный бумеранг**, траекторией полёта которого можно управлять. Пройдя через много ловушек, среди которых есть угрожающие раздавить Линка сдвигающиеся стены, герой сразится с мини-боссом Вайром, которого также можно встретить в древней гробнице в *Oracle of Ages*. В конце подземелья Линк получит шестой элемент Природы, но прежде ему придётся одолеть главного босса, **Хватадлу**.

Гробница Следопыта *[Explorer's Crypt]*



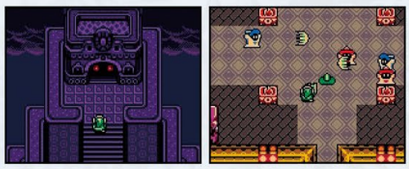
В эту гробницу на кладбище к западу от деревни Хорон Линк попадает в поисках седьмого элемента Природы. Оказавшись внутри, герою, чтобы продолжить путь, нужно избавиться от проклятия сестёр-по Эми и Маргарет. Здесь спрятан **плащ из перьев**, позволяющий прыгать на большие расстояния, а в самом сердце гробницы Линка поджидает босс, **Глиок**.

Лабиринт «Щит и меч» *[Sword & Shield Dungeon]*



Восьмое и предпоследнее подземелье игры находится в Суброзии и разделено на две отдельных секции. Одна имеет форму меча и заполнена кипящей лавой. Вторая, в виде щита, вся покрыта льдом. Используя ледяные кристаллы из второй секции, Линк охлаждает лаву в первой, прокладывая таким образом себе путь. Найдя **взрывную рогатку** и добравшись до босса, **Головы Медузы**, Линк побеждает её и получает последний, восьмой элемент Природы.

Замок Онокса *[Onox's Castle]*



Собрав все восемь элементов Природы и получив гигантское семя Маку, Линк встречается лицом к лицу с повелителем тьмы **Оноксом** в его замке на Северном пике. Планировка сооружения ведёт героя прямо к Оноксу, но по пути к финальной битве ему предстоит сразиться с небольшой армией довольно сильных противников.

ORACLE OF AGES



В *Oracle of Ages* подземелья хранят элементы Времени – сущности, контролирующие его ход. Играя на лире Эпох, Линк путешествует между прошлым и настоящим, открывая проходы в эти запутанные лабиринты. В отличие от *Oracle of Seasons*, где прохождение подземелий сосредоточено на действии, здесь упор сделан на логические загадки и грамотное использование предметов, таких как крюк, меняющий Линка местами с другими объектами, или посох Сомарии. В Лабринне, как и в Холодруме, важной составляющей приключений Линка являются волшебные семена.

Пещера Героя (связь игр) *[Hero's Cave (Linked Game)]*



Подземелье, доступное после связи *Oracle of Ages* с пройденной *Oracle of Seasons*. Для его прохождения Линку также понадобятся все предметы. В отличие от аналогичной пещеры из *Oracle of Seasons*, здесь упор сделан больше на головоломки, нежели на сражения.

Склеп Духов *[Spirit's Grave]*



Склеп находится в восточной части кладбища Йолл. Как и положено кладбищенскому подземелью, оно наполнено призраками, скелетами и прочей нежитью. Здесь Линку придётся «играть в кости» особым кубом, стараясь сопоставить цвет его граней с цветом пола, зажигать светильники и продвигаться вперёд, чтобы найти **браслет Силы** и встретиться с боссом по имени **Тыквоголовый** [Pumpkin Head].

Пещера Крыла *[Wing Dungeon]*



Эта пещера, попасть в которую можно только в прошлом, скрыта в чаще леса Деку. Внутри Линку придётся менять цвет напольных плиток, прыгая по ним с помощью найденного здесь **пера птицы Рух**, ездить на вагонетках, передвигать блоки и избавляться от назойливых разноцветных гелей. Босс подземелья – **Многоликий Бамс** [Head Thwomp].

▸ Грот Лунного света [Moonlit Grotto]




Грот находится на родине токаев, острове Полумесяца, и имеет такую же форму. Здесь Линк найдёт **семястрел**, которым будет уничтожать специальные кристаллы, чтобы изменить планировку сооружения. Босс подземелья, **Чёрная ведьма** [Shadow Hag], прячется в тенях, вращающихся вокруг Линка, и храбрецу придётся искать подходящие моменты для выстрелов Душистыми семенами, чтобы разделаться с ней и получить третий элемент Времени.

▸ Подземелье Черепа [Skull Dungeon]




Пещера в недрах вулкана в деревне Симметрия имеет форму симметричного черепа, из-за чего и получила своё название. Линк должен отправиться в прошлое и утихомирить извергающийся вулкан, затем вернуться в настоящее и войти внутрь открывшегося подземелья. Найдя **крюк**, меняющий его местами с различными объектами, Линк преодолеет реки лавы и встретится с боссом, **Крылатым Глазом** [Eyesoar].

▸ Подземелье Короны [Crown Dungeon]



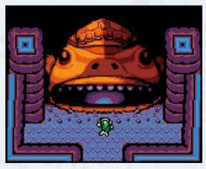

Эта пещера в виде короны находится на Холмистой гряде. Здесь спрятан **посох Сомарии**, которым можно создавать блоки. Толкая их перед собой, Линк найдёт правильный путь в тёмных комнатах, не падая в пропасть, или заберётся в недоступные ранее места. В конце героя ждёт **Смог** [Smog] – босс, умеющий разделяться на уменьшенные копии самого себя. В сражении Линку сможет помочь грамотное использование посоха Сомарии.

▸ Русалочья пещера [Mermaid's Cave]



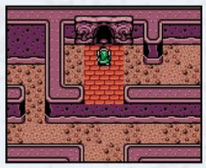
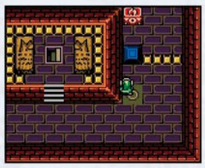

Для прохождения этого подземелья требуется в совершенстве владеть мастерством перемещений во времени, так как изменение планировки пещеры в прошлом повлияет на расположение комнат в настоящем. Здесь Линк найдёт **костюм русалки** – идеальное снаряжение для глубоководного плавания, которое позволит герою сразиться с боссом, **Октогоном**.

▸ Внутри Джабу-Джабу [Jabu-Jabu's Belly]




В прошлом Лабринны, после спасения короля Зора от болезни, угрожающей прервать весь королевский род зора, Линк получает позволение войти внутрь лорда Джабу-Джабу, чтобы найти седьмой элемент Времени. Изменяя уровень воды и пользуясь найденным здесь **длинным крюком**, позволяющим пересекать широкие пропасти, Линк исследует внутренности божества-хранителя зора, добирается до босса, **Плазмарина**, и уничтожает монстра его же собственными огненными шарами.

▸ Древняя гробница [Ancient Tomb]

Сюда можно попасть из моря Невозвращения. Собирая четыре каменных скрижали и разгадывая загадки подземелья, Линк, воспользовавшись найденными здесь **перчатками Силы**, попадает в подземную часть гробницы, где притаился босс, **Камнетаран** [Ramrock]. Одолев это каменное чудище, стреляющее лучами из глаз, Линк забирает последний, восьмой элемент Времени и готовится к решающей битве с Веран и Линками-тенями в Чёрной башне.

▸ Чёрная башня [Black Tower]



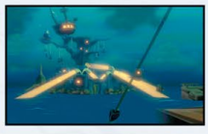
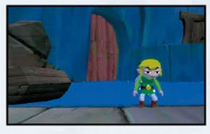
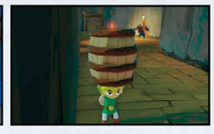

Собрав все восемь элементов Времени и получив гигантское семя Маку, Линк входит в кишащую монстрами Чёрную башню для сражения с **Веран**. Злая волшебница скрывается в лабиринтах на множестве этажей башни, вынуждая Линка обдумывать каждый шаг – ведь только верно выбранный путь приведёт юного героя к колдунье. Во время сражения с Линком Веран принимает обличья разных монстров и призывает Линков-теней, а сама битва происходит на вершине разрушающейся Чёрной башни.

THE WIND WAKER



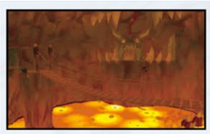
Подземелья и храмы в затопленном мире этой эпохи находятся на разных островах Великого моря. Чтобы попасть в некоторые из них, Линку нужно объединить усилия с Мудрецами. Кроме основных подземелий, обязательных для прохождения, на островах есть много открытых для исследования мелких пещер и гротов.

▸ Заброшенная крепость [Forsaken Fortress]

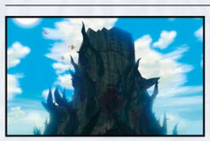
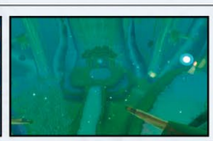
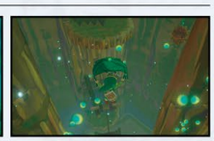
Остров-крепость, захваченный Ганондорфом и хорошо укреплённый высокими стенами и артиллерией из пушек. Расставленные повсюду прожекторы и патрули делают проникновение сюда настоящим испытанием, и Линк должен обдумывать каждый шаг, чтобы его не обнаружили. Во время приключения герой попадает сюда дважды. Первый раз – в начале путешествия, разыскивая свою сестру, похищенную Королём Хелмароком. Второй – позже в игре, когда набирается сил для битвы с этой птицей. При первом посещении Линк теряет меч, что делает тщетными любые попытки противостоять врагам. Завладев мечом Героев, Линк исследует крепость более основательно, в чём ему поможет найденный здесь **костяной молот**. Используя это оружие, храбрец сражается на крыше крепости с **Королём Хелмароком** и спасает свою сестру из плена.

▸ Драконья пещера [Dragon Roost Cavern]

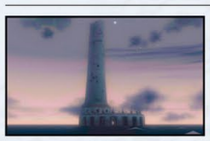
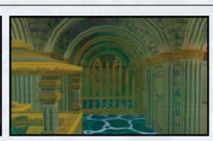

Пещера расположена высоко на северо-восточном склоне горы на Драконьем острове. На вершине буйствует небесный дух Валу, и Линк в сопровождении Мидли идёт в пещеру, чтобы разобраться в происходящем. Продвигаясь наверх по шаткими платформам и подвесным мостикам над бурлящей лавой, Линк получает **крюк**, а у самой вершины обнаруживает босса, **Гохму,** которая дёргает за хвост Валу, что и служит причиной его страданий. Победив монстра и угомонив Валу, Линк получает в награду от некогда скептически настроенного принца Комали жемчужину Дин.

▸ Запретный лес [Forbidden Woods]

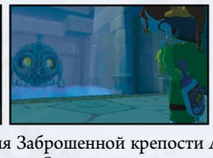
Этот густой лес занимает целый остров по соседству с Лесной гаванью. Летая на листке Деку между деревьев в этом лесном подземелье, Линк разыскивает пропавшего здесь корока Макара. Найденный **бумеранг** прекрасно подходит для активации дальних переключателей и перерезания лиан, что значительно облегчает продвижение вперёд. В сердце Запретного леса Линк встречается с растением-боссом, **Кэлль Демосом** [Kalle Demos], которое проглотило бедолагу Макара. Уворачиваясь от колючих лиан, Линк убивает монстра и спасает корока.

▸ Башня Богов [Tower of Gods]


После того, как Линк собрал три божественные жемчужины и разместил их на нужных островах, с морского дна поднимается эта высокая башня. По легенде, её построили боги для проверки храбрости героя. Внутри Линк находит **лук Героя** и, активируя им переключатели, продвигается к вершине, где его ждёт босс, Великий Судья **Годан**. Одержав победу, Линк попадает на крышу, где звонит в колокол и открывает проход к замку Хирула, замершему во времени на морском дне.

▸ Храм Земли [Earth Temple]


После второго посещения Заброшенной крепости Линк отправляется на Каменноголовый остров в храм Земли, где с помощью молитв Мидли, ставшей Мудрецом Земли, пытается вернуть мечу Героев его легендарную силу. Проход к храму преграждён огромной каменной головой, убрать которую можно лишь в браслетах Силы, а в самом храме Линку понадобится найденный там **зеркальный щит**, способный отражать свет и помогать в решении некоторых головоломок. Линк исследует храм вместе с Мидли – попасть в определённые комнаты можно только сыграв вместе с ней нужную мелодию. Также крылатая Мидли помогает Линку преодолевать пропасти и ямы. Босс подземелья – уязвимый к солнечному свету огромный и толстый по, Хранитель Печати **Джалгалла**.

▹ *Храм Ветра* [Wind Temple]



Этот храм находится на острове Бурь. В его центре расположен атриум, соединяющий нижний этаж с верхним. В прохождении Линку помогает Макар, сажающий деревья, которые служат платформами – к ним можно цепляться найденным здесь **гарпуном**. Также Линк часто пользуется листком Деку, поскольку во многих местах храма дует сильный ветер. С помощью Макара герой добирается до босса – окружённого зыбучими песками змееподобного **Молгеры**, Хранителя Печати. Одержав победу над монстром, Линк дирижирует Макаром и восстанавливает истинную силу меча Героев.

▹ *Башня Ганона* [Ganon's Tower]



Получив элемент Храбрости Триединства, Линк использует его силу для возвращения в Старый Хирул, чтобы сразиться с Ганондорфом в его замке. Но перед решающей схваткой герой вновь встречается с боссами уже пройденных подземелий. Найдя **стрелы Света** и выбравшись из лабиринтов замка, Линк добирается до самого короля зла и сражается сначала с **Марионеткой Ганона**, а затем и с **Ганондорфом**.

FOUR SWORDS

После прохождения обучающего «храма Знаний» [Chambers of Insight], Линк исследует четыре подземелья в *Four Swords*. Сложность загадок и сила боссов в этой первой многопользовательской игре серии зависят от количества игроков.



▹ *Древесное море* [Sea of Trees]



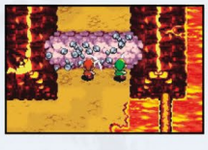
Говорят, что те, кто входит в этот дремучий лес, не возвращаются. Хотя солнце и пробивается сквозь кроны деревьев, исследователю встретится здесь множество естественных препятствий. На пути храбреца встанут огромные деревья, заросли травы, водоёмы и полчища окороков. В чаще леса обитает босс этого места – огромное хищное растение **Большая Хватадла** [Big Manhandla].

▹ *Пещера Талус* [Talus Cave]



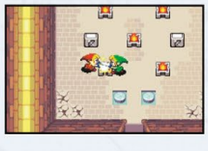
Эта обширная пещера простирается в скалистых горах, а её залы покрыты льдом и водой. Температуры в её глубинах опускаются до экстремально низкого уровня, и большинство полов скованы скользким льдом. В таких суровых условиях Линк должен сразиться с боссом подземелья, **Гигантским Золем** [Dera Zol].

▹ *Гора Смерти* [Death Mountain]



Постоянно извергающаяся огненная гора, покрытая раскалённой лавой. Здесь так горячо, что огонь может загореться на пути исследователя где угодно и сам по себе, так что если смельчаку хоть немного дорога его жизнь, лучше не прикасаться к этим смертельным языкам пламени. Босс горы Смерти – огненное существо **Гуен** [Gouen].

▹ *Дворец Ваати* [Vaati's Palace]



Дворец, парящий в небе над Хирулом – цитадель мага Ветра Ваати, похитившего принцессу Зельду. Отряду Линков необходимо собрать как можно больше рупий и получить признание у трёх Великих фей, которые вручат им ключи к этому последнему испытанию. Чтобы пересекать обширные пространства дворца, требуется грамотно использовать предметы, а в конце самых достойных и храбрых героев ждёт главная битва с **Ваати**.

FOUR SWORDS ADVENTURES



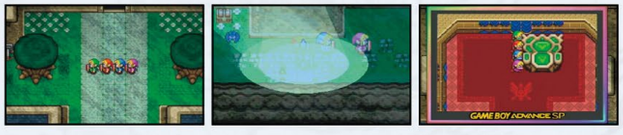
В этой эпохе четыре Линка отправляются вызволять шестерых похищенных дев и принцессу Зельду, томящихся в разных уголках Хирула. Их приключения проходят в восьми локациях, состоящих из трёх арен каждая. В общей сложности героям предстоит пройти двадцать четыре «уровня», в конце каждого из которых ждёт босс. Игрок может путешествовать как самостоятельно, так и в команде – к нему могут присоединиться от одного до трёх героев.

▹ *Гиблая пещера* [Cave of No Return]



Эта обширная пещера простирается от озера Хилиа до замка Хирула. Для её исследования понадобится лампа, а преграждающие путь тяжёлые валуны придётся двигать как минимум вдвоём. Кроме того, тут встречаются странные камни, сдвинуть которые может только тот, чей цвет одежды совпадает с цветом такого камня. Босс – **Линк-тень**, поджидающий своих «светлых» двойников.

▹ *Замок Хирула* [Hyrule Castle]



После исчезновения Зельды и шестерых дев замок Хирула превратился в логово монстров. Во время своего путешествия герои посещают замок дважды. В первый раз они спасают Синюю деву из лап **Фантома Ганона**. Во второй раз им придётся избегать лучей прожекторов, чтобы не быть схваченными и брошенными в темницу. Пробравшись по замку до босса, **Большого По**, Линки освобождают Белую деву.

▹ *Восточный храм* [Eastern Temple]



Здесь под пристальным надзором огромного глаза Каменного Аргуса томится в заточении Жёлтая дева. В храме скрыты порталы в Тёмный мир, а здешние ловушки требуют постоянно перемещаться между Светом и Тьмой. Для прохождения храма, победы над **Каменным Аргусом** и спасения девы героям понадобятся бомбы, лампа и лук.

▹ *Башня Огня* [Tower of Flames]



Башня высится на вершине горы Смерти, и здесь томится в плену Зелёная дева. Команде Линков предстоит преодолевать реки лавы и огненные ловушки, чтобы добраться до верхнего яруса, сразиться с тремя уязвимыми к бомбам **Додонго** и освободить пленницу.

▹ *Храм Тьмы* [Temple of Darkness]



Этот храм, окутанный фиолетовым светом, расположен за деревней Какарико. В нём хранится Тёмное зеркало, в котором в давние времена было заключено тёмное племя, пытавшееся завоевать Хирул. Придя к власти, Ганондорф украл зеркало и использовал его для создания верных себе Линков-теней. Сейчас храм служит для деку скрубов местом поклонения Ганону, которые хотят увековечить его, повсюду воздвигнув злодею памятники. Пройдя храм Тьмы, отряд Линков вновь сразится с **Фантомом Ганоном**, тенью укравшего зеркало Ганондорфа, и освободит из заточения Красную деву.

Пустынный храм *[Desert Temple]*



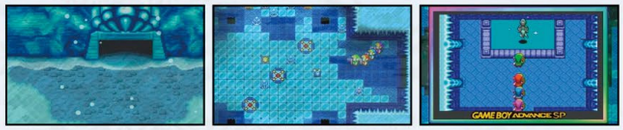
Этот храм был построен, чтобы служить испытанием, сдерживающим людей с нечестивыми сердцами от божественной пирамиды, где была запечатана сила тьмы. В храме обитает много монстров, среди которых есть и ожившие каменные статуи. Такие противники, как Линки-тени, играющие роль боссов в других подземельях, сражаются здесь с командой наших Линков, мешая им пройти испытания храма и доказать, что они достойны называться героями.

Пирамида *[Pyramid]*



Сооружение, в древние времена построенное в пустыне Сомнения предками народа зуна. В Пирамиде хранился трезубец, демоническое оружие, рождённое из самой тьмы. Но Ганондорф нарушил законы герудо, пробрался в пирамиду и похитил его, после чего превратился в короля тьмы Ганона. Линки встречаются здесь с боссом, **Большим Молдормом**, а после победы над ним освобождают Фиолетовую деву.

Храм Льда *[Temple of Ice]*



Этот храм стоит на ледяной равнине, где замерло само время и никогда не прекращается зима. Многие его этажи покрыты скользким льдом. Сразившись с двумя воинами, вооружёнными цепной булавой, наши герои добираются в дальние помещения храма, откуда попадают в святилище меча Четырёх и открывают проход в башню Ветров.

Башня Ветров *[Tower of Winds]*



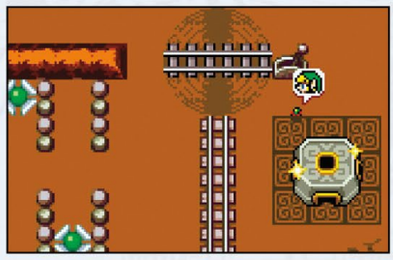
Когда наши герои пройдут все подземелья и соберут четыре королевских самоцвета, а шестеро спасённых дев вознесут свои молитвы богиням в святилище меча Четырёх, в небо поднимется эта башня. Забраться на неё – означает попасть на самую высокую точку Хирула, а возможно, и ещё выше. На самом верхнем этаже башни Линков поджидает босс, **Мерзлоок** [Frostare]. Уничтожив его, герои освобождают из плена принцессу Зельду.

Дворец Ветров *[Tower of Winds]*



Высоко в небесах над Хрулом парит дворец бессмертного демона Ваати, скрывающегося в тёмном облаке. С помощью королевских самоцветов команда Линков открывает вход и пробивается к демону. После поражения Ваати дворец рушится, а Линки, пытающиеся сбежать оттуда вместе с принцессой Зельдой, вступают в последний бой с самим воплощением зла, **Ганоном**.

THE MINISH CAP



Для прохождения подземелий этой игры Линку часто придётся уменьшаться до размера миниша и использовать силу элементов Стихий, чтобы разделяться на копии самого себя, а обычные враги станут для маленького Линка огромными боссами. По ходу приключения Линк получит способность делать всё больше и больше своих копий, но существовать они могут лишь непродолжительное время.

Лесная святыня *[Deepwood Shrine]*



За крохотной деревней мишишей расположен этот, такой же крохотный, храм, который Линк исследует в поисках элемента Земли – первого из четырёх, необходимых для восстановления меча Пикори. Вращающаяся бочка внутри храма обеспечивает Линку доступ в различные помещения святыни, а найденная там **амфора Ветра**, кроме всего прочего, позволяет пересекать заполненные водой комнаты на листке лилии. Босс подземелья, **Большой Зелёный Чучу** – на самом деле обыкновенный лесной чучу, случайно провалившийся в храм.

Пещера Огня *[Cave of Flames]*



Бывшая хилианская шахта в пещерах горы Кренель, где всё ещё сохранилась инфраструктура, включая рельсы и вагонетки. Здесь Линк находит волшебный **посох Пацци**, которым можно переворачивать монстров и другие объекты, а также превращать ямы в трамплины. Охраняющий элемент Огня босс, **Глирок** – огнедышащий монстр с прочным панцирем, живущий в лавовом озере.

Крепость Ветров *[Fortress of Winds]*



Эту цитадель на окраине Бобровых Топей в давние времена построило племя Ветра, сумевшее подчинить себе эту стихию. Часть крепости покрыта слоем грязи, но Линк легко расчистит себе путь с помощью найденных здесь перчаток Крота. Хранящуюся в крепости **окарину Ветра** стережёт неприступный на вид босс, **Мазаал**, обладающий огромными кулаками и насылающий полчища жуков на тех, кто посмел вторгнуться в его логово.

Храм Капель *[Temple of Droplets]*



Этот крошечный холодный храм находится на озере Хилиа, и добраться до него можно только вплавь. Внутри всё покрыто льдом, который Линку придётся растапливать найденным здесь **масляным фонарём**. Спрятанный в храме элемент Воды охраняет **Большой Окторок**, расправиться с которым довольно просто, но только если бы Линк был своего обычного роста, а не размером с миниша.

Дворец Ветров *[Palace of Winds]*



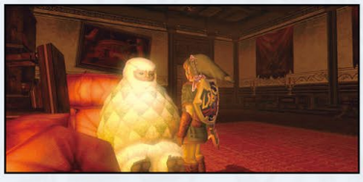
Дворец парит в небе на Вершинах облаков, где обитает племя Ветра. В старину это сооружение вместе с племенем было поднято с поверхности, и теперь его окружают лишь бескрайние небесные просторы. Для исследования дворца Линку понадобится **плащ из перьев**, надев который можно перемещаться по воздушным потокам, дующим из многочисленных вентиляторов. Боссы дворца – **Небесный Гёрг** и **Небесная Гёргина** [Gyorg Pair], с которыми Линку придётся сразиться, прыгая с одного на другую и обратно, чтобы после победы над ними получить элемент Ветра и превратить свой клинок в меч Четырёх.

▹ *Замок Тьмы* [Dark Hyrule Castle]



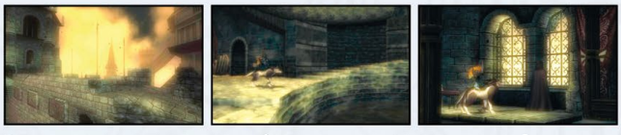
В это неприветливое место под влиянием чёрной магии Ваати превратился замок Хирула. Здесь томится в плену король, помещения замка кишат монстрами, а грозные даркнаты и чароманты стоят на пути каждого, кто осмелится бросить вызов Ваати. Но Линк, обладая мечом Четырёх, теперь способен разделяться на копии самого себя, и это умение понадобится ему для решающей битвы за судьбу королевства. Чтобы снять проклятие с принцессы Зельды и превращённого в шапку Эзло, герой должен победить **Ваати**, сразившись с тёмным магом на верхнем этаже замка.

TWILIGHT PRINCESS



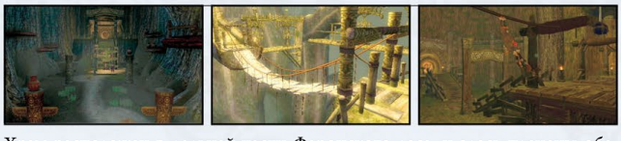
Головоломки подземелий в *Twilight Princess* требуют смекалки и усилий, а временами даже необходимости перемещать целые комнаты. Некоторые подземелья находятся в необычных местах, таких как руины особняка, а некоторые представляют собой город, парящий в небе. Исследовать эти локации Линк может в обличье хилианца или волка, а замок Хирула герой, в своём стремлении победить Занта и Ганондорфа, посещает целых три раза.

▹ *Замок Хирула* [Hyrule Castle]



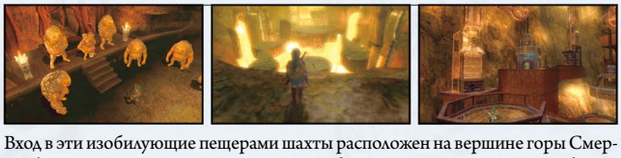
Впервые Линк попадает сюда, будучи превращённым в волка. Это величественное сооружение поглощено сумраком, а в его подвалах можно обнаружить призраки хирульских солдат. В отдалённой башне замка Линк встречается с заключённой здесь принцессой Зельдой. После прохождения подводного храма Линк-волк вернётся сюда вместе с Мидной во второй раз, пробравшись в покои принцессы через замковые подземелья, а затем по крыше.

▹ *Лесной храм* [Forest Temple]



Храм расположен в дальней части Фаронского леса, и здесь пленены обезьяны, которые после своего освобождения станут помогать Линку решать загадки храма. Тут можно найти **бумеранг Бурь**, который будет полезен для активации вращающихся переключателей и мостов. В конце Линк сразится с боссом, сумеречным паразитом **Диабабой** – трёхглавой декубабой, заколдованной одним из осколков Сумеречной короны, которые Линк должен собрать, чтобы остановить Занта.

▹ *Копи горонов* [Goron Mines]



Вход в эти изобилующие пещерами шахты расположен на вершине горы Смерти. Для перемещения по магнитным платформам на стенах и потолке Линку понадобятся железные сапоги, а найденный здесь **лук Героя** поможет издалека расправляться с врагами и активировать переключатели. В сердце копей горонов Линк сразится с их патриархом, Дарбусом, который, прикоснувшись к осколку Сумеречной короны, превратился в огненного монстра **Файруса**.

▹ *Подводный храм* [Lakebed Temple]



Этот храм находится на дне озера Хилиа, и многие его помещения заполнены водой. Во время исследования сооружения на пути к последнему осколку Сумеречной короны Линку придётся часто менять уровень воды и много плавать, а найденные **когти** позволят попасть в ранее недоступные места и будут незаменимы в битве с сумеречным водяным **Морфилом** – боссом храма.

▹ *Земли Правосудия* [Arbiter's Grounds]



Это место, некогда служившее для исполнения приговоров, находится на краю пустыни Герудо. Здесь хранится Сумеречное зеркало – портал между миром света и сумерек. От чужаков земли Правосудия защищают невидимые по и прочая нежить. Линк найдёт тут **спиннер** – портативную вращающуюся платформу, на которой можно перемещаться по специальным рельсам или парить над песком. Босс – **Сталлорд**, оживлённый магией Занта скелет огромного зверя.

▹ *Руины Снежного Пика* [Snowpeak Ruins]



В руинах этого холодного особняка за Снежным Пиком живёт супружеская пара снежных людей, Йето и Йета. Из-за принесённого мужем осколка Сумеречного зеркала Йета заболела, и Йето варит из принесённых Линком ингредиентов целебные супы в надежде вылечить жену. Исследуя руины, Линк найдёт мощное оружие – **цепную булаву**. Получив ключ от спальни супругов, Линк в сопровождении Йеты направляется туда и обнаруживает осколок зеркала, но его злая магия превращает Йету в монстра **Близетту**, и герою приходится сразиться с ней, чтобы избавить от проклятия и забрать осколок.

▹ *Храм Времени* [Temple of Time]



Храм Времени, в котором Линк нашёл меч Героев, в эту эпоху представляет собой поросшие лесом развалины. Войдя в дверь Времени и оказавшись в прошлом, Линк обнаруживает целёхонький храм во всём его великолепии. На верхних этажах святыни Линк находит **жезл Власти**, способный оживлять каменные статуи, которые будут перемещаться параллельно с обладателем жезла. Чтобы получить спрятанный здесь осколок Сумеречного зеркала, герой должен сразиться с **Армогохмой** – огромной паучихой, стреляющей лучами из глаза на спине.

▹ *Небесный город* [City in the Sky]



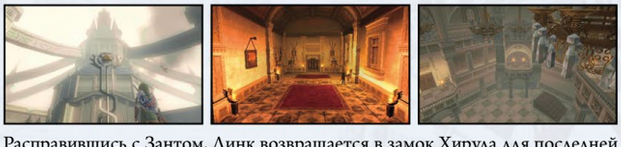
Попасть в этот древний город, построенный таинственными укка, можно только из расположенной на земле Небесной пушки. Город состоит из парящих в небе больших и маленьких островов, одного взгляда на которые достаточно для понимания того, что на земле и близко нет технологий, которые позволили бы соорудить подобное. Здесь Линк найдёт вторые когти и, обладая уже **парой когтей**, сможет сразиться с боссом, сумеречным драконом **Аргороком**, чтобы заполучить последний осколок Сумеречного зеркала.

▹ *Сумеречный дворец* [Palace of Twilight]



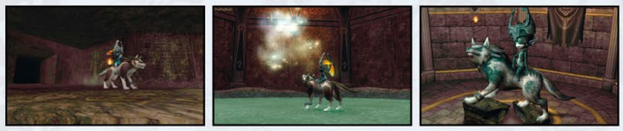
Собрав воедино осколки Сумеречного зеркала и пройдя через него, Линк окажется в Сумеречном царстве, в котором и высится этот дворец. Его помещения устилает чёрный туман, при контакте с которым Линк тут же превращается в волка. Закалив меч Героев силой Светочей – световых сфер из дворца – Линк сможет рассеять туман и добраться до задних покоев, где его поджидает **Зант**, самопровозглашённый король Сумеречного царства.

▹ *Замок Хирула* [Hyrule Castle]



Расправившись с Зантом, Линк возвращается в замок Хирула для последней битвы с повелителем тьмы Ганондорфом, которого он находит в тронном зале. Победив одержимую **марионетку Зельду**, Линк сражается с **Ганоном**, в которого превращается Ганондорф, побеждает его, затем вместе со спасённой Зельдой, вооружённой **стрелами Света**, вновь бьётся в хирульской степи с Ганондорфом, который на этот раз сражается верхом. Наконец, Линк вступает с **Ганондорфом** в решающий бой на мечах и побеждает злодея.

Пещера Теней *[Cave of Shadows]*



Это подземелье есть только в HD-переиздании игры и доступно при наличии фигурки amiibo Линка-волка. Герой должен пройти всю пещеру только в облике волка, побеждая всех врагов на каждом этаже, чтобы попасть на следующий. Зачистив все сорок этажей, Линк будет награждён **громадным кошельком**, вмещающим 9999 рупий.

Пещера Испытаний *[Cave of Ordeals]*



Вход в это необязательное для прохождения подземелье расположен в скале в пустыне Герудо. Здесь Линк может проверить свою отвагу и навыки, пробиваясь через пятьдесят заполненных врагами этажей. На каждом из них героя ждут орды монстров разного вида, и для доступа на следующий подземный этаж Линк должен очистить от монстров предыдущий. Чем глубже он продвигается, тем сильнее становятся враги и сложнее тактика боя, порой требующая использования предметов, найденных в других подземельях. Через каждые десять этажей Линк будет встречать Великих фей, которые населят источники Духов маленькими феями. В самом низу пещеры Линк получит в награду за прохождение всех испытаний **Слёзы Великой феи** – святую воду, полностью восстанавливающую здоровье и на время повышающую силу атаки.

PHANTOM HOURGLASS



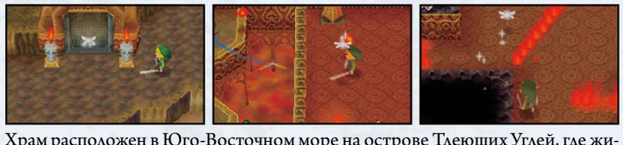
Далёкие воды во владениях Короля Океанов, состоящих из четырёх морей – Юго-Восточного, Северо-Восточного, Юго-Западного и Северо-Западного – усеяны шестнадцатью островами, на которых расположены восемь подземелий. Постепенно находя в храме Короля Океанов на острове Мерк карты каждого моря, Линк сможет прокладывать курс к нужному острову. Когда дело дойдёт до сбора трёх Чистых металлов, необходимых для Призрачного меча и хранящихся в храмах Мато, Горонов и Льда, три этих подземелья герой сможет исследовать в любом порядке.

Храм Короля Океанов *[Temple of the Ocean King]*



Главное и ключевое подземелье игры расположено в гористой части острова Мерк. Некогда важная для островитян святыня, сейчас этот храм находится во власти монстров. По нему блуждают неуязвимые Фантомы, но самое страшное то, что за пределами безопасных зон при входе и в других местах, храм начнёт высасывать жизненную силу даже из самых отважных воинов – если, конечно, в Призрачных песочных часах закончится запас песка Времени.

Храм Огня *[Temple of Fire]*



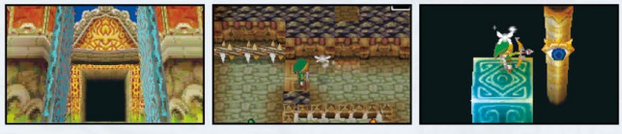
Храм расположен в Юго-Восточном море на острове Тлеющих Углей, где живёт только один человек – предсказательница Астрид. Чтобы войти в храм, нужно в буквальном смысле (подув в микрофон консоли) задуть две свечи перед входом. В храме героя повсюду подстерегают огненные ловушки, а загадки рассчитаны на использование спрятанного здесь **бумеранга**. Босс храма – **Блааз**, грозный маг, способный разделять своё тело на три части.

Храм Ветра *[Temple of Wind]*



Храм находится в Северо-Западном море на острове Бурь, где не переставая дует ветер. Линк прибывает сюда, чтобы спасти духа Мудрости. Сооружение изобилует ловушками и механизмами, основанными на использовании ветра. Например, ветряными гейзерами, на которых Линк сможет преодолевать ямы и платформы, добираясь в места, попасть в которые иным способом невозможно. Здесь герой найдёт **бомбы**, вооружившись которыми проложит себе путь к боссу, повелителю вихрей **Циклоку**.

Храм Отваги *[Temple of Courage]*



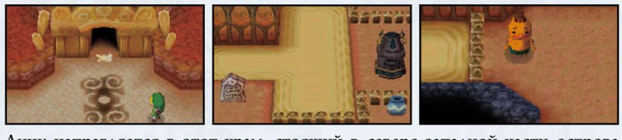
Храм стоит на рыбацком острове Молида в Юго-Западном море. Попасть внутрь можно только с помощью Солнечного ключа, отперев им входную дверь с символом солнца. Успешное прохождение храма во многом зависит от найденного здесь **лука**. Чтобы освободить заключённого тут духа Храбрости, Линк должен сразиться с **Крайком**, похожим на краба монстром, норовящим схватить героя своими клешнями и становящимся невидимым, если приблизиться к нему слишком близко.

Корабль-призрак *[Ghost Ship]*



Это призрачное судно появляется из тумана в Северо-Западном море. Его страшная команда похитила Тетру, и теперь наводит ужас на водах, не давая другим кораблям и лодкам свободно выходить в открытое море. Прежде чем взойти на борт корабля-призрака, Линку понадобится помощь всех трёх освобождённых им духов. Оказавшись на судне и исследовав его пропитанные духом смерти палубы, герой сразится с дьявольскими **сёстрами Кубус**, чтобы получить **Призрачный ключ**, отпирающий темницу, где держат в плену Тетру.

Храм Горонов *[Goron Temple]*



Линк направляется в этот храм, стоящий в северо-западной части острова Горонов, вслед за Гонгороном. Внутри среди зыбучих песков герой найдёт **бомбчу**, которые пригодятся для активации хитроумных переключателей, и пробивается к боссу. Но в одиночку с ним не справиться, и на выручку приходит Гонгорон, чтобы вместе с Линком сразиться с облачённым в доспехи ящером **Донгоронго**. Наградой за победу будет один из Чистых металлов – кримсонин.

Храм Льда *[Temple of Ice]*



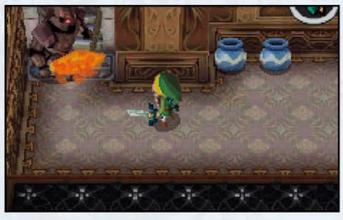
Этот холодный и покрытый льдом храм находится в восточной части Великого ледника Снежного острова и полностью соответствует своему названию. Продвигаясь по его ледяным полам, Линк рискует в любую минуту соскользнуть в пропасть, если не будет соблюдать осторожность. Здесь спрятан **крюк**, который поможет в битве с боссом храма, двуглавым драконом **Глиоком**, охраняющим азурин – второй Чистый металл.

Храм Мато *[Mutho's Temple]*



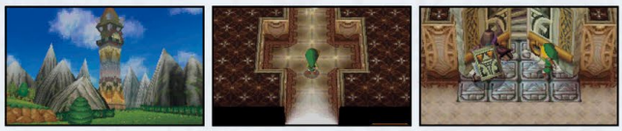
Храм представляет собой гробницу короля Мато, давно умершего правителя древнего и развитого королевства Коббл. Расположенное в северо-восточной части острова Древних Руин, это место хранит в себе третий Чистый металл, акванин. Чтобы его получить, Линк должен найти **молот** и сразиться с древним каменным воином **Эоксом**, нарушающим покой усопшего короля Мато. Собрав все три Чистых металла, Линк получает Призрачный меч и возвращается в храм Короля Океанов для битвы с Беллумом – злобным демоном, которому очень нужна жизненная сила Тетры.

SPIRIT TRACKS



Все железнодорожные пути Нового Хирула сходятся в башне Духов – высокой цитадели, где на протяжении веков заключён король демонов Малладус. Разбросанные по окружающим башню областям храмы служат подземельями в эпохе, наступившей после событий *Phantom Hourglass*. Сеть путей Духов соединяет храмы с центральной башней, а также служит оковами, сдерживающими пленённого Малладуса. После внезапного исчезновения путей Линку придётся отправиться на поезде Духов в каждый из храмов, чтобы восстановить железную дорогу, а помогать ему в этом будут Зельда и хранители народа локомо.

▹ *Башня Духов* [Tower of Spirits]



Давным-давно между королём демонов Малладусом и духами Добра была война. Духи победили демона и пленили его в специально возведённой для этого высокой башне. Теперь по её тридцати этажам бродят Фантомы и монстры, охраняя сооружение от чужаков. Линк вместе с Зельдой, используя найденные в других подземельях предметы и экипировку, постепенно продвигаются к вершине башни, где находят **компас Света**, который приведёт их в область Тьмы для решающей битвы с **Малладусом**.

▹ *Храм Леса* [Forest Temple]



Этот храм скрыт сразу за лесом Заблудших, расположенным в Лесной области. Многие помещения храма наполнены ядовитым газом, рассеять который можно найденным здесь предметом под названием «**вихрь**». Продвигаясь в глубины храма, Линк встретится с боссом, **Стагноксом** – огромным и хорошо защищённым жуком, который и является источником ядовитого газа в храме. Расправившись с монстром, Линк получает первый камень Жизни и восстанавливает пути Духов в Лесной области.

▹ *Храм Снега* [Snow Temple]



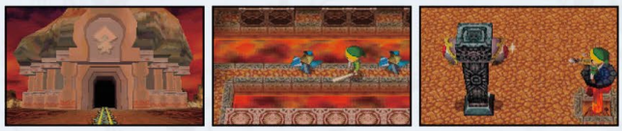
Этот холодный ледяной храм стоит посреди бушующей вьюги на северо-западе Снежной области. Некоторые двери в храме открываются только после игры особых мелодий на встречающихся там колоколах. Найденный **бумеранг** поможет Линку победить босса, мастера льда и огня **Фрааза**, охраняющего второй камень Жизни.

▹ *Храм Океана* [Ocean Temple]



Храм Океана стоит на морском дне в Океанской области. Чтобы туда попасть, Линк должен сначала восстановить ведущие на дно океана железнодорожные пути. Глубокие расселины и пропасти внутри сооружения не стоит даже и пытаться преодолеть без помощи спрятанного в храме **кнута**. Добравшись до верхнего этажа, Линк встретится со смертоносными колючими щупальцами босса, **Фитопса**. Победив паразита, герой получит очередной камень Жизни.

▹ *Храм Огня* [Fire Temple]



Шипы, вращающиеся огненные колонны и неуязвимые противники делают исследование этого храма в Огненной области весьма опасным занятием. Пройдя через главные врата, Линк попадёт на множество подземных этажей, заполненных кипящей лавой. Найдя **лук**, Линк сможет менять траекторию полёта стрел, выстрелив в специальные сферы со стрелками [Arrow Orbs], использующиеся в механике подземелья. Здешний босс, владыка лавы **Крагма** – огромный каменный одноглазый монстр, сидящий в раскалённой лаве. Одержав победу над чудовищем, Линк получает камень Жизни и восстанавливает пути, соединяющие Огненную область с башней Духов.

▹ *Храм Песка* [Sand Temple]



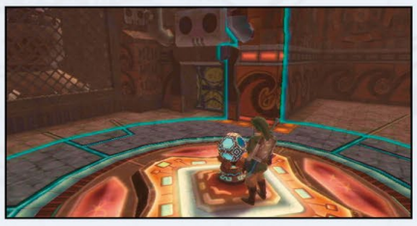
Храм Песка стоит посреди пустыни на севере Океанской области. В нём хранится священный **лук Света**, необходимый для победы над Малладусом. Исследование храма осложняют песчаные ловушки и катящиеся валуны, и для продвижения вперёд Линку придётся найти **Песчаный жезл**. В глубинах храма перед Линком из песка восстанет босс, **Скелдрич**, охраняющий лук Света.

▹ *Область Тьмы* [Dark Realm]



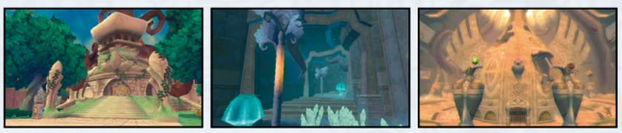
Вооружившись луком Света и мечом Локомо, Линк отправляется в это мрачное место через портал, скрытый в морских руинах на юго-западной окраине Лесной области. Там, по парящим во тьме путям, ездят бронированные поезда, и Линку, чтобы столкнуть их с рельс, придётся наделить свой поезд силой Слёз Света. Избавившись от поездов, Линк встретится с появившимся из тьмы **поездом Демонов**, боссом этой области, а в финале сойдётся в битве с королём демонов **Малладусом**.

SKYWARD SWORD



Храмы и подземелья этой давней эпохи украшены духовной символикой, а события игры происходят во времени, когда сказания о богине и сотворении мира ещё не стали древней историей. В некоторых локациях Линку придётся перемещаться между прошлым и настоящим с помощью камней Времени, глубже познавать свой мир и произошедшие в нём изменения.

▹ *Храм Созерцания* [Skyview Temple]



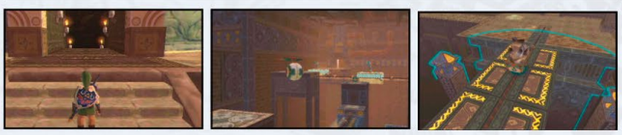
Храм был возведён в чаще Фаронского леса для посланников с небес. Линк посещает его, следуя по пятам за Зельдой, направляющейся на омовение в священный источник Созерцания, расположенный в глубине храма. С помощью найденного **механического жука** Линк исследует узкие проходы и пробирается сквозь стоящие на пути преграды. Перед самым источником герою придётся сразиться с вызвавшим его на бой повелителем демонов, лордом **Гирахимом**, но по окончании битвы Зельда покидает источник и храм.

▹ *Храм Земли* [Earth Temple]



Расположенный в недрах вулкана Элдин, этот каменный храм содержит ещё один источник, в котором совершает омовение Зельда. В храме полно ловушек в виде огромных катящихся камней, но на одном из них Линку придётся прокатиться, чтобы продвинуться дальше. Здесь герой получит от могма по имени Лезд **сумку для бомб**, а в конце появится Гирахим и пробудит босса, огненного монстра **Скальдеру**.

▹ *Рудник Ланайру* [Lanayru Mining Facility]



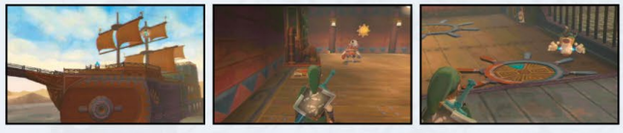
Скрытый в песках пустыни Ланайру, этот горнодобывающий комплекс когда-то был местом добычи древними роботами руды для камней Времени. Сейчас в руднике обосновались монстры фроки [Froak], защищающие камни Времени, вокруг которых Линк может создать область с прошлым этого места и решать таким образом загадки подземелья. Также здесь можно найти **амфору Ветра**, полезный предмет для сдувания с пути мелких врагов или нахождения в песке скрытых под ним предметов. После победы над боссом, тысячелетним скорпионом **Молдарачем**, Линк наконец встречает Зельду, которая вручает герою **божественную лиру**.

▹ *Древнее водохранилище* [Ancient Cistern]



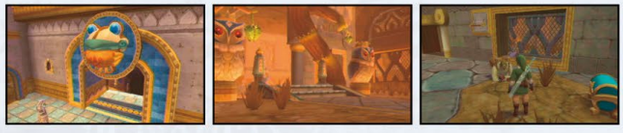
Это водное подземелье находится у озера Флория. Его верхние этажи залиты светом, а подвалы представляют из себя мрачное проклятое болото. Найденный здесь **кнут** позволит Линку перемещаться по недоступными ранее платформам. После победы над хранителем водохранилища, древним механизмом **Колоктосом**, Фай закалит меч Линка в пламени Фароре, обновив его до **длинного меча Богини**.

▹ *Песчаный корабль* [Sand Ship]



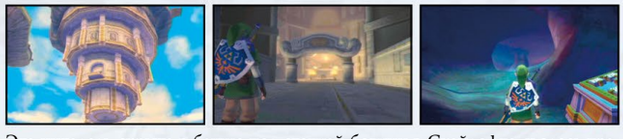
В месте, где простирается пустыня Ланайру, когда-то было море. На лодке, в которую вмонтирован камень Времени, Линк путешествует по древним водам, обнаруживает галеон, некогда ходивший по волнам древнего моря и, в поисках пламени Найру, поднимается на его борт. Хранящееся здесь священное пламя когда-то охраняли древние роботы, но судно было захвачено пиратами. На корабле Линк находит **лук**, которым активирует огромный корабельный камень Времени и постепенно продвигается к цели. Но прежде чем закалить свой меч в пламени Найру и сделать из него **Белый меч Богини**, Линк сражается с боссом, морским чудищем **Тенталом**.

▹ *Святилище Огня* [Fire Sanctuary]



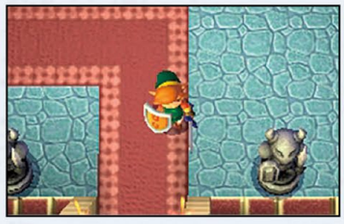
Пламя Дин – последний из трёх священных огней – пылает в самом сердце святилища Огня на вершине вулкана Элдин, а само сооружение окружено бурлящей лавой. Также в храме растут водные орехи, накапливающие под своей скорлупой влагу. Здесь Линку придётся часто пользоваться новыми **перчатками могма**, позволяющими зарываться в землю, а в конце подземелья герой вновь встретит **Гирахима**, который на этот раз стал более сильным и опасным противником, мечтающим возродить своего повелителя, короля демонов Предвестника. Победив Гирахима, Линк закаляет меч в пламени Дин и создаёт **меч Героев**.

▹ *Небесная цитадель* [Sky Keep]



Эта цитадель скрыта в башне под статуей богини в Скайлофте, и здесь хранится абсолютная сила богинь, **Триединство**. Попасть в это место можно только с помощью когтей, цепляясь за специальные мишени. Внутри находится механизм с движущимися панелями, который перемещает комнаты, полностью меняя планировку подземелья и предоставляя Линку возможность исследовать помещения в том порядке, в каком он пожелает. Собрав три элемента Триединства, Линк загадывает желание уничтожить Предвестника, бывшего до сих пор в обличье монстра Пленённого. Небесная цитадель вместе с островом Богини опускается на Поверхность, и Линк входит во врата Времени для последней битвы с **Гирахимом** и **Предвестником**.

A LINK BETWEEN WORLDS



Названия подземелий и локаций этой игры во многом схожи с *A Link to the Past*, события которой происходили на этих же землях. Имена и внешний вид некоторых боссов также совпадает с их предшественниками. Предметы для прохождения подземелий можно брать напрокат в магазине Равио, а позже выкупить, что позволяет исследовать здешние локации практически в любом порядке.

▹ *Восточный дворец* [Eastern Palace]



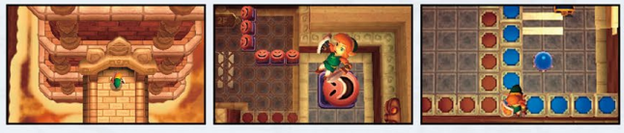
Этот храм стоит среди руин на вершине холма в восточном Хируле. Линк исследует его в поисках Осфалы, ученика Сахарахлы. Ключевым предметом для решения головоломок храма является **лук**, который необходим уже в самом начале для открытия главных дверей святыни. В конце Линк встретится с колдуном **Югой**, превратившим Осфалу в картину.

▹ *Дом Бурь* [House of Gales]



Дом Бурь стоит на островке посреди озера Хилиа в юго-восточном Хируле. Сооружение изобилует движущимися платформами и мощными воздушными потоками, дующими в ключевых для прохождения местах. Взятый напрокат **жезл Вихря** позволит Линку не только перемещаться в созданных им воздушных потоках, но и поможет в битве с боссом, **Маргомиллом**. Наградой за победу будет кулон Мудрости.

▹ *Башня Геры* [Tower of Hera]



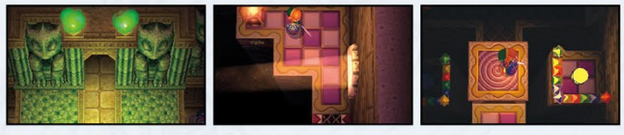
Вход в башню расположен на западном склоне горы Смерти в северном Хируле. Здесь Линку понадобится **молот**, чтобы активировать пружины, помогающие попасть на верхние ярусы башни. Доступ в некоторые места обеспечивают также красные и синие переключатели. На вершине башни Линк сразится с боссом, **Молдормом**, после победы над которым получит кулон Силы.

▹ *Замок Хирула* [Hyrule Castle]



Юга захватывает замок и запечатывает вход. Сахарахла сообщает Линку, что амулет, полученный героем от принцессы Зельды, на самом деле является кулоном Храбрости. Используя силу трёх кулонов, Линк получает меч Героев и разрушает магический барьер, преграждающий путь на верхние этажи заполненного монстрами замка. В дальних помещениях Линк во второй раз встречается с **Югой**, после победы над которым оказывается перед лицом новых испытаний в параллельном Хирулу королевстве – Лоруле.

▹ *Тёмный дворец* [Dark Palace]



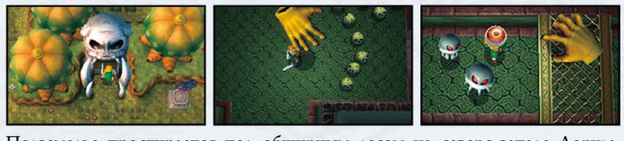
Тёмный дворец стоит к востоку от замка Лорула – там же, где в Хируле находится Восточный дворец. Сооружение соответствует своему названию – внутри всё окутано тьмой, и для решения загадок потребуется умелое использование света. Для активации переключателей Линку понадобятся **бомбы**. Босс дворца – бронированный **Король Камнезавр** [Gemesaur King]. Его можно ослабить, вовремя зажигая светильники, а несколько удачных ударов меча довершат дело.

▹ *Болотный дворец* [Swamp Palace]



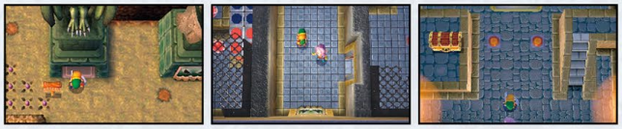
В этот расположенный к югу от замка Лорула и заполненный водой дворец можно попасть только при помощи большого бомбоцвета, взорвав им огромный валун, сдерживающий всю воду внутри. Попав во дворец, Линку понадобится **гарпун**, чтобы менять уровень и потоки воды, которая всё ещё наполняет сооружение. Также гарпун пригодится в битве с боссом, **Аргусом** – гигантским глазом, окружённым более мелкими глазами.

▹ *Лес Костей* [Skull Woods]



Подземелье простирается под обширным лесом на северо-западе Лорула. По его лабиринтам, которые будет довольно трудно исследовать без **лампы**, Линка будет перемещаться не только под землёй, но и по поверхности. Внутри из ниоткуда постоянно появляются хозяева стен [Wallmasters] – монстры в виде огромных рук, пытающиеся схватить Линка и выкинуть его из подземелья. Здешний босс, **Железная Рука** [Knucklemaster], стережёт превращённую в картину Серес и представляет собой жуткую ладонь с глазом.

Воровской тайник *[Thieves' Hideout]*



Этот подземный тайник находится в городе воров, что к западу от замка Лорула. Попав внутрь, Линк освобождает девочку-воровку, брошенную в тюрьму за то, что она узнала секрет босса, и вдвоём (активация некоторых переключателей требует работы в паре) они исследуют подземелье. В логове у самого входа их поджидает босс лорульских воров, живой мертвец **Слепой Стал** [Stalblind].

Ледяные руины *[Ice Ruins]*



Руины расположены на вершине горы Смерти на севере Лорула. Здесь множество этажей с движущимися между ними платформами, и Линку нужно ступать крайне осторожно, чтобы не свалиться вниз. Впрочем, иногда это бывает необходимо. Здесь герою пригодится **жезл Огня**, чтобы растапливать лёд, преграждающий проход в некоторые места, а также для битвы с **Темноком** [Dharkstare] – боссом, покрытым толстым слоем льда.

Дворец Песков *[Desert Palace]*



Подземелье, которое расположено в юго-восточном Хируле, станет доступно, если сначала добраться сюда в Лорула, а затем переместиться в Хирул. Этот дворец – настоящее царство песка, поэтому для прохождения понадобится **жезл Песка**, который способен создавать песчаные столбы. Здешний босс, **Заганага** – кровожадный цветок со множеством глаз, а попасть к нему можно, переместившись через расположенный за дворцом портал в Лорул.

Черепашья скала *[Turtle Rock]*



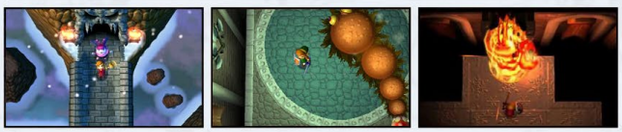
Эта скала, полная горячей лавы и напоминающая по форме черепаху, расположена посреди озера в юго-восточном Лорула. Ко входу в подземелье Линка подвезёт Мама Черепаха, но только после того, как он спасёт троих её потерявшихся детей. Для исследования Черепашьей скалы герою необходим **жезл Льда**. Сразившись с **Гринексом,** боссом, похожим на черепаху с каменным панцирем, Линк освободит превращённую в картину Импу.

Замок Лорула *[Lorule Castle]*



Средоточие королевской власти Лорула, этот замок был запечатан, чтобы сдерживать в нём Югу. После освобождения Линком всех Семерых Мудрецов и получения элемента Храбрости, принцесса Хильда разрушает барьер, позволяя герою войти в замок через главные ворота. Внутри Линк найдёт **красную тунику**, повышающую защиту, и проверит свою ловкость, ходя по невидимым полам и уворачиваясь от катящихся железных шаров, а также будет решать головоломки, с которыми он сталкивался в уже пройденных подземельях. Исследуя замок, юный герой очищает его от монстров, а в тронном зале вступает в решающий бой с **Югой**, объединившимся в одно существо с возрождённым им Ганоном.

Башня Коварства *[Treacherous Tower]*



Подземелье-аттракцион, необязательное для прохождения игры. Находится на горе Смерти в Лоруле (в Хируле на этом месте стоит башня Геры). Аттракционом заведует Дьяволичка [Devilish Girl], которая предлагает Линку пройти заполненные монстрами арены подземелья на трёх уровнях сложности: лёгком (5 арен), среднем (15 арен) и высоком (50 арен). Призами будут рупии (лёгкий уровень), Часть Сердца (средний), **суперлампа** (высокий) и **суперсачок** (высокий, повторно).

TRI FORCE HEROES



В королевстве Хитопия, в Драбленде, есть восемь отдельных локаций: Лес, Берег реки, Вулкан, Ледник, Крепость, Дюны, Руины и Небеса. Каждая состоит из четырёх уровней-арен, и, в общей сложности, сражаться придётся в тридцати двух «подземельях», попасть в которые три героя могут из фойе хитопийского замка. В обновлении игры было добавлено ещё одно подземелье, Грот Испытаний.

Лес Деку *[Deku Forest]*



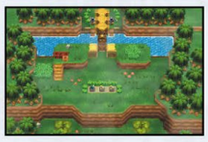
Первый уровень в локации Лес представляет собой, собственно, лес, полный речушек и водопадов. Здесь герои учатся пользоваться **луком** и формировать тотем для доступа на возвышенности и решения головоломок. Уровень будет считаться пройденным после победы над меняющим свою высоту **тотемом деку**.

Пещера Пузырей *[Buzz Blob Cave]*



Второй уровень Леса – пещера с электрическими пузырями. Исследуя пещеру, команде героев придётся метко стрелять из **лука**, чтобы активировать переключатели. На последней арене их ждёт **Король Электрических Пузырей**, желеобразный мини-босс, атакующий электричеством.

База моблинов *[Moblin Base]*



Третий лесной уровень оккупировали моблины. Здесь множество переключателей, для активации которых потребуются **лук** и **бомбы**. В конце героям предстоит сражение с **армосами-тотемами** и засевшими на сторожевых башнях моблинами.

Храм Леса *[Forest Temple]*



Последний уровень локации Лес, этот тускло освещённый храм полон ловушек с вылетающими из них стрелами. Героям предстоит стрелять из **лука** и зажигать светильники, чтобы подвигаться вперёд, а также сражаться с усеянными шипами мини-марго, уязвимыми к **бомбам** монстрами. В конце храма храбрецов ждёт босс всей лесной локации, огромный **Маргома**.

Секретная крепость *[Secret Fortress]*



Первый уровень в локации Берег реки – стоящая на озере крепость, исследование которой затрудняют разделяющие её водные потоки. Для прохождения цитадели героям понадобится **водный жезл**, создающий водяные столбы, по которым можно ходить. На последней арене будет битва с большой группой **моблинов** и **килионами** [Keeleons], происходящая на узких платформах над водопадом.

Бездна Агонии *[Abyss of Agony]*



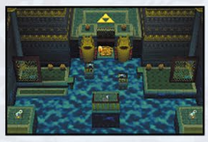
На втором водном уровне герои будут взбираться по огромным водопадам. Здесь есть платформы, приводимые в движение водяными колёсами, которые, в свою очередь, активируются **водным жезлом**. С переключателями поможет разобраться **лук**. На вершине крепости ждёт мини-босс, **Королева Электрических Пузырей**.

Бухта Перехода *[Cove of Transition]*



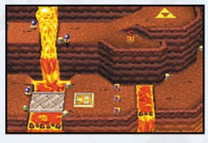
Третий уровень локации Берег реки – каньон, разделённый множеством водоёмов. Здесь герои впервые смогут воспользоваться хватательным **гарпуном** [Gripshot], который поможет преодолевать пропасти, передвигать плоты, а в конце победить **гёрмов** [Gyorms], играющих здесь роль мини-боссов.

Храм Воды *[Water Temple]*



Этот заполненный водой храм – четвёртый и последний уровень Берега реки. Героям понадобится **гарпун**, чтобы поворачивать вентили и менять уровень воды. Также лишним не будет **водный жезл**, который поможет продвигаться по этому полному испытаний из прошлых водных уровней храму. Босс подземелья – **Аргус**.

Пылающая тропа *[Blazing Trail]*



На первом уровне Вулкана героям предстоит взобраться на окружённую лавой гору. Здесь пригодится **бумеранг**, который поможет преодолевать платформы, тонущие в лаве, если стоять на них слишком долго, а в некоторых местах на храбрецов будут падать пылающие булыжники. Чтобы выжить и пройти этот уровень, героям придётся победить всех врагов на четвёртой арене уровня.

Шахта Хиноксов *[Hinox Mine]*



Второй вулканический уровень расположен в жерле вулкана. Здесь предстоит ездить на вагонетках по хитросплетению рельс, параллельно сражаясь с едущими на таких же вагонетках братьями **хиноксами**, которые и назвали в честь себя эту огненную шахту.

Пещера Пламени *[Den of Flames]*



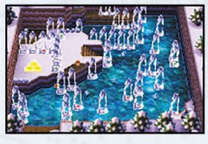
На третьем уровне Вулкана герои исследуют пещеру с многочисленными решётчатыми полами, очищая путь от горячей лавы. Здесь в их распоряжении появляется **амфора Ветра** – полезный предмет, позволяющий задувать огни или перемещать компаньонов на другие платформы. Для завершения уровня необходимо на последней арене уничтожить всех **огненных килеонов** [Fire Keeleons] и **огненных панцирных жуков** [Fire Hardhat Beetles].

Храм Огня *[Fire Temple]*



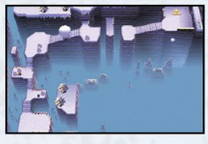
Последний уровень на Вулкане представляет собой очень опасный храм, в котором повсюду бьют фонтаны раскалённой лавы. Здесь троим героям придётся действовать сообща, чтобы, в числе прочего, сдвинуть ведущий к выходу каменный блок. Это первый уровень, в котором для решения головоломок каждый герой должен использовать разный предмет. Босс храма – **Молдорм**.

Ледяное плато *[Frozen Plateau]*



Первый уровень Ледника изобилует скользкими полами и хрупкими ледяными платформами, не выдерживающими вес героев слишком долго. Здесь выпущенные из **огненных перчаток** языки пламени растопят мешающий пройти лёд, но делать это следует с умом, соблюдая осторожность. Для завершения уровня необходимо на последней арене уничтожить всех **ледяных чаромантов**.

Снежное ущелье *[Snowball Ravine]*



На втором уровне Ледника на героев, норовя раздавить, отовсюду валятся булыжники и снежные глыбы, которые можно растопить **огненными перчатками**, чтобы продолжить путь по здешним узким скользким тропам. Мини-босса, огромного **ледяного лорда** [Freezlord], можно поджарить всё теми же огненными перчатками.

Серебряная святыня *[Silver Shrine]*



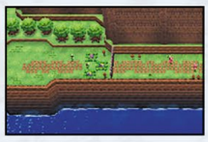
Третий уровень на Леднике засыпан снегом, постепенно переходящим в скользкий лёд. Найденным здесь **молотом** можно будет забивать в землю преграждающие путь столбики и переворачивать на спину бронированных монстров. Чтобы пройти святыню, герои на четвёртой её арене должны уничтожить всех **камнекрылов** [Deadrocks].

Храм Льда *[Ice Temple]*



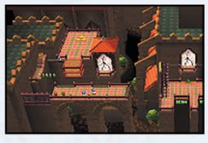
Четвёртый и последний уровень Ледника, храм Льда, состоит... Конечно же, изо льда! Тонкого льда. Заваленный сугробами. Пропитанный ледяным дыханием. Битва с боссом, **Близзагией** – единственная во всей игре, которая проходит в аркадном стиле с видом сбоку.

Запертые врата *[Sealed Gateway]*



Первый уровень Крепости. Построен Леди Мод и служит входом в эту цитадель. Кроме множества хорошо вооружённых воинов, здесь есть переключатели, поднимающие и опускающие противоположные стены. Троим героям предстоит сдувать врагов **амфорой Ветра** и добивать их **бумерангом**. Чтобы завершить этот уровень, на последней арене необходимо уничтожить всех противников.

Хранилище бомб *[Bomb Storage]*



В этой части Крепости растёт много **бомбоцветов**, а амфорой Ветра можно запускать во врагов и обычные **бомбы**. Мини-боссы хранилища – уже знакомые героям братья **хиноксы**, но теперь их не двое, а трое. Тактика боя с ними не изменилась – Линки должны закидать супостатов бомбами.

Полигон *[Training Ground]*



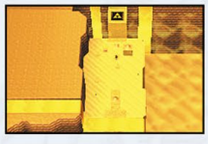
На третьем уровне Крепости есть много движущихся каменных статуй, называемых **тотемами армосов**. На последней арене уровня герои оседлают их, чтобы сойтись в битве с такими же наездниками со стороны противника.

Логово Леди *[The Lady's Lair]*



Последний уровень Крепости полон сложных испытаний, включая чёртово колесо и хождение по канатам. **Леди Мод**, хозяйка всего этого безобразия, поджидает героев на четвёртой арене, чтобы натравить на них своих «**питомцев**» в состоящей из трёх частей битве.

Дюны Вечности *[Infinity Dunes]*



На первом уровне Дюн герои везде обнаружат барханы и опасные зыбучие пески. Преодолеть последние поможет найденный в небольшом оазисе **водный жезл**, которым можно создавать платформы и на песке. Для завершения уровня герои должны сразиться с состоящим из трёх сегментов **хоккубокку** [Hokkubokku].

Каменные коридоры *[Stone Corridors]*



Как и все уровни в Дюнах, этот тоже выстроен для защиты локации от вторжения чужаков. Для решения здешних головоломок герои используют таинственную каменную статую. Битва с мини-боссом, **грифом-визирем**, происходит на огромной балансирующей платформе.

Мавзолей гибдо *[Gibdo Mausoleum]*



Третий уровень Дюн – пирамида с коварными ловушками. Здесь понадобятся **огненные перчатки**, а ключ от запертой двери придётся отвоёвывать у монстров. В конце героев ждёт битва с несколькими **гибдо**.

Храм Пустыни *[Desert Temple]*



Последний уровень в Дюнах не пройти без использования молота. Уровень начинается с подобия игры «прибей крота», а также на нём встречаются полы-качели. Босс – гигантский сталфос **Сталчемпион**, испытывающий героев своим оружием, атаками с большой зоной поражения и разнообразием движений.

Обманчивый особняк *[Illusory Mansion]*



В этом старом разрушенном особняке начинаются приключения героев в Руинах. Многие элементы механики уровня основаны на цвете, включая головоломки с разноцветными плитками и призраками. Для завершения уровня необходимо на четвёртой арене сразиться с **по-шутниками** [Prankster Poes].

Дворец Нуар *[Palace Noir]*



Второй уровень Руин – зловещий тёмный дом, где героям не обойтись без **огненных перчаток**. Также для зажигания светильников и передвигания ключа понадобятся **амфора Ветра** и **лук**. В конце героев ожидает сражение с мини-боссом, **по-жнецом** [Grim Repoe].

Одинокий лабиринт *[Lone Labyrinth]*



Здесь, на третьем уровне Руин, есть несколько платформ, появляющихся и исчезающих через определённый промежуток времени, и героям предстоит обдумывать каждый свой шаг, чтобы не свалиться в бездну. Уровень заканчивается на четвёртой арене битвой с группой **зомби** [ReDead].

Зловещий храм *[Grim Temple]*



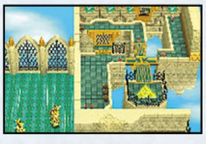
Последний уровень в Руинах полон омерзительных монстров, кроме которых игрокам потреплют нервы и цветные, периодически исчезающие полы. В конце ждёт босс, **Трицвет** [Prismantus], ключом к победе над которым является цвет туник героев.

Парящие сады *[Floating Gardens]*



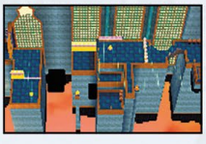
Первый уровень Небес – парящий в небе город с прекрасным зелёным садом, но из-за дующих здесь сильных ветров прогулка по нему будет небезопасной. Для перемещения между летающими островами герои пользуются кукко, а чтобы завершить уровень, на четвёртой арене придётся уничтожить всех **огненных килеонов** и **шлемозавров**.

Замок Обмана *[Deception Castle]*



Этот замок – второй уровень на Небесах, под завязку набитый балансирующими платформами, шестернями и другими механическими головоломками. Для продвижения вперёд героям нужно будет пользоваться **амфорой Ветра** и хватательным **гарпуном** – незаменимыми предметами в путешествии по такому неустойчивому и опасному месту. Мини-босс, поджидающий на четвёртой арене – похожий на диск **гигалеон** [Gigaleon].

Цитадель драконов *[Dragon Citadel]*



Третий небесный уровень – это испытательный полигон, полный переключателей для контроля над воздушными потоками. Чтобы пройти это место и добраться до босса, героям нужно будет всем вместе пользоваться **водным жезлом**, **молотом** и **бумерангом**. Босс – дракон **Аэралфос**.

Небесный храм *[Sky Temple]*



Последний уровень Небес. На первой арене герои получат в своё распоряжение все предметы, встречавшиеся ранее в игре, чтобы на четвёртой и последней арене встретиться с самой **Леди Мод**, ведьмой, проклявшей Стилу, и вступить в решающую битву за судьбу хитопийской принцессы и всего модного королевства.

Грот Испытаний *[Den of Trials]*



Эта локация была добавлена в загружаемом дополнении к оригинальной игре. Здешняя планировка весьма разнообразна и основана на прошлых уровнях. Локация состоит из сорока арен, разделённых на восемь зон. Героям нужно пройти в определённом порядке все сорок арен, чтобы добраться до нижнего этажа и получить в награду **костюм Злого Бога** [Fierce Deity Mail] (UK) / [Fierce Deity Armor] (USA).

Бестиарий

Монстры огромных размеров. Демонические существа. Разумная слизь... С кем только не сражался Линк в разных эпохах и временных линиях. Многие существа и даже бывшие союзники, попадая под влияние зла, становятся для героя врагами. Монстры одного вида встречаются в разных играх, но их внешность и способности в разных эпохах могут меняться. Одни враги слабее, и встречаются на открытых пространствах или в подземельях. Те, кто посильнее – мини-боссы, боссы подземелий или даже финальные боссы игр. В зависимости от эпохи, один и тот же монстр может играть любую из этих ролей.

Названия, имена и описания, представленные ниже, базируются на внутриигровых описаниях, различных публикациях и многих других официальных источниках. В целом, монстры, имеющие небольшие отличия в вооружении, сгруппированы вместе, а те, кто отличается друг от друга лишь доспехами или цветом, представлены в алфавитном порядке согласно их цвету – за некоторыми исключениями.

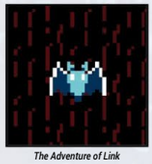
Противники, появляющиеся только во дворце меча Четырёх, локации из игры *A Link to the Past* и *Four Swords* на Game Boy Advance, показаны как монстры из *A Link to the Past*.



1 НАЗВАНИЕ МОНСТРА
2 АЛЬТЕРНАТИВНОЕ НАЗВАНИЕ Указывается, если в разных играх монстр называется по-разному. Изображение такого монстра отмечено значком.
3 ИЗОБРАЖЕНИЕ МОНСТРА И НАЗВАНИЕ ИГРЫ Для игр *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *The Wind Waker* и *Twilight Princess* показаны изображения как из оригинальных игр, так и из 3D/HD-переизданий. Если монстр встречается и в *Link's Awakening*, и в *Link's Awakening DX*, изображение показано из DX-версии.
4 ОПИСАНИЕ Краткая информация о внешнем виде, способностях и других отличительных признаках. Также, если таковые есть, указаны различия между схожими врагами из нескольких игр.

A РАЗДЕЛ A

Эйк [Ache]


The Adventure of Link

Крупная летучая мышь-кровосос. Чаще всего встречается в тёмных местах, таких как леса и пещеры. Завидев жертву, они набрасываются на неё сверху. В некоторых городах, например, Дарунии и Сарии, эйки могут маскироваться под хилианцев.

Эйк-оборотень [Acheman]


The Adventure of Link

Напарник кровососущих эйков, проклятый тёмной силой Ганона. Коснувшись земли, превращается в похожее на летучую мышь двуногое существо, плюющееся огнём из пасти.

Кроты-разбойники [Acro-Bandits]


The Minish Cap

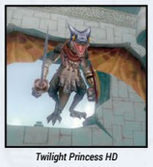
Ватага из пяти странных кротов в масках грабителей. По отдельности они маленькие и слабые, так что большой опасности не представляют. Но вместе они формируют тотем из пяти кротов и нападают. Несмотря на свой слегка театральный вид, они осторожные бойцы. Один из них, прежде чем звать остальных, сначала обязательно высунет голову на поверхность для оценки обстановки. Если Линк нападёт на первого крота, остальные четверо останутся под землёй.

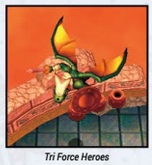
Аэралфос [Aeralfos]


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Tri Force Heroes

Человекоподобные ящеры, похожие на лизалфосов, но с крыльями, позволяющими сначала осмотреть место предстоящего сражения с воздуха, и только после этого нападать. Аэралфосы вооружены, как правило, мечом и щитом, и являются весьма опытными противниками. В *Tri Force Heroes* они взмахами крыльев создают небольшие вихри, сдувая врагов в пропасть, а в *Twilight Princess* аэралфосы выступают в качестве мини-боссов в Небесном городе, замке Хирула и в пещере Испытаний. Своими щитами они ловко отражают стрелы и другое оружие дальнего действия, и Линку следует притянуть их «когтями» поближе, на расстояние удара мечом. См. также **Лизалфос** [Lizalfos], **Супераэралфос** [Super Aeralfos].

Аганим [Agahnim]


A Link to the Past

Первый раз Линк встречает Аганима – священнослужителя, исповедующего тёмную магию и альтер эго Ганона – на верхних этажах замка Хирула. Этот злой волшебник атакует тремя видами магических зарядов, каждый из которых невероятно опасен. Тело колдуна защищено аурой, делая прямые атаки малоэффективными, и Линк должен отбивать его атаки обратно, чтобы нанести злодею урон. Во время второй встречи с Линком в башне Ганона Аганим создаёт три своих копии, усложняя битву.

Агунима [Agunima]


Oracle of Seasons

Агунима – мини-босс грота Пляшущего дракона в *Oracle of Seasons*. Могучий колдун, он атакует огненными шарами и умеет создавать свои копии. Мало того, ему нельзя нанести урон в темноте, и Линку придётся осветить место битвы огненными семенами, а затем наблюдать за тенью злодея – ведь её отбрасывает только настоящий Агунима.

Ампилус [Ampilus]


Skyward Sword

Эти монстры с раковиной, как у аммонитов, и конечностями, как у креветок, обитают в пустыне Ланайру с древнейших времён. Подобно громовым кизам, у ампилусов есть орган, генерирующий электричество. Почуяв опасность, моллюск прячется в раковину и создаёт вокруг себя электрическое защитное поле, бьющее током каждого, кто попробует на него напасть.

Эми [Amy]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons

По Эми – мини-босс храма Леса в *Ocarina of Time* и младшая из четырёх призраков – сестёр по. Она также появляется в *Majora's Mask* в каньоне Икана и в *Oracle of Seasons*, где сражается вместе с по Маргарет в Гробнице Следопыта. В отличие от своих сестёр, обладает детскими голосом и манерой общения. См. также **Бет** [Beth], **Джоэль** [Joelle], **Маргарет** [Margaret], **Мэг** [Meg], **По** [Poe].

Анеру [Aneru]


The Adventure of Link

Эти зубастые похожие на змей создания охраняют в подземельях *The Adventure of Link* залы, где хранятся ключи. Особи синего цвета, встречающиеся на первых уровнях игры, свободно перемещаются по комнате и плюются камнями, а красные анеру из Великого дворца плюются огнём и неподвижны.

Удильщик *[Angler Fish]*


Link's Awakening DX


Oracle of Ages

Огромная рыба с люминесцентным отростком на голове, которым она приманивает свою жертву. В *Link's Awakening* и *Link's Awakening DX* является боссом логова Удильщика. Сражаться с рыбой Линку предстоит под водой, уклоняясь от её стремительных рывков вперёд. Второй тип атаки представляет собой удары в стены пещеры, вызывающие камнепад. Вместе с Удильщиком сражаются его меньшие собратья, мальки удильщика (см. ниже). Эта рыба также является мини-боссом в *Oracle of Ages* на уровне «Внутри Джабу Джабу». Там она скачет по комнате и плюётся в Линка пузырями.

Малёк удильщика *[Angler Fry]*


Link's Awakening DX

Мелкая рыбёшка, призываемая на подмогу Удильщиком, боссом одноимённого логова. Выглядит в точности как босс, но гораздо меньшего размера.

Антифея *[Anti-Fairie]*

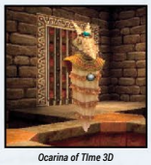
См. **Череп** [Bubble].

Анти-Кирби *[Anti-Kirby]*

См. **Кирби** [Kirby].

Анубис *[Anubis]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Хранитель храма Духов, перемещающееся вертикально мумифицированное существо с головой зверя. Анубис зеркально повторяет движения Линка и отвечает огненной атакой на каждый взмах его меча. Уязвим к огню.

Акваментус *[Aquamentus]*


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons

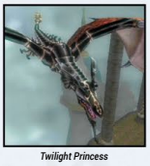
Дракон с большим рогом на голове. Босс первого и седьмого уровней в *The Legend of Zelda*. Несмотря на то, что этот грозный зверь малоподвижен, он атакует сразу тремя пучками энергии, увернуться от которых непросто. Акваментус является также боссом первого подземелья *Oracle of Seasons*, «В дебрях корня».

Арача *[Aracha]*


Skyward Sword

Эти личинки водятся в пустыне и, как считается, растут тысячу лет. Прячутся группами в песке, откуда выпрыгивают и нападают, едва почуяв потенциальную жертву. По достижении тысячи лет личинка вырастает во взрослую особь, молдарача. См. **Молдарач** [Moldarach].

Аргорок *[Argorok]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Сумеречный дракон Аргорок вторгся в Небесный город, обитель укка, и теперь контролирует это место. Магия сумеречного зеркала сделала его очень сильным и жестоким противником, а всё его тело покрыто чёрными доспехами. Раненый Аргорок становится более подвижным и взлетает на большую высоту.

Имитатор *[Arm-Mimic]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

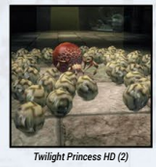
Имитаторы всегда двигаются в противоположном Линку направлении. Встречаются эти монстры в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*, а также в святыне Снов в *Link's Awakening*. См. также **Имитатор в маске** [Mask-Mimic].

Армогохма *[Armogohma]*


Twilight Princess (1)


Twilight Princess HD (1)


Twilight Princess (2)


Twilight Princess HD (2)

Сумеречный арахнид Армогохма – жуткая ползающая по потолку паучиха – босс храма Времени в *Twilight Princess*. Существо вырастает до взрослого состояния за довольно долгое время. Тёмная магия Сумеречного зеркала сделала Армогохму невероятно сильной и злобной тварью (1). При получении урона она откладывает множество яиц, из которых вылупляются детёныши гохмы и сразу же нападают. Когда тело Армогохмы лишается своей защиты (2), она пытается забрать детёныша и сбежать. См. также **Детёныш Гохмы** [Baby Gohma], **Гохма** [Gohma].

Бронированный поезд (бронепоезд) *[Armored Train]*


Spirit Tracks

Эти демонические поезда иногда встречаются на путях Духов, по которым путешествует Линк. Их броня отражает все пушечные снаряды обратно, отчего Линк может выпасть из своего поезда. Бронированные поезда умеют также делать резкий разворот на 180 градусов. См. также **Тёмный поезд** [Dark Train].

Армос *[Armos]*


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening DX

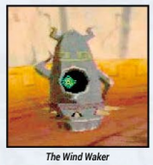

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker

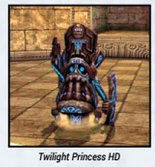

The Wind Waker HD


Four Swords


Four Swords Adventures

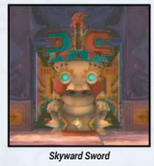

The Minish Cap

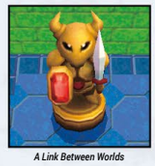

Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Статуя-монстр, которая, если её потревожить, сразу набрасывается на своего обидчика. Армосы часто вооружены мечом и щитом и обладают довольно разнообразным внешним видом, но голова у всех них, как правило, крупная. Лучшим средством против этих статуй являются бомбы. Встречаются армосы в основном в храмах, руинах и подземельях. В *The Minish Cap* уменьшенный Линк может забраться внутрь некоторых из них и управлять этими статуями. См. также **Армос-убийца** [Death Armos], **Армос-тотем** [Totem Armos].

Армос-рыцарь *[Armos Knight]*


A Link to the Past


Link's Awakening DX


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Крупные и редко встречающиеся армосы, часто являющиеся боссами подземелий. В *Link's Awakening* один такой охраняет ключ в Южной святыне Лица, а в *A Link to the Past* шесть этих монстров-боссов окружают Линка, добравшегося до их логова в Восточном дворце. В *The Wind Waker* армосы-рыцари боссами не являются и встречаются Линку лишь в нескольких местах игры.

Армос-воин *[Armos Warrior]*

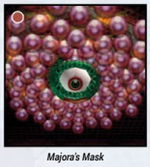

Oracle of Ages

Линк встречается с этим мини-боссом в поземелье Черепа. Армос-воин великолепно владеет своим огромным мечом и ловко защищается таких же внушительных размеров щитом.

Аргус *[Arrghus]*

● **Варгус** [Wart]


A Link to the Past


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Tri Force Heroes


A Link Between Worlds


A Link Between Worlds

Напоминающий кальмара монстр с одним гигантским глазом, окружённый летающими полипами. Является боссом во многих играх, включая храм Воды в локации Берег реки в *Tri ForceHeroes* и Болотный дворец в *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds*. В последней, в тронном зале лорульского замка, встречается наиболее сильная разновидность аргуса – здесь он мини-босс и стреляет из своего глаза световыми лучами. Похожее существо, называемое Варгусом и вместо полипов окружённое пузырями, появляется в *Majora's Mask* в качестве мини-босса храма Залива. См. также **Питомцы Леди (Аргус)** [Lady's Pets, The (Arrghus)], **Каменный аргус** [Stone Arrghus].

Арги *[Arrgi]*


A Link Between Worlds


A Link Between Worlds

Маленькие глаза, окружающие Аргуса, босса Болотного дворца в Хируле и мини-босса в замке Лорула. Прицелившись как следует гарпуном, Линк может притянуть арги к себе и уничтожить.

Арурода *[Aruroda]*

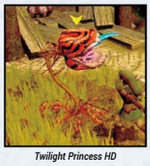

The Adventure of Link

Арурода – обитающий в пустыне вид скорпиона. В отличие от обыкновенного скорпиона, не жалит жертву ядом, а стреляет из хвоста огненными шарами. Медлительна, но обладает толстым панцирем, пробить который невозможно. Единственное уязвимое место арурода – её открытый глаз.

В РАЗДЕЛ В

Змеебаба *[Baba Serpent]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти кровожадные растения встречаются по всему Хирулу. Обнаружив жертву, змеебаба попытается схватить её своей огромной пастью и проглотить. Внешне они напоминают декубаб, но если перерезать им стебель, прожорливая голова всё ещё будет прыгать за жертвой. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Бабусу *[Babusu]*


A Link to the Past

Похожие на тени монстры, встретиться с которыми можно только в Ледяном дворце Тёмного мира. Сверкнув глазами, они выпрыгивают из трещин в стенах и быстро ползут к противоположной стене, игнорируя Линка. Но если он с ними столкнётся, это его ранит.

Детёныш додонго *[Baby Dodongo]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Эти отпрыски додонго встречаются в одноимённой пещере, у них нет ни рук, ни ног, а внешне они напоминают головастиков. Перед атакой детёныши выползают из-под земли в облаке пыли, а получив достаточно урона взрываются. См. также **Додонго** [Dodongo].

Детёныш Гохмы *[Baby Gohma]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Дети Армогохмы, босса храма Времени. Они ползают по полу большими группами, и если Линк к ним прикоснётся, это его ранит. В отличие от мамаши, панцири у них ещё мягкие, и паучков можно легко убить мечом или когтями. См. также **Армогохма** [Armogohma], **Гохма** [Gohma], **Яйцо Гохмы** [Gohma Egg], **Молодая Гохма** [Young Gohma].

Кровосос *[Bad Bat]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эти зловещие летучие мыши встречаются по всей Термине как на открытой местности, так и внутри зданий, прячась в стропилах. Атакуют, набрасываясь на жертву сверху. В отличие от своих собратьев, огненных кизов, не окружают себя огнём, к которому они частично уязвимы. См. также **Киз** [Keese].

Баго-баго *[Bago-Bago]*


The Adventure of Link

Скелет плотоядной рыбы, которая выпрыгивает из воды и плюётся камнями. Для более эффективной атаки баго-баго плавают и нападают косяками. Они постоянно голодные и ненасытные, так как вся добыча просто вываливается через кости наружу. См. также **Огненная баго-баго** [Fire Bag-Bago], **Рыба-скелет** [Skull Fish].

Солдат с гасилом *[Ball and Chain Soldier]*

● **Воин с гасилом** [Ball and Chain Trooper]
▲ **Воин с гасилом в серых доспехах** [Ball and Chain Trooper (Grey)]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


Four Swords Adventures


The Minish Cap

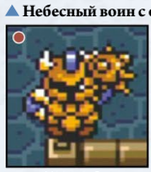

A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Воин, вооружённый гасилом – прикреплённым к цепи большим шипованным шаром. В *A Link to the Past* один такой охраняет тюремную камеру принцессы Зельды. Часто встречаются группами, сражаясь плечом к плечу в качестве мини-боссов подземелий. См. также **Солдат** [Soldier].

Солдат с гасилом в золотых доспехах *[Ball and Chain Soldier (Gold)]*

● **Воин с гасилом в золотых доспехах** [Ball and Chain Trooper (Gold)]
▲ **Небесный воин с огненным гасилом** [Sky Fire Chain Soldier]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

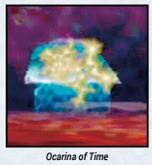

Tri Force Heroes

Воин с гасилом, облачённый в золотые доспехи. Выносливее и сильнее простых солдат с таким же вооружением (см. выше). В *Tri Force Heroes* в локации Небеса есть воины, шар которых покрыт языками пламени, что значительно повышает силу атаки.

Барба *[Barba]*

См. **Волвагия** [Volvagia].

Бари *[Bari]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Twilight Princess

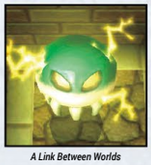

Twilight Princess HD


Oracle of Ages

Похожий на медузу летающий монстр, окружённый защитным электрическим полем. Линк должен вовремя выбирать время для атаки, иначе его парализует ударом тока, уменьшая при этом здоровье. После удачного удара бари может разделиться на два меньших по размеру бари (или бири, в зависимости от игры), а в *Ocarina of Time* – на три. В *Twilight Princess* бари при получении урона не разделяются. См. также **Бири** [Biri], **Гигабари** [Gigabari].

Синий бари *[Bari (Blue)]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Синий бари из игр *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* слабее красного и не разделяется на более мелких бири при получении урона. Но его электрическое поле всё так же опасно.

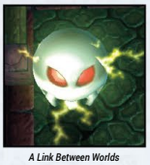
Красный бари *[Bari (Red)]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

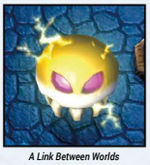
Более сильный, чем его синий собрат, красный бари при поражении разделяется на две меньших по размеру своих копии, называемых бири [Biri].

Белый бари *[Bari (White)]*


A Link Between Worlds

Белого бари можно встретить в Болотном дворце Лорула. Он заряжает себя электричеством через одинаковые промежутки времени, и если атаковать его в «заряженном» состоянии, это временно парализует Линка. В отличие от жёлтого бари из этого же подземелья, белый не разделяется на двух бири.

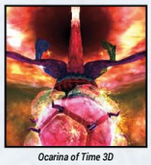
Жёлтый бари *[Bari (Yellow)]*


A Link Between Worlds

Редкий жёлтый бари встречается только в Болотном дворце Лорула. Как и остальные, он заряжается электричеством через равные промежутки времени и парализует Линка, если тот нападёт. При поражении разделяется на двух бири.

Баринад *[Barinade]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Биоэлектрический анемон Баринад устроил расстройство желудка лорда Джабу-Джабу в *Ocarina of Time*. Представляет собой напоминающего медузу огромного паразита с длинными щупальцами и телом, окружённым несметным количеством бари. Стреляет из щупалец электрическими зарядами, а в промежутках между атаками раскручивает вокруг себя бари, вынуждая Линка постоянно от них уклоняться.

Боевая летучая мышь *[Battle Bat]**


Link's Awakening DX

Этих мышей призывает на подмогу Угрюмый Свистун, мини-босс Орлиной башни, а атакуют они группами по шесть особей. В отличие от кизов, летающих ближе к земле, боевые летучие мыши остаются на высоте, и убить их можно только тогда, когда они спикируют вниз для атаки. См. также **Угрюмый Свистун** [Grim Creeper], **Киз** [Keese].

Бум *[Bawb]*


A Link Between Worlds

Бомба, одержимая духом монстра. Если его ударить, бум превратится в бомбу с зажжённым фитилём и вскоре взорвётся. Взрыв бума обладает большой разрушительной силой, но если использовать монстра с умом, это поможет решить некоторые головоломки.

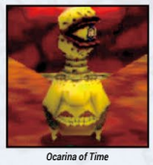
Жужель *[Bazu]*

См. **Жужель** [Buzz].

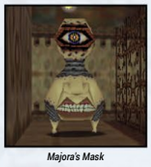
Бимос *[Beamos]*

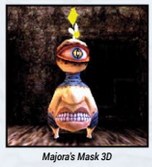

A Link to the Past


Link's Awakening


Ocarina of Time

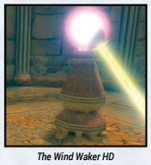

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

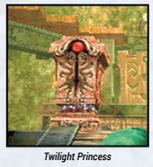

Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures


Twilight Princess


Twilight Princess HD

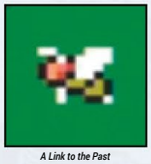

Phantom Hourglass


Skyward Sword


Tri Force Heroes

Эти статуи с большим глазом расставлены в подземельях для их охраны. Голова бимоса, следя за охраняемой зоной, вращается на 360 градусов и, едва заметив чужака, стреляет по нему мощным лазерным лучом. Многих бимосов можно разрушить бомбами или выстрелом в глаз из лука, но некоторые неуязвимы, и таких лучше просто избегать. См. также **Гигантский бимос** [Giant Beamos].

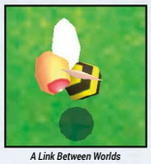
Пчела *[Bee]*


A Link to the Past


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds

Иногда, если Линк врежется в дерево, из него вылетит пчела и нападёт на него. Также он ощутит на себе гнев этих насекомых, если разрушит их улей. Впрочем, укус пчелы не наносит большого урона. В *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* пчёл можно ловить сачком и сажать в банку – выпущенное оттуда насекомое начнёт атаковать врагов. В *Spirit Tracks* пчёл ловить нельзя, и единственное спасение от них – сбежать в безопасное место: в дом или прыгнув в воду. См. также **Шершень Деку** [Deku Hornet], **Гигантская пчела** [Giant Bee], **Хилианский шершень** [Hylian Hornet] и **стр. 66**.

Жук *[Beetle]*

● **Чёрный жук** [Beetle (black)]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


The Minish Cap

Эти насекомые прячутся под камнями или в земле, откуда их можно случайно выкопать. Для Линка жуки не представляют угрозы, но если один их них в него вцепится, то Линк не сможет воспользоваться мечом или предметами.

Красный жук *[Beetle (Red)]*


The Minish Cap

Редкий вид жуков, которые падают на Линка с потолка во время битвы с боссом крепости Ветров, Мазаалом. Как и в случае с другими жуками, прямого урона здоровью они не причиняют, но если вцепятся, то это заблокирует возможность использовать меч и предметы.

* **Мрашка** [Creep] *(Переиздание Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Беллум *[Bellum]*


Phantom Hourglass (1)

Phantom Hourglass (2)

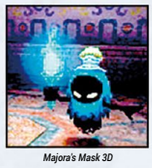
Phantom Hourglass (3)

Босс храма Короля океанов, зловещий Беллум, сначала выглядит как морское чудище со страшными глазами и длинными тонкими щупальцами. Он обливает Линка кислотой и призывает своих слуг-слизней, нападающих сверху (1). На второй стадии он сливается с кораблём-призраком и для защиты также призывает бесчисленных слуг-слизней (2). На третьей стадии битвы Беллум вселяется в Лайнбека и становится Беллумбеком, чтобы сразиться с Линком на палубе корабля-призрака (3). См. также **Фантом** [Phantom], **Слуга-слизень** [Slime Minion].

Бет *[Beth]*


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Третья из четырёх сестёр по. В *Ocarina of Time* встречается в храме Леса, а в *Majora's Mask* – вместе с сестрой Джоэль в доме Духов в каньоне Икана. Во время битвы с Линком сначала исчезает, затем материализуется и нападает. См. также **Эми** [Amy], **Джоэль** [Joelle], **Маргарет** [Margaret], **Мэг** [Meg], **По** [Poe].

Мегабаба *[Big Baba]*


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Хищное растение, похожее на гибрид декубабы и деку лайка. Сколько бы раз Линк не отрубал ей голову, она всегда будет отрастать заново до тех пор, пока цело её основание. Как и другие похожие растения, мегабаба будет пытаться проглотить всё, что к ней приблизится. См. также **Декубаба** [Deku Baba], **Деку лайк** [Deku Like].

Бигблин *[Big Blin]*


Spirit Tracks

Большой и сильный моблин. В *Spirit Tracks* несколько таких появляются в Океанской области, нападают, командуя более мелкими моблинами, и пытаются забраться на поезд Духов. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 100**.

Большой синий чучу *[Big Chuchu (Blue)]*


The Minish Cap

Мини-босс в храме Капель. Выглядит большим только для уменьшенного Линка – на самом деле это самый обыкновенный синий чучу. С помощью амфоры Ветра его нужно лишить опоры, после чего он упадёт, и голова станет уязвимой для атаки. Но в моменты, когда он заряжен электричеством, такой трюк не пройдёт. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Большой зелёный чучу *[Big Chuchu (Green)]*


The Minish Cap

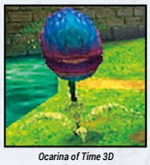
Зелёный чучу, случайно упавший в святыню Леса в то самое место, где хранится элемент Земли. Для уменьшенного Линка этот относительно безобидный монстр, вынужденно ставший боссом святыни, превращается в огромного и грозного противника. Если лишить его опоры амфорой Ветра, он потеряет равновесие и упадёт, открывая голову для атаки.

Большой тёмный сталфос *[Big Dark Stalfos]*


Four Swords Adventures

Этот сталфос – один из четырёх хирульских королевских рыцарей, который был превращён в монстра силой похищенного Ганоном трезубца. Всего таких сталфосов два. Первый – босс на четвёртом уровне локации Степь, а второй – на пятом уровне, в деревне Какарико. После поражения к ним возвращается прежний облик, и рыцари дарят Линку королевские самоцветы, открывающие путь к башне Ветров, логову Ваати. См. также **Тёмный сталфос** [Dark Stalfos], **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Большая декубаба *[Big Deku Baba]*


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

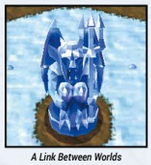
Очень крупная декубаба, растущая в лесу Кокири и во внутреннем дворе храма Леса. Атакует, вытягивая стебель и пытается укусить каждого, кто посмеет к ней приблизиться. Несмотря на размеры, запас здоровья у неё такой же, как и у обыкновенной декубабы. Если Линк её уничтожит, то получит палку или орех Деку. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Большой додонго *[Big Dodongo]*


Four Swords Adventures

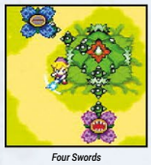
Босс восьмого уровня игры, Небесного царства. Огромный додонго синего цвета, изрыгающий огонь из своей пасти. Монстр охраняет Облачную крепость Небесного царства, расположенную у входа во дворец Ветров. Чтобы одолеть этого зверя, Линк должен скармливать ему улучшенные до второго уровня бомбы... но одним взрывом дело не ограничится. См. также **Додонго** [Dodongo].

Большой ледяной гимос *[Big Ice Gimos]*


A Link Between Worlds

Одержимая демоническим духом ледяная статуя. Похожа на обычного ледяного гимоса, но намного крупнее и, в отличие от меньших собратьев, умеет подпрыгивать, норовя раздавить свою жертву сверху. Чтобы убить его мечом, придётся изрядно попотеть, поэтому проще всего будет растопить злодея огнём. См. также **Гимос** [Gimos].

Большая хватадла *[Big Manhandla]*

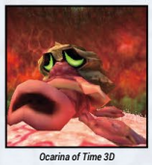

Four Swords

Это зубастое многоголовое растение-монстр подчиняется непосредственно Ваати и является боссом Древесного моря. Количество голов-цветков может варьироваться от двух до четырёх, в зависимости от количества Линков, а цвет лепестков повторяет цвет туник героев. Если атаковать цветок, обнажится рычаг, потянув за который Линк откроет центральный цветок, уязвимое место этого монстра. См. также **Хватадла** [Manhandla].

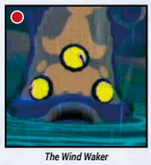
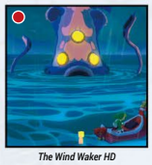
Большой молдорм *[Big Moldorm]*

См. **Молдорм (босс)** [Moldorm (boss)].

Большой окто *[Big Octo]* ● **Гигантский кальмар**


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Majora's Mask

Majora's Mask 3D

The Wind Waker

The Wind Waker HD

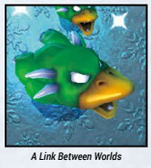
В *Ocarina of Time* этот огромный осьминог – мини-босс в брюхе Джабу-Джабу. В *Majora's Mask* монстра можно встретить на Южном болоте – там он просто преграждает своей тушей проход, не двигаясь и не нападая. В *The Wind Waker* он обладает множеством глаз и умеет создавать водовороты. См. также **Осьминог** [Octorok] и **стр. 104**.

Большой осьминог *[Big Octorok]*


The Minish Cap

Осьминог, который был заморожен в глыбе льда вместе с элементом Воды в дальних помещениях храма Капель. Старый добрый осьминог, но для Линка размером с мини-ша он кажется гигантом. На спине у монстра растёт растение-паразит. Оттаяв под действием солнечного света, осьминог проглатывает элемент Воды и нападает на Линка. Чтобы забрать элемент, герою придётся убить супостата. См. также **Осьминог** [Octorok] и **стр. 104**.

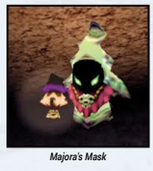
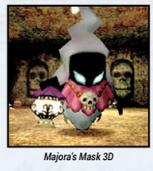
Большой пингатор *[Big Pengator]*


A Link Between Worlds

Как видно по названию и внешнему виду, большой пингатор в несколько раз крупнее обычных пингаторов. Встречается, как и его меньшие собратья, в холодных местах вроде Ледяных руин. Эти монстры, похожие на гибрид пингвина с аллигатором, с лёгкостью скользят по льду на брюхе, норовя раздавить Линка всем своим весом. См. также **Пингатор** [Pengator].

Большой по *[Big Poe]*


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Four Swords Adventures

По крупных размеров. В каждой игре, где они встречаются (кроме *Four Swords Adventures*), душу побеждённого по можно поместить в пустую банку. В *Ocarina of Time* в Хирульской степи можно встретить десять больших по. В *Majora's Mask* они обитают в каньоне Икана, где как минимум один гибдо (мумия) просит Линка принести ему душу этого призрака. В *Four Swords Adventures* большой по, внешне отличающийся от таких же монстров из других игр, является боссом на аренах «Вылазка в замок Хирула» и «Болото» на уровне «Степь» [Near the Fields], четвёртом в игре. Здесь он прячется под маской между светильниками, зажигая которые герои заставляют монстра материализоваться. При получении урона выпускает на подмогу более мелких призраков. См. также **По** [Poe].

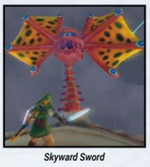
Большой скуллтула *[Big Skulltula]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

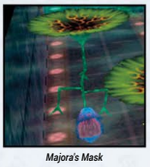
Скуллтула крупных размеров. Как и другие скуллтулы, он висит под потолком, поджидая жертву. Прочный спинной панцирь в форме черепа неуязвим для меча, и разбить его в принципе невозможно, но брюхо у таких пауков мягкое и уязвимое. Если Линк приблизится к большому скуллтуле, тот оттолкнёт его, вращаясь на своей паутине. См. также **Скуллтула** [Skulltula].

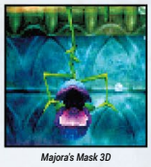
Билоцит *[Bilocyte]*


Skyward Sword

Глазной паразит Билоцит – тварь с огромным глазом и перепончатыми конечностями вокруг него, заразившая собой небесного духа Левиаса, живущего в грозовой туче недалеко от Скайлофта. Билоцит полностью контролирует сознание и тело Левиаса, приводя того в бешенство, и плюётся слизью в каждого, кто посмеет к нему приблизиться. Его слабое место – глаз, но он остаётся закрытым, пока Билоцит не расправит свои перепончатые «крылья». См. также **Левиас** [Levias].

Биодекубаба *[Bio Deku Baba]*


Majora's Mask

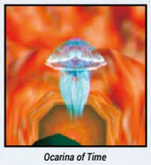

Majora's Mask 3D

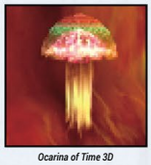
Декубаба, которая встречается только в Термине. Растёт на обратной стороне листка водяной лилии в пещерных водоёмах и в храме Залива. Если перерезать ей стебель, она упадёт на дно, где будет поджидать Линка. Растение можно убить одним ударом в голову. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

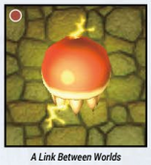
Бири *[Biri]*

● **Красный бири** [Biri (Red)]


A Link to the Past

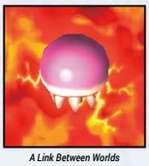

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


A Link Between Worlds

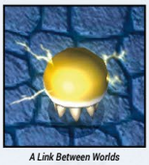
Маленький, похожий на медузу монстр, парящий в воздухе и защищающий себя периодически перезаряжаемым электрическим полем. Если Линк атакует наэлектризованного бири мечом, его ударит током. Эти монстры обычно меньше, чем бари, и часто появляются из него после гибели последнего. См. также **Бари** [Bari], **Гигабари** [Gigabari].

Пурпурный бири *[Biri (Purple)]*


A Link Between Worlds

Таких можно встретить в замке Лорула. Самый сильных из всех бири в *A Link Between Worlds*, обладающий большим запасом здоровья, чем его красный и жёлтый собрат вместе взятые. В остальном ничем не отличается от других бири и точно так же создаёт вокруг себя электрическое поле, бьющее Линка током.

Жёлтый бири *[Biri (Yellow)]*


A Link Between Worlds

Встречаются в лорульском Болотном дворце. Пара таких появляется после смерти жёлтого бари. Жёлтые, как и бири других цветов, тоже окружают себя электрическим полем для защиты.

Бит *[Bit]*


The Adventure of Link

Желеобразный монстр, широко распространённый в Хируле во времена событий *The Adventure of Link*. Передвигаются, раскачивая своё тело, и обычно не нападают на людей. Но эти монстры ядовиты, и если Линк коснётся такого, то поплатится здоровьем. См. также **Большой бот** [Boss Bot], **Бот** [Bot].

Блааз *[Blaaz]*


Phantom Hourglass

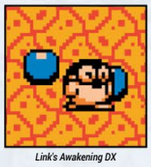
Повелитель огня Блааз – босс храма Огня в *Phantom Hourglass*. Он носит мантию, атакует огнём и умеет разделяться на три отдельных существа. Кроме того, используя вулканическую природу острова Тлеющих углей, на котором расположен храм, Блааз обрушивает на Линка раскалённые камни. Когда босс разделяется на три существа, Линк должен вновь собрать их в одно целое бумерангом, а затем атаковать Блааза мечом. См. также **Фрааз** [Fraaz].

Чёрный рыцарь *[Black Knight]*


The Minish Cap

С этими облачёнными с ног до головы в доспехи рыцарями Линк встречается под конец исследования замка Тьмы (поглощённого тьмой хирульского королевского замка). Сильные противники с мощной защитой, чёрные рыцари отражают почти все атаки и лишь изредка дают шанс на контратаку. Линк должен нападать на них со спины, самого уязвимого места. Битва с тремя такими рыцарями – последнее испытание для Линка перед решающей схваткой с Ваати. См. также **Даркнат** [Darknut].

Блайно *[Blaino]*


Link's Awakening DX

Мини-босс Черепашьей скалы, восьмого подземелья игры. Блайно дерётся как боксёр, вприпрыжку приближаясь к Линку и атакуя серией быстрых ударов. Перед решающим апперкотом он отводит руку назад, раскручивает её, и наносит мощный удар снизу, которым выбрасывает Линка в самое начало подземелья, если тому не удалось уклониться. Встречается также в *Oracle of Seasons* в роли неигрового персонажа (NPC).

Бомбочервь *[Blastworm]*


Spirit Tracks

Проворные синие гусеницы, ползающие в тёмных углах подземелий. Почуяв опасность, сворачиваются в покрытый шипами клубок и взрываются. Их можно использовать вместо бомб, чтобы, например, взорвать треснувшую стену.

Незрячий *[Blind the Thief]*


A Link to the Past

Этот вор превратился в монстра, когда попал в Тёмный мир из Светлого, и стал боссом города воров – воровского логова в деревне Отверженных. Сражаясь, стреляет в противника лазерами, а позже отделяет свою голову, которая летает вокруг и выплёвывает огненные шары. В версии игры для Game Boy Advance Линк встречается с более сильной версией этого монстра во дворце меча Четырёх. См. также **Слепой Стал** [Stalblind].

Близзагия *[Blizzagia]*


Tri Force Heroes

Эта огромная змея с прочным панцирем на голове притаилась в сердце храма Льда в локации Ледник. Близзагия предпочитает скрываться в узких тоннелях, а при виде жертвы выпрыгивает из укрытия, пытаясь её съесть. На хвосте босса расположен ледяной шип, который моментально заморозит любого, кто его коснётся. См. также **Волвагия** [Volvagia].

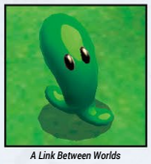
Близзета *[Blizzeta]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Сумеречная повелительница льда Близзета – это ставшая монстром Йета, супруга Йето, который живёт с ней в руинах Снежного Пика. Прикоснувшись к осколку Сумеречного зеркала, бедняга Йета превратилась в это огромное ледяное существо. С помощью магии она летает по комнате и создаёт ледяные столбы, которые обрушивает на Линка.

Пузырь *[Blob]*


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Неэлектрическая разновидность разумных зелёных пузырей, встречающаяся во многих играх серии. Подобно электрическим пузырям, эти также водятся в основном в лесной местности и на небольших полянах, но не бьются током при прямой атаке. См. также **Электрический пузырь** [Buzz Blob], **Зеленец** [Cukeman].

Блубер *[Bloober]*


Link's Awakening DX

Этот белый и похожий на кальмара монстр – гость из серии игр *Super Mario Bros.*, где он называется Блупер [Blooper]. Блуберы плавают под водой в локациях с видом сбоку, двигаясь подобно медузе.

Синий сталфос *[Blue Stalfos]*


Oracle of Ages

Мини-босс древней гробницы в *Oracle of Ages* называется синим сталфосом, хотя он больше похож на смерть с косой, чем на типичного воина-скелета. Одет в мантию с капюшоном, вооружён косой и стреляет черными магическими снарядами. Это единственный сталфос из всех, который владеет магией. Если отражать снаряды обратно в него, монстр превратится в летучую мышь. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Синий золь *[Blue Zol]*

См. **Слизень** [Slime].

Бо-бомба *[Bob-omb]*

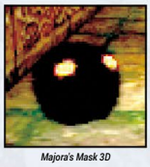

Four Swords


The Minish Cap

Ходячая бомба с сияющими красными глазами, впервые появившаяся в серии игр *Super Mario Bros.* Если её атаковать, она зажжёт фитиль, начнёт бегать вокруг Линка и вскоре взорвётся.

Чёрный бо *[Boe (Black)]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Полностью чёрный монстр круглой формы, обитающий в тёмных местах. Прячется в тени и нападает группами.

Белый бо *[Boe (White)]*

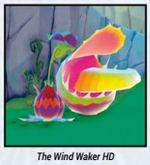

Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Круглый монстр белого цвета, обитающий в регионе Снежный Пик. Как и чёрный бо, предпочитает нападать группами, но из укрытия в снегу.

Бокобаба *[Boko Baba]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Хищное лесное растение, которое прячется под землёй, откуда выпрыгивает, разевая пасть, пытаясь схватить проходящую мимо жертву. После смерти оставляет бутон, забравшись в который Линк может высоко подпрыгнуть и добраться до высоких мест в некоторых локациях. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Бокоблин *[Bokoblin]*

● **Красный бокоблин** [Bokoblin (Red)]


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Skyward Sword

Эти мелкие «блины» с острыми ушами встречаются по всему Хирулу – как правило, группами. В *The Wind Waker* некоторые из них, благодаря маленькому росту, могут прятаться в горшках. В *Twilight Princess* они вооружены дубинками и мечами, а в *Skyward Sword* пользуются более широким арсеналом оружия – в зависимости от того, насколько близко находятся от Линка. Более сильные бокоблины могут быть вожаками и носят на голове повязку из ткани. См. также **Проклятый бокоблин** [Cursed Bokoblin], **Моблин** [Moblin], **Электробокоблин** [Technoblin] и **стр. 100**.

Синий бокоблин *[Bokoblin (Blue)]*


Skyward Sword

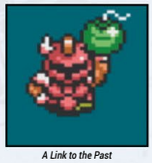
Невысокий бокоблин с кожей синего цвета. Нападают в группе с красными. Несмотря на небольшое их количество, синие намного сильнее и опаснее красных. Они лучше владеют мечом, умея блокировать им удары противника и выполнять атаку в прыжке. Как и более слабые бокоблины, эти тоже любят носить экзотические набедренные повязки.

Зелёный бокоблин *[Bokoblin (Green)]*

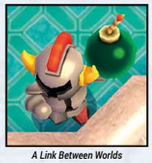

Skyward Sword

Кожа у этих бокоблинов зелёная, на голове они носят черепа, а жить предпочитают в тёмных местах вроде пещер. Зелёный цвет кожи они обрели из-за нехватки солнечного света. Встречаются в основном группами, а оружие у них бывает как ближнего, так и дальнего боя. Атакуют так же, как и красные бокоблины, но здоровье у них слабее.

Бомбометатель *[Bomb Soldier]*


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Солдаты, специализирующиеся на взрывчатке. Бросают в противника бомбы на довольно большое расстояние и часто дежурят на стратегических объектах, таких как сторожевые башни или крепостные валы замков. Если они недоступны для ближнего боя, то Линку приходится либо убегать, не связываясь с ними, либо бросать их бомбы обратно. См. также **Солдат** [Soldier].

Бомбер *[Bomber]*

См. **Зирро** [Zirro].

Рыба-бомба *[Bombfish]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

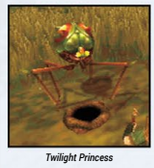
Эта клыкастая рыба круглой формы водится в водоёмах некоторых подземелий. В пасти эти создания держат предмет, очень похожий на бомбу, и если сильно по ней ударить, рыба разбухнет и взорвётся. Линк может ловить таких рыб удочкой и использовать вместо водяных бомб.

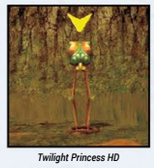
Бомбит *[Bombite]*


Link's Awakening DX

Такие ходячие бомбы встречаются на острове Кохолинт в пещере Ключа. Если ударить по ним мечом, они начнут бегать по комнате, отсчитывая время до взрыва и стараясь подойти как можно ближе к Линку, а затем взрываются. Бомбитов можно взорвать сразу, без обратного отсчёта, обычными бомбами.

Бомблинг *[Bombling]*

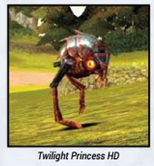

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Похожий на насекомое монстр с очень длинными ногами, на которых расположена голова размером с бомбу. Выпрямив ноги, бомблинг может оказаться ростом с хилианца. Если по нему ударить, то через короткий промежуток времени монстр взорвётся.

Бомскит *[Bomskit]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

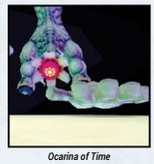
Этот монстр живёт в хирульской степи. Обычно бомскит стоит, высматривая путников, и как только Линк приблизится, монстр пустится наутёк, оставляя позади себя бомбы. Бегает он так быстро, что шансы его поймать ничтожны, но если Линку удастся убить бомскита, от него останется куча червей-паразитов, живущих в его теле.

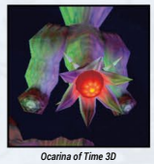
Костекрыл *[Bone Putter]*


Link's Awakening DX

Костекрылы встречаются только в Мире Красок – подземелье, добавленном в *Link's Awakening DX*. Они перелетают с места на место, бросаясь в Линка бомбами. Получив повреждение, теряют крылья, которые продолжают летать туда-сюда самостоятельно, а монстры продолжают атаковать Линка уже на земле.

Бонго Бонго *[Bongo Bongo]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Призрачный монстр Бонго Бонго когда-то был пленён на дне колодца в деревне Какарико, но со временем набрался сил, вырвался на свободу и стал боссом храма Теней. Вооружившись линзой Правды, без которой монстра ему просто не увидеть, Линк сражается с этим свисающим с потолка чудищем, бьющим по земле, словно в барабан, своими огромными ручищами, которые так и норовят стереть героя в порошок.

Бу *[Boo Buddy]*


Link's Awakening DX

Призрачные гости из серии игр *Super Mario Bros.* Бу появляются в тёмных помещениях Бутылочного грота и начинают преследовать Линка, как только он повернётся к ним спиной. Если на них напасть, они исчезнут. Так как в темноте призракам нельзя причинить вред, Линк должен осветить комнату волшебным порошком, что замедлит их движения и сделает уязвимыми.

Бун *[Boon]*


The Adventure of Link

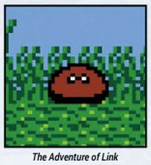
Огромная муха, летающая в некоторых регионах Хирула и далеко не такая безобидная, как обычная комнатная муха. Рой этих гигантов без предупреждения окружает свою жертву и забрасывает её камнями.

Бот-босс *[Boss Bot]*


The Adventure of Link

Этот монстр из Великого дворца представляет собой огромное существо, состоящее из нескольких ботов поменьше (см. ниже). При получении урона разделяется на них, и те атакуют, прыгая на Линка. Говорят, большой бот сформировался из ботов, столетиями живших в Великом дворце и впитавших в себя его божественную силу. См. также **Бит** [Bit].

Бот *[Bot]*


The Adventure of Link

Желеобразный монстр, распространённый в Хируле времён *The Adventure of Link*. Похож на бита, но умеет прыгать. Из этих повсеместно встречающихся монстров часто выпадают волшебные сосуды с магией. Боты, обитающие в Великом дворце, обладают значительно повышенной силой атаки и здоровьем, а те, из которых состоит большой бот – ещё сильнее. См. также **Бит** [Bit].

Солдат-лучник *[Bow Soldier]*

См. **Солдат** [Soldier].

Братья Гория *[Brother Goriyas]*


Oracle of Seasons

Мини-боссы подземелья «В дебрях корня» в *Oracle of Seasons*. Один синий, другой красный, братья перебрасываются бумерангом, стараясь попасть в Линка. См. также **Гория** [Goriya].

Череп *[Bubble]*

● **Антифея** [Anti-Fairy] / ▲ **Красный череп** [Bubble (Red)]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

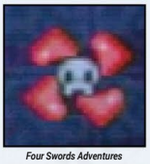

Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords

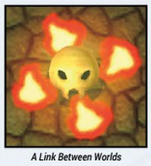

Four Swords Adventures


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass

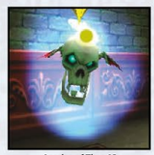

Spirit Tracks


A Link Between Worlds

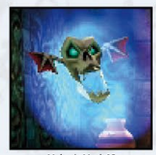
Лишённый тела дух, проклинающий всякого, кто его коснётся. В большинстве случаев выглядит как летающий и окружённый аурой череп. Коснувшись некоторых из них, Линк на время лишится возможности использовать меч, будет терять магию или здоровье. В *The Legend of Zelda* существуют красные и синие разновидности монстра, оба неуязвимые. В последующих играх череп можно убить волшебным порошком или бумерангом. См. также **Огненный череп** [Fire Bubble], **Гигантский череп** [Giant Bubble], **Ледяной череп** [Ice Bubble], **Сталфос** [Stalfos], **Шептун** [Whisp] и **стр. 102**.

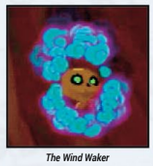
Синий череп *[Bubble (Blue)]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Череп, окружённый синим пламенем. Чтобы нанести ему урон, Линк должен сначала сбить пламя. После атаки синего черепа Линк будет некоторое время проклят – в *Majora's Mask* не сможет пользоваться мечом, а в *The Wind Waker* вообще никаким оружием.

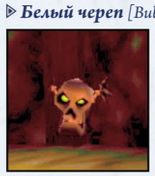
Зелёный череп *[Bubble (Green)]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Череп, окружённый зелёным пламенем, который перемещается по одной и той же траектории. Для того, чтобы его убить, нужно сначала потушить пламя.

Белый череп *[Bubble (White)]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Как и другие черепа, этот тоже летает по воздуху, но у него нет никакой ауры и он не нападает на Линка, а лишь преграждает ему путь.

Балблин *[Bulblin]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Spirit Tracks

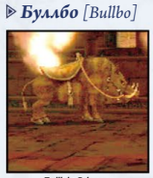
Эти двурогие монстры обычно бродят по хирульским просторам. В *Twilight Princess* их вооружение довольно разнообразно, и часто они сражаются верхом на буллбо. В *Spirit Tracks* они встречаются только верхом на буллбо и вооружены луками. См. также **Буллбо** [Bullbo], **Король Балблин** [King Bulblin], **Моблин** [Moblin], **Сумеречный балблин** [Shadow Bulblin] и **стр. 100**.

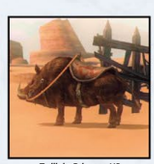
Бульбуль *[Bulbul]*

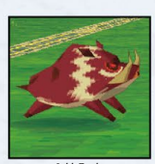

Four Swords

Крупный, но тощий монстр, защищённый пузырём из эластичной желеобразной субстанции. Этот пузырь можно разрушить серией атак, однако он быстро восстанавливается. Единственный способ убить бульбуля – обнажить и атаковать его уязвимое «сердце», которое он защищает своим пузырём.

Буллбо *[Bullbo]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Spirit Tracks

Похожий на дикого кабана зверь, на котором ездят верхом балблины. Несётся с большой скоростью по прямой, снося по пути врагов, и остановить его весьма трудно. В *Twilight Princess* буллбо нельзя ранить, но Линк может его оседлать, предварительно избавившись от всадника-балблина. См. также **Балблин** [Bulblin] и **стр. 100**.

Деловой скруб *[Business Scrub]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

The Minish Cap

Разновидность деку скруба, который прячется в траве и плюётся орехами. Если отбить орех щитом обратно в этого хулигана, он прекратит плеваться и предложит Линку купить какой-нибудь предмет. Ассортимент разнится в зависимости от игры и локации. См. также **Деку скруб** [Deku Scrub] и **стр. 50**.

Жужель [Buzz]

● **Жужель** [Bazu]


A Link to the Past

Эти большие зелёные насекомые обитают в залитых солнцем коридорах города воров в Тёмном мире. Они быстро бегают вдоль стен, внезапно останавливаясь, чтобы подозвать остальных. Своими повадками жужели похожи на крыс из Светлого мира.

Электрический пузырь[1] [Buzz Blob]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Зелёный желеобразный монстр с большими чёрными глазами и короткими ножками. Генерирует электрическое поле, ударяя Линка током, когда он на него нападает. В некоторых играх, если посыпать монстра волшебным порошком или использовать магию Землетрясения, он превратится в безобидного зеленца. См. также **Пузырь** [Blob], **Король электрических пузырей** [Electric Blob King], **Гигантский электрический пузырь** [Giant Buzz Blob].

Бирн [Byrne]


Spirit Tracks

Одержимый тёмными силами локомо, с которым Линк сражается на вершине башни Духов. Раньше Бирн был помощником Анджин, хранительницы башни. Пожелав обладать силой, превосходящей силу духов Добра, ввязался в авантюру по возрождению короля демонов Малладуса, но позже узнал, что его в своих целях использовал Коул, демон в обличье канцлера, раскаялся и поклялся помогать Линку.

С РАЗДЕЛ С

Синий гоблин-тянучка [Camo Goblin (Blue)][2]


Link's Awakening DX

Этот растягивающийся гоблин появляется только в Мире Красок в *Link's Awakening DX*. Прячется под напольными плитками синего цвета, откуда, вытягиваясь, словно резинка, нападает на Линка, если тот окажется поблизости. Синие гоблины-тянучки встречаются реже, чем других цветов, но они более проворные.

Зелёный гоблин-тянучка [Camo Goblin (Green)][2]


Link's Awakening DX

Растягивающийся гоблин из Мира Красок в *Link's Awakening DX*. Прячется под напольными плитками зелёного цвета, откуда, вытягиваясь, словно резинка, нападает на Линка, если тот окажется поблизости.

Красный гоблин-тянучка [Camo Goblin (Red)][2]


Link's Awakening DX

Растягивающийся гоблин из Мира Красок в *Link's Awakening DX*. Прячется под напольными плитками красного цвета, откуда, вытягиваясь, словно резинка, нападает на Линка, если тот окажется поблизости.

Лодка с пушкой [Cannon Boat]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Эти морские суда оснащены огромной пушкой и появляются целой флотилией, паля из своих орудий. Часто сопровождают большие пиратские корабли. В отличие от пиратов, экипаж этих лодок не пытается подняться на борт корабля или поезда Линка.

Капитан Кита [Captain Keeta]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Огромных размеров сталфос, останки которого покоятся в каньоне Икана. Называет себя Скулл Кита. Его можно пробудить, сыграв сонату Пробуждения. Кита предложит Линку пройти испытание – догнать его, а затем сразиться. Если юный герой победит, Кита признает своё поражение и отдаст ему шлем Капитана. Во время гонки Линк может стрелять в Киту из лука – это остановит его на мгновение, а Линк получит драгоценные секунды. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Карок [Carock]


The Adventure of Link

Карок – это колдун, охраняющий дворец острова Лабиринта, четвёртое подземелье в *The Adventure of Link*. Его рост выше, чем у похожих монстров, чаромантов, а лицо закрыто красным складчатым капюшоном. Как хранитель, от испытывает мудрость и храбрость героев, осмелившихся войти во дворец. Простые атаки будут бесполезны против Карока. Единственный способ покончить с ним – отражать обратно его магию при помощи заклинания «Щит» [Reflect].

Цепной чавка (кусалкин на цепи) [Chain Chomp]

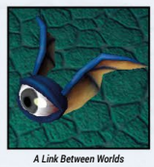

A Link to the Past

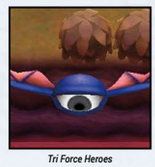

Four Swords Adventures

Вечно голодный зверь, представляющий из себя зубастый шар цвета оникса на тяжёлой цепи. Впервые появился в серии игр *Super Mario Bros.* Этот монстр хоть и неуязвим, но надёжно посажен на прикреплённую к земле цепь, длиной которой и ограничены его атаки, поэтому если Линк будет соблюдать дистанцию, то не пострадает. В *A Link to the Past* этих существ можно дважды встретить в Черепашьей скале. Есть они и в *Link's Awakening*, но в роли домашних питомцев. С одним из них, по кличке Гав-Гав, Линку придётся даже погулять.

Часупа [Chasupa]


A Link to the Past


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Одноглазая летучая мышь, предпочитающая жить в тёмных местах как Светлого, так и Тёмного миров. Нападает, пикируя на жертву. В *A Link to the Past* встречается на верхних этажах башни хирульского замка. В *Tri Force Heroes* – в локации «Руины». См. также **Крылатый Глаз** [Eyesoar].

Чип-чип [Cheep-Cheep]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures

Гость из *Super Mario Bros.*, эта пухлая рыбёшка встречается на подводных локациях с видом сбоку. Некоторые чип-чипы могут вырастать в четыре раза больше своего обычного размера.

Командир [Chief Sodier]


Four Swords Adventures


Four Swords Adventures


Four Swords Adventures

Крупные и сильные воины, попавшие под влияние злых сил. Могут командовать отрядами солдат, приказывая им идти в атаку или отступать. См. также **Солдатский отряд** [Pack of Soldiers], **Солдат** [Soldier].

Хладфос [Chilfos]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Худой и высокий ледяной воин. Маскируется под свисающую с потолка сосульку, а заметив поблизости Линка, падает вниз и принимает облик воина. Хладфосы вооружены тонким ледяным копьём, которым сражаются как в ближнем бою, так и на расстоянии, бросая его во врага.

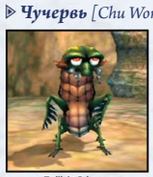
Пурпурный чу [Chu (Purple)]

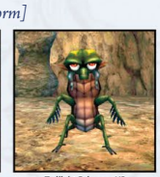

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Такой чу получается путём объединения двух других чу разных цветов. После его гибели остаётся желе, которое можно набрать в банку. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Чучервь [Chu Worm]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

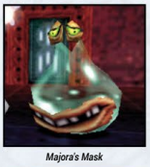
Это прямоходящее насекомое прячется внутри панциря-желе и пользуется его защитой, нейтрализуя удары меча и выпущенные Линком стрелы. Убить чучервя можно только вытащив его из панциря-желе с помощью когтей или взрывающихся стрел. См. также **Панцирь-желе** [Shell Jelly].

[1] **Вольтоблоб** | [2] **Слизедух (синий / зелёный / красный)** [Goo Specter (Blue / Green / Red)]

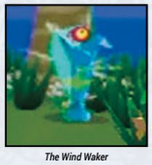
(Переиздание и официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)

▷ *Синий чучу* [*Chuchu (Blue)*]

● **Синий чу** [Chu (Blue)]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Skyward Sword

Желеобразный монстр синего цвета. В разных играх их вид и способности слегка отличаются. В *Majora's Mask* их можно заморозить и использовать как платформы, а в *The Wind Waker, The Minish Cap* и *Phantom Hourglass* они атакуют электричеством. В *The Wind Waker* встречаются редко. См. также **Большой чучу** [Big Chuchu], **Тёмный чучу** [Dark Chuchu], **Чучу в шлеме** [Helmet Chuchu], **Ледяной чучу** [Ice Chuchu], **Железный чучу** [Metal Chuchu], **Редкий чу** [Rare Chu], **Каменный чучу** [Rock Chuchu], **Шипастый чучу** [Spiny Chuchu] и **стр. 105**.

▷ *Зелёный чучу* [*Chuchu (Green)*]

● **Зелёный чу** [Chu (Green)]


Majora's Mask

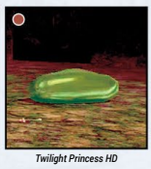

Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Skyward Sword

Желеобразный зелёный монстр, отчаянно набрасывающийся на свою жертву. Здоровье и сила атаки у зелёных чучу невелики, и они часто оставляют после гибели волшебные сосуды или ингредиенты для магических зелий.

▷ *Красный чучу* [*Chuchu (Red)*]

● **Красный чу** [Chu (Red)]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

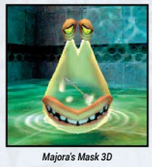

Skyward Sword

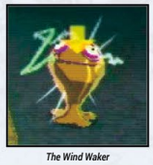
Желеобразный красный монстр, отчаянно набрасывающийся на свою жертву. После гибели часто оставляют сердечки или ингредиенты для зелий, восстанавливающих здоровье. В *Skyward Sword* красные чучу очень горячие и могут поджечь того, кто к ним прикоснётся.

▷ *Жёлтый чучу* [*Chuchu (Yellow)*]

● **Жёлтый чу** [Chu (Yellow)]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

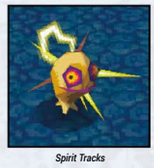

The Wind Waker

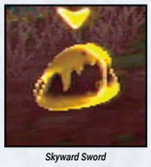

The Wind Waker HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword

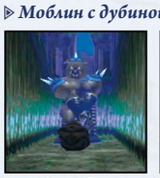
Чучу жёлтого цвета часто бывают окружены электрическим полем. Если Линк нападёт на такого, то получит удар током. В *Majora's Mask* жёлтые чучу не электрические и хранят внутри своих тел стрелы, которые достанутся Линку после их гибели. В *Twilight Princess* жёлтые чучу также не обладают электрическим полем, а после гибели от них остаётся желе, которое можно использовать вместо масла для лампы.

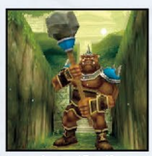
▷ *Облачная пиранья* [*Cloud Piranha*]


The Minish Cap

Хищная пиранья, живущая в облаках. Пока она подкрадывается к жертве, её выдаёт только плавник, который, подобно акульему, виднеется на поверхности. Рыбёшку можно убить в момент, когда она выпрыгнет из облака.

▷ *Моблин с дубиной* [*Club Moblin*]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Моблин огромного роста, охраняющий проход из Священного лесного луга к храму Леса. Вооружён большой дубиной, носит шлем и наплечники с шипами. Готов сокрушить любого, кто попытается пройти к храму или обратно. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 100**.

▷ *Коул* [*Cole*]

Spirit Tracks

Демон, внедрившийся в королевский замок Хирула в должности канцлера, чтобы возродить короля демонов Малладуса. Носит две шляпы, одну длиннее, другую короче, чтобы скрывать свои рога. Коул большой знаток всего, что касается обмана и манипулирования людьми, но боец из него слабый. В битве создаёт призрачных крыс, которые подчиняются его приказам, а так как Зельда ужасно боится этих грызунов, Коул использует их, чтобы завладеть её доспехами.

▷ *Разноцветный гель* [*Color-Changing Gel*]

Oracle of Ages

Монстры, встретить которых можно только в некоторых подземельях *Oracle of Ages*. Меняют цвет тела, маскируясь под цвет пола, и пока Линк не изменит его, он не сможет ни убить их, ни даже увидеть. См. также **Гель** [Gel].

▷ *Крагма* [*Cragma*]

Spirit Tracks

Владыка лавы Крагма – огромный одноглазый босс храма Огня в *Spirit Tracks*. Появляется из лавы и крушит всё вокруг своими ручищами. Тело Крагмы состоит из раскалённых камней с трещинами, через которые видны его уязвимые места.

▷ *Краниок* [*Cranioc*]

Skyward Sword

Большая рыба-монстр, живущая в озере Флория. Размер нароста на её голове показывает статус среди других краниоков. Чем он больше, тем выше авторитет. Эти рыбы крайне жестокие и нападают на всё, что движется под водой. Они не контролируют свою скорость и часто проносятся мимо цели, врезаясь в скалы или стены, теряя сознание от сильного удара.

Крайк [Crayk]

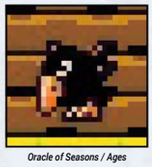

Phantom Hourglass

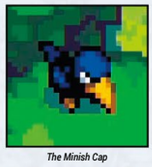
Губитель отваги Крайк – похожий на рака-отшельника босс храма Отваги. Умеет на короткое время становиться невидимым и атакует своими огромными клешнями. Синие части панциря указывают на слабые места монстра, и несколько хороших атак в эти отметины лишат Крайка защиты, обнажив его тело. На верхнем экране Nintendo DS показан вид из его глаз, позволяя Линку понять, где находится босс в те моменты, когда он невидим.

Ворона [Crow]


A Link to the Past


Link's Awakening DX

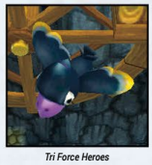

Oracle of Seasons / Ages


The Minish Cap


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Эти враждебно настроенные птицы сидят на деревьях в ожидании путников и, завидев бедолагу, нападают. После атаки улетают прочь. Вороны любят рупии, ключи и другие блестящие предметы – они часто крадут их и относят в гнездо. См. также **Таккури** [Takkuri].

Сёстры Кубус [Cubus Sisters]


Phantom Hourglass


Phantom Hourglass


Phantom Hourglass


Phantom Hourglass

Дьявольские сёстры Кубус управляют кораблём-призраком, похитившим Тетру. На иллюстрации сёстры показаны в порядке от старшей к младшей. Самая младшая находится в трюме корабля, парализованная от страха перед скуллтулами. Когда Линк соберёт всех сестёр вместе, они примут свой истинный облик и вступят в битву с Линком – для победы над ними герой должен отбивать их магические атаки обратно.

Биток [Cue Ball][1]


Link's Awakening DX

Похожий на осьминога мини-босс логова Удильщика. Перемещается по периметру комнаты в узком водоёме. Спереди неуязвим, поэтому Линк должен ухитриться атаковать его со спины.

Зеленец [Cukeman][2]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

В такие существа превращаются электрические пузыри, если посыпать их волшебным порошком. Один из редких монстров, обладающий даром речи, но рассказывает он в основном шутки или говорит непонятные фразы. Если Линк прикоснётся к нему, то получит удар током, как и от электрического пузыря. См. также **Электрический пузырь** [Buzz Blob].

Проклятый бокоблин [Cursed Bokoblin]


Skyward Sword

Бокоблин-нежить, воскрешённый, чтобы сражаться даже после смерти. Эти монстры встречаются в основном на нижних уровнях Древнего водохранилища и в некоторых других пугающих местах. Проклятые бокоблины медлительны, но достаточно выносливы. Нападают они преимущественно большими группами. Боятся всего, что излучает божественный свет (например, Священного щита). См. также **Бокоблин** [Bokoblin] и **стр. 100**.

Проклятый спум [Cursed Spume]


Skyward Sword

Круглые, похожие на лягушек монстры, обитающие на вулканической местности и болотах. В их телах вырабатывается яд, способный накладывать проклятие. Им они и плюются в своих врагов, лишая их способности обороняться, поэтому Линку нужен щит, защищающий от демонов. См. также **Электрический спум** [Electro Spume], **Лавовый спум** [Magma Spume], **Водяной спум** [Water Spume].

Циклок [Cyclok]


Phantom Hourglass

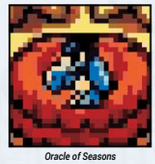
Властитель ветров Циклок похож на осьминога и окружён мощными вихрями. Является боссом храма Ветра в *Phantom Hourglass*. Летает по воздуху, создавая свои вихри, которые обрушивает сверху на Линка. Если бросить в один из вихрей бомбу, она втянется туда и оглушит Циклока, после чего монстр упадёт на землю и станет уязвим для атаки. См. также **Окторок** [Octorok] и **стр.104**.

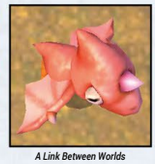
D РАЗДЕЛ D

Дакто [Dacto]


A Link to the Past

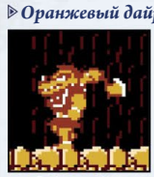

Link's Awakening DX


Oracle of Seasons


A Link Between Worlds

Дакто похожи на рогатых летающих ящеров. Встретить их можно в *A Link to the Past* в Тёмном мире и в *A Link Between Worlds* в Лоруле. Повадки дакто напоминают хирульских ворон: они поджидают жертву, сидя на дереве, а затем атакуют, пикируя вниз. Эти монстры встречаются ещё в *Link's Awakening* и *Oracle of Seasons*, но там они больше похожи на птиц, чем на ящеров.

Оранжевый дайра [Daira (Orange)]


The Adventure of Link

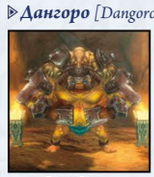
Отвратительный гибрид крокодила и хилианца, которыми усилена армия Ганона. Необычайно агрессивны, сильны и вооружены топором, которым сражаются в ближнем бою и от которого нельзя заслониться щитом.

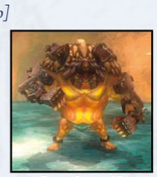
Красный дайра [Daira (Red)]


The Adventure of Link

Отвратительный гибрид крокодила и хилианца, которыми усилена армия Ганона. Необычайно агрессивны и сильны. Как и их оранжевые сородичи, вооружены топором, но предпочитают использовать его в качестве метательного оружия. От их топоров, запас которых бесконечен, щит также не спасёт.

Дангоро [Dangoro]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Мини-босс копей горонов. Линк сражается с ним на вершине магнитной платформы, где Дангоро сворачивается в клубок и катится на Линка, норовя раздавить его своим весом. Этот горон охраняет лук, которым, говорят, пользовался древний герой. После своего поражения Дангоро признаёт, что Линк достоин владеть луком и пропускает его к месту, где он хранится.

Зверь Тьмы Ганон [Dark Beast Ganon]

См. **Ганон** [Ganon].

Тёмный чучу [Dark Chuchu]


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Чучу, состоящий из почти чёрного желе и предпочитающий тёмные места. Он передвигается, как и другие чучу, но умеет разделяться надвое, спасаясь от ударов меча. Оказавшись на свету, тёмный чучу превращается в камень, который Линк может или разбить, или использовать как груз. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Тёмный гини [Dark Ghini]


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Подобно другим гини, у него полупрозрачное тело и один большой глаз. Притаившись в темноте, монстр вылетает и нападает на Линка, если тот окажется рядом. В *A Link Between Worlds* тёмные гини, в отличие от светлых [Light Ghini], невидимы на свету, и обнаружить их можно только в полной темноте. См. также **Гини** [Ghini].

Тёмный киз [Dark Keese]


Skyward Sword

Киз, чьё тело состоит из одних костей. Как и обычные кизы, эти тоже предпочитают тёмные места, пещеры и подземелья, но атакуют они не просто пикируя вниз на Линка, а ещё и проклинают, делая невозможным временно использовать предметы и экипировку. Для блокирования их атак Линку нужен щит, защищающий от демонов. См. также **Киз** [Keese].

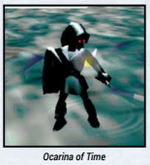
[1] **Гидрозор** [Hydrosoar] | [2] **Вольтогуру**
(Переиздание и официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)

▷ *Линк-тень (тёмный Линк)* [*Dark Link*]


A Link to the Past (1)

A Link to the Past (2)

A Link to the Past (3)

A Link to the Past (4)

Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Oracle of Ages

Spirit Tracks

Тёмное отражение Линка, повторяющее не только его способности, но и все движения. В *Oracle of Ages* во время сражения Линка с Веран она призывает четверых таких монстров. Они повторяют все движения Линка, но сами не атакуют. Пройдя обе игры, *A Link to the Past* и *Four Swords* на GBA, Линк встретится с четырьмя тенями во дворце меча Четырёх, цвет которых будет повторять цвет туник четырёх героев: зелёный (1), красный (2), синий (3) и фиолетовый (4). Тёмный Линк появляется также в *Spirit Tracks* в качестве босса на аттракционе «Все на одного» [Take 'Em All On] в городе Хирул и, как другие Линки-тени, владеет всеми способностями настоящего Линка – выполняет круговые атаки мечом и бросает бомбы. См. также **Линк-тень** [Shadow Link] и **стр. 98**.

▷ *Тёмный лизалфос* [*Dark Lizalfos*]


Skyward Sword

Дыхание этого демонического ящера способно проклинать противников. Тёмный лизалфос носит на левой лапе огромную перчатку, которой либо атакует, либо защищается, а иногда «играет» с жертвой. См. также **Лизалфос** [Lizalfos].

▷ *Тёмная крыса* [*Dark Rat*]


A Link Between Worlds

Похожий на крысу монстр, встречающийся в тёмных пещерах и подземельях Лорула. Бегая стаями вдоль стен или по комнате, они нападают на Линка, если тот подойдёт слишком близко. Это существа мелкие и очень быстрые, поэтому атаковать их непросто. См. также **Крыса** [Rat].

▷ *Тёмный сталфос* [*Dark Stalfos*]


Four Swords Adventures

Воин-скелет в доспехах, вооружённый мечом зелёного цвета. Завидев противника, поднимает меч над головой и устремляется в атаку. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

▷ *Тёмный поезд* [*Dark Train*]


Spirit Tracks

Линк встречает такие поезда во время своего путешествия. Они ездят по путям Духов в количестве нескольких штук и пытаются столкнуть с рельс поезд Линка, по сравнению с которым движутся немного быстрее. Если Линк столкнётся с тёмным поездом, тот взорвётся с невероятной силой. Их можно временно остановить (но не уничтожить) выстрелом из пушки. См. также **Бронированный поезд** [Armored Train].

▷ *Молотобоец* [*Darkhammer*]

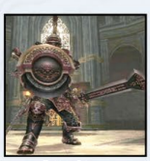
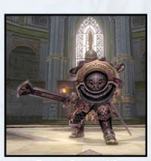

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Мини-босс в руинах Снежного Пика, представляющий собой рептилию в тяжёлых доспехах. Линк встречается с молотобойцем в узком коридоре, где не так-то просто уворачиваться от его огромной цепной булавы. Единственное уязвимое место этого ящера – ничем не защищённый хвост.

▷ *Даркнат* [*Darknut*]


Link's Awakening DX

Four Swords

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Рыцарь в тяжёлых доспехах, вооружённый большим мечом и щитом. Обладает высокой силой атаки и надёжной защитой, что делает его сложным противником в ближнем бою. См. также **Чёрный рыцарь** [Black Knight], **Даркнат с булавой** [Mace Darknut], **Бешеный бомбометатель** [Mad Bomber] и **Даркнат-предводитель** [Mighty Darknut].

▷ *Синий даркнат* [*Darknut (Blue)*]


The Legend of Zelda

Oracle of Seasons / Ages

Рыцарь с большим щитом в тяжёлых доспехах синего цвета. Их сила варьируется от игры к игре, начиная с момента первого появления в *The Legend of Zelda*, где они сильнее своих красных собратьев.

▷ *Золотой даркнат* [*Darknut (Golden)*]


Oracle of Seasons

Даркнат в золотых доспехах намного сильнее остальных. Когда Линк победит всех четырёх золотых монстров, включая и этого даркната, то в награду получит волшебное кольцо, удваивающее силу атаки мечом.

▷ *Зелёный даркнат* [*Darknut (Green)*]


Twilight Princess

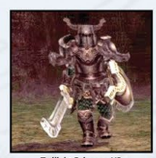
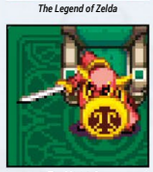
Twilight Princess HD

Рыцарь в тяжёлых доспехах зелёного цвета, вооружённый огромным мечом и щитом. В *Twilight Princess* различия между ним и другими даркнатами чисто косметические.

▷ *Красный даркнат* [*Darknut (Red)*]


The Legend of Zelda

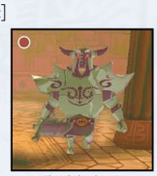
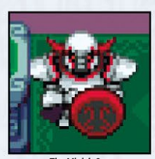
Oracle of Seasons / Ages

Twilight Princess

Twilight Princess HD

The Minish Cap

Рыцари в красных доспехах с большими щитами. В разных играх их сила отличается.

▷ *Серебряный даркнат* [*Darknut (Silver)*]

● **Даркнат** [Darknut]


The Wind Waker

The Wind Waker HD

The Minish Cap

Подобно остальным даркнатам, этот тоже облачён в тяжёлые доспехи и вооружён большим мечом и щитом. Здоровье у них слабее, чем у других, но силу серебряных даркнатов недооценивать всё же не следует.

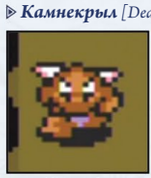
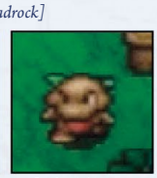
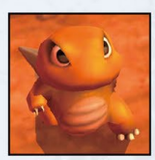
▷ *Мёртвая рука* [*Dead Hand*]


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Мерзкое зубастое чудовище с длинной шеей и культями вместо рук. Одно такое притаилось на дне колодца деревни Какарико, а другое является мини-боссом в храме Теней. Едва почуяв того, кто осмелился вторгнуться в их владения, из-под земли вылезут бесчисленные бледные и тонкие руки этого монстра, пытаясь схватить несчастную жертву. Как только им это удастся, появится само забрызганное кровью чудище. Если Линк вырвется из цепкой хватки мёртвой руки, то сможет атаковать монстра мечом.

▷ *Камнекрыл* [*Deadrock*]


A Link to the Past

Four Swords Adventures

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

Маленький проворный дракончик, передвигающийся на задних ногах. Получив удар мечом или другим оружием, он, защищаясь, превратится в камень. Чтобы убить окаменелого монстра, Линк должен воспользоваться молотом. В *A Link to the Past* и *Four Swords Adventures* камнекрыла можно превратить в слизня [Slime].

Армос-убийца *[Death Armos]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Стражи храма Каменной башни. Эти рыцари парят в воздухе, патрулируя территорию в поисках чужаков. Если выстрелить в знак на его груди стрелами Света, армос-убийца перевернётся вниз головой и станет уязвим для атак. После получения достаточного урона самоуничтожится. См. также **Армос** [Armos].

Жнец с мечом *[Death Sword]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Ужасающего вида дух с громадным мечом. В землях Правосудия Линк обнаружит этот меч, воткнутый в пол и поддерживаемый множеством канатов. Если их перерезать, начнётся битва со жнецом, видеть которого Линк сможет только в облике волка.

Синий дилер *[Deeler (Blue)]*


The Adventure of Link

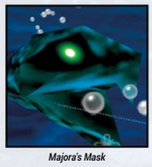
Огромный лесной паук, выросший до таких крупных размеров из-за поедания лесных животных. Свисает на своей паутине с деревьев, а заметив жертву, прыгает на землю и нападает.

Красный дилер *[Deeler (Red)]*


The Adventure of Link

Огромный лесной паук, выросший до таких крупных размеров из-за поедания лесных животных. Нападает на жертву сверху, свисая на своей паутине с деревьев.

Морской питон *[Deep Python]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Огромный морской змей, обитающий у Игольчатых скал. Эти существа стерегут несколько украденных яиц зора (которые хотят съесть), а также морского конька. Заметив Линка, выплывают из укрытия и пытаются укусить. Уязвимое место монстра находится под головой.

Декубаба *[Deku Baba]*

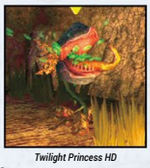

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Skyward Sword

Прожорливое растение, встречающееся в лесной местности почти повсюду. Прячется в земле, а если заметит жертву – вылезает, широко разевая свою пасть. От убитой декубабы остаются палки или орехи Деку, а в *Twilight Princess* – семена Деку. Подвидов этого растения-монстра существует великое множество, включая вырастающих до огромных размеров или даже плюющихся огнём. См. также **Змеебаба** [Baba Serpent], **Мегабаба** [Big Baba], **Большая декубаба** [Big Deku Baba], **Биодекубаба** [Bio Deku Baba], **Бокобаба** [Boko Baba], **Диабаба** [Diababa], **Огнебаба** [Fire Baba], **Мини-баба** [Mini Baba], **Квадробаба** [Quadro Baba], **Тёмная декубаба** [Shadow Deku Baba].

Шершень Деку *[Deku Hornet]*


Skyward Sword

Эти насекомые водятся в Фаронском лесу. Если Линк приблизится к их гнезду, они тут же вылетят и нападут на него целым роем. Шершней можно ловить сачком и использовать в качестве ингредиентов для зелий или улучшения предметов. См. также **Пчела** [Bee] и **стр. 66**.

Деку Лайк *[Deku Like]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Огромное хищное растение, загораживающее собой некоторые проходы в лесном храме. Несмотря на то, что деку лайк неподвижен и прочно сидит корнями в земле, он без разбору глотает всё, что падает на него сверху. У этих растений прочный внешний панцирь, но внутренности нежные и уязвимые. См. также **Мегабаба** [Big Baba].

Деку скруб *[Deku Scrub]*

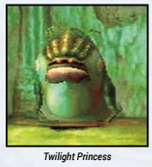

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons

Лесные деку с растущими на голове листьями для маскировки. Высовывается из-под земли и плюётся семенами Деку или орехами, но стоит Линку приблизиться, как скруб тут же спрячется. Выстрел можно отразить щитом обратно в озорника, и при удачном попадании тот выскочит из своего гнезда и начнёт прыгать вокруг, становясь уязвимым для меча. Не все деку скрубы враждебны к Линку, и от некоторых он может получать ценные советы. См. также **Деловой скруб** [Business Scrub], **Бешеный скруб** [Mad Scrub], **Тотем Деку** [Totem Deku].

Жаба Деку *[Deku Toad]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Мини-босс Подводного храма, где сидит на потолке в своём логове, поджидая жертву. Спина жабы покрыта бесчисленными яйцами, из которых появляются головастики, которые тут же атакуют. Сама жаба Деку норовит упасть с потолка на Линка, чтобы раздавить его своим весом.

Предвестник *[Demise]*


Skyward Sword

Король демонов, который в древние времена повёл армию монстров на Поверхность с целью уничтожить всё живое. После жестокой битвы с богиней Хилией был пленён в землях Заточения, ранее называвшихся царством Хилии. Впитал дух Зельды, воплощения богини, и возродился. Предвестник – источник циклов противостояния с порождениями тьмы, такими как Ганон или Ваати, повторяющимися на протяжении всей истории. См. также **Гирахим** [Ghirahim], **Пленённый** [Imprisoned, The] и **стр. 99**.

Поезд Демонов *[Demon Train]*


Spirit Tracks

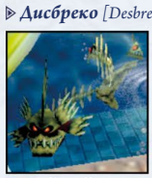
Наводящий ужас поезд, используемый демонами в области Тьмы. Одержим демонической силой, а во время битвы строит страшные гримасы. Два его вагона оснащены бочками со взрывчаткой и лазерными пушками, а локомотив – двигателем с синими кристаллами. Сражается, перемещаясь по путям с большой скоростью.

Гигантский золь *[Dera Zol]*


Four Swords

Этот огромный слизень – босс пещеры Талуса, напрямую подчиняющийся Ваати. Способный клонировать себя и становиться невидимым, гигантский золь при получении урона постепенно уменьшается и в итоге обнажает четыре своих уязвимых места, похожих на разноцветные воздушные шары.

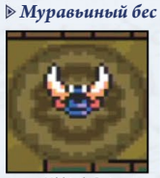
Дисбреко *[Desbreko]*


Majora's Mask

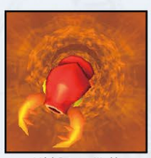

Majora's Mask 3D

Вид рыбы-скелета с острыми плавниками и ещё более острыми клыками, которая встречается в некоторых водоёмах. Дисбреко очень похожа на костяную рыбу, но более опасна. Если убить такую в одном водоёме с костяными рыбами, последние тоже погибнут. См. также **Костяная рыба** [Skullfish].

Муравьиный бес *[Devalant]*


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds

Пустынный монстр, похожий на муравьиного льва, роющий ямы в песке и поджидающий там свою жертву. В *A Link to the Past* они встречаются синего и красного цветов – красный стреляет огненными шарами. В *A Link Between Worlds* их можно вытащить из норы на поверхность жезлом Песка. В *Four Swords Adventures* муравьиные бесы водятся в пустыне Сомнения, где пытаются затащить героев в свои зыбучие пески. См. также **Молдорм** [Moldorm].

Хвататель *[Dexihand]*

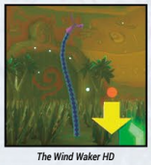

Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Необычайно тонкая рука сине-зелёного цвета, которая появляется из стен и пытается схватить Линка. Встречается в водных локациях, таких как храм Залива. Если юный герой попадётся в эти костлявые пальцы, то хвататель начнёт болтать Линка из стороны в сторону. Урона эти монстры не причиняют, но напугать и отнять драгоценное время могут запросто.

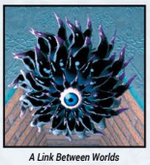
Щупальце-хвататель *[Dexivine]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Хищные вьющиеся растения, растущие в богатых зеленью местах, таких как запретный Лес или храм Ветра. Извиваясь, они появляются из-под земли и хватают свою жертву за шею. Если такое щупальце схватит Линка, это не причинит ему вреда, но запас магии будет медленно уменьшаться. Щупальце-хвататель можно срубить мечом, но оно быстро вырастает заново.

Темноок *[Dharkstare]*


A Link Between Worlds

Этот пугающего вида глаз с чёрными как смоль щупальцами – босс Ледяных руин в *A Link Between Worlds*. Темноок защищён слоем льда и стреляет сосульками в трёх направлениях, формируя зону поражения в виде треугольника и замораживая всё, что окажется внутри неё. См. также **Мерзлоок** [Frostare], **Хладоок** [Kholdstare].

Диабаба *[Diababa]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Сумеречный паразит Диабаба – босс Лесного храма, расположенного в Фаронском лесу. Бывшее когда-то обычной декубабой, растущей в храме, это растение было превращено в трёхглавого монстра силой Сумеречной короны. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Дигдоггер *[Digdogger]*


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons

Огромный монстр, похожий на морского ежа, стреляющий энергетическими лучами. Босс пятого уровня в *The Legend of Zelda*. При получении урона сокращается в размерах. Умеет разделяться на мелкие копии самого себя. В *Oracle of Seasons* он босс пещеры Единорога. См. также **Мини-Дигдоггер** [Mini Digdogger].

Динолфос *[Dinolfos]*

См. **Диналфос** [Dynalfos].

Додонго *[Dodongo]*

● **Змея додонго** [Dodongo snake]


The Legend of Zelda


Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons


Four Swords Adventures


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти ящеры, напоминающие маленьких бескрылых драконов, характерны своей толстой кожей. У одних единственное слабое место – хвост, а чтобы убить других, Линк должен скормить им несколько бомб. Размерами додонго обычно небольшие, но некоторые вырастают очень крупными – например, как босс второго уровня в *The Legend of Zelda*. См. также **Детёныш додонго** [Baby Dodongo], **Большой додонго** [Big Dodongo], **Король Додонго** [King Dodongo], **Кодонго** [Kodongo].

Донгоронго *[Dongorongo]*


Phantom Hourglass

Панцирный ящер Донгоронго поджидает Линка на третьем этаже храма горонов на одноимённом острове. Во время сражения он бросается на Линка и пытается сжечь его своим огненным дыханием. Пробить толстую кожу монстра невозможно, поэтому Линк должен бросать в него бомбы, стараясь, чтобы зверь их проглотил, а когда оглушённый Донгоронго упадёт, атаковать его мечом. На первом этапе битвы Линку помогает Гонгорон. См. также **Додонго** [Dodongo].

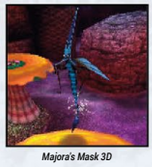
Вышибала *[Doomknocker]*


The Adventure of Link

Эти крепкие воины в доспехах охраняют дворцы в *The Adventure of Link*. Они командуют другими монстрами, парутаму, и вооружены дубинами с шипами, которые метают в Линка. Их атаки невозможно блокировать щитом, что делает вышибалу весьма грозным противником. См. также **Парутаму** [Parutamu].

Стрекоза *[Dragonfly]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

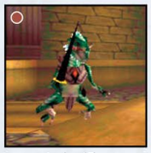
Огромные стрекозы, живущие на Южном болоте и в храме Каменной башни. Они парят в воздухе и атакуют электрическими зарядами, генерируемыми на хвосте.

Убийца *[Dreadfuse]*

См. **LD-003K «Убийца»** [LD-003K Dreadfuse].

Диналфос *[Dynalfos]*

● **Динолфос** [Dinolfos]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Высокоразвитые ящеры-воины, в совершенстве владеющие мечом, топором и щитом. Некоторые из них бывают огнедышащими. В *Twilight Princess* иногда могут даже действовать хитростью, ослабляя защиту Линка и затем нанося серию ударов. См. также **Лизалфос** [Lizalfos].

E РАЗДЕЛ E

Земной Хранитель *[Earth Guardian]*


Skyward Sword

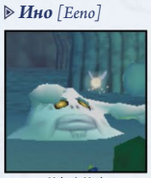
Эти вооружённые огромными мечами воины стоят на страже в царствах Тишины по велению богини. Если Линк коснётся воды Пробуждения или его заметит Наблюдатель, это немедленно пробудит Хранителей, которые тут же начнут преследовать героя. Когда Хранитель хоть раз ударит Линка, испытание придётся начинать заново. См. также **Небесный Хранитель** [Sky Guargian].

Земной Наблюдатель *[Earth Watcher]*


Skyward Sword

Наблюдатели, по велению богини следящие за землями царств Тишины. Парят невысоко над землёй, освещая местность фонарём. Обнаружив постороннего, звонят в колокол и призывают Хранителей. См. также **Небесный Наблюдатель** [Sky Watcher].

Ино *[Eeno]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эти похожие на снежки монстры с лицами, напоминающими горонов, встречаются в заснеженных северных районах Термины и залах храма Снежного Пика. Атакуют, бросая снежки. Уязвимы к огню. Ино бывают нескольких размеров – более крупные при получении урона разделяются на меньших особей.

Король электрических пузырей *[Electric Blob King]*


Tri Force Heroes

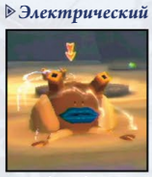
Крупный и сильный сгусток наэлектризованного желе, с которым герои сражаются в локации Лес. Мини-босс пещеры Пузырей, он во много раз крупнее обычного электрического пузыря, а голова его увенчана короной. Король не только окружён электрическим полем, но и стреляет молниями в четырёх направлениях. См. также **Электрический пузырь** [Buzz Blob].

Королева электрических пузырей *[Electric Blob Queen]*


Tri Force Heroes

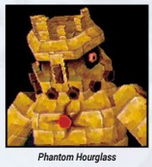
Эта наэлектризованная масса желе является мини-боссом Бездны Агонии в локации Берег реки. Её розовую голову венчает корона, а живёт она на воде, куда временно погружается при получении урона.

Электрический спум *[Electro Spume]*


Skyward Sword

Круглый пустынный монстр, похожий на лягушку, который прячется в песке. Почуяв врага, спум высовывает из песка свою морду и стреляет электрическими сферами. Заряд летит в цель довольно медленно, но иногда монстр стреляет тремя сферами подряд, чтобы у жертвы было меньше шансов увернуться. См. также **Проклятый спум** [Cursed Spume].

Эокс *[Eox]*


Phantom Hourglass

Эокс – древний каменный воин с деревянным скелетом, босс храма короля Мато в *Phantom Hourglass*, охраняющий Акванин, один из Чистых металлов, необходимых Линку для ковки Призрачного меча. Уязвимое место босса – голова. См. также **Мазаал** [Mazaal].

Эргторок *[Ergtorok]*


Spirit Tracks

Подвид окторока, обитающий в пустыне. Он выпрыгивает из песка и плюётся, в отличие от своих собратьев, не орехами и камнями, а железными шарами. См. также **Осторок** [Octorok] и **стр. 104**.

Злой Орёл[1] *[Evil Eagle]*


Link's Awakening DX

Этот огромный орёл – босс седьмого уровня игры, Орлиной башни. Птицей управляет Угрюмый Свистун, монстр, являющийся мини-боссом этого же подземелья. Орёл атакует Линка слева или справа своим мощным клювом, стреляет перьями и машет огромными крыльями, пытаясь сдуть героя с вершины башни. См. также **Угрюмый Свистун** [Grim Creeper].

Злой Шар *[Evil Orb] (Game Boy Color)* | ***Каскожучище*** *[Hardhit Beetle] (Switch)*


Link's Awakening DX

Босс Мира Красок, секретного подземелья, добавленного в *Link's Awakening DX*. При получении урона его кристаллическая круглая голова постепенно изменяет цвет от синего к красному, а защищаясь, он, подобно панцирным жукам, отталкивает от себя противников. Злой шар стреляет в Линка магическими снарядами, а если получит достаточно урона и его голова станет красной, он призовёт на помощь сталфоса. См. также **Шар-монстр** [Orb Monster].

Глаз-водоросль *[Eye Plant]*


Phantom Hourglass

Одноглазый морской монстр, похожий на водоросль, торчащую из воды в открытом море. Стреляет в проходящие мимо корабли. Чтобы его убить, будет достаточно двух точных попаданий из пушки.

Глазень *[Eye Slug]*


Phantom Hourglass

Длинный одноглазый слизень с острыми клыками, обитающий в храме горонов. Глазни охотятся группами, и едва заметив жертву, начинают её преследовать. Впрочем, крепким здоровьем этот слизняк не отличается, и его можно убить одним ударом меча.

Глаз-монстр *[Eyball Monster]*


Phantom Hourglass

Пугающего вида монстр, напоминающий крылатого бестелесного духа с рогами. Чаще всего их можно встретить в группах из пяти особей, летающих над водами Юго-Восточного моря в *Phantom Hourglass*. Глаза-монстры будут бомбить корабль Линка до тех пор, пока он не собьёт их из пушки.

Розовый глаз-монстр *[Eyball Monster (Pink)]*


Phantom Hourglass

Пугающего вида монстр, напоминающий крылатого бестелесного духа с рогами. Чаще всего их можно встретить в группах из пяти особей, летающих над водами Юго-Восточного моря в *Phantom Hourglass*. Глаза-монстры будут бомбить корабль Линка до тех пор, пока он не собьёт их из пушки. От своего белого собрата отличается только цветом.

Глазун *[Eyegore]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Four Swords


Four Swords Adventures


The Minish Cap

Одноглазая каменная статуя, одержимая духом демона. В обычном состоянии глаз этого монстра закрыт, а сам он неуязвим к любым атакам. Но стоит Линку приблизиться, как он откроет свой глаз и устремится к юному герою. Чтобы нанести глазуну урон, Линк должен стрелять в его открытый глаз из лука. В некоторых играх глаз монстра всегда открыт, но с места он сдвинется только в том случае, если заметит Линка, или же когда тот выпустит в него стрелу.

Синий глазун *[Eyegore (Blue)]*


A Link Between Worlds

Одноглазая каменная статуя синего цвета, одержимая духом демона. Нападает точно так же, как и обычный глазун, и так же уязвим к стрелам. Запас здоровья у синих глазунов больше, чем у зелёных, но меньше, чем у красных. Этот монстр встречается только в игре *A Link Between Worlds*.

Зелёный глазун *[Eyegore (Green)]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Одноглазая каменная статуя зелёного цвета, одержимая духом демона. Способ атаки и уязвимость у зелёных такие же, как и у других глазунов – он тоже откроет глаз и устремится к Линку, когда его заметит, и его так же можно убить стрелами, выстрелив в открытый глаз.

Красный глазун *[Eyegore (Red)]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Одноглазая каменная статуя красного цвета, одержимая духом демона. Атака и уязвимость такие же, как у других глазунов – он откроет глаз и устремится к Линку, когда его заметит, а убить его можно стрелами. Среди всех глазунов красные обладают наибольшим запасом здоровья.

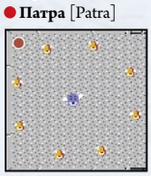
Летающий глаз *[Eyeroc]*


Four Swords Adventures

Глазное яблоко с крыльями. Они всегда появляются группами из четырёх особей, а через некоторое время исчезают. Чтобы их убить, четыре героя должны построиться в линию и атаковать монстров одновременно. Уничтожив достаточное количество летающих глаз, герои получат большой камень Силы.

Крылатый Глаз *[Eyesoar]*

● **Патра** [Patra]


The Legend of Zelda


Oracle of Ages

Летающий глаз с крыльями, окружённый своими более мелкими сородичами. В игре the *Legend of Zelda* он называется Патра и встречается на девятом уровне. В *Oracle of Ages* Крылатый Глаз – босс подземелья Черепа, четвёртого уровня игры. Наиболее эффективным оружием против него является гарпун. См. также **Часупа** [Chasupa].

F РАЗДЕЛ F

Фасад[2] *[Facade]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons

Страшное лицо, появляющееся на полу. В *Link's Awakening* это босс Святыни Лица, а в *Oracle of Seasons* – мини-босс в Змеиных останках. В *Link's Awakening* создаёт ямы в полу и бросается плитками, а в *Oracle of Seasons* обрушивает на Линка огненный дождь, жуков и тоже создаёт ямы в полу. Во время битвы в *Link's Awakening* едва не проговорился Линку о своей уязвимости.

Огненный моа *[Fiery Moa]*


The Adventure of Link

Одноглазый дух, который приблизится (но не слишком близко) к Линку, если тот окажется неподалёку. Огненные моа встречаются только во дворцах. Они ведут себя осторожно, летают взад-вперёд по комнате и стреляют в Линка огнём, после чего улетают прочь. См. также **Моа** [Moa].

[1] **Мракокрыл** | [2] **Лик** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Огнебаба *[Fire Baba]*


Spirit Tracks

Хищное растение с огромной, усеянной клыками, пастью. Огнебаба плюётся огнём и готова проглотить всё, до чего сможет дотянуться, не брезгуя даже бомбами. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Огненная баго-баго *[Fire Bag-Bago]*


The Adventure of Link

Разновидность баго-баго, которая водится в заполненных огнём местах Великого дворца. Эти плотоядные рыбы-скелеты атакуют своих жертв группами, выпрыгивая из лавы и стреляя огненными шарами. Как и её менее огненные сородичи, она постоянно голодная, так как вся добыча вываливается через кости наружу. См. также **Баго-баго** [Bag-Bago].

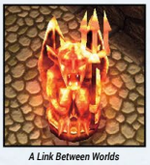
Огненный череп *[Fire Bubble]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Объятая пламенем разновидность летающего черепа. Они парят в воздухе, а увидев Линка, пикируют на него. После успешной контратаки теряют свои крылья, падают вниз и начинают прыгать вокруг. См. также **Череп** [Bubble] и **стр. 103**.

Огненный гимос *[Fire Gimos]*


A Link Between Worlds

Огненные гимосы – это одержимые демонами каменные статуи, покрытые раскалённой лавой. Встречаются в очень жарких местах, таких как Черепашья скала. Если Линк приблизится, они оживут и начнут прыгать к нему, пытаясь сжечь и раздавить. Прежде чем нанести прямой удар, Линк должен отойти подальше и заморозить монстра жезлом Льда или выстрелить в него энергетическим лучом из меча. См. также **Гимос** [Gimos].

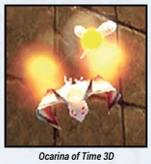
Огненный килеон *[Fire Keeleon]*


Tri Force Heroes

Подвид водяного килеона, обитающий в жарких местах вроде вулканов и пустынь. Они парят в воздухе, разевая, словно пасть, свой цветок, и разбрасывают вокруг огненные шары. Огненные килеоны часто летают на такой высоте, что добраться до них можно только с возвышенностей или сформировав тотем. См. также **Килеон** [Keeleon].

Огненный киз *[Fire Keese]*


Ocarina of Time

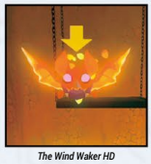

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages

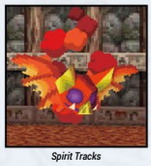

The Wind Waker


The Wind Waker HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


Tri Force Heroes

Киз, объятый пламенем. Бывают двух видов: одни горят всегда, вне зависимости от того, есть рядом Линк или нет, а другие загораются специально, пролетая через любой источник огня. Нападают как и обычные кизы – пикируют на Линка с высоты. Но если они коснутся его, это нанесёт больше урона, так как может загореться экипировка. В зависимости от игры, от огненных кизов можно защититься некоторыми видами щитов или заморозить. См. также **Киз** [Keese].

Огненная жаба *[Fire Toadpoli]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Обитающий в лаве монстр-амфибия. Высовывает голову наружу и плюётся огненными шарами в каждого, кто подойдёт слишком близко. Из-за того, что они сидят в раскалённой лаве, Линку нужно найти способ разделаться с ними издалека. См. также **Жаба** [Toadpoli].

Огненный чаромант *[Fire Wizzrobe]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

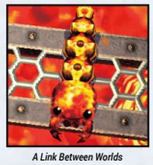

Four Swords


The Minish Cap


A Link Between Worlds

Чаромант, специализирующийся на огненной магии. Стреляет в Линка огнём и умеет телепортироваться, чтобы избегать нападения. Если атака огненного чаромanta окажется успешной, Линка окутает пламя, нанося серьёзный урон здоровью. Этого колдуна можно ранить и мечом, но из-за того, что к нему трудно приблизиться, оружие дальнего действия будет более эффективным. См. также **Чаромант** [Wizzrobe].

Лавмола *[Flamola]*


A Link Between Worlds

Напоминающий насекомое монстр с большими челюстями и телом, состоящим из нескольких пылающих сегментов. Живёт в лаве, откуда выпрыгивает, чтобы напасть на Линка. Лавмола настолько горячая, что сначала нужно найти способ заморозить её издалека, и только после этого бить монстра мечом. См. также **Болмола** [Swamola].

Пламенный танцор *[Flare Dancer]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Одежда этого мини-босса храма Огня сделана из горящего пламени. Он появляется из огня и начинает кружиться по комнате, словно танцуя. Атакует огнём. Если вытащить из пламени его уязвимую сердцевину, она начнёт убегать от Линка на своих маленьких ножках. Цвет пламени, в которое одет монстр, меняется: сначала оно красное, потом синее, а потом зелёное.

Бемоль Младший *[Flat the Younger]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

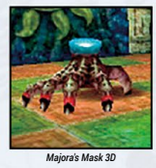
В *Ocarina of Time* это один из двух братьев-призраков, при жизни бывших королевскими композиторами и изучавшими свойства песни Солнца. Ганондорф пытался украсть результат их исследования, и братья погибли, защищая свою работу. В *Majora's Mask* Бемоль появляется на кладбище Иканы в виде дружелюбного персонажа, а не врага. См. также **Диез Старший** [Sharp the Elder].

Хозяин полов *[Floormaster]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures


The Minish Cap

Огромная рука, ползающая по полам подземелий. Некоторые из них похожи на хозяев стен, и если им удастся схватить Линка, они выкинут его ко входу в подземелье. Поведение остальных отличается – в *Ocarina of Time* при получении повреждения такая рука разделяется на три маленьких, а в *The Wind Waker* хозяева полов бросают в Линка горшки или черепа. См. также **Хозяин стен** [Wallmaster].

Летучая рыба *[Flying Fish]*

Phantom Hourglass

Хищная морская рыба, выпрыгивающая из воды и нападающая на корабли, посмевшие оказаться на её территории. В момент, когда летучая рыба находится в воздухе, она становится медлительна, и всё, что нужно Линку, чтобы избавиться от неё – один меткий выстрел из пушки.

Синий фокка *[Fokka (Blue)]*


The Adventure of Link

Сильные воины, выведенные королём Хирула из птиц для охраны Великого дворца. Они превосходно владеют мечом и щитом, умеют высоко прыгать, и атакуют, стреляя из своего меча огнём и энергетическими лучами. Синий фокка более живучий, чем его красный сородич.

Красный фокка *[Fokka (Red)]*


The Adventure of Link

Сильные воины, выведенные королём Хирула из птиц для охраны Великого дворца. Они превосходно владеют мечом и щитом, умеют высоко прыгать, и атакуют, стреляя из своего меча огнём и энергетическими лучами. Некоторые красные фокка появляются из каменных статуй.

Фоккеру *[Fokkeru]*


The Adventure of Link

Воинственная птица, рождённая из пламени для охраны Великого дворца. Её тело также защищено огнём. Фоккеру стреляет огненными шарами, которые продолжают преследовать жертву даже после того, как коснутся земли.

Лайк силы *[Force Like]*


Four Swords Adventures

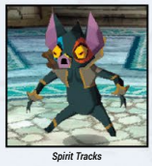
Разновидность лайк лайка, который прячется под землёй, приманивая жертву прикреплённым к щупальцу камнем Силы. Как только Линк возьмёт этот камень-приманку, монстр выскочит из-под земли и украдёт из инвентаря героя настоящие камни Силы. Убить его можно точно так же, как и обычного лайк лайка. См. также **Лайк лайк** [Like Like].

Солдат силы *[Force Soldier]*


Four Swords Adventures

Монстр в форме камня Силы. Подобно остальным вражеским солдатам, вооружён мечом, щитом и атакует похожим способом. Если его убить, после него останется 100 камней Силы. В противном случае через некоторое время он самоуничтожится и оставит после себя всего один камень.

Фрааз *[Fraaz]*


Spirit Tracks

Мастер льда и огня Фрааз – босс храма Снега, демон и колдун, одинаково хорошо владеющий ледяной и огненной магией. Фрааз – чрезвычайно разумное существо. Для атаки он использует мощную магию, а тело для защиты покрывает либо огненным, либо ледяным щитом. После получения достаточного урона разделяется на две своих уменьшенных копии, Фраазов Младших (см. ниже), одна из которых атакует Линка огненной магией, а другая ледяной. См. также **Блааз** [Blaaz].

Фрааз Младший *[Fraaz Jr.]*


Spirit Tracks

Один из двух элементалей, на которые разделяется Фрааз во время битвы с Линком в храме Снега. Для победы над ними юный герой должен использовать магию одного из них против другого (огненный уязвим к холоду, ледяной – к огню). Если убить только одного, это возродит их хозяина, Фрааза, поэтому Линку нужно разделаться с обоими монстрами.

Ледяной *[Freezard]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Ледяная статуя-монстр, замораживающая жертву своим дыханием. Ледяные, которые встречаются в *Twilight Princess*, напоминают головы драконов, а после удара цепной булавой разделяются на мини-ледяных. В *Spirit Tracks* это октороки, покрытые льдом. См. также **Мини-ледяной** [Mini Freezard], **Осторок** [Octorok] и **стр. 104**.

Ледяной Лорд *[Freezlord]*


Tri Force Heroes

Мини-босс Снежного ущелья. Это огромная глыба льда, которая вращается посреди поля битвы, пытаясь заморозить Линков своим холодным дыханием. На втором этапе сражения начинает скользить по арене, пытаясь их раздавить, и периодически подпрыгивает, обрушиваясь на отважных героев всем своим весом.

Фризер *[Freezor]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Живой ледяной барельеф, прячущийся в стенах подземелий. Завидев Линка, выскакивает из стены и несётся на него. Меч против фризера будет бесполезен, а вот огненные атаки – то, что надо.

Фрок *[Froak]*


Skyward Sword

Существо, напоминающее рыбу-ежа. Фроки встречаются, как правило, у воды, но не плавают в ней, а парят в воздухе. При малейшей опасности эти пугливые создания надуваются и выпускают острые шипы. Если ударить фрока мечом, он отправится в свой последний полёт и взорвётся, когда ударится о какое-нибудь препятствие.

Мерзлоок *[Frostare]*


Four Swords Adventures

Босс башни Ветров, этот монстр напоминает цветок с одним огромным глазом. Мерзлоок охраняет пленённую на вершине башни принцессу Зельду, прикрепившись корнем к потолку и защищаясь от чужаков, выпуская в атаку множество летающих морозных глаз. Отделённый от корня, он при помощи своих ледяных лепестков летает по комнате, осыпая героев льдом. См. также **Темноок** [Dharkstare].

Морозный глаз *[Frosteye]*


Four Swords Adventures

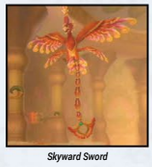
Слуги Мерзлоока, босса башни Ветров. Летают по кругу над четырьмя героями и атакуют их волнами холода. Попав под такую волну, Линк на время замёрзнет и будет обездвижен.

Огнелёд *[Frypolar]*


Oracle of Seasons

Пылающий мини-босс лабиринта «Щит и Меч», состоящий из двух форм, огненной и ледяной, которые меняются после каждого попадания в него волшебными семенами.

Огненная птица *[Furnix]*


Skyward Sword

Грозная, но удивительная по красоте птица ярко-красного цвета с четырьмя крыльями и длинным хвостом. Питается пламенем, которое придаёт ей силу. Летает по воздуху и при малейшей опасности стреляет в обидчика огненными шарами. На конце её хвоста есть нарост в форме кольца, за который можно зацепиться кнутом.

Файрус *[Fyrus]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Сумеречный Повелитель Огня Файрус – странное и опасное существо, заключённое в глубине копей горонов их старейшинами. Является боссом этого подземелья. На самом деле Файрус – патриарх горонов Дарбус, превращённый в чудовище магией Сумеречной короны сразу после того, как он к ней прикоснулся.

Ганон [Ganon]


The Legend of Zelda

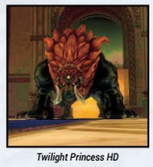
A Link to the Past

Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Oracle of Seasons / Ages

Four Swords Adventures

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Ганон – воплощение зла в форме зверя, напоминающего кабана. Как правило, он босс последнего подземелья и финальный босс в тех играх, где встречается. Иногда он вооружён трезубцем и умеет принимать несколько обличий. В некоторых играх после битвы Линка с Ганондорфом следует ещё одна, с Ганоном, в которого превращается король герудо. В *Twilight Princess* злодей появляется в облике Тёмного Зверя Ганона. Также он есть в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* при наличии связи между этими играми. См. также **Фантом Ганона** [Phantom Ganon], **Марионетка Ганона** [Puppet Ganon] и **стр. 20**.

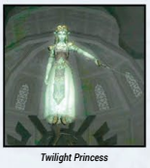
Дух Ганона [Ganon (Spirit)]


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Форма, которую приняла злоба Ганона после пленения его в Сумеречном царстве. Ганон использует в своих целях Занта, удручённого тем, что он не смог стать королём, наделив сумрата тёмной силой и тайно им манипулируя. В конце концов злодею удаётся возродиться во плоти в замке Хирула. См. также **стр. 20**.

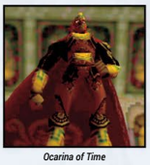
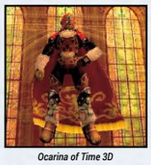
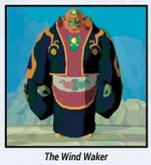
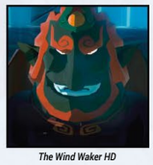
Зельда, марионетка Ганона [Ganon's Puppet: Zelda]


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Тело Зельды, которым Ганон управляет при помощи магии после своего возрождения и захвата замка Хирула. Тело одержимой принцессы покрыто тёмными символами, а сама она летает по залу, атакуя Линка как мечом, так и магией, стреляя в него энергетическими зарядами.

Ганондорф [Ganondorf]


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

The Wind Waker

The Wind Waker HD

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Ганондорф появляется в разных эпохах истории Хирула. В *Ocarina of Time* он предводитель герудо, ставший повелителем зла. В *Twilight Princess* его называют лордом Тьмы. В этих двух играх он под конец превращается в похожего на кабана монстра, Ганона. В *The Wind Waker* он не принимает облик зверя и сражается с Линком как герудо, обладая, однако, невероятной силой. См. также **стр. 20**.

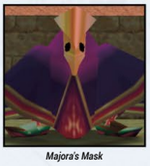
Гаро [Garo]


Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Гаро, или «мантия гаро» – духи ниндзя, посланных шпионить за королевством Икана из враждебной страны. Татл, оказавшись с Линком в каньоне Икаты, почувствует, «что здесь всё будто жаждет их крови». Если Линк наденет маску Гаро, появятся и эти духи в мантиях, вооружённые острыми саблями. Потерпев поражение, они поделятся с Линком полезной информацией об Икане, после чего исчезнут.

Гаро-предводитель [Garo Master]


Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Мини-босс храма Каменной башни, главный среди гаро, шпионов-ниндзя. Прежде чем броситься в атаку на Линка, выдерживает хорошую дистанцию, а во время боя может внезапно исчезнуть и появиться в другом месте. Вооружён двумя огненными саблями.

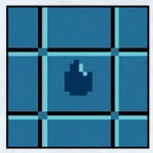
Гекко [Gekko]


Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Ящерица с оскалившейся мордой и передвигающаяся на двух ногах. Гекко можно встретить в храмах, где они часто подчиняют себе других существ. В храме Залива один из них прячется внутри бешеного желе, а другой сражается верхом на чекусаке в храме Лесной Топи. См. также **Бешеное желе** [Mad Jelly], **Чекусака** [Snapper].

Гель [Gel]


The Legend of Zelda

Oracle of Seasons

Four Swords

Phantom Hourglass

Маленький надоедливый желеобразный монстр, прыгающий по полам подземелий. В *The Legend of Zelda*, если ударить мечом золя, тот разделится на двух таких гелей. В *Phantom Hourglass* гели делятся на части и окружают Линка. Эти монстры есть также в *Oracle of Seasons* и *Four Swords*, где обладают схожими свойствами. См. также **Разноцветный гель** [Color-Changing Gel], **Золь** [Zol].

Гельдорм [Geldarm]


The Adventure of Link

Длинный, похожий на многоножку монстр, обитающий в пустыне. Несмотря на свой размер, эти существа относительно спокойны и довольствуются поеданием проползающих мимо насекомых. Если Линк нападёт на гельдорма, тот зароется в песке, выставив наружу одну голову – своё уязвимое место. Тело у этих червей ядовитое, и если Линк дотронется до него, то потеряет немного здоровья.

Гельдмен [Geldman]

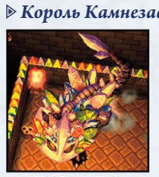

A Link to the Past

Four Swords Adventures

A Link Between Worlds

Пустынный и очень проворный песчаный монстр, внезапно выскакивающий на короткое время из песка и несущийся на всех парах к Линку. В *A Link Between Worlds* при помощи жезла Песка его можно извлечь на поверхность, после чего гельдмен на своих маленьких ножках бросится наутёк.

Король Камнезавр [Gemesaur King]


A Link Between Worlds

Дракон, очень похожий на Короля Шлемозавра из *A Link to the Past*. Этот босс Тёмного дворца покрыт разноцветными чешуйками и драгоценными камнями. Он умеет видеть в темноте и нападает на Линка, срываясь с места на большой скорости. В его чешуе скрыты рупии, которые после гибели монстра разлетаются по комнате. См. также **Король Шлемозавр** [Helmasaur King].

Джинн [Genie]


Link's Awakening DX

Босс Бутылочного грота, второго подземелья игры. Этот джинн с лицом клоуна живёт в бутылке, играющей важную роль в сражении с Линком. Вылезая из неё, он стреляет огнём, а находясь внутри, прыгает по комнате, пытаясь раздавить юного храбреца. Внутри бутылки джинн неуязвим, поэтому Линку необходимо поднимать и бросать её об стену, чтобы со временем разбить.

Рыбозавр [Geozard]


Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Опытный воин большого роста в виде рыбы, вооружённый мечом и щитом. Умеет быстро блокировать прямые атаки спереди, но сбоку и сзади защита у него слабая. Линк должен попасть бумерангом в спину рыбозавра – это оглушит его на время, предоставляя хороший шанс для атаки.

Рыбозавр-предводитель [Geozard Chief]


Spirit Tracks

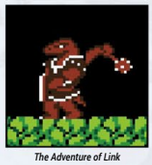
Предводители этих рыб-воинов патрулируют некоторые этажи башни Духов в *Spirit Tracks* и отличаются большей силой, чем их подчинённые. Как и обычные рыбозавры, они тоже вооружены мечом и щитом, но кроме этого умеют плеваться огнём. При помощи кнута Линк может выхватить у предводителя щит и напасть на незащищённого монстра.

Синий геру *[Geru (Blue)]*


The Adventure of Link

Вызванные из царства демонов, эти ящеры-воины умны и изобретательны. Вооружены щитом и булавой, которую используют как метательное оружие. Блокировать их атаки Линк может только заклинанием «Щит» [Reflect] – обычный щит здесь будет бесполезен. Головы геру твёрдые, как камень, и атака в прыжке вниз будет против них неэффективна.

Красный геру *[Geru (Red)]*


The Adventure of Link

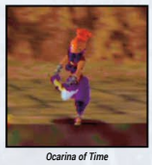
Вызванные из царства демонов, эти ящеры-воины умны и изобретательны. Вооружены щитом и булавой, размахивая которой нападают на Линка. Как и в случае с синими геру, блокировать их атаки Линк может только заклинанием «Щит», и атака в прыжке вниз будет против них также неэффективна.

Жёлтый геру *[Geru (Yellow)]*


The Adventure of Link

Вызванные из царства демонов умные и изобретательные ящеры-воины. Вооружены щитом и копьём, которым орудубт и сверху, и снизу. Атака в прыжке вниз тоже будет против них бесполезна, но от копья жёлтого геру Линк сможет заслониться обычным щитом.

Стражница герудо *[Gerudo Guard]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эти опытные воительницы день и ночь патрулируют свою территорию. В *Ocarina of Time* Линк встречается с ними в крепости Герудо, и если стражницы его схватят, то немедленно бросят в темницу. В *Majora's Mask* Линк столкнётся с ними в пиратской крепости, где также надо стараться не попадаться им на глаза. Но если надеть Каменную маску, то можно оставаться незамеченным.

Пиратка герудо *[Gerudo Pirate]*

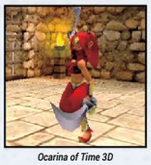

Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Вооружённые двумя ятаганами, в *Majora's Mask* эти воительницы охраняют пиратскую крепость. В поисках украденных яиц зора Линку придётся вступить с ними в бой, но если пиратка хоть раз ударит его своей саблей во время круговой атаки, Линк будет немедленно вышвырнут из крепости. В отличие от стражниц, эти герудо видят Линка даже тогда, когда на нём надета Каменная маска.

Разбойница герудо *[Gerudo Thief]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Быстрые и ловкие разбойницы, нападающие на Линка в стенах крепости Герудо. Вооружены двумя кривыми саблями, ятаганами. Владеет невероятно мощной круговой атакой. Если Линк проиграет бой, его тут же схватят и бросят в темницу.

Герун *[Gerune]*


Spirit Tracks

Эти монстры целиком состоят из песка и прячутся в соответствующем храме. Они неуязвимы к мечу и стрелам – удар мечом или стрела просто пройдут насквозь. Но если Линк воспользуется жезлом Песка, это сделает тело геруна прочным, и его можно будет убить. Кроме того, затвердевшего геруна можно использовать в качестве груза, если понадобится придавить что-нибудь большим весом.

Гини *[Ghini]*

● **Светлый гини** [Light Ghini]


The Legend of Zelda

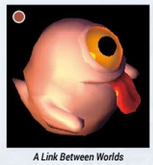

Link's Awakening DX

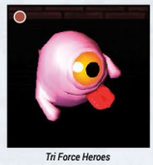

Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


Four Swords Adventures

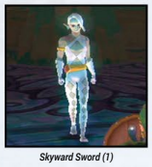

The Minish Cap


A Link Between Worlds

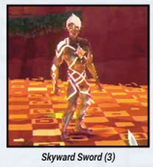

Tri Force Heroes

Гини – полупрозрачный одноглазый призрак, обитающий в таких пугающих местах, как склепы и кладбища. Некоторые появляются, когда Линк потревожит их могилу. Иногда, если они нападут группой, смерть одного может распугать остальных. В *A Link Between Worlds* в Тёмном дворце обитают светлые гини, видимые только при свете. В *The Minish Cap* они хватают Линка и буквально вылизывают из него жизненную силу своим большим языком. Избавиться от этой неприятной процедуры поможет амфора Ветра. См. также **Тёмный гини** [Dark Ghini], **Гигантский гини** [Giant Ghini], **По** [Poe].

Гирахим *[Ghirahim]*


Skyward Sword (1)

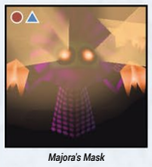

Skyward Sword (2)


Skyward Sword (3)

На протяжении событий игры Гирахим, называющий себя лордом и повелителем демонов, по велению своего хозяина, Предвестника, неутомимо преследует Зельду. Линк сражается с Гирахимом три раза – в храме Созерцания (1), в святилище Огня (2) и, наконец, в прошлом, в землях Заточения (3). С первого взгляда Гирахим кажется учтивым, но с каждой битвой он набирается сил и раскрывает своё истинное нутро. Опытный фехтовальщик, он способен блокировать удары меча даже голыми руками. В конце последней битвы Гирахим оказывается духом меча Предвестника. См. также **Предвестник** [Demise] и **стр. 99**.

Призрак *[Ghost]*

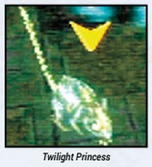
● **Они** [They] ▲ **Они** [Them]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эти привидения, известные также как «Они», в 2 часа 30 минут первой ночи, проведённой Линком в Термине, нападают на ранчо Романи. Освещая глазами территорию, словно прожекторами, они группами пытаются приблизиться к коровнику, а на рассвете исчезают. Если Линк не сумеет избавиться от этих призраков, они похитят Романи и её коров.

Призрачная крыса *[Ghoul Rat]*


Twilight Princess


Twilight Princess

Крыса-привидение, предпочитающая жить в тёмных местах. Нападают стаями, а чтобы их увидеть, Линк должен обострить свой волчий нюх. В отличие от живых крыс не отнимают у Линка здоровье, но сильно замедляют его движения, если он окажется посреди их стаи.

Гигантский бимос *[Giant Beamos]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Бимос огромных размеров, который можно обнаружить в определённых локациях *Ocarina of Time*, таких как храмы Теней и Духов. Несмотря на размер, атакует точно так же как обычные бимосы, стреляя в чужаков лазерным лучом из своего единственного глаза. См. также **Бимос** [Beamos].

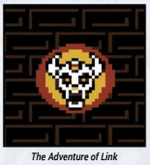
Гигантская пчела *[Giant Bee]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Редкий вид огромных пчёл, больше напоминающих ос. Если Линк разрушит их улей, оттуда вылетит рой этих насекомых и нападёт на него. См. также **Пчела** [Bee] и **стр. 66**.

Гигантский череп *[Giant Bubble]*


The Adventure of Link


Link's Awakening DX

Этот страшный монстр формируется путём объединения нескольких черепов в одно целое. Встречаются такие главным образом в Великом дворце в *The Adventure of Link*. Медлительные и хорошо заметные, они, тем не менее, опасны, так как высасывают из Линка магию. Если атаковать гигантский череп, он разделится на два обычных. Подобный монстр присутствует и в подземном проходе святыни Лица в *Link's Awakening*, но убить его там нельзя. См. также **Череп** [Bubble] и стр. 103.

Гигантский электрический пузырь *[Giant Buzz Blob]*


Link's Awakening DX

Этот огромный пузырь является мини-боссом Мира Красок в *Link's Awakening DX*. Атакует электрическими зарядами, выпуская их в четырёх направлениях. Линк не сможет одолеть этого монстра мечом, пока не ослабит его, посыпав волшебным порошком. См. также **Электрический пузырь** [Buzz Blob].

Гигантский глаз-водоросль *[Giant Eye Plant]*


Phantom Hourglass

Босс, который появится из воды, когда Линк, найдя Солнечный ключ, будет держать путь на остров Молида в храм Отваги. Победить гигантскую водоросль можно выстрелами из пушки, целясь точно в её огромный глаз, но на каждое попадание Линка монстр будет отвечать тремя своими снарядами.

Гигантский гини *[Giant Ghini]*


Link's Awakening DX


Oracle of Ages


Four Swords Adventures

Большой, пухлый и немного эмоциональный монстр, обитающий, как и другие гини, на кладбищах, но иногда его можно встретить и в подземельях. В *Oracle of Ages* гигантский гини – один из мини-боссов. Он призывает на подмогу обычных гини и заколдовывает Линка, замедляя его движения и не давая пользоваться мечом. В *Four Swords Adventures*, чтобы остановить этих назойливых привидений, Линк должен зажечь светильники вокруг дома могильщика Дампе. См. также **Гини** [Ghini].

Гигантский цветок гопонга *[Giant Goponga Flower]*


Link's Awakening DX

Огромный цветок, преграждающий путь Линка через болото Гопонга. Простой меч будет бесполезен против растения. Срезать его можно только улучшив клинок до второго уровня. А если Линк возьмёт прогуляться на болото цепного чавку Гав-Гава, тот проглотит этот цветок в мгновение ока. См. также **Цветок Гопонга** [Goponga Flower].

Мумия (гибдо) *[Gibdo]*

● **Синяя мумия (Синий гибдо)** [Gibdo (Blue)]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Мумифицированные монстры, скитающиеся по подземельям. Как правило, это сильные противники с крепким здоровьем и высокой силой атаки, но бинты, в которые они замотаны, делают их уязвимыми к огню. Некоторые из них могут парализовать жертву своим взглядом, после чего набрасываются на неё, пытаясь задушить. Если сжечь их бинты, под ними, в зависимости от игры, окажется либо зомби, либо сталфос. См. также **Зомби** [ReDead], **Сталфос** [Stalfos].

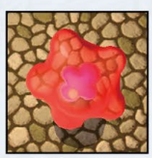
Жёлтая мумия (жёлтый гибдо) *[Gibdo (Yellow)]*


Four Swords Adventures

Мумия в бинтах жёлтого цвета. Поведение у неё такое же, как у синих мумий из этой же игры, но побеждённый жёлтый гибдо возрождается в Тёмном мире в облике сталфоса.

Гибо *[Gibo]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Парящие над землёй сгустки желе в форме звезды, которые встречаются в городе Воров и Черепашьей скале. Этот уникальный монстр состоит из красной упругой мембраны, защищающей более тёмную сердцевину – его уязвимое место.

Пурпурный гигабари *[Gigabari (Purple)]*


A Link Between Worlds

Пурпурный бари в несколько раз крупнее обычного. Этот монстр – мини-босс тронного зала в лорульском замке. Как и жёлтого гигабари, время от времени его окружает электрическое поле, а при получении достаточного урона монстр разделится на 15 бири. См. также **Бари** [Bari], **Бири** [Biri].

Жёлтый гигабари *[Gigabari (Yellow)]*


A Link Between Worlds

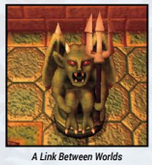
Жёлтый бари, как и пурпурный, тоже в несколько раз крупнее обычного. Время от времени его окружает электрическое поле, которое парализует и ранит Линка. Лучшая стратегия боя с этим монстром – атаковать издалека. При получении достаточного урона жёлтый гигабари также разделится на 15 бири. См. также **Бари** [Bari], **Бири** [Biri].

Гигалеон *[Gigaleon]*


Tri Force Heroes

Этот похожий на цветок монстр – мини-босс замка Обмана в *Tri Force Heroes*. Атакует Линков огненными шарами. Достаточно крупный для того, чтобы на нём можно было стоять. Но, несмотря на свой размер, свободно летает по воздуху и продолжает осыпать героев огнём даже будучи сбитым на землю. Уязвимое место босса – глаз на обратной строне тела. См. также **Килеон** [Keeleon].

Гимос *[Gimos]*


A Link Between Worlds

Каменная статуя с заключённой внутри душой демона. Встречаются в подземельях Лорула. Если Линк подойдёт к гимосу, тот откроет свои сверкающие красные глаза и попытается напасть. В состоянии покоя этот монстр неуязвим. См. также **Большой ледяной гимос** [Big Ice Gimos], **Ледяной гимос** [Ice Gimos], **Огненный гимос** [Fire Gimos].

Гирубокку *[Girubokku]*


The Adventure of Link

Ужасный летающий глаз, способный испугать любого, кому не посчастливится его увидеть. Гирубокку появляются группами и пытаются окружить Линка. Монстр уязвим только тогда, когда его глаз открыт.

Глиок *[Gleeok]*


The Legend of Zelda (1)


The Legend of Zelda (2)


The Legend of Zelda (3)


Oracle of Seasons


Phantom Hourglass

Этот многоглавый дракон – босс сразу в трёх подземельях *The Legend of Zelda*. На четвёртом уровне у него две головы (1), на шестом – три (2), а на восьмом – четыре (3). Если отрубить ему головы, они начнут летать по комнате. Двуглавый Глиок является также боссом гробницы Следопыта в *Oracle of Seasons* и храма Льда в *Phantom Hourglass*. В *Oracle of Seasons*, если отсечь ему головы, он превратится в скелета и продолжит атаковать. В *Phantom Hourglass* Глиок живёт в воде, извергая из пастей пламя и холод. Иногда это дыхание настолько сильное, что вызывает приливные волны, готовые поглотить Линка.

Голова Глиока *[Gleeok Head]*

См. **Глиок** [Cleeok].

Глирок *[Gleerok]*


The Minish Cap

Этот дракон с длинной шеей – босс пещеры Огня, где он охраняет одноимённый элемент. Живёт в лаве, дышит пламенем и атакует огненными шарами. Уязвимое место находится у него на спине и защищено шипами из затвердевшей лавы. Линк, прежде чем атаковать дракона, должен перевернуть панцирь монстра посохом Пацци.

Годан *[Gohdan]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

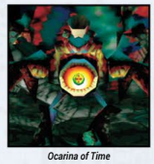
Каменный босс башни Богов, спящий на её вершине в ожидании избранного героя, которому предстоит испытать свою храбрость. Сразившись с Великим Судьёй Годаном, Линк пройдёт последнее испытание башни Богов и зазвонит в колокол, открывая себе путь в затопленное королевство Хирул.

Гохма *[Gohma]*

● **Красная гохма** [Gohma (Red)]

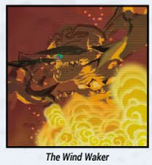

The Legend of Zelda

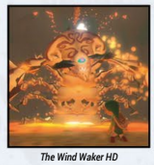

Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures

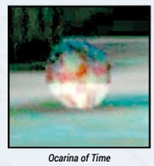
Гохма – ракообразный монстр с одним глазом, больше, впрочем, похожий на паука. Во многих эпохах она является боссом или мини-боссом различных подземелий. Её панцирь, как правило, непробиваемый, и чтобы разделаться с ней, Линк должен атаковать её огромный глаз. В *The Legend of Zelda* Гохма – босс шестого подземелья, в *Oracle of Seasons* – подземелья Пляшущего дракона. В *The Wind Waker* – босс Драконьей пещеры, терроризирующая небесного духа Валу, постоянно дёргая его за хвост, что приводит священного дракона в бешенство. Также, арахнид-паразит королева Гохма – босс внутри дерева Деку в *Ocarina of Time* и является источником его проклятия. См. также **Армогохма** [Armogohma], **Детёныш Гохмы** [Baby Gohma], **Яйцо Гохмы** [Gohma Egg], **Молодая Гохма** [Young Gohma].

Синяя Гохма *[Gohma (Blue)]*


The Legend of Zelda

Гохма с очень большим запасом здоровья, стреляющая энергетическими лучами. Её панцирь настолько прочен, что повредить его нельзя ни оружием, ни магией. Чтобы сразить синюю Гохму, Линк должен стрелять из лука в её огромный глаз. Так как здоровье синей особи выше, чем у её красных сородичей, встречающихся в этой же игре, для победы Линку придётся выпустить в глаз монстра три стрелы.

Яйцо Гохмы *[Gohma Egg]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Twilight Princess

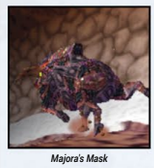

Twilight Princess HD

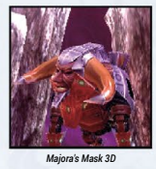
Крупные яйца, которые Гохма откладывает в подземельях. Если Линк не будет медлить, то яйца можно быстро уничтожить, пока из них не вылупились детёныши.

Личинка Гохмы *[Gohma Larva]*

См. **Молодая Гохма** [Young Gohma].

Гоht *[Goht]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

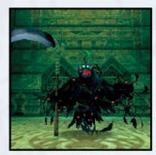
Этот механический зверь в маске – босс храма Снежного Пика. Он носится по своей круглой пещере, сшибая на ходу каменные глыбы и стреляя в Линка молниями. После нескольких атак Линка начинает бросаться бомбами и обрушивать на пол свисающие с потолка сталактиты.

Золотой скуллтула *[Gold Skulltula]*

См. **Скуллтула** [Skulltula].

Жнец *[Gomess]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

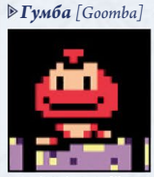
Мини-босс храма Каменной Башни. Его чёрное как ночь тело окружает живой щит из стаи кизов. Жнец вооружён огромной косой и во время битвы угрожающе размахивает ею или бросает в Линка. Его уязвимое место – светящаяся сердцевина, но чтобы до неё добраться, Линк должен избавиться от стаи кизов с помощью стрел Света. См. также **Киз** [Keese].

Гума *[Gooma]*


The Adventure of Link

Страж Морского дворца, Гума – опасный противник огромного роста в рогатом шлеме. Он вооружён гасилом, размахивая которым защищает себя от ударов меча Линка. В версии игры для NES (Nintendo Entertainment System) босс Морского дворца Гума заменяет собой Джермафенсера [Jermafenser], босса этого же подземелья в японской версии *The Adventure of Link* для Famicom (Family Computer). См. также **Джермафенсер** [Jermafenser].

Гумба *[Goomba]*


Link's Awakening DX

Гость из серии игр *Super Mario Bros.* Гумбы – вечно ухмыляющиеся монстрики на коротких ножках, которые встречаются в подземельях острова Кохолинт в локациях с видом сбоку. Их можно убить из любого оружия, но если Линк сделает это так, как Марио, – прыгнет на них сверху – то получит сердечко, которое останется после гибели монстра.

Цветок гопонга *[Goponga Flower]*

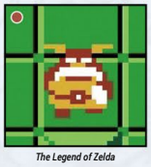

Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Крупный цветок-монстр, больно стреляющий в Линка семенами или огненными снарядами. В *Link's Awakening* эти цветы растут на болоте Гопонга и преграждают Линку путь до тех пор, пока он не возьмёт с собой на прогулку вечно голодного Гав-Гава, домашнего цепного чавку мадам Мяу-Мяу. См. также **Гигантский цветок гопонга** [Giant Goponga Flower].

▷ *Гория* [*Goriya*]

● **Красный гория** [Goriya (Red)]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link


Oracle of Seasons / Ages

Дьявольские компаньоны моблинов, прекрасно владеющие бумерангом. Горий можно встретить в самых разных локациях: от зелёных полей до пустынь и подземелий. В *The Legend of Zelda* в одном из подземелий красный гория преграждает Линку путь, и чтобы герой смог пройти дальше, монстра придётся накормить. А красный гория в *The Adventure of Link* умеет бросать одновременно три бумеранга. См. также **Братья Гория** [Brother Goriyas], **Моблин** [Moblin].

▷ *Синий гория* [*Goriya (Blue)*]

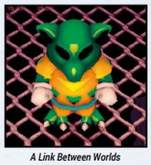

The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Дьявольские компаньоны моблинов, прекрасно владеющие бумерангом. У синих горий выше сила атаки и крепче здоровье. В *The Adventure of Link* они бросают сразу по четыре бумеранга. От шквала бумерангов можно заслониться щитом, но такое мастерство синих горий, тем не менее, впечатляет.

▷ *Зелёный гория* [*Goriya (Green)*]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Зелёный дьявольский монстр, встречающийся в Тёмном мире и Лоруле. Их движения полностью повторяют движения Линка, но в отличие от своих красных собратьев они не нападают и уязвимы к ударам меча.

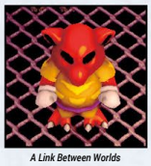
▷ *Оранжевый гория* [*Goriya (Orange)*]


The Adventure of Link

Дьявольские компаньоны моблинов, прекрасно владеющие бумерангом, который могут бросать по две штуки сразу. Оранжевые гории встречаются только в *The Adventure of Link* и слабее красных и синих горий. От их бумерангов можно либо уклониться, либо заслониться щитом.

▷ *Красный гория* [*Goriya (Red)*]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Эти приводящие в замешательство монстры встречаются в Тёмном мире и Лоруле и в точности повторяют движения своего противника. Когда Линк столкнётся с таким лицом к лицу, красный гория выстрелит в него, и блокировать снаряд получится только зеркальным щитом. Меч против этих монстров будет бесполезен, но к стрелам они уязвимы.

▷ *Гуэн* [*Gouen*]


Four Swords

Покрытый языками пламени монстр, босс горы Смерти. Стреляет в Линков снарядами, совпадающими по цвету с цветом туник героев. Гуэн поначалу выглядит пугающе, но если избавиться от окутавшего его огня, вместо грозного монстра Линки увидят слабое и жалкое существо.

▷ *Великий моблин* [*Great Moblin*]


Oracle of Seasons / Ages

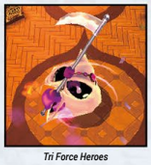
Крупный моблин с короной на голове, который построил себе крепость и командует всеми остальными моблинами в играх *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 101**.

▷ *Угрюмый Свистун** [*Grim Creeper*]


Link's Awakening DX

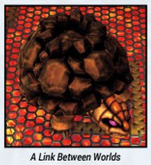
Гуманоид с лицом скелета, которого Линк встречает во время прохождения Орлиной башни в качестве мини-босса. Свистун игрой на флейте призывает боевых летучих мышей, которые вместо него сражаются с Линком. Если герой убьёт всех мышей, Угрюмый Свистун отступит, пообещав отомстить. См. также **Боевая летучая мышь** [Battle Bat], **Злой Орёл** [Evil Eagle].

▷ *По-жнец* [*Grim Repoe*]


Tri Force Heroes

Огромный призрак с косой, мини-босс дворца Нуар в локации Руины. Перемещается во тьме, невидим и неуязвим, пока не материализуется, чтобы обрушить на героев, словно ураган, свою смертоносную косу. Уязвим к свету, как и большинство монстров-призраков. См. также **По** [Poe].

▷ *Гринекс* [*Grinexx*]


A Link Between Worlds

Черепаха-монстр с огромным каменным панцирем, босс Черепашьей скалы. Гринекс плавает в лаве, выпуская из панциря огненные гейзеры, пытаясь испепелить всё вокруг. С его каменным панцирем сделать ничего нельзя, но голова монстра уязвима.

▷ *Стражник* [*Guard*]


Oracle of Ages

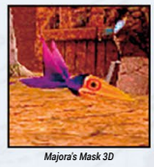
Этих враждебно-настроенных к Линку солдат можно встретить в прошлом Лабринны в *Oracle of Ages*, где они охраняют дворец королевы Амби. Заметив нарушителя, они приближаются к нему с невероятной скоростью и выкидывают из дворца.

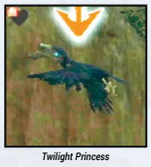
▷ *Гуэй* [*Guay*]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Skyward Sword

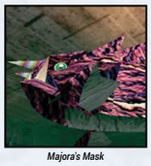
Гуэи напоминают ворон и живут стаями на деревьях. Заметив прохожего, один за другим пикируют на него. В некоторых играх после своей гибели оставляют рупии. В *Skyward Sword* эти птицы просто гадят Линку на голову, и если попадут в цель, то запас выносливости юного неудачника постепенно начнёт уменьшаться. См. также **Гуэй с рупией** [Rupee Guay].

▷ *Гама* [*Guma*]

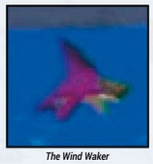

The Adventure of Link

Медлительный, похожий на быка монстр, гама охраняет дворцы и вооружён гасилом – железным шаром на цепи, который обрушивает на врага сверху. Чтобы подобраться к монстру и атаковать, Линк должен учитывать траекторию его оружия.

▷ *Гёрг* [*Gyorg*]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Phantom Hourglass

Босс храма Залива в *Majora's Mask*, огромная страшная рыба в маске. Выпрыгивает из воды, пытаясь схватить жертву своими мощными клыками, а затем проглотить целиком. После получения достаточного урона, выпускает из пасти нескольких мелких рыб себе на подмогу. В других играх гёрги – распространённые морские монстры, таранящие корабли. См. также **Песчаный гёрг** [Malgyorg].

▷ *Небесная Гёргина* [*Gyorg Female*]


The Minish Cap

Пройдя дворец Ветров, Линк верхом на смерче попадёт на Вершины облаков, где его ждёт сражение с этой красной электрической тварью и её более мелким партнёром, Небесным Гёргом. Перепрыгивая с Гёргины на Гёрга и обратно, Линк атакует восемь глаз на спине Гёргины, открывающихся в определённом порядке, который герой должен повторить, встав на специальные плитки и создав свои копии. Гёргина будет всеми силами пытаться сбросить с себя Линка и даже выпускать для этого своих зелёных детёнышей, рой которых изрядно попортит храбрецу нервы. См. также **Небесный Гёрг** [Gyorg Male].

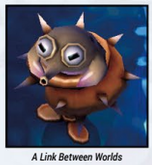
* **Мрачный дударь** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Небесный Гёрг [*Gyorg Male*]


The Minish Cap

Синий электрический монстр, патрулирующий небо над дворцом Ветров вместе с Небесной Гёргиной. Он намного меньше её по размеру, но достаточно крупный для того, чтобы на его спине мог поместиться Линк. Небесный Гёрг периодически открывает четыре своих глаза, размахивает длинным хвостом и стреляет снарядами в Линка, пытаясь скинуть его с себя.

Гёрм [*Gyorm*]


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Защищённый крупной колючей раковиной монстр, напоминающий рака-отшельника. В обеих играх гёрмов можно встретить в водных подземельях и локациях. При малейшей опасности прячется в свою раковину, но Линк без труда может извлечь его оттуда гарпуном.

H РАЗДЕЛ H

*Панцирный жук** [*Hardhat Beetle*]

● **Синий панцирный жук** [Hardhat Beetle (Blue)]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures

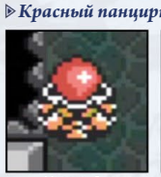

Phantom Hourglass


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Голова этого монстра напоминает круглый шлем, а тело похоже на осьминога или кальмара. Жуки обитают в подземельях и, увидев Линка, непременно начнут к нему приближаться. Если Линк ударит по их пружинистой голове мечом, это оттолкнёт его назад. Остановить панцирного жука можно бомбой, а в *Phantom Hourglass* – сокрушить молотом. В *Link's Awakening*, *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* эти монстры неуязвимы – их можно только столкнуть в пропасть.

Красный панцирный жук [*Hardhat Beetle (Red)*]


A Link to the Past


Oracle of Ages


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Подвид панцирного жука с красной головой. В *Tri Force Heroes* они объяты пламенем, а на удар мечом ответят огненной атакой. Лишить жука огненной защиты можно с помощью амфоры Ветра. Головы красных панцирных жуков такие же пружинистые, как и у остальных особей – ударив по ним мечом, Линк отскочит назад. В *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* эти жуки лишены огненного щита. Все они двигаются быстрее своих синих сородичей. Красный панцирный жук появляется также в *Oracle of Ages* во время церемонии мастера Патча по ремонту предметов.

Многоликий бамс [*Head Thwomp*]


Oracle of Ages

Босс пещеры Крыла в *Oracle of Ages*. У него четыре лица и большой запас всевозможных атак, каждая из которых соответствует цвету того лица, которое в настоящий момент обращено к Линку. Лучше всего атаковать монстра тогда, когда он повернётся к Линку своим красным лицом. См. также **Бамс** [Thwomp].

Огненная черепаха [*Heatoise*]


Spirit Tracks

Крупная черепаха-монстр, мини-босс храма Огня. При приближении врага прячется в панцирь и волчком несётся вперёд, пытаясь раздавить противника. Когда черепаха спрятана в панцире, ей не причинить вреда, но когда она высунет голову, Линк должен атаковать венчающий её самоцвет. Также черепаха частично уязвима к электричеству.

Огнеящер [*Heedle*]


A Link Between Worlds

Пара этих пылающих ящеров – мини-боссы дома Бурь в *A Link Between Worlds*. Они настолько горячие, что Линк обожжётся, если ударит по ним мечом. Ползая по комнате, ящеры оставляют за собой языки пламени. Убить этих монстров Линк сможет только после того, как сдует с них огонь.

Король Хелмарок [*Helmaroc King*]


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures

Огромная птица-монстр, похищающая длинноухих девушек в *The Wind Waker*. Линк сразится с ней во время второго посещения Заброшенной крепости. В игре *Four Swourds Adventures* героям предстоит битва с этой птицей на Горной тропе, ведущей на гору Смерти.

Шлемозавр [*Helmasaur*]

● **Шлемозавр** [Hiploop] / ▲ **Железная маска** [Iron Mask]


A Link to the Past


Link's Awakening DX

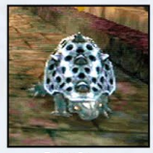

Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Напоминающие рептилию существа в тяжёлой железной маске, которая используется и для защиты, и для нападения. Убить шлемозавра можно только предварительно сняв с него маску – либо атаковать сзади, где он ничем не защищён. В *Twilight Princess* после гибели монстра его маска остаётся, и Линк может воспользоваться ею для решения головоломок. В *Majora's Mask* существуют шлемозавры без масок – встретить таких можно на болоте в Лесной Топи.

Король Шлемозавр [*Helmasaur King*]


A Link to the Past

Огромный монстр в железной маске. В *A Link to the Past* он изображён с острыми когтями и покрытым шипами длинным хвостом. См. также **Король Камнезавр** [Gemesaur King].

Шлемоящер [*Helmasaurus*]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти крупные ящеры обитают в Небесном городе и защищены прочными железными пластинами, закреплёнными спереди и по бокам. Как и шлемозавры, они также не имеют никакой защиты сзади. Несмотря на то, что со шлемоящера нельзя снять его панцирь, из-за своих размеров эти монстры весьма неповоротливы.

Чучу в шлеме [*Helmet Chuchu*]


Spirit Tracks

Красный чучу, который носит рогатый шлем, защищающий его от ударов меча. Линк может снять с монстра головной убор кнутом или взорвав рядом с ним бомбу, после чего легко расправиться с этим самым обычным красным чучу. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Шлемоголовый [*Helmethead*]

См. **Джермафенсер** [Jermafenser].

Хиккун [*Hikkun*]


Four Swords

Одноглазый монстр с крепким тёмным панцирем, состоящим из двух частей, плотно прилегающих друг к другу. На каждой части панциря есть наросты, ухватившись за которые Линк с напарником могут растянуть защитную оболочку монстра в стороны, обнажив таким образом его уязвимое желеобразное тело. См. также **Ноккун** [Nokkun].

* **Каскожук** (*Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019*)

▷ Хинокс [Hinox]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Одноглазый великан с крепким здоровьем, похожий на Циклопа из древнегреческих мифов. Хиноксы бросаются бомбами, но могут использовать вместо них булыжники и другие предметы, а иногда идут даже в рукопашную. Используя в качестве оружия бомбы, хинокс к ним же и уязвим. В *A Link Between Worlds* есть одинокий хинокс, готовый расплатиться с Линком рупиями, лишь бы тот его не трогал. См. также **Хинокс-младший** [Lil' Hinox], **Снежный хинокс** [Snowball Hinox], **Каменный хинокс** [Stone Hinox].

▷ Хинокс-средний [Hinox the Elder]


Tri Force Heroes

Мини-босс уровней «Шахта Хиноксов» и «Хранилище Бомб» в *Tri Force Heroes*, один из трёх братьев-хиноксов. Присоединяется к битве с Линками после того, как Хинокс-старший будет ранен. Его тактика боя такая же, как и у старшего брата. См. также **Хинокс-младший** [Lil' Hinox].

▷ Хинокс-старший [Hinox the Eldest]


Tri Force Heroes

Мини-босс уровней «Шахта Хиноксов» и «Хранилище Бомб» в *Tri Force Heroes*, один из трёх братьев-хиноксов. В шахте он ездит на вагонетке, преследуя героев и бросая в них бомбы, а в хранилище бомб появляется на одном из балконов этого уровня и тоже бросается бомбами.

▷ Шлемозавр [Hiploop]

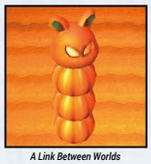
См. **Шлемозавр** [Helmasaur].

▷ Скрытник [Hoarder]

См. **Скрытник** [Spiny Beetle].

▷ Хоккубокку [Hokkubokku]


A Link to the Past


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Монстр с остроконечной ушастой головой, расположенной на теле из круглых сегментов. Если Линк ударит по одному из сегментов мечом, тот начнёт прыгать по комнате. В *A Link Between Worlds* эти странные существа встречаются во дворце Песков, прячась под поверхностью в ожидании своей жертвы. В *Tri Force Heroes* сегменты тела хоккубокку способны восстанавливаться.

▷ Лошадиноголовый [Horsehead]

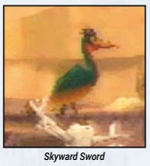
См. **Мазура** [Mazura].

▷ Горячая Голова* [Hot Head]


Link's Awakening DX

Босс Черепашьей скалы. Огромный огненный монстр, восставший из лавы, чтобы помешать Линку получить последний инструмент Сирен. Во время сражения прыгает, отталкиваясь от стен, пытаясь сжечь Линка, а также ныряет в лаву, повсюду её разбрызгивая. Босс уязвим к волшебному жезлу, после нескольких выстрелов из которого окутывающее его пламя погаснет, и перед Линком окажется плоский и круглый обессиленный монстр.

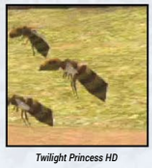
▷ Хрок [Hrok]


Skyward Sword

Причудливая птица, питающаяся минералами из разбросанных по пустыне камней. Непереваренные камешки хрок хранит в зобу и плюётся ими во врагов. Когда запас снарядов иссякает, птица пикирует на Линка с высоты, целясь в него своим клювом.

▷ Хилианский шершень [Hylian Hornet]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти насекомые обитают в основном в Ордонском лесу. Если их не трогать, шершни ведут себя спокойно, но стоит потревожить их улей, как они окружат обидчика и начнут преследовать. В ульях шершней можно найти целебные личинки, которые также используются на рыбалке в качестве наживки. См. также **Пчела** [Bee] и **стр. 66**.

▷ Хью [Hyu]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Призрак, встречающийся в Тёмном мире и Лоруле. Хью закутан в лохмотья с прорезями для рта и глаз, а сам парит в воздухе, держа в руке фонарь.

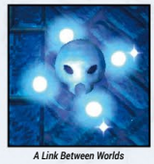
I РАЗДЕЛ I

▷ Ледяной череп [Ice Bubble]


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds

Летающий череп, окутанный холодной аурой. Всё, чего он коснётся, будет временно заморожено и парализовано. Если Линк нападёт на монстра, ледяная аура исчезнет, но лишь на короткое время. См. также **Череп** [Bubble] и **стр. 103**.

▷ Ледяной чучу [Ice Chuchu]


Spirit Tracks

Ледяные чучу встречаются довольно редко и обитают в холодных заснеженных местах, таких как храм Снега. Их тело на первый взгляд выглядит сделанным изо льда, но лёд – лишь защитная оболочка. Заметив врага, чучу станет медленно к нему приближаться. Если Линк ударит его мечом или просто прикоснётся, то будет немедленно заморожен, поэтому монстра сначала необходимо оглушить издалека. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

▷ Ледяной гимос [Ice Gimos]


A Link Between Worlds

Ледяная статуя с заключённым в ней духом демона. Встречаются в заснеженной горной местности, ледяных храмах и немедленно нападут на Линка, если тот окажется поблизости. Ледяной гимос – опасный враг, которого непросто убить мечом, но так как он сделан изо льда, то один выстрел из жезла Огня превратит монстра в лужу. См. также **Гимос** [Gimos].

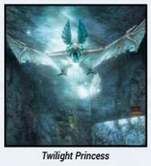
▷ Ледяной киз [Ice Keese]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

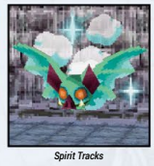

Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

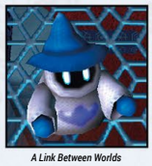

Tri Force Heroes

Ледяная разновидность киза. Поджидает жертву, сидя под потолком, а затем пикирует на неё, чтобы заморозить. Эти кизы защищены холодной аурой и обитают обычно на снежных вершинах или в ледяных пещерах. Если Линк подвергнется нападению этого монстра, то будет временно заморожен и потеряет немного здоровья. См. также **Киз** [Keese].

* **Головеш** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Ледяной чародей *[Ice Wizzrobe]*


Four Swords

The Minish Cap

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

Чародей, владеющий магией холода, способной всё замораживать. Во время битвы дурачит противника, постоянно телепортируясь с места на место. Ледяные чародеи, кроме стрел и другого оружия дальнего действия, уязвимы к огню. См. также **Чародей** [Wizzrobe].

Игос Иканский *[Igos du Ikana]*


Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Дух давно усопшего короля Иканы, воскрешённый из-за проклятия его королевства. Босс древнего замка Иканы, он вступит в бой только после победы Линка над двумя его лакеями, но также будет побеждён. После поражения король пожалеет о своей воинственности и отойдёт в мир иной. См. также **Королевские лакеи** [King's Lackeys], **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Бессмертный демон Ваати *[Immortal Demon Vaati]*

См. **Ваати** [Vaati].

По-демон *[Imp Poe]*

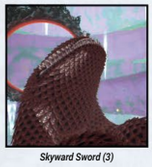

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Разновидность по. Вооружён огромной косой. Души этих призраков нужны для спасения человека по имени Джовани, который продал душу демонам ради несметных богатств, но был превращён в золотую статую. Эти призраки встречаются по всему Хирулу, но увидеть их Линк может лишь обострив свой нюх в облике волка. См. также **По** [Poe].

Пленённый *[Imprisoned, The]*


Skyward Sword (1)

Skyward Sword (2)

Skyward Sword (3)

Одержимое злом существо, тело которого служит сосудом для души короля демонов, Предвестника. Пленённый томится в ожидании лучших времён на дне ямы в землях Заточения. После получения Линком Божественной лиры освобождается и устремляется к храму Заточения (1). Когда избранник богини открывает Врата Времени, чудище освобождается вновь, но уже отрастив руки, которыми цепляется за выступы (2). Наконец, в третий раз Пленённый оказывается на свободе после того, как Линк соберёт все куплеты песни Героя, и теперь он уже отрастил себе хвост и странное кольцо над головой, позволяющее ему летать (3). См. также **Предвестник** [Demise].

Водный осьминог *[In-Water Octorok]*

См. **Осьминог** [Octorok].

Железный страж *[Iron Knuckle]*


The Adventure of Link

Ocarina of Time (1)

Ocarina of Time 3D (1)

Ocarina of Time (2)

Ocarina of Time 3D (2)

Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Рыцарь, облачённый в тяжёлые железные доспехи. В *The Adventure of Link* вооружён мечом и щитом, а в *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* – огромным двуручным топором. В *Ocarina of Time* железный страж является как обычным противником (1), так и мини-боссом храма Духов (2). В последнем случае этот монстр – Набуру, предводительница герудо, попавшая под влияние сестёр-ведьм Твинрова. В *The Adventure of Link* встречаются синие и красные разновидности железных стражей. См. также **Ребонак** [Rebonack].

Синий железный страж *[Iron Knuckle (Blue)]*


The Adventure of Link

Синяя разновидность железного стража – наиболее опасная. Когда-то эти рыцари были элитной гвардией короля Хирула и поклялись защищать Великий дворец даже после смерти монарха. Синие железные стражи – могучие воины с огромным запасом здоровья, умеющие стрелять из своих мечей сгустками энергии.

Красный железный страж *[Iron Knuckle (Red)]*


The Adventure of Link

Рыцари в стальных доспехах красного цвета, когда-то служившие в элитной королевской гвардии Хирула. Когда учредивший её король умер, они поклялись вечно охранять Великий дворец. Красные железные стражи на ранг выше обычных, и их здоровье, сила атаки и скорость тоже выше, чем у обычных стражей.

Железная Маска *[Iron Mask]*

См. **Шлемозавр** [Helmasaur].

J РАЗДЕЛ J

Джалгалла *[Jalhalla]*


The Wind Waker

The Wind Waker HD

Огромный призрак в маске, родившийся в результате слияния множества по и ответственный за гибель Ларуто, Мудреца храма Земли. В битве с Линком Джалгалла пользуется своим фонарём, как источником огня, а также время от времени проклинает Линка, в результате чего у героя нарушается координация. Уязвим к солнечному свету. См. также **По** [Poe].

Копьеносец *[Javelin Soldier]*

См. **Солдат** [Soldier].

Джермафенсер *[Jermafenser]*

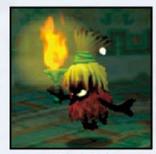
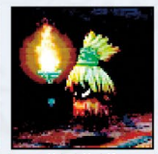
● **Шлемоголовый** [Helmethead]


The Adventure of Link

Хранитель дворца Мидоро, также известный как Шлемоголовый. Говорят, он был возрождён из мёртвых королём Хирула. При жизни служил капитаном элитной королевской гвардии. Вооружён крепким щитом и мечом, которыми владеет одинаково хорошо. Всё его тело облачено в доспехи, а в нарушителей Джермафенсер стреляет огненными снарядами. Если сбить с него шлем, незащищённая голова станет открыта для атаки, но Линк должен остерегаться шлема, который самостоятельно летает вокруг и стреляет лучами энергии.

Джоэль *[Joelle]*


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Majora's Mask

Majora's Mask 3D

Одна из четырёх сестёр по и вторая по старшинству, Джоэль – мини-босс храма Леса в *Ocarina of Time*. Линк также сражается с ней в Паучьем гнезде каньона Икана в *Majora's Mask*. См. также **Эми** [Amy], **Бет** [Beth], **Маргарет** [Margaret], **Мэг** [Meg], **По** [Poe].

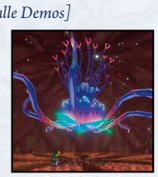
Джолина *[Jolene]*


Phantom Hourglass

Враждебно настроенная пиратка, когда-то путешествовавшая вместе с Лайнбеком, но возненавидевшая его после того, как этот аферист украл часть её сокровищ и сбежал. Ходит по морю на своём собственном уникальном корабле, а заметив пароход Лайнбека, немедленно начинает торпедную атаку. Если Джолина подберётся слишком близко, то поднимется на борт и вызовет Линка на бой. У Джолины есть младшая сестра Джоанна, которая живёт на Банановом острове и одевается как русалка.

K РАЗДЕЛ K

Кэлль Демос *[Kalle Demos]*


The Wind Waker

The Wind Waker HD

Босс, который притаился в сердце Запретного леса рядом с Лесной гаванью и проглотил корока Макара. Во время битвы это гигантское растение-монстр прикрепляется к потолку своими тонкими тычинками и обрушивает на Линка удары тяжёлыми колючими отростками-лианами.

Краб-карат *[Karat Crab]*


A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

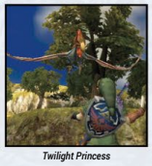
Краб, живущий в пустыне и выделяющийся своими большими и несимметричными клешнями. В *A Link Between Worlds* с огромной скоростью бегает из стороны в сторону, но с передвижением вперёд и назад испытывает трудности. В *Tri Force Heroes* эти крабы прячутся в песчаных горках. См. также **Песчаная горка** [Sand Mound].

Каргарок *[Kargarok]*

● **Каргарок** [Kargaroc]


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Крупная птица-монстр, летающая над своей территорией и пикирующая сверху на каждого, кто посмеет оказаться в её владениях. В *The Wind Waker* часто встречается летающей над просторами Великого моря. См. также **Тёмный каргарок** [Shadow Kargarok], **Сумеречный ездовой каргарок** [Twilit Carrier Kargarok].

Пурпурный китон *[Keaton (Purple)]*


The Minish Cap

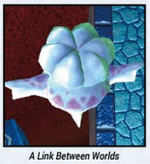
Как и у более распространённых жёлтых китонов, у этих похожих на лисиц монстров на голове имеется крестообразная отметина. Выставив вперёд кинжал, они несутся в атаку, уклониться от которой достаточно сложно. Если Линк столкнётся с этими разбойниками, то выронит несколько рупий, и чем больше их у него, тем больше он потеряет. В отличие от своих жёлтых собратьев, пурпурные китоны нападают группами. Встречаются они только в замке Тьмы, в который превратился замок Хирула.

Жёлтый китон *[Keaton (Yellow)]*


The Minish Cap

Похожие на лисиц монстры с крестообразной отметиной на голове. Встречаются на лесных лужайках и в других местах, где можно легко на кого-нибудь напасть. Выставив вперёд кинжал, несутся в атаку, уклониться от которой достаточно сложно. Если Линк столкнётся с ними, то выронит несколько рупий, и чем больше их у него, тем больше он потеряет.

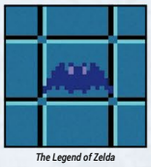
Килеон *[Keeleon]*

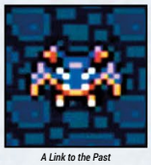

A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Килеоны обитают на водоёмах или в холодных заснеженных местах. Они парят высоко над водой и плюются бомбами из своих похожих на пасти цветков. Мечом или другим оружием килеона не достать, и Линк должен найти подходящую возвышенность, с которой можно будет атаковать его различными видами жезлов или бомбами. См. также **Огненный килеон** [Fire Keeleon].

Киз* *[Keese]*

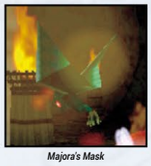

The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Ocarina of Time

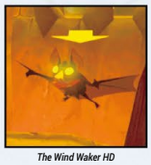

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker

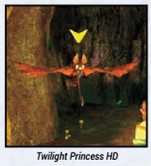

The Wind Waker HD


Four Swords

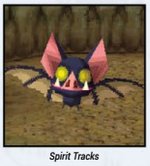

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Кизы – это летучие мыши, предпочитающие селиться в пещерах и других тёмных местах. До тех пор, пока рядом не окажется Линк, они просто летают во тьме или свисают с потолка вниз головой. Заметив Линка, пикируют на него. Большинство кизов – достаточно слабые создания, убить которых можно с одного удара или выстрела, но встречается много других, более сильных их разновидностей. См. также **Кровосос** [Bad Bat], **Боевая летучая мышь** [Battle Bat], **Тёмный киз** [Dark Keese], **Огненный киз** [Fire Keese], **Жнец** [Gomess], **Ледяной киз** [Ice Keese], **Сумеречный киз** [Shadow Keese], **Громовой киз** [Thunder Keese], **Вайр** [Vire].

Стая кизов *[Keese Swarm]*


Four Swords Adventures

Стая кизов, летающая по кругу с огромной скоростью. Но... на самом деле это не стая, а всего один киз. Среди «остальных» он выделяется более тёмным цветом. После гибели оставляет камни Силы.

По-ключник *[Key Bandit Poe]*


Tri Force Heroes

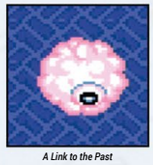
Вид по, испытывающий особый интерес к ключам. Как и другие призраки, предпочитает темноту. Ключники встречаются группами среди руин и не нападают на Линков, но воруют у них ключи, заставляя героев бегать за ними следом, чтобы отнять украденное. Как только кто-нибудь из отряда найдёт ключ, все находящиеся рядом по-ключники устремятся к нему и попытаются его украсть. См. также **По** [Poe].

Хранитель ключа *[Key Master]*


Spirit Tracks

Рука фиолетового цвета, которая появляется в некоторых подземельях после того, как Линк найдёт ключ Босса. На внутренней стороне ладони этих монстров расположен глаз, которым они и присматривают за ключами. Как только Линк найдёт ключ к логову босса, появятся сразу несколько хранителей и попытаются его отобрать. Убить эти ходячие руки можно бомбами, но они быстро появляются вновь. См. также **Хозяин стен** [Wallmaster].

Хладоок *[Kholdstare]*


A Link to the Past

Босс Ледяного дворца в *A Link to the Past*, напоминающий облако с глазом посередине. Атакует, сбрасывая на Линка с потолка ледяные глыбы. На первом этапе сражения защищён ледяной оболочкой, которую Линк должен растопить огнём. Лишившись своей защиты, Хладоок разделится натрое и начнёт атаковать. См. также **Темноок** [Dharkstare].

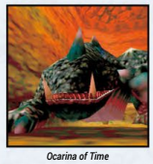
Король Балблин *[King Bulblin]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Могучий монстр, которому подчиняются все балблины. Линк сходится с ним в битве несколько раз. Король вооружён гигантским топором и ездит верхом на буллбо. Один из редких монстров, которые умеют говорить с хилианцами и другими расами, хотя сам он немногословен. См. также **Балблин** [Bullblin] и **стр.100**.

Король Додонго *[King Dodongo]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

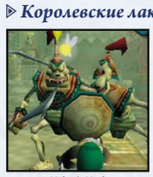
Этот адский огнедышащий динозавр – босс пещеры Додонго. Огромный додонго, который, по слухам, ест всё подряд. Ранее этот ящер был защитником пещеры, но под влиянием Ганондорфа превратился в злобного монстра. После глубокого вдоха изрыгает на Линка пламя, а также катается по пещере, пытаясь раздавить храбреца своим весом. См. также **Додонго** [Dodongo].

Король Моблин *[King Moblin]*


Link's Awakening DX

Предводитель всех моблинов в *Link's Awakening* и босс мини-подземелья, пещеры моблинов [Moblin Cave], в котором они держат похищенного цепного чавку по кличке Гав-Гав. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 100**.

Королевские лакеи *[King's Lackeys]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Два воскресших слуги Игоса Иканского, вступающие в бой с Линком в древнем замке Иканы перед тем, как герой сразится с самим королём. Ненавидят свет, чем и пользуется Линк, отражая его в них своим зеркальным щитом. Лакеи терпеть не могут друг друга и постоянно спорят. После замечания от Игоса отходят в мир иной. См. также **Игос Иканский** [Igos du Ikana].

Кирби *[Kirby]*

● **Анти-Кирби** [Anti-Kirby]


Link's Awakening DX

Главный персонаж серии игр *Kirby*, который в *Link's Awakening* выступает в роли врага. Хотя на вид это довольно симпатичный монстр, он, как и положено Кирби, разевает огромный рот и всасывает в себя, словно пылесос, всё, что окажется поблизости, включая Линка. После его гибели иногда появляются феи.

* **Кус** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Железная Рука *[Knucklemaster]*


A Link Between Worlds

Босс леса Костей и повелитель всех хозяев стен – рук, постоянно появляющихся в подземелье и пытающихся выкинуть Линка к выходу. Во время боя с Линком Железная Рука норовит прихлопнуть юного храбреца ладонью или, сжимаясь в кулак, уклониться от которого крайне трудно, пытается впечатать его в стену. См. также **Хозяин стен** [Wallmaster].

Зелёный кодонго *[Kodongo (Green)]*


A Link to the Past

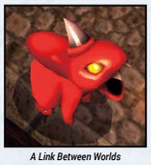

A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Маленький сухопутный огнедышащий дракон с одним рогом на голове. В *A Link Between Worlds* они встречаются только в подземелье-аттракционе «Башня Коварства» [Treacherous Tower]. Кодонго изрыгают пламя, которое тухнет только спустя некоторое время. Нападать на них «в лоб» бесполезно, поэтому лучшая тактика – атаковать со спины. См. также **Додонго** [Dodongo].

Красный кодонго *[Kodongo (Red)]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Огнедышащая однорогая рептилия, встречающаяся в башне Геры и Тёмном дворце. В *A Link to the Past* красные кодонго быстрее зелёных, а в *A Link Between Worlds* предпочитают держаться от Линка на расстоянии и преграждать ему путь своим огненным дыханием, пламя от которого тухнет не сразу.

Колоктос *[Koloktos]*


Skyward Sword

Древний механизм Колоктос – механический страж священного пламени Фароре, спрятанного в Древнем водохранилище. Гирахим оживляет давно сломанного Колоктоса и приказывает уничтожить Линка, после чего возрождённый страж, вооружённый двумя огромными круглыми лезвиями и размахивающий своими шестью массивными руками, вступает с героем в битву.

Котаке *[Kotake]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons / Ages

Ведьма и одна из суррогатных матерей Ганондорфа, воспитавшая его вместе со своей сестрой Коуме. Владеет магией холода. В *Ocarina of Time* Линк сражается с ней, объединённой с сестрой в монстра Твинрову. Котаке также появляется в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* при использовании связи между этими играми. В *Majora's Mask* она мирный персонаж и владеет магазином зелий «Ведьмина лавка». См. также **Твинрова** [Twinrova].

Коуме *[Koume]*


Ocarina of Time

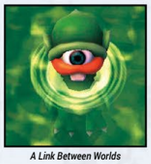

Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons / Ages

Ведьма и одна из суррогатных матерей Ганондорфа, воспитавшая его вместе со своей сестрой Коуме. Владеет магией огня. В *Ocarina of Time* Линк сражается с ней, объединённой с сестрой в монстра Твинрову. Котаке также появляется в *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* при использовании связи между этими играми. В *Majora's Mask* она мирный персонаж и заведует туристическими поездками по болоту. См. также **Твинрова** [Twinrova].

Ку *[Ku]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Одноглазый водный монстр, в которого превратился оказавшийся в Тёмном мире зора. В *A Link to the Past* из воды торчит только его голова, а в *A Link Between Worlds*, в Лоруле, они, как и зора, имеют жилища и умеют ходить по суше на своих двух ногах. См. также **Зора** [Zora].

Киамерон *[Kyameron]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Эти монстры созданы из воды и появляются в тёмных местах, таких как Болотный дворец в южном Лоруле и Тёмном мире. Они формируются из слившихся друг с другом капель и перемещаются, отталкиваясь от стен, после чего снова растворяются в воде. Киамеронов можно уничтожить, но они всё равно будут бесконечно рождаться заново.

Киандокан *[Kyandokyan]*


Oracle of Ages

Живые ходячие свечи, которых можно встретить в *Oracle of Ages*, где они с огромной скоростью носятся по комнатам в подземельях. Киандокана нельзя уничтожить ни оружием, ни каким либо предметом, но если Линк сумеет зажечь его фитиль, монстр взорвётся.

L РАЗДЕЛ L

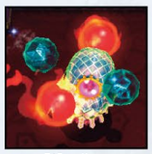
Леди Мод *[Lady Maud]*


Tri Force Heroes (1)


Tri Force Heroes (2)

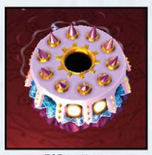
Леди Мод – напыщенная ведьма, проклявшая принцессу Стилу, прислав ей трико, которое невозможно снять. Но сделала она это не со зла, а просто решив, что принцессе пойдёт такая одежда. Ведьма сражается с героями зонтиком и стреляет огненными шарами трёх разных цветов (1). Получив достаточно урона, она сливается с ареной и превращается в гигантское существо, напоминающее бабочку (2), стреляя молниями из летающих вокруг зонтиков.

Питомцы Леди: Аргус *[Lady's Pets, The (Arrghus)]*


Tri Force Heroes

Один из трёх боссов, называемых ведьмой «три мушкетёра» [three musketeers] в европейской версии игры или «три фурии» [three furies] в североамериканской. Появляется в её логове последним и вступает в битву с героями. Почти точная копия Аргуса, босса храма Воды, но более разноцветный, а его глаз окружён ледяными и огненными сферами. См. также **Аргус** [Argghus].

Питомцы Леди: Маргома *[Lady's Pets, The (Margoma)]*


Tri Force Heroes

Один из трёх боссов, называемых ведьмой «три мушкетёра» [three musketeers] в европейской версии игры или «три фурии» [three furies] в североамериканской. Появляется в её логове первым и вступает в битву с героями. Почти точная копия Маргомы, босса храма Леса, но более яркий, разноцветный и состоит только из двух ярусов, а не из трёх. См. также **Маргома** [Margoma].

Питомцы Леди: Молдорм *[Lady's Pets, The (Moldorm)]*


Tri Force Heroes

Один из трёх боссов, называемых ведьмой «три мушкетёра» [three musketeers] в европейской версии игры или «три фурии» [three furies] в североамериканской. Появляется в её логове вторым и вступает в битву с героями. Почти точная копия Молдорма, босса храма Огня, но более яркий и умеет дышать огнём, что делает его опаснее. См. также **Молдорм** [Moldorm].

Лакиту *[Lakitu]*


The Minish Cap

Впервые появившиеся в серии *Super Mario Bros.*, эти странные существа в *The Minish Cap* живут на Вершинах облаков. Атакуют молниями, а не колючками, как в других играх. Облако, на котором летает лакиту, можно втянуть в амфору Ветра.

Ланмола *[Lanmola]*

● **Красный ланмола** [Lanmola (Red)]

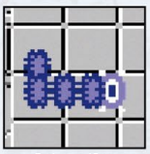

The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening DX

Гигантское существо, похожее на многоножку. Ланмола обычно живёт в песке и местах с мягкой почвой. Почуяв жертву, выползает из-под земли и нападает. В *The Legend of Zelda* они красного цвета, перемещаются очень быстро и характерны своими длинными сегментированными туловищами. В *A Link to the Past* целых три этих монстра являются боссами Пустынного дворца, а в *Link's Awakening* ланмола – мини-босс в пустыне Ярна, охраняющий ключ от логова Удильщика.

Синий ланмола *[Lanmola (Blue)]*


The Legend of Zelda

Эти ланмолы появляются в единственной комнате на девятом уровне второго квеста в *The Legend of Zelda* и передвигаются быстрее красных. Зачистка комнаты не обязательна для прохождения всего подземелья, поэтому есть вероятность ни разу в игре не увидеть этих редких монстров. Но те игроки, которые всё же встретились с ними, наверняка это запомнят.

По-фонарщик *[Lantern Poe]*


Tri Force Heroes

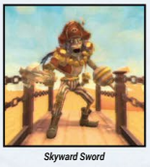
Призрак, притаившийся в тёмных уголках дворца Нуар. Он носит с собой фонарь и технически не является врагом, так как не нападает, а летает по комнатам, рассеивая тьму светом своего фонаря. Это, казалось бы, может быть полезным для исследования тёмного дворца Нуар, но чтобы герои смогли продолжить свой путь, с фонарщиком придётся разделаться. Подобно другим призракам, по-фонарщик боится яркого света и исчезнет, когда в комнате будут гореть все светильники. См. также **По** [Poe].

Глаз-лазер *[Laser Eye]*


A Link to the Past

Огромный глаз в стене подземелья, который постоянно открывается и закрывается, при этом стреляя в чужаков лазерным лучом. Бывают двух видов: одни стреляют лазером лишь тогда, когда Линк окажется в их поле зрения, а другие – когда герой будет смотреть прямо на них. От луча можно заслониться только зеркальным щитом, а сам глаз неуязвим, поэтому лучше просто обходить его стороной.

LD-002G «Червo» *[LD-002G Scervo] (PAL) / [LD-002S Scervo] (NTSC)*


Skyward Sword

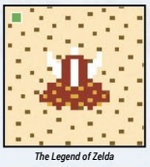
В старину, когда регион Ланайру представлял собой море, Червo был одним из расы древних роботов и пиратом, угнавшим галеон с хранящимся на борту пламенем Найру. Столетия спустя Линк находит этот призрачный галеон и поднимается на борт, где на носу корабля сражается с Червo, а после победы над пиратом получает лук. Левая рука робота – крюк, а в правой он держит большой вращающийся электрический меч. Второй меч, попроще, висит на поясе. После потери мечей сражается крюком.

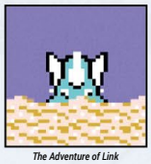
LD-003K «Убийца» *[LD-003K Dreadfuse] (PAL) / [LD-003D Dreadfuse] (NTSC)*


Skyward Sword

Древний робот, с которым Линк дерётся в Небесной цитадели в Скайлофте. Убийца очень похож на Червo (см. выше), но на голове носит корону, меч держит в левой руке, а крюк находится на правой. После потери первого меча заряжает электричеством второй и продолжает битву. В остальном поединок напоминает сражение с Червo и тоже происходит в узком месте – на этот раз на мосту.

Ливер *[Leever]* ● **Оранжевый ливер** [Leever (Orange)] ▲ **Пурпурный ливер** [Leever (Purple)] / ■ **Красный ливер** [Leever (Red)]

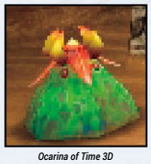

The Legend of Zelda


The Adventure of Link

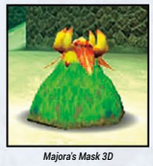

A Link to the Past


Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

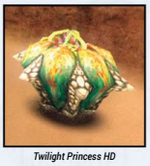

Majora's Mask 3D

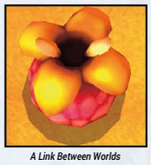

Oracle of Seasons / Ages

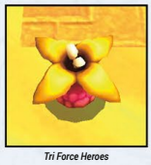

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Похожие на цветы существа, которые появляются из-под земли, некоторое время двигаются по поверхности, а затем опять зарываются в землю. В некоторых играх существует несколько видов ливеров. В *The Legend of Zelda* их два: синие и красные, причем красные слабее. В *A Link to the Past* есть зелёные и более проворные пурпурные. В *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* встречаются три вида ливеров: красные, синие и оранжевые.

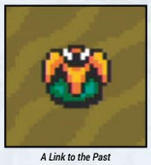
Синий ливер *[Leever (Blue)]*


The Legend of Zelda


The Minish Cap

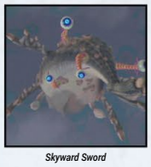
С синим ливером труднее расправиться, чем с красным. Оба вида можно встретить в *The Legend of Zelda* и *The Minish Cap*. В остальном они ничем не отличаются.

Зелёный ливер *[Leever (Green)]*


A Link to the Past

Создания, напоминающие цветы и живущие в мягкой песчаной почве. Появляются из-под земли, медленно двигаются в сторону Линка, но вскоре опять зарываются в землю.

Левиас *[Levias]*


Skyward Sword

Великий небесный дух, живущий в облаках и присматривающий по велению богини за небом Скайлофта. Умеет говорить и даже петь – Левиас хранит один из куплетов песни Героя, которая приведёт избранного богиней героя к Триединству. Во время событий игры страдает от глазного паразита Билоцита, что приводит его в ярость. См. также **Билоцит** [Bilocyte].

Лайк жизни *[Life Like]*

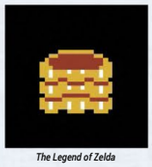

Tri Force Heroes

Подвид прожорливого монстра лайк лайка. Приманивая жертву, зарывается в землю, выставив наружу своё единственное щупальце с прикреплённым к нему муляжом сердца. Если монстр проглотит Линка, тот начнёт терять здоровье. Вырваться из пасти лайка жизни непросто, и пока на помощь не подоспеют другие герои, монстр будет поглощать сердца. См. также **Лайк лайк** [Like Like].

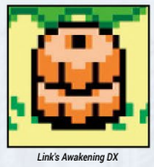
Светлый гини *[Light Ghini]*

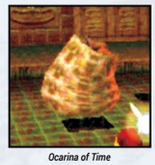
См. **Гини** [Ghini].

Лайк лайк *[Like Like]*


The Legend of Zelda


A Link to the Past (GBA)


Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

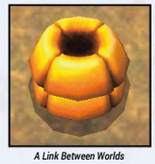

Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Minish Cap


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds

Желеобразный монстр, который сначала засасывает в себя жертву, а затем проглатывает её целиком, при этом часто съедая вещи бедолаги. Особо им нравится есть щиты – если Линк достаточно долго пробудет в пасти этого монстра, то ему придётся искать себе новый щит. В *A Link to the Past* лайк лайка можно встретить только в GBA-версии во дворце меча Четырёх. См. также **Лайк силы** [Force Like], **Лайк жизни** [Life Like], **Пикит** [Pikit], **Рупиевый лайк** [Rupee Like].

Хинокс-младший *[Lil' Hinox]*


Tri Force Heroes

Младший из трёх братьев-хиноксов, который появляется только в «Хранилище Бомб», уровне локации «Крепость» в *Tri Force Heroes*. Он намного лучше обращается с бомбами, чем его старшие братья и бросает в Линков очень мощные и крупные бомбы, которые нельзя поднять и кинуть обратно. См. также **Хинокс** [Hinox], **Хинокс-средний** [Hinox the Elder].

Тень Линка *[Link's Shadow]*

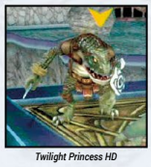
См. **Линк-тень** [Shadow Link].

Лизалфос* *[Lizalfos]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Skyward Sword

Человекообразный ящер с мечом и щитом. Некоторые носят наручи, чтобы ещё лучше блокировать атаки Линка. Эти создания очень сообразительны в бою, часто прыгают вокруг соперника, выжидая, когда он ослабит защиту, после чего наносят удар. Атаки издалека против лизалфосов малоэффективны, и Линку лучше биться с ними на мечах в ближнем бою. См. также **Аэралфос** [Aeralfos], **Диналфос** [Dinalfos], **Супераэралфос** [Super Aeralfos].

Камнекраб *[Lobarrier]*


Spirit Tracks

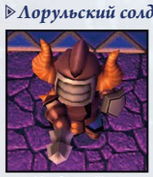
Краб с большой каменной клешнёй, которой он умеет блокировать атаки. Его можно оглушить бумерангом сзади, после чего атаковать мечом. Либо лишить его каменной клешни с помощью кнута, что сделает камнекраба уязвимым спереди.

Лорульский солдат с гасилом *[Lorule Ball and Chain Soldier]*


A Link Between Worlds

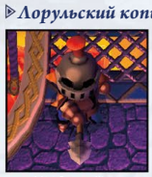
Солдат элитной стражи, охраняющей замок Лорула. В отличие от своих хирульских двойников, эти выглядят несколько иначе, обладают более крепким здоровьем, а их железный шар объят пламенем. Всё это делает их опасными противниками, особенно если сражение происходит в тесном помещении. См. также **Солдат** [Sodier].

Лорульский солдат *[Lorule Soldier]*


A Link Between Worlds

Солдат элитной стражи, охраняющей замок Лорула. По сравнению с хирульскими солдатами, лорульские выглядят иначе, у них больше запас здоровья и выше сила атаки. Тактика боя, впрочем, не отличается.

Лорульский копьеносец *[Lorule Spear Soldier]*


A Link Between Worlds

Солдат элитной стражи, охраняющей замок Лорула. По сравнению с хирульскими солдатами, у лорульских больше запас здоровья и выше сила атаки. Лорульские копьеносцы избегают ближнего боя, предпочитая метать в Линка копья издалека.

Лоудер *[Lowder]*


The Adventure of Link

Эти жуки с твёрдым панцирем неспешно ползают в глубинах подземелий, но только до того момента, пока рядом не появится Линк. Почуяв его, мгновенно набрасываются. Если герой вовремя заметит нападение, то расправится с жуком одним ударом меча.

Своё английское название монстр получил в честь работавшего в Нинтендо консультанта (Nintendo Powerline counselor) Грега Лоудера (Greg Lowder).

Левр *[Lynel]*

● **Красный левр** [Lynel (Red)]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Oracle of Seasons / Ages


A Link Between Worlds

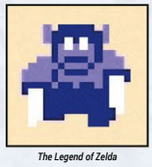
Чрезвычайно сильный монстр, напоминающий кентавра с львиной головой. В *The Legend of Zelda* они умеют стрелять из меча лучами энергии, а в *A Link to the Past* атакуют огненными снарядами. Если есть возможность, с леврами лучше не связываться и обходить их стороной.

Чёрный левр *[Lynel (Black)]*


A Link Between Worlds

Самый сильный вид левра, который встречается только в башне Коварства, подземелье-аттракционе на горе Смерти в Лоруле. Кроме того, что левр сам по себе очень сильный монстр, чёрный способен ещё и дышать огнём, что делает бой с ним смертельно опасным.

Синий левр *[Lynel (Blue)]*


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons / Ages

Более сильный вид левра из тех, которые встречаются в *The Legend of Zelda*, *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*. Он сильнее красной разновидности и вообще один из сильнейших монстров в этих играх.

Золотой левр *[Lynel (Golden)]*


Oracle of Seasons

Золотой левр – один из четырёх золотых монстров, которых Линк должен победить для получения волшебного кольца, удваивающего силу атаки мечом. Эта грозная помесь льва с кентавром значительно сильнее и опаснее любого другого левра в этой игре.

M РАЗДЕЛ M

Даркнат с булавой *[Mace Darknat]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Даркнат в уникальных доспехах, вооружённый вместо меча большой булавой. В остальном его тактика боя не отличается от других даркнатов. См. также **Даркнат** [Darknat].

Бешеный бомбометатель *[Mad Bomber]*


Link's Awakening DX

Солдат, который прячется в ямах во дворе замка Каналет и бросается бомбами. Появляется в одной из шести ям, бросает в Линка бомбу и прячется обратно, после чего повторяет атаку. После гибели выбрасывает Золотой лист и больше уже никому не докучает. См. также **Даркнат** [Darknat].

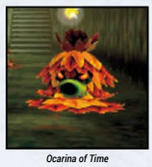
Бешеное желе *[Mad Jelly]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

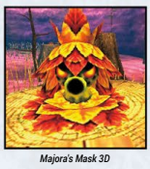
Мини-босс храма Залива. Похож на амёбу и умеет разделяться на несколько частей. Во время сражения падает на Линка с потолка и принимает разные формы. Внутри него прячется другой монстр, гекко, который и является уязвимостью бешеного желе. Если Линк заморозит желе ледяными стрелами, у него появится шанс напасть и на гекко. См. также **Гекко** [Gekko].

Бешеный скруб *[Mad Scrub]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Один из самых враждебных деку скрубов с листьями огненного цвета на голове. Издалека плюётся в Линка семенами и моментально прячется в землю, стоит юному герою приблизиться. В *Ocarina of Time* эти скрубы плюются сразу тремя семенами Деку, а в *Majora's Mask* – одним. См. также **Деку скруб** [Deku Scrub] и **стр. 46**.

Бешеная гусеница *[Madderpillar]*


The Minish Cap

Гигантская гусеница, встречающаяся в святыне Леса и храме Капель. Ползает по зигзагообразной траектории. Если ударить по её красному носу, на хвосте появится отросток, являющийся слабым местом монстра. После нескольких ударов по уязвимому хвосту гусеница придёт в бешенство, покраснеет и начнёт метаться по комнате. Со временем она успокоится и снова станет голубого цвета.

Лавовый спум *[Magma Spume]*


Skyward Sword

Круглый, напоминающий лягушку монстр, живущий в лаве. Накапливает в себе горячий газ из пузырьков лавы, образующийся из расплавленной породы, и плюётся в Линка огненными шарами, пытаясь его поджечь. Спумы невероятно трусливы и при малейшей угрозе прячутся в лаву. См. также **Проклятый спум** [Cursed Spume].

* **Заврофос** *(Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild).*

Магманос *[Magmanos]*


Skyward Sword

Эти монстры в виде рук всякий раз появляются из лавы, из которой они и состоят, когда рядом оказываются непрошенные гости. Традиционное оружие против магманоса бесполезно, и Линку, чтобы избавиться от монстра, необходимо облить его водой – после этого рука на время затвердеет и её можно будет разрушить.

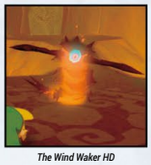
Маго *[Mago]*


The Adventure of Link

Чародей в мантии, который появляется в разных локациях, бегает туда-сюда, насылает на Линка огонь, а через некоторое время исчезает. Атаковать маго нужно до того, как он выстрелит огнём – прыгнуть на него и применить умение «удар в прыжке вниз».

Лавохвост *[Magtail]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Лавохвосты живут в вулканической местности и покрыты твёрдым панцирем. Способные ползать в лаве, они атакуют врагов своими растущими на голове острыми клешнями. Расположенный между ними глаз – единственное уязвимое место, и при опасности, защищая его, лавохвост сворачивается клубком. В свёрнутом состоянии монстра можно поднимать и переносить.

Магнетик *[Magunesu]*


Oracle of Seasons

Магнетики обитают в пещере Единорога в *Oracle of Seasons*. Эти круглые монстры стреляют в Линка снарядами и всегда держат дистанцию – стоит герою приблизиться, они тут же пустятся наутёк. Чтобы расправиться с магнетиком, Линк должен притянуть его к себе магнитной перчаткой, после чего атаковать.

Воплощение Маджоры *[Majora's Incarnation]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Вторая стадия Маски Маджоры в финальной битве игры. Теперь босс отрастил руки и ноги, чем стал напоминать человека. На этом этапе сражения монстр невероятно проворен, а его движения напоминают классический балет и украинские народные танцы. При этом он атакует Линка скоростными снарядами.

Маска Маджоры *[Majora's Mask]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Последний босс названной в её честь игры, с которой Линк встречается внутри луны. Во время первого этапа сражения зловещая маска увеличивается в размерах, отращивает щупальца и кружится по комнате, словно диск. Получив достаточно урона, воскрешает маски четырёх предыдущих боссов игры, не забывая всё это время стрелять в Линка энергетическими лучами.

Гнев Маджоры *[Majora's Wrath]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Третья стадия Маски Маджоры – на это раз монстр обзавёлся плотью, а его руки превратились в длинные кнуты, которыми он хлещет, доставая Линка на довольно большом расстоянии. В этой последней своей стадии босс становится уязвим к стрелам Света.

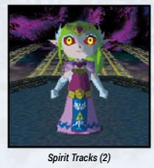
Песчаный гёрг *[Malgyorg]*

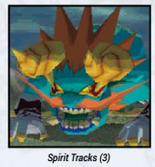

Spirit Tracks

Напоминающие акул монстры, группами живущие в Песчаной области. Песчаный гёрг способен плавать и нырять в песке так, будто находится в воде. Когда эти свирепые монстры учуят жертву, они выпрыгивают на неё из песка всем косяком, один за другим. Песчаные гёрги ненавидят громкие звуки, поэтому гудок поезда Линка быстро выманит их из песка наружу. См. также **Гёрг** [Gyorg].

Малладус *[Malladus]*


Spirit Tracks (1)


Spirit Tracks (2)

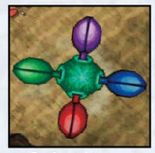

Spirit Tracks (3)

Пленённый король демонов, который в далёком прошлом бросил вызов богам, пожелав завладеть миром. Возрожденный Бирном и Коулом как бестелесный дух (1), Малладус хочет найти себе новое тело. Во время битвы на борту поезда Демонов Малладус завершает ритуал возрождения и вселяется в тело принцессы Зельды (2). Позже он покидает тело принцессы, вселяется в тело Коула (3), и Линк с Зельдой начинают сражение за судьбу Нового Хирула.

Хватадла *[Manhandla]*


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons


Four Swords Adventures

Монстр с четырьмя прожорливыми пастями, расположенными по разным сторонам тела. Внешний вид Хватадлы в разных играх отличается. В *The Legend of Zelda* она синяя и является боссом третьего уровня. В *Oracle of Seasons* она охраняет древние руины, тело у неё зелёное, а пасти красные. В *Four Swords Adventures* Хватадла – босс Побережья, а цвет её пастей соответствует цвету туник героев. См. также **Большая Хватадла** [Big Manhandla].

Маргарет *[Margaret]*


Oracle of Seasons

В *Oracle of Seasons* эта самая старшая из четырёх сестёр по – мини-босс гробницы Следопыта вместе со своей сестрой Эми. У Маргарет есть прозвище «Мэг», под которым она известна в других играх. См. также **Мэг** [Meg], **Эми** [Amy], **Бет** [Beth], **Джоэль** [Joelle], **По** [Poe].

Маргома *[Margoma]*


Tri Force Heroes

Босс храма Леса в одноимённой локации и главная среди всех мини-марго, монстров из этого же храма. Дискообразное тело Маргомы защищено острыми шипами, которыми она, крутясь как юла, пытается сокрушить врагов. По мере получения урона Маргома будет расти, добавляя новые сегменты тела и усложняя Линку задачу, состоящую в том, чтобы забросить бомбу в глаз в центре верхнего сегмента. См. также **Питомцы Леди: Маргома** [Lady's Pets, The (Margoma)], **Мини-марго** [Mini-Margo].

Маргомилл *[Margomill]*


A Link Between Worlds

Притаившийся в доме Бурь, этот крутящийся диск с глазом посередине охраняет кулон Мудрости. Стараясь столкнуть жертву в яму, которая окружает его логово, Маргомилл парит и крутится в воздухе, используя силу ветра. Защищая от ударов Линка свой уязвимый глаз, босс будет расти вверх, увеличивая количество сегментов тела.

Имитатор в маске *[Mask-Mimic]*


Link's Awakening DX

Гости из серии игр *Super Mario Bros.*, эти похожие на скромняг [Shy Guy] имитаторы копируют все движения Линка. Для защиты от прямых атак они носят маски, и чтобы расправиться с имитатором, Линку придётся проявить смекалку – например, встать с монстром спина к спине и выполнить круговую атаку мечом. См. также **Имитатор** [Arm-Mimic].

Китоглаз *[Massive Eye]*


Phantom Hourglass

Таинственное морское существо, которое мешает Линку попасть на остров Горонов в *Phantom Hourglass*. Китоглаз таранит корабль Линка своим телом или же атакует издалека. Чтобы убить монстра, надо поразить из пушки его уязвимые места – шесть глаз, расположенных по три на каждом боку.

Главный сталфос* *[Master Stalfos]*


Link's Awakening DX

Мини-босс Утробы Сома. Линк сражается с этим хорошо вооружённым рыцарем-сталфосом целых четыре раза, но тактика боя с ним остаётся неизменной. После удачно нанесённого удара мечом главный сталфос рассыпается на груду костей, которую нужно взорвать бомбой. Иногда с первого раза это не удаётся, и бой продолжается. Когда мини-босс будет уничтожен окончательно, Линку достанется гарпун. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

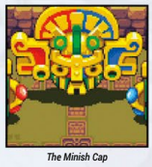
* **Грандсталфос** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019).*

Мау *[Mau]*


The Adventure of Link

Движущаяся скульптура в виде волчьей головы. Перемещается медленно, изменяя направление перпендикулярно: вверх, вперёд, вниз, вперёд и т.д. Во время движения стреляет в Линка снарядами, а также бесконечно появляется вновь, даже будучи побеждённой. Мау особенно опасны в тесных помещениях, где у Линка мало свободного пространства для уклонения от их атак.

Мазаал *[Mazaal]*


The Minish Cap

Мазаал – босс в виде каменной статуи, охраняющий крепость Ветров и спрятанную там окарину Ветра. См. также **Эокс** [Eox].

Мазура *[Mazura]*

● **Лошадиноголовый** [Horsehead]


The Adventure of Link

Мазура, также известный как Лошадиноголовый – хранитель дворца Парапа в *The Adventure of Link*, созданный королём Хирула из лошади. У него лошадиная голова и крупное человеческое тело, защищённое тяжёлыми доспехами, а дерётся он большой дубиной с шипами.

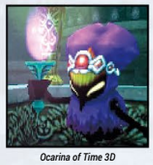
Голова Медузы *[Medusa Head]*

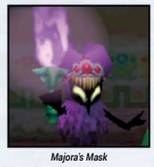

Oracle of Seasons

Этот мифический персонаж – босс лабиринта «Щит и Меч» в *Oracle of Seasons*. Стреляет из глаз лазерными лучами, парализующими Линка.

Мэг *[Meg]*


Ocarina of Time

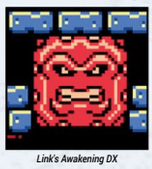

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Старшая из четырёх сестёр по. Мини-босс храма Леса в *Ocarina of Time*, клонирующая себя во время битвы с Линком, чтобы его запутать. В *Majora's Mask* её вместе с сёстрами можно встретить в Паучьем гнезде в каньоне Икана, а в *Oracle of Seasons* она известна под своим полным именем Маргарет и является вместе с сестрой Эми мини-боссом гробницы Следопыта. См. также **Эми** [Amy], **Бет** [Beth], **Джоэль** [Joelle], **Маргарет** [Margaret], **По** [Poe].

Мегабамс *[Mega Thwomp]*


Link's Awakening DX

Квадратная каменная плита с суровым лицом, зажатая между платформами в подземном ходу пещеры Ключа. Если Линк ударится о мегабамса в сапогах Пегаса, тот свалится вниз с весьма удивлённым выражением лица. См. также **Бамс** [Thwomp].

Мегмат *[Megmat]*


The Adventure of Link

Этот монстр напоминает помесь кенгуру и броненосца. Мегматы часто встречаются в юго-западной части Хирула и прыгают на Линка, отталкиваясь своими мощными задними ногами. Увернуться от них достаточно трудно.

Железный чучу *[Metal Chuchu]*


Spirit Tracks

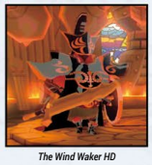
Уникальный чучу, состоящий из некоего подобия жидкого металла и защищённый электрическим полем. Всё это делает бой с ним одним из самых трудных по сравнению с остальными чучу. Эффективное оружие против этого монстра – бомбы и лук. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Моблин с железным щитом *[Metal Shield Moblin]*

См. **Моблин с мечом** / **Моблин-копьеносец** [Sword Moblin / Spear Moblin].

Даркнат-предводитель *[Mighty Darknut]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Рыцарь в тяжёлых чёрных доспехах, иногда ещё и в плаще-накидке, вооружённый большим мечом и щитом. Они командуют всеми даркнатами и превосходят их по силе. Чтобы нанести предводителю хоть какой-нибудь урон, Линк должен избавить его от доспехов. См. также **Даркнат** [Darknut].

Мини-баба *[Mini Baba]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Маленькая декубаба без стебля. Не представляет угрозы для Линка, но он может срубить её, чтобы получить орех Деку. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Мини-Дигдоггер *[Mini Digdogger]*


Oracle of Seasons

На этих атакующих Линка небольших созданий рассыпается Дигдоггер, босс пещеры Единорога в *Oracle of Seasons*. Мини-Дигдоггеры представляют собой уменьшенную копию большого. См. также **Дигдоггер** [Digdogger].

Мини-ледяной *[Mini Freezard]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Tri Force Heroes

Мини-ледяные формируются изо льда на полах подземелий, по которым скользят туда-сюда, получив удар от Линка. В *Twilight Princess* на таких после атаки Линка рассыпается обычный ледяной. В зависимости от игры, мини-ледяные могут обладать теми же характеристиками, что и обычные. См. также **Ледяной** [Freezard].

Мини-марго *[Mini Margo]*


Tri Force Heroes

Ловушка с шипами, которая двигается по определённой траектории, вращаясь вокруг своей оси на большой скорости. Меч против них бесполезен, а если герой подойдёт к ним вплотную, то будет ранен и отброшен в сторону. Но избавиться от мини-марго всё же возможно – для этого надо попасть бомбой в расположенное посередине углубление. См. также **Маргома** [Margoma].

Пурпурный мини-молдорм *[Mini-Moldorm (Purple)]*


A Link Between Worlds

Разновидность молдорма фиолетового (пурпурного) цвета. Встречаются такие в подземельях и пещерах Лорула. Подобно другим молдормам, их движения хаотичны и непредсказуемы. См. также **Молдорм** [Moldorm].

Миниблин *[Miniblin]*

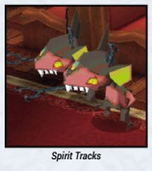
● **Миниблин-пират** [Pirate Miniblin]


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Phantom Hourglass


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Миниблины – это маленькие моблины с демонической внешностью. Нападают они всегда группами, беспрерывно атакуя Линка до тех пор, пока не будут уничтожены. Несмотря на немного жутковатый вид, это слабые монстры, что обусловлено их маленькими размерами. В *The Wind Waker*, преследуя Линка, миниблины издают уникальный, похожий на песню звук. В *Phantom Hourglass* кроме простых миниблинов есть и миниблины-пираты, внешне немного отличающиеся от своих сухопутных сородичей. Также они появляются в качестве разбойников в *Spirit Tracks*, где пытаются похитить пассажиров поезда Линка, но их внешность такая же, как и у остальных миниблинов в этой игре. См. также **Моблин** [Moblin], **Пиратский корабль** [Pirate Ship] и **стр. 100**.

Синий моа *[Moa (Blue)]*


The Adventure of Link

Одноглазый дух, обитающий в заброшенных местах вроде Старого Касуто. В отличие от красных моа, синих Линк может видеть и без помощи креста. Синие моа стремительно летают из стороны в сторону по траектории, пересекающей большую часть экрана, и попасть по ним достаточно сложно. Кроме красных и синих, в Старом Касуто встречаются также пурпурные моа. См. также **Огненный моа** [Fiery Moa].

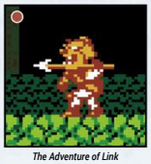
Красный моа *[Moa (Red)]*


The Adventure of Link

Одноглазый дух, обитающий на кладбище в юго-западной части континента. Как и синие моа, красные летают по хитроумной траектории, затрудняющей атаку.

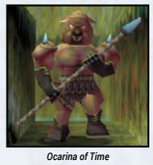
Моблин *[Moblin]*

● **Оранжевый моблин** [Moblin (Orange)] ▲ **Моблин-копьеносец** [Spear Moblin]


The Adventure of Link

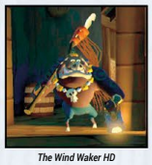

A Link to the Past

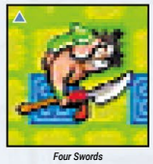

Link's Awakening DX


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords

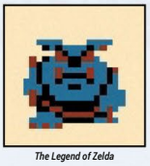

The Minish Cap


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Злобные воины с мордой кабана, вооружённые мечом, копьём или луком. По приказу Ганона и других злых сил патрулируют Хирул. См. также **Бигблин** [Big Blin], **Бокоблин** [Bokoblin], **Балблин** [Bulblin], **Моблин с дубиной** [Club Moblin], **Гория** [Goria], **Великий моблин** [Great Moblin], **Король Моблин** [King Moblin], **Миниблин** [Miniblin], **Кабан-воин** [Pig Warrior], **Моблин с мечом / Моблин-копьеносец** [Sword Moblin / Spear Moblin] и **стр. 100**.

Синий моблин *[Moblin (Blue)]*


The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Наиболее сильный вид моблинов в *The Legend of Zelda* и *The Adventure of Link*. В первой игре они стреляют из лука, а во второй метают в Линка копья.

Золотой моблин *[Moblin (Golden)]*


Oracle of Seasons

Вид моблина, который встречается только в *Oracle of Seasons*. Этот уникальный воин золотого цвета намного сильнее типичных моблинов. Если Линк победит четырёх золотых монстров, включая и этого моблина, то получит кольцо, удваивающее силу атаки мечом.

Красный моблин *[Moblin (Red)]*


The Legend of Zelda


The Adventure of Link

Типичный вид моблинов в *The Legend of Zelda* и *The Adventure of Link*. Имеют красный цвет, чтобы отличаться от более сильных синих моблинов, которые также встречаются в этих двух играх. В первой игре они стреляют из лука, а во второй метают копья.

Моби *[Moby]*


The Adventure of Link

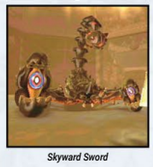
Бесконечно возрождающийся монстр, летающий по хирульским полям. Моби атакует жертву, пикируя на неё с большой скоростью. Также, едва заприметив цель, он умеет резко менять траекторию полёта под прямым углом.

Мухрю *[Moink]*


The Adventure of Link

Странный гибрид свиньи и коровы, шкура которого покрыта пятнами, как у последней. Они обитают в полях у деревни Абода в Лесной области. Обычно эти животные ведут себя спокойно и нападают, только если их спровоцировать. Иногда они бродят небольшими стадами недалеко от путей Духов, и если Линк зацепит их своим поездом, мухрую разозлятся и начнут нападать. Но стоит посигналить в гудок, и животные разбегутся в разные стороны.

Молдарач *[Moldarach]*


Skyward Sword

Тысячелетний скорпион Молдарач встречается Линку дважды. Один – босс рудника Ланайру, второй – мини-босс на верфи. В этого свирепого монстра превращается арача, дожившая в песках провинции Ланайру до тысячи лет. У Молдарача три глаза – один на голове и по одному на каждой клешне. Лишившись глаз в клешнях, монстр потеряет и их, после чего зароется в песок и будет пытаться ужалить Линка своим хвостом. См. также **Арача** [Aracha].

Молдорм *[Moldorm]*

● **Мини-молдорм** [Mini-Moldorm]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords

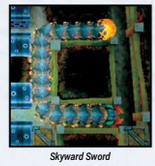

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Skyward Sword


A Link Between Worlds

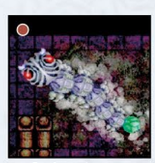
Пучеглазый монстр, тело которого состоит, как правило, из трёх круглых сегментов. Молдорм хаотично ползает по локации, часто врезаясь в стены, и утверждать, что направление его движения можно предсказать – явное преувеличение. Часто Линк может ударить молдорма мечом куда угодно, но иногда нужно целиться в уязвимый хвост. В *The Legend of Zelda* молдорм выглядит как обычный безглазый червь, состоящий из круглых красных сегментов. В *Twilight Princess* эти монстры живут в песке, выпрыгивая оттуда для атаки и извиваясь, словно пойманная рыба. См. также **Муравьиный бес** [Devalant], **Мини-молдорм** [Mini-Moldorm], **Песчаный червь** [Sandworm].

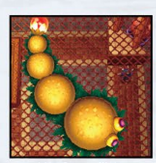
Молдорм (босс) *[Moldorm (Boss)]*

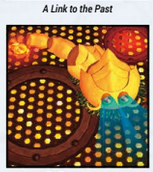
● **Большой Молдорм** [Big Moldorm]


A Link to the Past


Link's Awakening DX

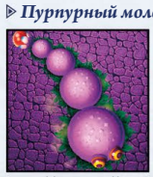

Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Шумно ползающий Молдорм очень больших размеров. Его уязвимое место – хвост. В играх *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* Молдорм – босс башни Геры, а в *Link's Awakening* – пещеры Хвоста. В *Tri Force Heroes* этот монстр – босс храма Огня, и в битве с Линками испускает из глаз свет, цвет которого соответствует цвету туники выбранного для нападения героя. См. также **Питомцы Леди: Молдорм** [Lady's Pets, The (Moldorm)].

Пурпурный молдорм *[Moldorm (Purple)]*


A Link Between Worlds

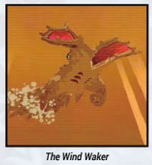
Огромный молдорм пурпурного цвета. Мини-босс, охраняющий тронный зал замка Лорула. Подобно Молдорму, боссу башни Геры в Хируле, хаотично ползает по комнате, периодически ударяясь об стены и издавая много шума. Его уязвимым местом также является хвост.

Земляной червь *[Moldworm]*


The Minish Cap

Такие черви встречаются в локациях, доступных уменьшенному до размера миниша Линку. Если монстр нападёт на юного героя, то испачкает ему одежду, что привлечёт других монстров – похожих на мух песто [Pesto].

Молгера *[Molgera]*

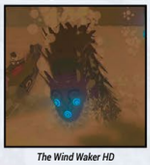

The Wind Waker


The Wind Waker HD

Монстр, вторгшийся в храм Ветра и убивший молившегося там Мудреца, кокири Фадо. Став боссом храма, Молгера, сражаясь с Линком, летает по воздуху и роет в песке ловушки, проглатывая всё, что туда попадёт. Получив достаточно урона, босс начинает себе в подмогу откладывать личинки.

Личинка Молгеры *[Molgera Larva]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

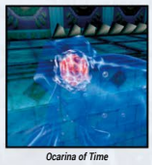
Нескольких таких личинок после получения урона откладывает Молгера, босс храма Ветра. Личинки ползают в песке, выпрыгивая оттуда для атаки. Линк может притянуть её к себе гарпуном и добить мечом. После гибели личинка Молгеры оставляет сердечко.

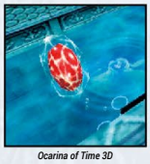
Обезьяна *[Monkey]*


Link's Awakening DX

Эта обезьяна сидит на пальме, растущей на побережье острова Кохолинт и бросается кокосами в проходящего мимо Линка, а иногда может бросить и бомбу. Надев сапоги Пегаса и врезавшись в пальму, Линк собъёт озорницу на землю, и она убежит. Если прийти сюда вместе с Гав-Гавом, цепным чавкой, то он просто проглотит назойливое животное.

Морфа *[Morpha]*

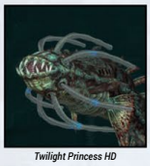

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Гигантская водяная амёба Морфа – босс храма Воды в *Ocarina of Time*. Тело Морфы – это вся вода в её логове, из которой она создаёт длинные щупальца и пытается схватить ими Линка. Уязвимое место босса – маленькая красная сердцевина, и чтобы расправиться с монстром, Линк должен вытащить сердцевину из воды гарпуном, после чего пустить в ход меч.

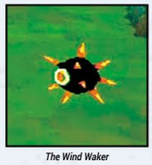
Морфил *[Morpheel]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Босс Подводного храма, Сумеречный водяной Морфил когда-то был живущим здесь водным существом, но под влиянием осколка Сумеречной короны превратился в зловещего монстра. Он мечется по своему логову, проглатывая всё, что окажется поблизости. См. также **стр. 104**.

Морт *[Morth]*

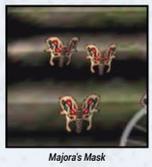

The Wind Waker


The Wind Waker HD

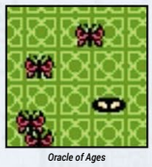

Tri Force Heroes

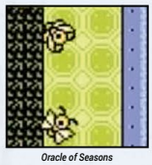
Личинки мотулы, напоминающие круглые колючки. Прилипая ко всему, что движется, они не наносят жертве урона, но сильно её замедляют. В *The Wind Waker* такие личинки откладывает мотула, если её атаковать. См. также **Мотула** [Mothula].

Моль *[Moth]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Ages


Oracle of Seasons

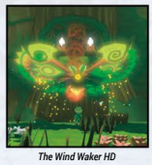
Насекомое, очень похожее на гораздо более крупную мотулу. Моль часто окружает боссов, например, Мотулу в *Oracle of Seasons*, Чёрную ведьму в *Oracle of Ages* и Одолву в *Majora's Mask*. В последней много моли летает в храме Лесной Топи и окружает Линка, стоит тому зажечь палку Деку. См. также **Мотула** [Mothula].

Мотула *[Mothula]*


A Link to the Past


Oracle of Seasons

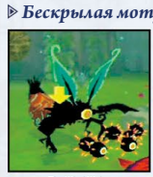

The Wind Waker

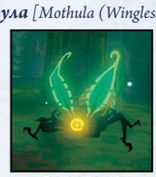

The Wind Waker HD


Spirit Tracks

Мотула – это исполинская моль, которая часто является боссом или мини-боссом во многих играх. В *A Link to the Past* Линк дерётся с ней в лесу Черепов, а в переиздании игры для Game Boy Advance более сильная Мотула встречается ещё и во дворце меча Четырёх. В *The Wind Waker* она – мини-босс Запретного леса, но встречается и в качестве обычного врага. Получив урон, мотулы в этой игре откладывают мортов – личинки, от которых Линку тоже надо избавляться. Мотула – один из самых распространённых монстров в серии *Zelda*. Они появляется также в *Oracle of Seasons*, *Spirit Tracks* и *Majora's Mask*. См. также **Морт** [Morth], **Моль** [Moth].

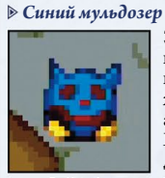
Бескрылая мотула *[Mothula (Wingless)]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

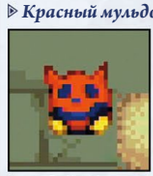
Если лишить мотулу крыльев в *The Wnd Waker*, это её не убьёт – оказавшись на земле, моль будет быстро ползать вокруг Линка и пытаться его укусить. Получив удар, мотула повернётся задом и отложит несколько личинок – назойливых мортов. См. также **Морт** [Morth].

Синий мульдозер *[Mulldozer (Blue)]*


The Minish Cap

Эти похожие на насекомых монстры защищены панцирем в виде черепа с двумя острыми шипами сзади. Живут они во влажной местности, вроде Бобровых топей. Заметив жертву, хаотично приближаются круговыми движениями, а получив отпор, начинают вести себя более агрессивно. Если Линк ударит монстра щитом, тот остановится и будет открыт для атаки. Линк может встретиться с синими мульдозерами только будучи размером с миниша.

Красный мульдозер *[Mulldozer (Red)]*


The Minish Cap

Эти похожие на насекомых монстры защищены панцирем в виде черепа с двумя острыми шипами сзади. Красные мульдозеры предпочитают лесную местность – их можно увидеть, например, в святыне Леса. В отличие от синих, эти не приближаются к Линку кругами, а бегут прямо на него. Линк может встретиться с красными мульдозерами только будучи размером с миниша.

Мю *[Myu]*


The Adventure of Link

Маленькое, колючее, копошащееся на земле медлительное насекомое, которое, однако, может внезапно прыгнуть и ранить Линка. Их можно либо игнорировать вообще, либо прикончить ударом в прыжке вниз.

N РАЗДЕЛ N

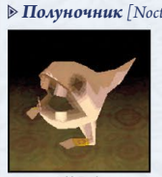
Недзирон *[Nejiron]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

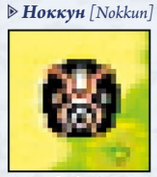
Круглый монстр, состоящий из пороха. Недзиронов можно встретить на дороге, ведущей в Икану, а также в храме Каменной башни. Они резко выпрыгивают из-под земли, подкатываются к Линку и при ударе о него взрываются. Если Линк наденет Каменную маску, монстр не появится.

Полуночник *[Nocturn]*


Spirit Tracks

Пугающего вида призрак, летающий во тьме. Окружённый ею, полуночник неуязвим – его можно убить только на свету.

Ноккун *[Nokkun]*


Four Swords

Причудливый монстр в твёрдом чёрном панцире, при помощи которого он может парить в воздухе. При опасности закрывается панцирем, отражая все атаки. Если поднять ноккуна в таком состоянии и бросить, он откроет панцирь и станет уязвим. См. также **Хиккун** [Hikkun].

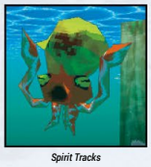
▷ *Морской осторок* [*Ocean Octorok*]

● **Осторок** [Octorok]


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Подвид осторока, живущий в морской воде. В *The Wind Waker* они плюются в Линка не камнями, а бомбами. В *Spirit Tracks* – чернилами, словно каракатица. Лучший способ избавиться от них – атаковать издалека. Морские осторoки, встречающиеся в *Phantom Hourglass*, крупнее других. Прежде чем напасть, они некоторое время кружат вокруг корабля, но меткий выстрел из пушки избавит Линка от их компании. См. также **Осторок** [Octorok] и **стр. 104**.

▷ *Октив* [*Octive*]


Spirit Tracks

Ещё один подвид осторока. Сонного вида водный монстр. Выпрыгивает из воды и плюётся снарядами во врагов. См. также **стр. 104**.

▷ *Октошар* [*Octoballoon*]


A Link to the Past

Разновидность осторока с надутой, словно воздушный шар, головой. Если её лопнуть, оттуда появится много крошечных осторoков. См. также **стр. 104**.

▷ *Октогон* [*Octogon*]


Oracle of Ages

Этот огромный спрут в панцире – босс Русалочьей пещеры в *Oracle of Ages*. Подобно октрокам, плюётся в Линка снарядами. Если Октогон почувствует угрозу, то нырнёт под воду. См. также **стр. 104**.

▷ *Окто-мина* [*Octomine*]

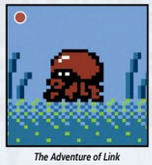

Spirit Tracks

Несмотря на слово *окто* в названии, это колючее существо больше похоже не на осторока, а на чёрную морскую мину с глазом. Окто-мины появляются вдоль путей, пролегающих под водой в Океанской области, и при контакте с поездом Линка взрываются. См. также **стр. 104**.

▷ *Осторок* [*Octrorok*]

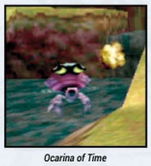
● **Красный осторок** [Octorok (Red)] ▲ **Водный осторок** [Water Octorok]


The Legend of Zelda

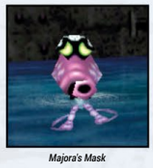

The Adventure of Link


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Ocarina of Time

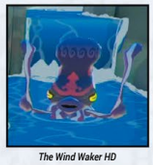

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords

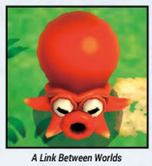

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Skyward Sword


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Один из самых распространённых монстров. Прячется под водой или в земле, откуда выпрыгивает и плюётся камнями. Их среда обитания очень разнообразна: от зелёных лужаек до каменистых горных склонов. Выплюнутый остороком камень можно отразить щитом обратно в него. См. также **Большой окто** [Big Octo], **Большой осторок** [Big Octorok], **Циклок** [Cyclok], **Эргторок** [Ergtorok], **Морской осторок** [Ocean Octorok], **Октив** [Octive], **Октошар** [Octoballoon], **Октогон** [Octogon], **Окто-мина** [Octomine], **Небесный осторок** [Sky Octorok], **Сларок** [Slarok], **Крылатый осторок** [Winged Octorok] и **стр. 104**.

▷ *Синий осторок* [*Octrorok (Blue)*]


The Legend of Zelda


The Adventure of Link


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures


The Minish Cap

Вид сухопутного осторока. Как и остальные, плюётся в Линка камнями, которые можно отразить щитом обратно. Синие осторoки обладают большим запасом здоровья, чем красные. В *The Adventure of Link* и *Four Swords Adventures* их два вида: одни, чтобы выплюнуть камень, останавливаются, другие же плюются на ходу.

▷ *Золотой осторок* [*Octrorok (Golden)*]


Oracle of Seasons


The Minish Cap

Редчайший вид осторока, который появляется в *The Minish Cap* после объединения Камней Удачи. Погибнув, отставляет после себя намного больше рупий, чем остальные осторoки. Также встречается в *Oracle of Seasons*.

▷ *Пурпурный осторок* [*Octrorok (Purple)*]


Four Swords Adventures

Эти осторoки встречаются большими группами на побережье, преграждая путь четырём юным героям. Плюются камнями синхронно, всей группой, но по отдельности каждый из них ничем не отличается от обыкновенного осторока.

Одолва [Odolwa]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Воин джунглей в маске Одолва – босс храма Лесной Топи. Это огромный человекообразный монстр, вооружённый мечом и щитом. Размахивая своим оружием, он обрушивает на Линка камни с потолка и полчища насекомых. Кроме этого, Одолва создаёт вокруг себя огненное кольцо.

Насекомые Одолвы [Odolwa's Insect Minions]


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Рои насекомых и моли, которых Одолва насылает на Линка во время сражения. Букашек привлекает огонь, чем может воспользоваться Линк, бросая в них зажжённые бомбы. См. также **Моль** [Moth].

Омуай [Omuai]


Oracle of Seasons

Трое этих созданий являются мини-боссами в подземелье «Логово Ядовитой моли» в *Oracle of Seasons*. Почуяв Линка, омуаи высовывают из воды пасть и пытаются его укусить. Для победы над ними Линк должен с помощью браслета Силы вытащить монстров из воды и познакомить их со своим мечом.

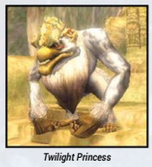
Онокс [Onox]

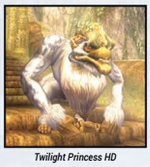

Oracle of Seasons (1)


Oracle of Seasons (2)

Повелитель тьмы Онокс – финальный босс *Oracle of Seasons*, похитивший Дин, оракула времён года, и элементы Природы. Найдя все элементы, Линк встречается со злодеем лицом к лицу в его замке. В первой стадии битвы Онокс дерётся огромным железным шаром с шипами (1), а во второй принимает свой истинный облик – огнедышащего дракона с острыми когтями (2).

Ук [Ook]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Вожак обезьяньей стаи, живущей в Лесном храме. Попав под влияние захватившего храм паразита, посадил всех обезьян в клетки и изолировал их в разных частях сооружения. Сражаясь с Линком, орудует заражённым злыми силами бумерангом Бурь.

Синий шар-монстр[1] [Orb Monster (Blue)]


Link's Awakening DX

Эти одноглазые монстры есть только в Мире Красок, секретном подземелье в *Link's Awakening DX*. В каждой руке они держат панцирь в форме полусферы. Заметив врага, складывают свои щиты и сворачиваются в шар, который можно поднять и использовать для решения головоломок. См. также **Злой Шар** [Evil Orb].

Зелёный шар-монстр[1] [Orb Monster (Green)]


Link's Awakening DX

Эти одноглазые монстры есть только в Мире Красок, секретном подземелье в *Link's Awakening DX*. В каждой руке они держат панцирь в форме полусферы. Заметив врага, складывают свои щиты и сворачиваются в шар. Шары-монстры могут понадобиться Линку для решения некоторых головоломок – их нужно поднять и бросить в расположенное на полу углубление такого же цвета.

Красный шар-монстр[1] [Orb Monster (Red)]


Link's Awakening DX

Эти одноглазые монстры есть только в Мире Красок, секретном подземелье в *Link's Awakening DX*. В каждой руке они держат панцирь в форме полусферы. При опасности складывают свои щиты и сворачиваются в шар, который можно поднять и использовать для решения головоломок.

P РАЗДЕЛ P

Солдатский отряд [Pack of Soldiers]


Four Swords Adventures

Такие отряды, состоящие из вооружённых мечами и щитами солдат в доспехах, нападают на героев в *Four Swords Adventures*. Своими длинными мечами они отражают прямые атаки, а если среди них окажется командир, отряд будет действовать по его приказам и атаковать синхронно. См. также **Командир** [Chief Soldier], **Солдат** [Soldier].

Параптах [Pairodd]


Link's Awakening DX

Сидящая на полу птица с массивным клювом. Такие встречаются в пещере Ключа на острове Кохолинт. Стреляет в Линка снарядами, а если он к ней приблизится, телепортируется в противоположный конец комнаты. Чтобы расправиться с параптахом, Линку нужно запастись терпением и атаковать птицу с расстояния, или же нападать на неё, надев сапоги Пегаса.

Щупальце-паразит [Parasitic Tentacle]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Такие щупальца разных цветов прячутся в брюхе у Джабу-Джабу и выскакивают, если заметят непрошеных гостей. Уязвимое место находится в центре щупальца и недоступно, когда оно втянуто. В *Ocarina of Time 3D* такие щупальца, помимо небольшого колючего окончания, ещё и окружены электрическим полем.

Синий парутаму [Parutamu (Blue)]


The Adventure of Link

Элитный солдат-сталфос, патрулирующий важные участки разбросанных по Хирулу дворцов. Чтобы отличаться от более слабых сталфосов, парутаму носят рогатые шлемы и вооружены мощными мечами. Синий парутаму сильнее красного и атакует, прыгая на Линка сверху. См. также **Вышибала** [Doomknocker], **Сталфос** [Stalfos].

Красный парутаму [Parutamu (Red)]


The Adventure of Link

Элитный солдат-сталфос, патрулирующий важные участки разбросанных по Хирулу дворцов. Чтобы отличаться от более слабых сталфосов, парутаму носят рогатые шлемы и вооружены мощными мечами. Красный парутаму слабее синего, но дерётся не менее отважно. Как и у всех сталфосов, у парутаму защищена только верхняя часть тела, а ноги открыты и уязвимы.

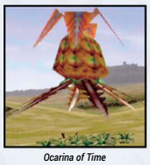
Патра [Patra]

См. **Крылатый глаз** [Eyesoar].

Сорняк[2] [Peahat]


The Legend of Zelda

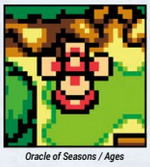

Link's Awakening DX


Ocarina of Time

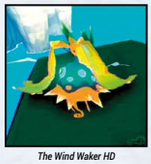

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

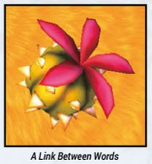

Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


The Minish Cap


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Растение-монстр, летающее при помощи расположенных в верхней части лепестков, которые используются как пропеллер. В *Ocarina of Time* и *Majora's Mask* встречаются сорняки очень крупных размеров. Неспособные долго находиться в воздухе, они периодически садятся на землю отдохнуть, что даёт Линку возможность для атаки. В некоторых играх сорняки не нападают, а выполняют роль препятствия или, как в *Skyward Sword* и *Twilight Princess*, служат мишенями для когтей. В *A Link Between Worlds* они, словно кактусы, усеяны колючками и появляются из пустынного цветка Заганаги, босса дворца Песков. См. также **Морской сорняк** [Seahat], **Заганага** [Zaganaga].

Сорняк с бомбой [Peahat (Bomb)]


The Minish Cap

Разновидность сорняков, встречающаяся только в *The Minish Cap*. Вооружён бомбой, которую сбрасывает на Линка перед тем, как атаковать напрямую.

[1] **Шаробол (синий/зелёный/красный)** | [2] **Павлинт**
(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)

▷ Сорняк-личинка [Peahat Larva]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

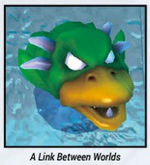

Majora's Mask 3D

Если ночью напасть на зарывшегося в землю спящего сорняка, он выпустит нескольких таких личинок. Кроме маленьких размеров, от материнской особи они ничем не отличаются.

▷ Пингатор [Pengator]


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds

Монстр, напоминающий гибрид пингвина и аллигатора. Обитает в пещерах и местах с холодным климатом. Атакует, скользя на брюхе по льду. Не слишком сильные сами по себе, пингаторы предпочитают атаковать группами, что делает их более опасными. См. также **Большой пингатор** [Big Pengator].

▷ Синий песто [Pesto (Blue)]


The Minish Cap

Похожий на муху монстр, подбирающий камни и комки грязи, которые затем бросает в противника. См. также **Крошечный песто** [Tiny Pesto].

▷ Красный песто [Pesto (Red)]


The Minish Cap

Похожий на муху монстр. В отличие от синей разновидности, красный не бросает в Линка камни, а атакует напрямую.

▷ Фантом [Phantom]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Стражи, охраняющие храм Короля Океанов и башню Духов от незваных гостей. Единственное уязвимое место фантома находится на спине, а сразить этих воинов можно только священным мечом. В *Spirit Tracks* они, как правило, щадили нарушителей, проникших в башню Духов, если у тех не было злых намерений, но во время событий игры фантомы, будучи одержимые демонами, нападают даже на признанных героев. См. также **Беллум** [Bellum], **Быстрый фантом** [Swift Phantom], **Фантом с огненным мечом** [Torch Phantom], **Фантом-телепорт** [Warp Phantom], **Фантом-разрушитель** [Wrecker Phantom].

▷ Золотой фантом [Phantom (Gold)]


Phantom Hourglass

Страж храма Короля Океанов в золотых доспехах, вооружённый, в отличие от других фантомов, не мечом, а топором. Золотые фантомы медлительнее остальных, но способны мгновенно переместиться к Линку, если юного нарушителя заметят другие фантомы или наблюдатели.

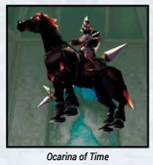
▷ Наблюдатель [Phantom Eye]


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Небольшой разведывательный дрон с пропеллером, который летает по храму Короля Океанов и башне Духов в поисках чужаков. Обнаружив нарушителя, подаёт сигнал бедствия и изо всех сил старается задержать незваного гостя до прибытия фантомов.

▷ Фантом Ганона [Phantom Ganon]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


The Wind Waker

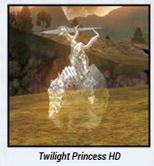

The Wind Waker HD


Four Swords Adventures

Мнимый Ганон, рождённый тёмными силами. Стреляет в Линка световыми энергетическими зарядами. В *Ocarina of Time* полное название этого босса храма Леса звучит как «Потусторонний злой дух: фантом Ганона». В *The Wind Waker* фантом является мини-боссом в Заброшенной крепости и в расположенной на морском дне башне Ганона, где по мере сражения призывает на помощь несколько своих копий. В *Four Swords Adventures* он босс замка Хирула и храма Тьмы. См. также **Ганон** [Ganon] и **стр. 20**.

▷ Призрачный всадник [Phantom Rider]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Призрачные всадники появляются во время битвы Линка с лордом тьмы Ганондорфом в *Twilight Princess*. Как только герой приближается к лошади Ганондорфа, тот призывает этих всадников, которые тут же нападают, мешая успешному ходу битвы. После контратаки исчезают.

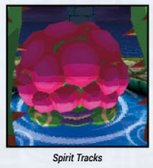
▷ Фантом Занта [Phantom Zant]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Мнимый Зант, с которым Линк сражается в восточной башне Сумеречного дворца. Фантом создаёт огромные фиолетовые снаряды, телепортируется в разные места башни и призывает на помощь различных сумеречных монстров. См. также **Зант** [Zant].

▷ Фитопс [Phytops]


Spirit Tracks

Это похожее на розу ядовитое растение-паразит – босс храма Океана в *Spirit Tracks*. Его покрытые шипами бесчисленные щупальца настолько сильны, что способны пробивать каменные стены храма. Под наростами на голове Фитопса спрятан глаз, являющийся его уязвимым местом.

▷ Кабан-воин [Pig Warrior]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Кабаны-воины очень похожи на моблинов, но обладают более выраженной «свинячей» внешностью. Те из них, кто вооружён мечом, сразу идут в атаку, а лучники предпочитают держаться поодаль. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 100**.

▷ Пикит [Pikit]


A Link to the Past

Пикиты очень похожи на лайк лайков и тоже пытаются проглотить свою жертву вместе с экипировкой. Если они проглотят Линка, он может лишиться щита. Эти прыгающие по Тёмному миру существа обладают длинным языком, которым атакуют Линка и воруют у него зелёные рупии, бомбы, стрелы и щиты. По-японски пикит и лайк лайк называются одинаково: Raiku Raiku. См. также **Лайк лайк** [Like Like].

▷ Пикку [Pikku]


A Link to the Past

Двуногие монстры, похожие на лисиц, двойники воров из Светлого мира. Они подкарауливают Линка в деревне Отверженных в Тёмном мире, нападают и воруют выпавшие у героя рупии, бомбы или стрелы. Пикку не наносят Линку урона, но убить их нельзя – лучше просто обходить этих воришек стороной.

▷ Клешня* [Pincer]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Насекомое с длинным тонким телом и парой челюстей весьма внушительного размера. Они прячутся в ямах, и прежде чем наброситься на проходящего мимо Линка, сверкают своими огромными глазами.

* **Жвальник** (*Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019*)

Пиранья *[Piranha]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons


Four Swords

Плотоядная прожорливая рыба с большим плавником на голове, выпрыгивающая из воды на Линка, стоит тому оказаться поблизости. Существует также вид пираний, которые живут в облаках – см. **Облачная пиранья** [Cloud Piranha].

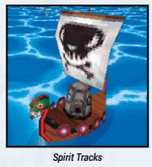
Растение-пиранья *[Piranha Plant]*


Link's Awakening DX

Плотоядное растение, впервые появившееся в серии игр *Super Mario Bros.* Линк встречает таких в локациях с видом сбоку. Растут эти монстры не в трубах, как в *Mario*, а на столбах и платформах.

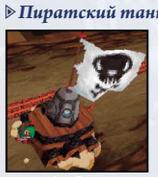
Пиратский корабль *[Pirate Ship]*


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

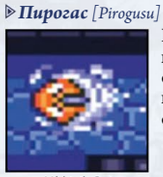
Морское судно с черепом на парусе, которым управляют миниблины. Такие корабли встречаются в открытом море, палят из пушек по пароходу «Лайнбек» и стараются подплыть поближе, чтобы взять корабль Линка на абордаж и высадить на него десант миниблинов. Если пиратский корабль утонет, на месте крушения можно выловить некоторые детали его оснастки. В *Spirit Tracks* эти корабли под пиратским флагом появляются в водах Океанской области после посещения Линком пиратского логова и нападают на его поезд, если он везёт пассажира, с целью похитить последнего. Если Линк вовремя не избавится от пиратского корабля, в пассажирский вагон высадится группа миниблинов и бигблинов. См. также **Бигблин** [Bigblin], **Миниблин** [Miniblin].

Пиратский танк *[Pirate Tank]*


Spirit Tracks

Эти боевые единицы появляются после посещения Линком логова пиратов и, как и их корабли, намереваются похитить пассажиров Линка. Сражаются подобно другим танкам, но под белым флагом с чёрным черепом, чтобы отличаться от остальных. См. также **Бигблин** [Bigblin], **Миниблин** [Miniblin].

Пирогас *[Pirogusu]*


A Link to the Past

Рыбообразный монстр, притаившийся в заполненных водой коридорах Болотного дворца. Прыгает в воду из отверстий в стенах и плывёт по прямой к Линку. Чтобы не получить ранение, юному герою лучше всего просто отойти в сторону.

Плазмарин *[Plasmarine]*


Oracle of Ages

Босс седьмого уровня игры, «Внутри Джабу-Джабу». Огромный, похожий на медузу монстр, который атакует Линка самонаводящимися пузырями. Получив удар крюком, меняет цвет тела с красного на синий и наоборот.

Лавовый пузырь *[Podoboo]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Персонаж из *Super Mario Bros.* Представляет собой огненный шар, выпрыгивающий из раскалённой лавы в локациях с видом сбоку. Лавовый пузырь неуязвим, и Линку лучше не сталкиваться с этим существом.

Башня из лавовых пузырей *[Podoboo Tower]*


Oracle of Seasons / Ages

Башня из стоящих друг на друге лавовых пузырей, которую они образуют в лавовых бассейнах вулканической Суброзии в *Oracle of Seasons* или в горящих руинах города Симметрия в *Oracle of Ages*.

По *[Poe]*

● **Белый по** [Poe (White)]


A Link to the Past


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

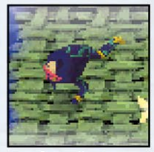

Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Дух усопшего, блуждающий по миру живых. Встречаются на кладбищах и во многих других местах. После победы Линка над некоторыми из них остаётся душа по, которую можно спрятать в банку и продать коллекционерам. В *Twilight Princess* видно только фонарь призрака – чтобы увидеть его целиком, Линк должен превратиться в волка и обострить нюх. В *Phantom Hourglass* внешний вид по значительно отличается от по из остальных игр. Они появляются буквально из ниоткуда на палубах корабля-призрака, плюются шарами из синего пламени и вновь исчезают. Если Линк вовремя поймает момент появления призрака, то сможет убить его мечом. См. также **Эми** [Amy], **Бет** [Beth], **Большой по** [Big Poe], **Гини** [Ghini], **По-жнец** [Grim Repoe], **По-демон** [Imp Poe], **Джалгалла** [Jalhalla], **Джоэль** [Joelle], **По-ключник** [Key Bandit Poe], **По-фонарщик** [Lantern Poe], **Маргарет** [Margaret], **Мэг** [Meg], **По-шутник** [Prankster Poe].

Синий по *[Poe (Blue)]*


Tri Force Heroes

По из локации Руины. Постоянно исчезает и появляется вновь, не забывая при этом нападать на героев. Уязвим только к мечу героя в синей тунике.

Зелёный по *[Poe (Green)]*


Tri Force Heroes

По из локации Руины. Постоянно исчезает и появляется вновь, не забывая при этом нападать на героев. Уязвим только к мечу героя в зелёной тунике.

Красный по *[Poe (Red)]*


Tri Force Heroes

По из локации Руины. Постоянно исчезает и появляется вновь, не забывая при этом нападать на героев. Уязвим только к мечу героя в красной тунике.

Ядовитый клещ *[Poison Mite]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Насекомые, которые водятся в землях Правосудия и нападают на Линка большими группами, стараясь его окружить. Не наносят урона, но сильно замедляют, что делает этих клещей особенно опасными в местах с зыбучим песком.

Поки *[Pokey]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons

Раскачивающийся из стороны в сторону живой кактус, гость из серии игр *Super Mario Bros.* Встречается в пустынных регионах Кохолинта и Холодрума. Уничтожить его можно, атаковав по очереди каждый из круглых сегментов, из которых состоит тело монстра.

Полс войс* *[Pols Voice]*


The Legend of Zelda


Link's Awakening DX

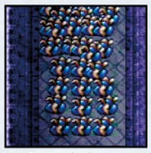

Oracle of Seasons / Ages


Phantom Hourglass

Монстры с заметно выделяющимися большими ушами. Полс войс напоминает лишённого конечностей кролика. Во многих эпохах разных временных линий эти создания прыгают по подземельям и способны противостоять большому количеству атак Линка. Некоторые настолько разумны, что умеют уворачиваться от меча, а некоторые вообще неуязвимы к таким атакам. Полс войс весьма чувствителен к звукам и совершенно не переносит громкий шум.

Попо *[Popo]*

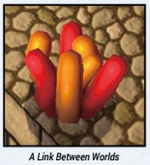

A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds

Похожий на моллюска монстр, состоящий из щупалец. Прячется в подземельях и медленно подползает к врагам, но может и внезапно выскочить из-под пола прямо у Линка под ногами. После гибели часто оставляет после себя рупии.

Красный попо *[Popo (Red)]*


A Link Between Worlds

Похожий на моллюска монстр, состоящий из щупалец. Прячется в подземельях и медленно подползает к врагам, но может и внезапно выскочить из-под пола прямо у Линка под ногами. После гибели часто оставляет после себя рупии. По сравнению с обычным попо, красный выносливее и наносит больше урона.

По-шутник *[Prankster Poe]*


Tri Force Heroes

Бледный призрак с длинными руками, внешне очень похожий на Линка. Сопровождает своё появление зловещим хохотом, хватает героев и сбрасывает в пропасть. Оказавшись схваченным по-шутником, игрок не сможет освободиться самостоятельно – помочь ему смогут только напарники, атаковав назойливого призрака. См. также **По** [Poe].

Трицвет *[Prismantus]*


Tri Force Heroes

Этот разноцветный монстр – босс Зловещего храма в локации Руины. Трёхцветные источники света, прикреплённые к его механическому телу, могут быть уничтожены только героем в тунике соответствующего цвета. Трицвет способен перемещаться по арене как горизонтально, так и вертикально.

Пыльник *[Puffstool]*


The Minish Cap

Напоминающие грибы монстры из святыни Леса. Пыльник под завязку набит спорами, которые для защиты разбрасывает вокруг себя в невероятных количествах, а после получения урона – разбрасывает их ещё больше. Места обитания пыльников обычно всегда покрыты спорами, что сильно затрудняет передвижение Линка.

Тыквоголовый *[Pumpkin Head]*


Oracle of Ages

Босс подземелья «Склеп Духов» в *Oracle of Ages* с головой в виде фонаря из тыквы, но это только на первый взгляд. Когд Линк уничтожит его тело и поднимет тыкву с помощью браслета Силы, его взору предстанет маленький дух, который просто маскировался под монстра с тыквенной головой.

Марионетка *[Puppet]*

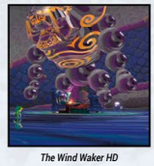

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Пугающего вида куклы, которых призывает Скулл Кид в Священной роще. Они появляются всё время, пока он играет на своей флейте, и прекратить это Линк может лишь победив Скулл Кида. Тела марионеток сделаны из дерева и довольно хрупкие, а при движении они издают щёлкающие звуки. См. также **Скулл Кид** [Skull Kid].

Марионетка Ганона *[Puppet Ganon]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Управляемая Ганондорфом странная марионетка, с которой Линк сражается в башне Ганона. Чудище напоминает звериный облик Ганондорфа – Ганона – с которым бился герой Времени в *Ocarina of Time*. Как и у прототипа, уязвимое место марионетки – хвост. После получения достаточного урона кукла превращается в огромного паука, а затем в Молдорма. См. также **Ганон** [Ganon] и **стр. 20**.

Пиро *[Pyrup]*


Skyward Sword

Огнедышащее создание с плавниками, обитающее в жарких местах. Пиро напоминает рака-отшельника, хоть и намного его крупнее. Он, как и отшельник, ищет себе убежище в пустых раковинах, ямах и даже в костях древних существ. Пиро очень пуглив и при виде Линка сразу прячется в укрытие и дышит на героя огнём.

Q РАЗДЕЛ Q

Квадробаба *[Quadro Baba]*


Skyward Sword

Прожорливое растение, растущее в лесных регионах. Квадробаба сильно напоминает декубабу, но обладает большей силой атаки и здоровьем, а также способностью разевать пасть не только горизонтально, но и вертикально. Панцирь, которым покрыт её бутон, очень крепкий, но мягкая разинутая пасть уязвима к атакам. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

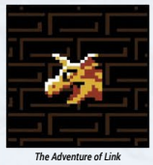
R РАЗДЕЛ R

Синий ра *[Ra (Blue)]*


The Adventure of Link

Каменная драконья голова с одним рогом. Такие встречаются в некоторых дворцах и движутся по волнообразной траектории. Если Линк попадёт по монстру мечом, это оглушит и остановит его, давая Линку возможность прикончить супостата несколькими ударами меча.

Жёлтый ра *[Ra (Yellow)]*


The Adventure of Link

Жёлтый ра встречается только в Великом дворце. За исключением цвета, выглядит и ведёт себя точно так же, как синий ра (см. выше).

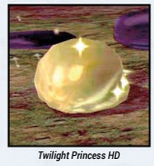
Камнетаран *[Ramrock]*


Oracle of Ages

Каменный босс Древней гробницы в *Oracle of Ages*, последнего подземелья игры. Огромная парящая в воздухе механическая голова с руками по бокам, принимающими на разных стадиях битвы разные формы. Камнетаран атакует Линка своими огромными кулаками и ими же блокирует контратаки, не забывая при этом стрелять в героя энергетическими лучами.

Редкий чу *[Rare Chu]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Редкий вид блестящего чу, после гибели которого, как и от других чу, остаётся желе, но с более сильными свойствами. Если Линк наберёт желе редкого чу в банку и выпьет, эффект будет такой же, как от слёз Великой феи. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

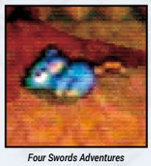
* **Полаглас** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Крыса *[Rat]*


A Link to the Past


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures

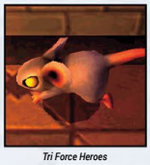

Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Проворные грызуны, стаи которых предпочитают жить в тёмных местах. В *The Wind Waker* кусают Линка за пятки и воруют рупии. В *Spirit Tracks* крыс, по собственному признанию, очень боится Зельда. См. также **Тёмная крыса** [Dark Rat], **Призрачная крыса** [Ghoul Rat].

Синяя крыса *[Rat (Blue)]*

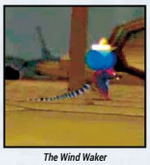

Tri Force Heroes

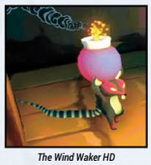
Этот вид крыс встречается в локации Ледник в *Tri Force Heroes*. Синяя крыса хорошо переносит низкие температуры и любит прятаться в снегу.

Живая бомбчу *[Real Bombchu]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords Adventures

По названию может показаться, что это предмет, но на самом деле это похожий на крысу монстр с бомбой. В разных играх их внешний вид и способности отличаются. В *Majora's Mask* эти крысы-монстры носят бомбу на хвосте и живут в степи Термины, на дороге в Икану и в некоторых храмах. Увидев врага, бегут на него и взрываются. В *The Wind Waker* эти крысы бросают бомбу во врага и носят её не на хвосте, а в передних лапах.

Потрошитель *[Reapling]*


Phantom Hourglass

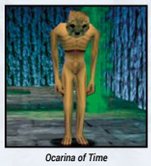
Вооружённый косой дух мертвеца в накидке с капюшоном, притаившийся на корабле-призраке. Потрошители скитаются по палубам и нападают на всё живое. Они обладают исключительной силой и неуязвимы, что делает их очень опасными врагами. Единственный способ остановить потрошителя – выстрелить из лука в глаз на спине. Это временно парализует монстра.

Ребонак *[Rebonack]*


The Adventure of Link

Ребонак – босс Островного дворца в *The Adventure of Link*. Позже в игре он ещё дважды встречается Линку во дворце на скале Трёх Глаз в качестве мини-босса. Этот рыцарь, известный также как железный хранитель [Guardian Iron Knuckle], один из бывших королевских телохранителей. В эти элитные подразделения королевской стражи принимались только лучшие из лучших. Ребонак ездит верхом на летающей железной лошади и вооружён кавалерийским копьём, с которым устремляется в атаку на нарушителей. Получив достаточно повреждений, спешивается и продолжает бой на своих двоих. См. также **Железный страж** [Iron Knuckle].

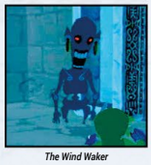
Зомби *[ReDead]*

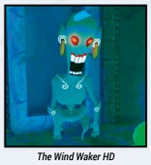

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

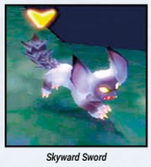

The Wind Waker


The Wind Waker HD


Tri Force Heroes

Мумифицированные трупы, встречающиеся на кладбищах и других мрачных местах. Они стоят неподвижно, парализуют врагов своим страшным взглядом, после чего набрасываются и кусают. Чем больше жертва будет находиться в их смертельных объятиях, тем больше урона получит. См. также **Мумия (гибдо)** [Gibdo].

Ремлит *[Remlit]*


Skyward Sword

Милые пушистые зверьки, которых жители Скайлофта держат в качестве домашних питомцев. Но милые они только днём – по ночам ремлиты становятся одержимы злыми силами и очень агрессивны. С помощью своих больших ушей ремлиты могут непродолжительное время парить в воздухе.

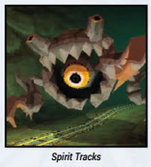
Каменный чучу *[Rock Chuchu]*


The Minish Cap


Phantom Hourglass

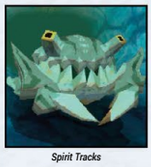
Красный чучу, который для защиты носит на голове некое подобие каменного шлема. Из-за этого его бесполезно атаковать мечом, и Линку лучше сначала воспользоваться бомбами или молотом, чтобы разрушить шлем. После этого можно смело доставать меч. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Песчаный/Огненный роктит *[Rocktite (Sand/Fire)]*


Spirit Tracks

Двух таких монстров можно встретить в качестве мини-боссов в Песчаной и Огненной областях. Битва с песчаным роктитом – первое из трёх испытаний, которые должен пройти Линк на пути в храм Песка. Всё тело монстра покрыто каменным панцирем, и только расположенный в его пасти глаз – уязвим. Другой такой монстр находится в тоннеле, соединяющем Огненную и Песчаную области. В отличие от снежного роктита (см. ниже), эти двое закрывают свою пасть, защищая уязвимый глаз.

Снежный роктит *[Rocktite (Snow)]*


Spirit Tracks

Огромное одноглазое насекомое, котрое нападает на поезд Линка в тоннеле, соединяющем деревню ануки с храмом Снега. Покрытый твёрдым панцирем и с уязвимым глазом в пасти, этот мини-босс упрямо преследует Линка, пока тот его не прикончит.

Дробильщик *[Rolling Bones]**


Link's Awakening DX

С этим улыбающимся мини-боссом Линк сражается в пещере Хвоста и в Черепашьей скале. Дробильщик катает взад-вперёд вал с шипами, в длину занимающий всю ширину комнаты. Перепрыгнув через это приспособление, у Линка появляется шанс атаковать этого, в общем-то, слабого монстра.

Шаробит *[Rollobite]*

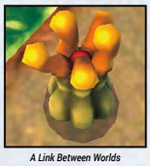

The Minish Cap

Ползающее по земле насекомое-монстр. Удар меча не причинит ему много вреда, но заставит свернуться в шар, подобно мокрице. Шаробиты в свёрнутом состоянии прекрасно помещаются в различные ямы, позволяя Линку преодолевать их и попадать в ранее недоступные места.

* **Шипоролла** [Spike Roller] *(Переиздание игры на Nintendo Switch, 2019)*

Ропа [Ropa]

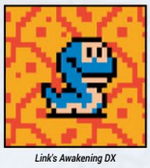

A Link to the Past

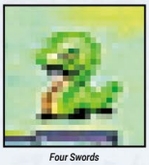
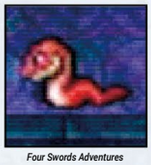
Four Swords Adventures

A Link Between Worlds

Ропа похожи на моллюсков и предпочитают тёмные места, встречаясь, как правило, в пещерах и в Тёмном мире. Они малоподвижны, но имеют большой запас здоровья. Иногда встречаются группами.

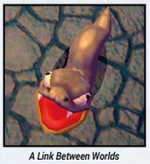
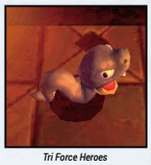
Змея* [Rope]


The Legend of Zelda

A Link to the Past

Link's Awakening DX

Oracle of Sesons / Ages

Four Swords

Four Swords Adventures

The Minish Cap

Phantom Hourglass

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

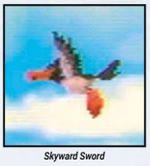
Змея-монстр, встречающаяся во множестве пещер и подземелий. Часто нападают стаями и преследуют жертву с невероятной скоростью. В одиночку не представляет большой опасности, но если змей много, это изрядно надоедает. Иногда при неправильной активации переключателей может появиться целая орава этих созданий, вынуждая Линка с ними драться. См. также **Змея-череп** [Skullrope].

Золотая змея [Rope (Golden)]


The Minish Cap

Редкий вид змеи, которая появляется после объединения Камней Удачи. Золотая змея сильнее остальных, а наградой за победу над ней будет большая сумма рупий.

Гуэй с рупией [Rupee Guay]


Skyward Sword

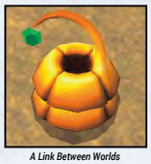
Редкий вид гуэя, который летает по небу Скайлофта, держа в когтях рупии. Эта проворная птица расстанется со своей ношей только после того, как Линк сумеет победить её за определённый отрезок времени. После этого гуэй исчезнет. См. также **Гуэй** [Guay].

Рупиевый лайк [Rupee Like]

● **Зелёный рупиевый лайк** [Rupee Like (Green)]


Four Swords

The Minish Cap

Phantom Hourglass

A Link Between Worlds

Подвид лайка лайка, который приманивает жертву муляжом рупии. Монстр проглотит каждого, кто подойдёт достаточно близко, и начнёт воровать у него настоящие рупии. См. также **Лайк лайк** [Like Like].

Синий рупиевый лайк [Rupee Like (Blue)]


Four Swords

The Minish Cap

Рупиевый лайк, приманивающий своих жертв синей рупией. Большой любитель рупий, он цепляет муляж синей рупии на щупальце и поджидает жадного прохожего. Схватив жертву, начнёт воровать её рупии, которые будут уменьшаться кратно пяти, поэтому лучше поскорее освободиться из пасти этого монстра.

Красный рупиевый лайк [Rupee Like (Red)]


Four Swords

The Minish Cap

Рупиевый лайк, предпочитающий приманивать жертв красной рупией. Он цепляет муляж красной рупии на своё щупальце и поджидает жадного прохожего. Схватив жертву, начинает воровать её рупии, которые будут уменьшаться кратно двадцати, поэтому лучше поскорее освободиться из его пасти.

S РАЗДЕЛ S

Песчаный краб [Sand Crab]


A Link to the Past

Link's Awakening DX

Oracle of Seasons / Ages

Four Swords Adventures

A Link Between Worlds

Краб с крупными клешнями, живущий на песчаных берегах водоёмов. Передвигается боком, но когда нападает, ползает вверх-вниз. Песчаные крабы могут изрядно подпортить здоровье, поэтому Линк вблизи них должен быть внимателен, особенно если он ещё не обзавёлся оружием дальнего поражения.

Песчаная горка [Sand Mound]


Tri Force Heroes

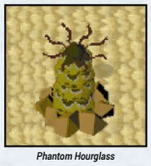
Движущаяся горка песка, в которой иногда прячется краб-карат. Песчаную горку можно сдуть амфорой Ветра. См. также **Краб-карат** [Karat Crab].

Песчаная рыба [Sand Fish]


Tri Force Heroes

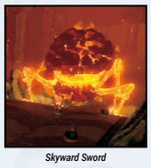
Разновидность рыбы-скелета. Это существо свободно плавает в песке так, будто это вода. Заметив врага, выпрыгивает на него. См. также **Рыба-скелет** [Skullfish].

Песчаный червь [Sandworm]


Phantom Hourglass

Червь, обитающий в песке и чувствительный к звукам. См. также **Молдорм** [Moldorm].

Скальдера [Scaldera]


Skyward Sword

Огненный демон Скальдера – босс храма Земли в *Skyward Sword*. Этот огромный шар из застывшей лавы, использующийся в качестве ловушки в недрах Элдинского вулкана, Гирахим превратил в монстра и натравил на Линка. Скальдера на своих шести тонких и длинных конечностях взбирается наверх по наклонной тропе в глубине храма, стреляет огромными огненными шарами и скатывается вниз, после чего повторяет всё заново. Защищён толстым каменным панцирем, но внутренности монстра уязвимы.

Цервo [Scervo]

См. **LD-002G «Цервo»** [LD-002G Scervo / LD-002S Scervo].

Жук-секач [Scissors Beetle]


The Minish Cap

Клешни этого жука по размеру почти такие же, как и он сам. Крепкие, словно сталь, они способны отразить даже атаку мечом. Мало того, жук умеет отделять их от тела и бросать во врага, подобно бумерангу. Но именно в этот момент лишённое клешней насекомое становится уязвимым.

* **Роп** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

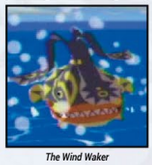
Морская колючка (морской ёж) *[Sea Urchin]*


Link's Awakening DX


Four Swords Adventures

Напоминающие морских ежей существа с острыми шипами. Не нападают на Линка, но преграждают ему путь и ранят при контакте. Колючку можно убить одним ударом меча или, как в *Link's Awakening*, сдвинуть с места щитом.

Морской сорняк *[Seahat]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Морское создание со злобным осколом и лепестками-пропеллерами на голове. Летает над поверхностью воды, а если Линк срубит лепестки, плюхнется в воду и продолжит преследовать героя вплавь. См. также **Сорняк** [Peahat].

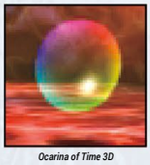
Часовой *[Sentrobe]*


Skyward Sword

Эти механизмы были построены в древности для единственной цели – патрулировать рудник Ланайру. Часовые летают по помещениям рудника, а заметив нарушителя, прицеливаются и стреляют в него либо выпускаемыми спереди снарядами, либо самонаводящимися бомбами из боков. Если не соблюдать осторожность, можно получить серьёзные ранения. Часовые уязвимы к собственным снарядам, которые можно отразить обратно.

Шабом *[Shabom]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Шабомы летают по внутренностям Джабу-Джабу, а своим внешним видом напоминают мыльные пузыри. Их можно без труда лопнуть орехом Деку.

Сумеречная тварь *[Shadow Beast]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Бывшие сумры, превращённые Зантом в монстров и ставшие его авангардом. Появляются группами не менее чем из трёх особей. Если Линк во время сражения с ними оставит в живых хотя бы одного, тот воскресит своих павших товарищей и бой продолжится.

Сумеречный балблин *[Shadow Bulblin]*

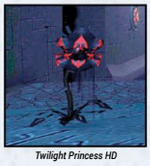

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Монстры, патрулирующие покрытые сумраком дороги и равнины. Нападают на всех подряд. Одни из них вооружены дубинами, которыми пользуются в ближнем бою, другие держат дистанцию и осыпают противников градом стрел. См. также **Балблин** [Bulblin] и **стр. 100**.

Тёмная декубаба *[Shadow Deku Baba]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Растущая в сумраке декубаба. Как правило, прячется в траве и внезапно выпрыгивает на врага. Бывает двух видов: одни, лишившись стебля, погибают сразу, а другие продолжают нападать, ползя за Линком по земле. См. также **Декубаба** [Deku Baba].

Чёрная ведьма *[Shadow Hag]*


Oracle of Ages

Босс грота Лунного света в *Oracle of Ages*. Чёрная ведьма способна превращаться в тень на полу и уходить таким образом от атак Линка. Во плоти появляется тогда, когда герой повернётся к ней спиной.

Насекомое Тьмы *[Shadow Insect]* ● Dark Insect / Insect of Darkness


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти насекомые – порождения Сумеречного царства, похитившие Слёзы Света. Линк должен отыскать их всех, уничтожить, забрать Слёзы и заполнить ими гроздь Света. После этого будут возрождены духи Света, и накрывший Хирул сумрак рассеется. Насекомых тьмы можно увидеть только в облике волка и обострив нюх. Эти создания могут либо открыто летать по воздуху, либо прятаться под землёй или в других укромных местах. См. также **Гигантский Сумеречный жук** [Twilit Bloat].

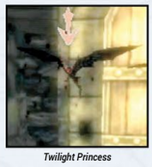
Тёмный каргарок *[Shadow Kargarok]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Летающие монстры, которых можно встретить в покрытом сумраком Хируле. Напоминают знакомых Линку каргароков, но вместо головы у монстра вогнутый диск с красным светящимся орнаментом. Атакует, подобно обычному каргароку, пикируя на жертву и издавая трубящий звук. См. также **Каргарок** [Kargarok].

Сумеречный киз *[Shadow Keese]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Похожий на киза монстр, обитающий в Сумеречном дворце и других местах Сумеречного царства. Поведение и атаки аналогичны обыкновенному кизу. Метко выпущенная стрела или нанесённый вовремя удар мечом помогут избавиться от этого назойливого создания. Кроме того, Линк может загрызть сумеречного киза, будучи в облике волка. См. также **Киз** [Keese].

Линк-тень *[Shadow Link]*

● **Тень Линка** [Link's Shadow]


The Adventure of Link


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Злобный монстр, представляющий из себя тень Линка и обладающий его умениями. В *The Adventure of Link* эта мрачная фигура является средоточием зла и последним боссом долины Смерти [Valley of Death], с которым юный герой сходится в решающей битве после победы над птицей Грома, боссом Великого дворца. Линк-тень – проворный и ловкий монстр, владеющий всеми видами атак Линка. В *A Link Between Worlds* с Линком-тенью игроки могут сражаться посредством StreetPass. В *Tri Force Heroes* эти создания – последние боссы Грота Испытаний, а в *Four Swords Adventures* – порождение Тёмного зеркала и, как говорят, воплощение вечной обиды и злобы Ганондорфа. См. также **Линк-тень (тёмный Линк)** [Dark Link] и **стр. 98**.

Кошмары *[Shadow Nightmares]**


Link's Awakening DX (1)


Link's Awakening DX (2)


Link's Awakening DX (3)


Link's Awakening DX (4)


Link's Awakening DX (5)


Link's Awakening DX (6)

Олицетворение ночных кошмаров спящего духа, Рыбы Ветра. Линк сражается с ними внутри яйца, в котором и спит Рыба Ветра. Сначала Кошмары принимают облик монстров, с которыми герой встречался в *A Link to the Past*: бота (1), Аганима (2), Молдорма (3) и Ганона (4). Пятый Кошмар напоминает ланмолу (5). Последний, шестой Кошмар, принимает ни на что не похожий облик, трудно поддающийся описанию. Называемое Смертглазом [DethI] (6), это чудовище представляет собой чёрное существо с двумя длинными руками с шипами на конце, между которыми находится уязвимое место – огромный глаз. Монстр изредка открывает его, что даёт Линку шанс атаковать.

Сумеречный паразит *[Shadow Vermin]*


Twilight Princess

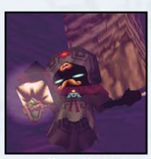

Twilight Princess HD

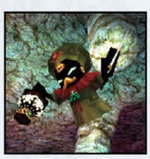
Чем-то похожий на паука монстр, появляющийся в покрытых сумраком местах. Чаще всего паразита можно встретить у подземных водных путей. Сами по себе слабые, сумеречные паразиты предпочитают нападать группами, особенно в узких проходах, что делает бой с ними намного опаснее.

Диез Старший *[Sharp the Elder]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

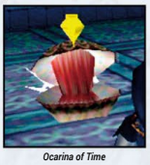

Majora's Mask

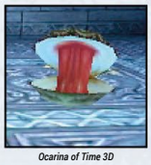

Majora's Mask 3D

Проклятый призрачный дирижёр, один из двух погибших придворных братьев-композиторов, написавших песню Солнца. В *Ocarina of Time* этот усатый призрак в одной руке держит фонарь, а в другой дирижёрскую палочку. Также его можно встретить в каньоне Иканы в *Majora's Mask*. Проклятие сделало Диеза жестоким привидением, дирижирующим мелодией Тьмы – песней, высасывающей у слушателя жизненную силу. Линк может исцелить душу бедняги, сыграв песню Бурь, выученную у его младшего брата Бемоля. См. также **Бемоль Младший** [Flat the Youger].

* **Теневой гигацол** [Giant Zol Shadow] | **Теневой Аганим** [Agahnim Shadow]
Теневой молдорм [Moldorm Shadow] | **Теневой Ганон** [Ganon Shadow]
Теневая ланмола [Lanmola Shadow] | **Тень смерти** [Death Shadow]
(Переиздание Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)

Саблезубый моллюск *[Shell Blade]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

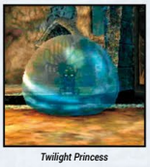

Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Похожий на двустворчатого моллюска монстр с острыми зубами, обитающий в водных локациях. Прыгает на Линка, пытаясь его укусить. Уязвимое место монстра – мышца в пасти.

Панцирь-желе *[Shell Jelly]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Желеобразная оболочка, в которой прячется чучервь. Поглощает энергию от ударов меча и стрел. Чтобы уничтожить и желе, и чучервя, Линк должен извлечь последнего наружу. См. также **Чучу** [Chuchu], **Чучервь** [Chu Worm].

Моблин со щитом *[Shield Moblin]*

См. **Моблин с мечом / Моблин-копьеносец** [Sword Moblin / Spear Moblin].

Сталфос в мантии (в капюшоне) *[Shrouded Stalfos]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Скелет, облачённый в мантию с капюшоном. Встречается в некоторых подземельях. Атакует, бросая в Линка копья. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Скромняга *[Shy Guy]*

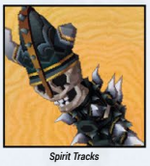
См. **Имитатор в маске** [Mask-Mimic].

Господин Морозец *[Sir Frosty]*


Spirit Tracks

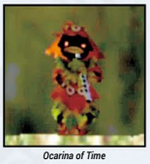
Живой снеговик из Снежной области. Часто встречается вдоль путей Духов. С первого взгляда снеговик выглядит мило, но на самом деле господин Морозец – грозный противник. Атакует, бросая собственную голову в поезд Линка, но вскоре голова монстра отрастает вновь. Неподготовленный к ближнему бою, при приближении Линка спасается бегством.

Скелдрич *[Skeldritch]*


Spirit Tracks

Босс храма Песка, где хранятся стрелы Света, необходимые для победы над Малладусом. Древний демон Скелдрич напоминает череп на неестественно длинной шее, выпрыгивающий на Линка из песка. Шея монстра защищена прочными доспехами, что весьма усложняет битву с ним. Атакует Линка лучами энергии и бросается камнями.

Скулл Кид *[Skull Kid]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD

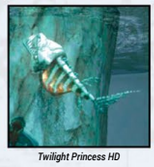
Монстры, в которых превращаются заблудившиеся в лесу дети. Скулл Кид терпеть не может взрослых и очень любит над всеми подшутить. Они бродят по лесу в *Twilight Princess* и *Ocarina of Time*, не нападая на Линка-ребёнка в последней. В *Majora's Mask* Скулл Кид одержим силой зловещей маски и под её влиянием сеет зло по всей Термине. См. также **Марионетка** [Puppet], **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Рыба-скелет *[Skullfish]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

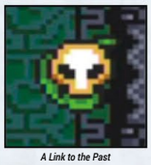

Twilight Princess

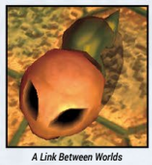

Twilight Princess HD


Tri Force Heroes

Монстр в виде скелета рыбы, встречающийся в водоёмах Хирула и ряде других мест в некоторых эпохах. Иногда нападают по несколько особей сразу, подобно пираньям. В *Twilight Princess* и *Majora's Mask* Линк может поймать таких рыб на рыбалке. См. также **Баго-баго** [Bago-Bago], **Дисбреко** [Desbreko], **Огненная баго-баго** [Fire Bago-Bago], **Песчаная рыба** [Sandfish], **Сталфос** [Stalfos].

Змея-череп *[Skullrope]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

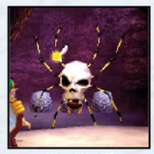
Змеи с черепами вместо голов из Тёмного мира в *A Link to the Past*, локации «Руины» в *Tri Force Heroes* и Лорула в *A Link Between Worlds*. В некоторых подземельях, если Линк активирует неправильный рычаг, на него обрушится с потолка целая стая этих созданий. См. также **Змея** [Rope], **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

Скуллтула *[Skulltula]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

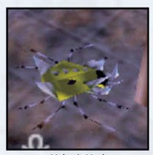

Skyward Sword

Огромный паук с рисунком черепа на спине. Скуллтула поджидает жертву, притаившись под потолком или на дереве. Существует большое разнообразие видов, размеров и окраски этих пауков, иногда даже в пределах одной игры. См. также **Большой скуллтула** [Big Skulltula], **Паук-стенолаз** [Walltula].

Золотой скуллтула *[Skulltula (Gold) / Gold Skulltula]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Блестящий скуллтула золотого цвета, ползающий по стенам подземелий и другим укромным местам. Скрытный по природе, он часто прячется в горшках или ящиках. Рядом с местом, где он притаился, можно услышать характерный шум. Убивая таких пауков, Линк, в зависимости от игры, будет получать различные награды.

Красный скуллтула *[Skulltula (Red)]*


Spirit Tracks

Крупная разновидность скуллтулы. Живёт в лесах и других местах с богатой растительностью. Красные скуллтулы падают сверху перед поездом Духов, блокируя его дальнейшее продвижение. Если Линк не убьёт паука выстрелом из пушки, он столкнётся с поездом и повредит его. Запас здоровья красных скуллтул выше, чем у обычных.

Паук-стенолаз *[Skullwalltula]*

См. **Паук-стенолаз** [Walltula].

Небесный воин с гасилом *[Sky Ball and Chain Soldier]*


Tri Force Heroes

Солдаты элитных войск, стоящие на страже Небес – локации, где поселилась Леди Мод. Эти воины вооружены гасилом и опытнее солдат, охраняющих расположенную на земле Крепость. Герои в сражении с небесными воинами должны продумывать свои действия и соблюдать безопасную дистанцию – особенно с солдатами, вооружёнными огненным гасилом. См. также **Солдат** [Soldier].

Небесный бомбометатель *[Sky Bomb Soldier]*

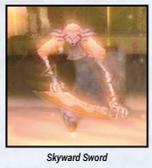

Tri Force Heroes

Солдаты элитных войск, стоящие на страже Небес – локации, где поселилась Леди Мод. Эти воины опытнее солдат, охраняющих расположенную на земле Крепость, и вооружены бомбами, запас которых, по-видимому, бесконечен. В ближнем бою эти воины откровенно слабы из-за отсутствия меча и щита. См. также **Солдат** [Soldier].

Небесный воин с огненным гасилом *[Sky Fire Chain Soldier]*

См. **Солдат с гасилом в золотых доспехах** [Ball and Chain Soldier (Gold)].

Небесный Хранитель *[Sky Guardian]*


Skyward Sword

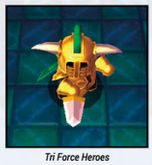
Хранители царств Тишины, по велению богини летающие над землёй и высматривающие непрошеных гостей. Если Линк попадётся одному из них, то провалит своё испытание. Победить Небесных Хранителей нельзя, но когда Линк будет находить разбросанные по царству Тишины Священные Слёзы, это остановит их на некоторое время. См. также **Земной Хранитель** [Earth Guardian].

Небесный окторок *[Sky Octorok]*


Skyward Sword

Окторок, отрастивший на голове листья. Живут эти существа на парящих в небе скалах и плюются камнями в пролетающих мимо небокрылов. См. также **Окторок** [Octorok] и **стр. 104**.

Небесный воин с мечом *[Sky Sword Soldier]*


Tri Force Heroes

Солдаты элитных войск, стоящие на страже Небес – локации, где поселилась Леди Мод. Они опытнее солдат, охраняющих расположенную на земле Крепость. Вооружены мечом. См. также **Солдат** [Soldier].

Небесный Наблюдатель *[Sky Watcher]*


Skyward Sword

Напоминающие духов существа, которые патрулируют царства Тишины с воздуха, освещая определённые участки поверхности своими фонарями. Движутся по одинаковой траектории, а если их луч выхватит из темноты нарушителя, Наблюдатели тут же призовут Хранителей. См. также **Земной Наблюдатель** [Earth Watcher].

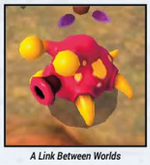
Небесный хвост *[Skytail]*


Skyward Sword

Длинные и очень крупные летающие насекомые, живущие внутри больших облаков и туч. Если они заметят небокрыла, то подлетят к нему сзади и нападут.

Сларок *[Slarok]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Окторок, попавший в Тёмный мир. Также встречается в Лоруле. Двигаются сларок достаточно стремительно и плюются камнями, в точности как их собратья из Светлого мира. См. также **Окторок** [Oktorok].

Слизень *[Slime]*

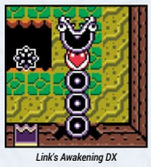
● **Синий золь** [Zol (Blue)]


A Link to the Past


Four Swords Adventures

В этих существ превращаются монстры в *A Link to the Past* и *Four Swords Adventures*, если Линк посыпет их волшебным порошком или воспользуется медальоном Землетрясения. После превращения слизень сразу же попытается напасть, но двигается он медленно и может быть убит одним ударом меча. См. также **Золь** [Zol].

Слизнеугорь *[Slime Eel]*


Link's Awakening DX

Босс Утробы Сома, пятого подземелья игры. Монстр напоминает морскую змею. Высовывает голову из отверстий в стенах, а из ямы в полу размахивает своим длинным хвостом с шипами на конце. Чтобы разделаться с боссом, Линк должен сначала вытащить его из стены. Иногда Слизнеугорь обманывает Линка и подставляет вместо себя ненастоящего угря, который тут же взрывается.

Слизнеглаз *[Slime Eye]*


Link's Awakening DX

Этот босс пещеры Ключа, третьего подземелья игры – огромный одноглазый золь, прилипший к потолку и сбрасывающий на Линка золей меньшего размера. Если юный герой наденет сапоги Пегаса и врежется с разбега в стену, монстр свалится на пол, и его можно будет атаковать мечом. После серии успешных атак Слизнеглаз разделится на два глаза поменьше. См. также **Золь** [Zol].

Слуга-слизень *[Slime Minion]*


Phantom Hourglass

Существа из слизи, которых призывает на помощь Беллум во время битвы с Линком в конце игры. См. также **Беллум** [Bellum].

Слизняк *[Sluggula]*


A Link to the Past


The Minish Cap


A Link Between Worlds

В *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* слизняки, ползая по земле, оставляют за собой бомбы. В *The Minish Cap* они любят внезапно свалиться на Линка с потолка, а учитывая то, что герой встречает их только уменьшившись до размера миниша, слизняки кажутся ему достаточно крупными.

Крушитель *[Smasher]**


Link's Awakening DX


Oracle of Ages

Монстр, похожий на ската, который бросает в Линка большой железный шар. В *Link's Awakening* он мини-босс в Святыне Лица, а в *Oracle of Ages* – в подземелье Короны.

Смог *[Smog]*


Oracle of Ages

Босс подземелья Короны в *Oracle of Ages*. Напоминает парящее над землёй облако с пастью, из которой стреляет в Линка молниями. Смог движется по комнате вокруг блоков, разделившись на несколько частей, защищая себя таким образом. Чтобы расправиться с ним, Линк должен собрать его в единое целое, создавая на пути монстра новые блоки.

Драконий зев *[Snap Dragon]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Крупное ходячее растение с полной острых зубов пастью. Драконьи зевы патрулируют территорию в Тёмном мире и Лоруле. Заметив врага, приближаются к нему по диагонали и нападают. Укусы этого монстра довольно болезненны. Внешне он чем-то напоминает цветок львиный зев.

* **Блобик** [Rover] *(Переиздание Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Укротитель *[Snapper]*


Spirit Tracks

Вооружённый кнутом монстр в маске, мини-босс в храме Океана. Обвивает врага кнутом и крутит вокруг себя, словно на поводке, периодически притягивая его ближе для прямой атаки. Позже встречается в качестве обычного врага в этом же храме.

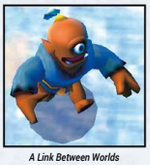
Чекусака (ездовая чекусака) *[Snapper (Mount)]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Напоминающий черепаху монстр, часто используемый гекко для верховой езды. У чекусак прочный панцирь, атаковать который совершенно бессмысленно, но брюхо у них мягкое и уязвимое. Не путать с монстром из *Spirit Tracks* с таким же английским названием (Snapper). См. также **Гекко** [Gekko].

Снежный хинокс *[Snowball Hinox]*


A Link Between Worlds

Одноглазый великан, обитающий на снежных склонах горы Смерти и других холодных местах. Атакует, бросая в Линка снежки. Снежный хинокс – сильный и выносливый монстр, разделаться с которым не так-то просто. Так как он живёт в холодном климате, то прекрасно приспособлен к низким температурам, и ледяные атаки будут против него бесполезны. См. также **Хинокс** [Hinox].

Снарглер *[Snurglar]*


Spirit Tracks

Разновидность снаргов. Появляются вдоль путей, ведущих в Огненную область. Монстр напоминает маленького красного слона с большими ушами, которые использует как крылья. Снарглеров всего трое, и каждый из них несёт в лапах ключ от храма. Не выносят звук гудка поезда, когда Линк подаёт сначала короткий, а потом длинный сигнал. См. также **Снарг** [Snurgle].

Снарг *[Snurgle]*


Spirit Tracks

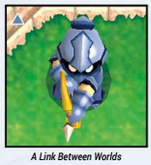
Странные летающие существа, похожие на слонов с круглым телом, длинным хоботом и большими ушами, играющими роль крыльев. Нападают на поезд Линка и пытаются украсть перевозимые им грузы. Большие уши снаргов говорят о том, что они не переносят громкие звуки, поэтому гудок поезда Духов отгонит их прочь.

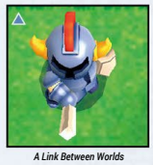
Солдат в синих доспехах *[Soldier (Blue)]*

● **Солдат с мечом в синих доспехах** [Sword Soldier (Blue)]
▲■ **Лучник / солдат с мечом (в синих доспехах)** [Bow soldier (Blue) / Sword Soldier (Blue)]


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes


Tri Force Heroes

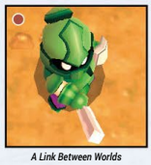
Солдаты, вооружённые мечом или луком и облачённые в синие доспехи. Эти воины обладают большим запасом здоровья, чем те, которые носят зелёные доспехи. После гибели оставляют синие рупии. В *A Link Between Worlds* это бывшие солдаты Лорула, подчинённые Югой. В *Tri Force Heroes* некоторые из них защищены большими прочными щитами. См. также **Солдат с гасилом** [Ball and Chain Soldier], **Бомбометатель** [Bomb Soldier], **Командир** [Chief Soldier], **Лорульский солдат с гасилом** [Lorule Ball and Chain Soldier], **Солдатский отряд** [Pack of Soldiers], **Небесный воин с гасилом** [Sky Ball and Chain Soldier], **Копьеносец** [Spear Soldier].

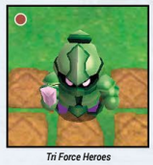
Солдат в зелёных доспехах *[Soldier (Green)]*

● **Солдат с мечом в зелёных доспехах** [Sword Soldier (Green)]


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Вражеские солдаты в зелёных доспехах, вооружённые мечом, копьём или луком. Появляются повсеместно, как в подземельях, так и на открытых пространствах. Слабее других солдат, они всё же могут потрепать Линку нервы, если тот не будет соблюдать осторожность.

Солдат в серых доспехах *[Soldier (Grey)]*

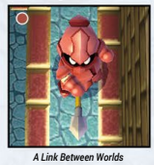

Four Swords Adventures

Солдат с мечом и щитом в серых доспехах. Самый сильных из всех солдат в *Four Swords Adventures*. Отражает прямые атаки и наступает, выставив перед собой меч.

Солдат в красных доспехах *[Soldier (Red)]*

● **Копьеносец** [Spear Soldier] ▲ **Копьеносец-метатель** [Spear Throwing Soldier]


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Солдат в красных доспехах с копьём, а в *Fours Swords Adventures* – с мечом. Сильнее и выносливее солдат в зелёных и синих доспехах. После гибели часто оставляет красные рупии.

Искра* *[Spark]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


The Minish Cap

Электрические шары, движущиеся вдоль стен подземелий и пещер. Если попасть по искре бумерангом, она превратится в фею.

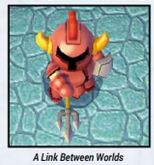
Моблин-копьеносец *[Spear Moblin]*

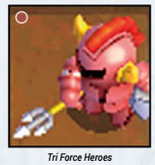
См. **Моблин** [Moblin].

Копьеносец *[Spear Soldier]*

● **Копьеносец-метатель** [Spear Throwing Soldier]


A Link to the Past


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Вооружённые копьями или трезубцами бойцы в прочных доспехах красного цвета. Наиболее выносливый среди всех остальных солдат. См. также **Солдат** [Soldier].

Колючка *[Spike]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эти монстры маскируются под камни, приближаются к врагу и, оказавшись от него на достаточно близком расстоянии, выпускают острые шипы.

Жук-шиповик *[Spiked Beetle]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


The Minish Cap

Монстр, изначально появившийся в серии *Super Mario Bros.* Тело шиповика защищено твёрдым панцирем с острыми колючками, который нельзя повредить мечом. Завидев Линка, жук бросается на него, но герой может перевернуть монстра на спину, воспользовавшись щитом или другой подходящей экипировкой. Это обнажит уязвимое брюхо шиповика, давая шанс для атаки.

Колючий бамс *[Spiked Thwomp]*


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Каменный бамс, покрытый шипами. Поджидает свою жертву, притаившись среди камней в проходах подземелий и обрушивается на каждого, кто осмелится под ним пройти. Верхняя часть монстра плоская, что позволяет Линку использовать его как платформу. См. также **Бамс** [Thwomp].

* **Искрик** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Спинат *[Spinut]*


Spirit Tracks

Маленькие монстры в форме каштана с шипом на голове, живущие в Лесной области. Спинаты бродят по лужайкам и бросаются на врага, стараясь его протаранить. Эти монстры медлительны и с ними довольно легко расправиться, но лучше просто не тратить на них своё время.

Зелёный спинат *[Spinut (Green)]*

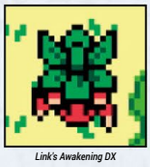

Spirit Tracks

Подвид спината, который ведёт себя точно так же, как и обычный, но крупнее и отличается большей силой. Зелёные появляются в группе с другими спинатами в храме Леса в *Spirit Tracks*.

Скрытник* *[Spiny Beetle]*

● **Скрытник** [Hoarder]


A Link to the Past


Link's Awakening DX

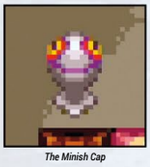

Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


The Minish Cap

Злобное насекомое, которое прячется в траве, под камнями и даже в черепах. Если его никто не беспокоит, он спокойно сидит, притворяясь кустом или булыжником. Но стоит Линку приблизиться, как скрытник устремляется к нему. В эпоху *A Link to the Past* эти монстры были трусливыми и не причиняли Линку большого вреда, но ко временам *Link's Awakening* скрытники стали агрессивны и устремляются в атаку при первой же возможности.

Шипастый чучу *[Spiny Chuchu]*


The Minish Cap

Состоящий из серого желе чучу, который защищается, выставляя острые шипы, что делает бесполезными любые атаки. Но если Линк оглушит монстра круговой атакой мечом или бумерангом, когда его шипы втянуты, появится кратковременный шанс для нападения. См. также **Чучу** [Chuchu] и **стр. 105**.

Рупиевая медуза *[Squiddy]*


Phantom Hourglass


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

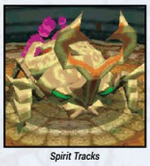
Безобидный монстр в виде летающей медузы. Если по ней ударить, она выбросит рупии. После достаточного количества ударов разделяется надвое, а упав в воду – исчезает. В *Tri Force Heroes* рупиевые медузы парят в конце последней арены и не разделяются надвое, а после каждого удара из них выпадают рупии большего номинала.

Рогач *[Stag Beetle]*


Phantom Hourglass

Маленький паукообразный монстр в маске, которая делает его неуязвимым для прямых атак. Чтобы расправиться с рогачом, Линк должен постараться атаковать его сбоку.

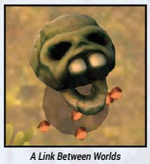
Стагнокс *[Stagnox]*


Spirit Tracks

Панцирный колосс Стагнокс – похожий на огромного жука-носорога босс храма Леса. Он летает по арене и бросается на Линка, выставив вперёд свои гигантские рога. А чтобы к нему было труднее приблизиться, Стагнокс окружает себя ядовитым газом.

Стал *[Stal]*


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Эти монстры неподвижно лежат на земле, поджидая случайных прохожих. Как только их кто-нибудь побеспокоит, стал начинает прыгать в сторону обидчика, пытаясь укусить того своими острыми зубами. См. также **стр. 102**.

Слепой Стал *[Stalblind]*


A Link Between Worlds

Лидер банды воров и босс воровского тайника, расположенного под городом воров в центральном Лоруле. Слепой Стал охраняет картину, в которую был превращён Мудрец Осфала. Также он запер в темницу девушку-воровку, узнавшую о местонахождении картины. Монстр вооружён гигантским мечом и щитом, а его голова летает по комнате, изрыгая из пасти тёмную магию. См. также **Незрячий** [Blind the Thief].

Сталчемпион *[Stalchampion]*


Tri Force Heroes

Босс храма Пустыни в Дюнах. По сравнению с другими сталфосами, обладает колоссальной выносливостью и силой. В левой руке держит железный шар с шипами, который использует вместе с браслетами для быстрых сокрушительных атак. Даже если уничтожить тело Сталчемпиона, атаковать героев продолжит его голова. См. также **стр. 102**.

Сталфос-рядовой *[Stalchild]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Four Swords


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Приземистые скелеты с большими зубами и длинными руками. В *Ocarina of Time* вылезают по ночам из-под земли, а с наступлением утра исчезают, оставляя после себя рупии. В *Majora's Mask* сталфосы-рядовые – духи павших солдат королевства Икана. В *Twilight Princess* они совсем небольшого роста и вооружены копьями. См. также **стр. 102**.

Сталдра *[Staldra]*


Skyward Sword

Напоминающий гидру монстр с тремя черепами вместо голов. Если Линк срубит одну или две головы, они отрастут заново, и чтобы покончить с монстром, юному герою нужно ухитриться срубить все три головы сразу. Считается, что сталдра существует ещё с древнейших времён. См. также **стр. 102**.

* **Таскожук** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

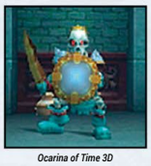
▷ *Сталфос* [*Stalfos*]

● **Синий сталфос** [Stalfos (Blue)] ▲ **Оранжевый сталфос** [Stalfos (Orange)]


The Legend of Zelda

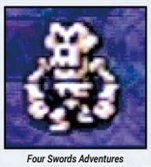
A Link to the Past

Link's Awakening DX

Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Oracle of Seasons / Ages

The Wind Waker

The Wind Waker HD

Four Swords Adventures

Twilight Princess

Twilight Princess HD

Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Skyward Sword

A Link Between Worlds

Tri Force Heroes

Эти опытные воины-скелеты встречаются во многих играх и обладают самыми разными способностями. Одни вооружены мечами и щитами, другие умеют уходить от атак, отпрыгивая назад. Третьи стреляют из меча лучами энергии, а четвёртые способны бросаться собственными головами. Иногда, если Линк рассыпет сталфоса на груду костей, он соберёт своё тело заново и продолжит атаковать. В *A Link to the Past*, *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* сталфосы встречаются разных цветов, а в более поздних играх они умеют прыгать и бросать в Линка кости. См. также **Большой тёмный сталфос** [Big Dark Stalfos], **Синий сталфос** [Blue Stalfos], **Череп** [Bubble], **Капитан Кита** [Captain Keeta], **Тёмный сталфос** [Dark Stalfos], **Мумия (гибдо)** [Gibdo], **Главный сталфос** [Master Stalfos], **Парутаму** [Parutamu], **Сталфос в мантии** [Shrouded Stalfos], **Скулл Кид** [Skull Kid], **Рыба-скелет** [Skullfish], **Змея-череп** [Skullrope], **Сталфос с мечом** [Sword Stalfos] и **стр. 102**.

▷ *Синий сталфос* [*Stalfos (Blue)*]


The Adventure of Link

Oracle of Seasons / Ages

The Minish Cap

В *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* такие скелеты синего цвета – самые слабые из четырёх видов сталфосов и не умеют прыгать, в отличие от синих сталфосов из *The Minish Cap*. В этой игре Линк может втянуть их голову в амфору Ветра, что сделает его незаметным для этих монстров.

▷ *Красный сталфос* [*Stalfos (Red)*]

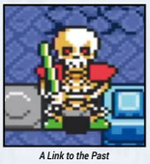

The Adventure of Link

Oracle of Seasons / Ages

The Minish Cap

Красные сталфосы умеют отпрыгивать назад, уходя таким образом от атаки, а также бросаться своими костями. В *The Adventure of Link* они не слишком опытны в обращении со щитом, поэтому их ноги никак не защищены.

▷ *Сталфос-рыцарь* [*Stalfos Knight*]


A Link to the Past

Этот противник поджидает Линка в засаде и нападает, прыгая сверху. Если драться с ним одним лишь мечом, это только затянет ход битвы. Чтобы окончательно избавиться от монстра, Линк должен взорвать его бомбой.

▷ *Сталфос-воин* [*Stalfos Warrior*]


Phantom Hourglass

Spirit Tracks

Сталфос с мечом и в шлеме. С виду обычный скелет, но при приближении врага атакует всем, что попадётся под руку – даже собственной головой. См. также **стр. 102**.

▷ *Сталхаунд* [*Stalhound*]


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Скелет собаки, появляющийся по ночам из-под земли в хирульской степи неподалёку от Хирултауна. Сталхаунды обычно бродят в одиночку, но иногда встречаются небольшими стаями. Именно стая сталхаундов украла деревянную статуэтку, которую нужно найти Линку для восстановления памяти Илии.

▷ *Сталлорд* [*Stallord*]


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Сумеречный скелет Сталлорд – древний рогатый зверь и босс земель Правосудия. Его воскресил Зант, воткнув в череп меч – это, кроме возвращения существа к жизни, наделило его силой сумрака. После того, как Линк уничтожит тело Сталлорда, его голова продолжит сражаться, стреляя в героя огненными шарами. См. также **стр. 102**.

▷ *Сталфос-предводитель* [*Stalmaster*]


Skyward Sword

Этот сталфос с четырьмя руками – мини-босс, с которым Линк сражается в Древнем водохранилище и в Небесной цитадели. В начале битвы пользуется только двумя руками, а когда сражение принимает серьёзный оборот, использует все четыре, с разным оружием в каждой. См. также **стр. 102**.

▷ *Сталдат* [*Staltroop*]


Twilight Princess

Twilight Princess HD

Мёртвые солдаты в истлевшей форме, которые появляются из песка во время битвы Линка со Сталлордом в землях Правосудия. Сталдаты неподвижно стоят на месте, ограждая босса от атак спиннера Линка. См. также **стр. 102**.

▷ *Звезда* [*Star*]


Link's Awakening DX

Монстры в форме звезды, которых можно встретить в подземельях острова Кохолинт. Они на большой скорости кружатся по комнате и убиваются несколькими меткими ударами меча.

▷ *Стингер* [*Stinger*]


Ocarina of Time

Ocarina of Time 3D

Похожий на ската монстр, живущий в воде и выпрыгивающий оттуда на любого, кто окажется поблизости.

▷ *Каменный Аргус* [*Stone Arrghus*]


Four Swords Adventures

Этот огромный и злобный монстр – босс Восточного храма, охраняющий одну из похищенных девушек-жриц. Окружённый своими мелкими копиями, он вместе с ними прыгает по комнате, отскакивая от стен, ставя четырёх героев в весьма опасное положение. См. также **Аргус** [Arrghus].

▷ *Каменный лифт* [*Stone Elevator*]


Link's Awakening DX

Тяжёлое каменное создание, играющее роль лифта в Бутылочном гроте, втором подземелье *Link's Awakening* и *Link's Awakening DX*. Он преграждает Линку путь, и опустить его можно только встав на него с дополнительным грузом. См. также **Бамс** [Thwomp].

▷ *Каменный хинокс* [*Stone Hinox*]


Link's Awakening DX

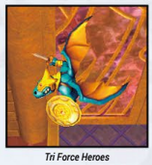
Мини-босс Мира Красок – подземелья, добавленного в *Link's Awakening DX*. Тело монстра целиком состоит из камней, из-за чего каменный хинокс – существо тяжёлое и медлительное. С каждым ударом Линка злодей становится всё злее и злее, обрушивая сверху на юного храбреца каменные глыбы. См. также **Хинокс** [Hinox].

Кротеррор [Subterror]


Oracle of Ages

Мини-босс в подземелье «Грот Лунного света». Похожий на крота монстр со сверлом вместо носа, при помощи которого он роет норы в песке и атакует Линка.

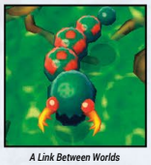
Супераэралфос [Super Aeralfos]


Tri Force Heroes

Последний враг, с которым три героя встречаются в Небесном храме перед решающей битвой с Леди Мод. Этот монстр – порода аэралфоса с исключительной силой и способностью дышать огнём. Вооружён золотыми мечом и щитом. Атакует, пикируя на героев с высоты. См. также **Аэралфос** [Aeralfos].

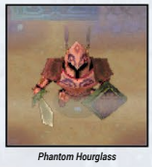
Болмола [Swamola]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Зелёные пятнистые черви, живущие на болотах. Выползают из трясины и кусают Линка своими острыми челюстями. См. также **Лавмола** [Flamola].

Быстрый фантом [Swift Phantom]


Phantom Hourglass

Разновидность патрулирующих храм Короля Океанов фантомов. Является среди них самым быстрым и проворным. Носит красные доспехи. См. также **Фантом** [Phantom].

Налётчик [Swoop]


Oracle of Ages

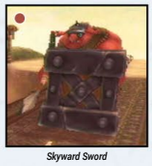
Летающий мини-босс пещеры Крыла. Этот крылатый дракон получил своё название за то, что нападает на незваных гостей подземелья, стремительно пикируя на них с высоты.

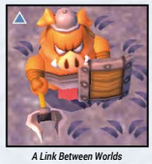
Моблин с мечом / Моблин-копьеносец [Sword Moblin / Spear Moblin]

● **Моблин с железным щитом** [Metal Shield Moblin] ▲ **Моблин со щитом** [Shield Moblin]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Skyward Sword


A Link Between Worlds

Моблины, вооружённые, помимо другого оружия, ещё и щитом. Им нельзя нанести урон, нападая спереди, поэтому Линк должен сначала лишить их щита или, например, воспользоваться бомбами, чтобы задеть монстра с тыла. См. также **Моблин** [Moblin] и **стр. 100**.

Солдат с мечом [Sword Soldier]

См. **Солдат** [Soldier].

Сталфос с мечом [Sword Stalfos]


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Скелет в мантии, встречающийся в некоторых подземельях. В отличие от других сталфосов в мантии, вооружён мечом, а в *Link's Awakening* ещё и щитом. См. также **Сталфос** [Stalfos] и **стр. 102**.

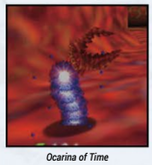
Сигр [Syger]

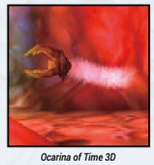

Oracle of Seasons

Этот саблезубый тигр – мини-босс пещеры Единорога в *Oracle of Seasons*. Атакует Линка, свернувшись клубком и катясь на него. Уязвимое место монстра – красный самоцвет на кончике хвоста.

T РАЗДЕЛ T

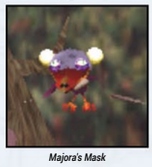
Тэйлпасаран [Tailpasaran]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

Электрический монстр, напоминающий летающего ленточного червя и живущий в брюхе Джабу-Джабу. При прямом контакте с ним Линк получит удар током, поэтому лучшее оружие против тэйлпасарана – бумеранг.

Таккури [Takkuri]

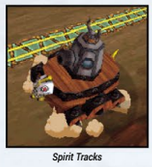

Majora's Mask


Majora's Mask 3D


The Minish Cap

Странная птица, нападающая на прохожих и ворующая их вещи. В *Majora's Mask* таккури сотрудничает с антикварным магазином, где продаются украденные ею предметы. В *The Minish Cap* птица напоминает красную ворону. При столкновении с ней Линк начнёт терять рупии. См. также **Ворона** [Crow].

Танк [Tank]


Spirit Tracks

Танк с огромной пушкой. Нападают по несколько штук на поезд Духов, яростно паля из своих орудий. Линк может уничтожить такой танк двумя меткими выстрелами из пушки.

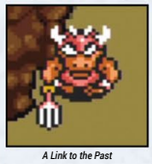
Синий тарос [Taros (Blue)]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Похожие на быков солдаты, ходящие на двух ногах. Встречаются в Тёмном мире и Лоруле. Вооружены тренировочными копьями и нападают на всех подряд.

Красный тарос [Taros (Red)]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Похожие на быков солдаты, ходящие на двух ногах. Встречаются в Тёмном мире и Лоруле. Вооружены трезубцами и нападают на всех подряд.

Электробокоблин [Technoblin]


Skyward Sword

Вид бокоблина, который вооружён электрической палицей, сделанной, как говорят, древней высокоразвитой цивилизацией. Носит защитную маску. Своей палицей электробокоблины блокируют атаки Линка, а если он попадёт по ней мечом, то получит болезненный удар током и будет временно парализован. Одеты эти монстры по последнему писку бокоблинской моды. См. также **Бокоблин** [Bokoblin] и **стр. 100**.

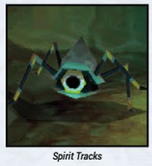
Тектит [Tektite]

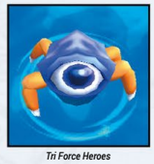

The Adventure of Link


Link's Awakening


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


Spirit Tracks


Tri Force Heroes

Крупное насекомое-монстр с четырьмя ногами и одним большим глазом. Атакует, прыгая на врага. Их хаотичные прыжки трудно предугадать, и Линк может быть ранен тектитом в любой момент. Поэтому, проходя мимо этих монстров, лучше всегда держать меч наготове. См. также **Водный тектит** [Water Tektite].

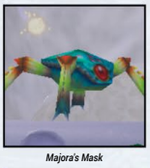
Синий тектит *[Tektite (Blue)]*


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask

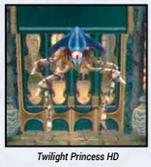

Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages

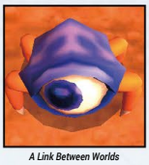

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds

Синяя разновидность тектита. Различия в способностях между ними и красными тектитами варьируются от игры к игре. В некоторых эпохах они не отличаются ничем, кроме внешнего вида. В *Ocarina of Time* и *The Minish Cap* у синего тектита запас здоровья выше, чем у остальных видов.

Золотой тектит *[Tektite (Golden)]*


The Minish Cap

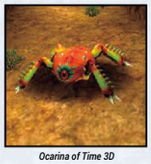
Редкий тектит золотого цвета, который появляется после объединения частей Камней Удачи и обладает большим запасом здоровья. Прыгает так же беспорядочно, как и другие тектиты, усложняя этим атаки Линка. После гибели оставляет много рупий.

Красный тектит *[Tektite (Red)]*


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

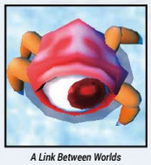

Four Swords Adventures


The Minish Cap


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds

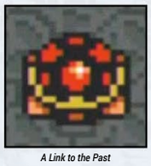
Красная разновидность тектита. Различия в способностях между ними и синими тектитами варьируются от игры к игре. В некоторых эпохах они не отличаются ничем, кроме внешнего вида. В *A Link to the Past* и *Phantom Hourglass* у красного тектита запас здоровья выше, чем у других.

Тентал *[Tentalus]*


Skyward Sword

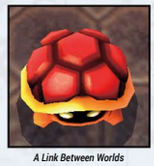
Босс Песчаного корабля, глубоководное чудище Тентал – огромный морской монстр с острыми зубами, одним глазом и щупальцами вместо волос. Говорят, когда-то он был владыкой древнего моря, на месте которого сейчас простирается пустыня. Его длинные толстые щупальца можно разрубить мечом, но они очень быстро отрастают заново.

Терроропин *[Terrorpin]*


A Link to the Past


Four Swords Adventures


Phantom Hourglass


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Монстр, представляющий собой прочный черепаший панцирь со зловещими глазами, сверкающими оттуда, где у обычной черепахи находилась бы голова. От панциря терроропина отскакивает большинство оружия, но монстра можно временно обездвижить молотом, перевернув его на спину, после чего он становится уязвим. В *Tri Force Heroes* терроропины могут перемещаться друг на друге в виде тотема.

Пленённый *[The Imprisoned]*

См. **Пленённый** [Imprisoned, The].

Они *[Them / They]*

См. **Призрак** [Ghost].

Вор *[Thief]*


A Link to the Past


Four Swords Adventures

Столкнувшись с этими разбойниками, Линк растеряет часть предметов, которые у него тут же попытаются украсть. Вреда это не причиняет, но избавляет от «лишнего» груза. Убить воров нельзя – лучше просто стараться с ними не связываться. В *Four Swords Adventures* воры безобразничают в деревне Какарико, где устроили себе притон.

Триплет* *[Three-of-a-Kind]*


Link's Awakening DX

Встречающийся в подземельях монстр, на брюхе которого изображены сменяющие друг друга масти игральных карт. Триплеты появляются всегда втроём. Если Линк ударит по одному из них, это временно прекратит у того смену масти. Чтобы уничтожить всех троих, масти у каждого оглушённого триплета должны совпадать. Если это будут червы, после гибели монстров останутся сердечки, если бубны, то рупии. Пики или трефы не дают ничего.

Громовой киз *[Thunder Keese]*


Skyward Sword

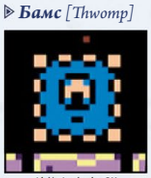
Киз, окружённый электрическим полем, генерируемым особым внутренним органом, а управляют этим полем специально адаптированные к электричеству клетки. Как и прочие кизы, эти тоже не отличаются большой силой и предпочитают нападать группами. При прямом контакте с громовым кизом Линк получит удар током и будет временно парализован. См. также **Киз** [Keese].

Птица Грома *[Thunderbird]*


The Adventure of Link

Этот грозный страж – искусственная форма жизни, созданная королём Хирула для охраны элемента Храбрости Триединства в Великом дворце. Птица Грома летает и стреляет огненными шарами в каждого, кто осмелится вызвать её на бой. Одолеть её можно лишь с помощью магии «Гром», способной сломать окружающий монстра защитный барьер. Чем больше Линк будет атаковать птицу Грома, тем больше огня будет получать в ответ.

Бамс *[Thwomp]*

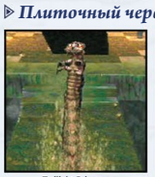

Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures

Персонаж из серии игр *Super Mario Bros*. В *Four Swords Adventures* встречается в башне Ветров, последней локации игры. Бамс, как и в играх *Mario*, висит в воздухе и падает на того, кто окажется под ним. Их можно встретить также в *Link's Awakening* и *Oracle of Seasons*, но там они меньшего размера и только с одним глазом. См. также **Многоликий бамс** [Head Thwomp], **Мегабамс** [Mega Thwomp], **Колючий бамс** [Spiked Thwomp], **Каменный лифт** [Stone Elevator].

Плиточный червь *[Tile Worm]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Червь-многоножка, живущий под напольными плитками в храме Леса и в Небесном городе. Стоит Линку наступить на плитку, под которой притаился червяк, тот резко выпрыгнет и отправит юного героя в небольшой полёт. Вылезший из укрытия червь уязвим к атакам и не может поднять ничего, что тяжелее одного человека.

* **Тривмасть** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

Крошечный песто *[Tiny Pesto]*


The Minish Cap

Этот песто может встретиться Линку на горе Кренель – в месте, где растут зелёные бобы. Когда Линк своего обычного роста, они едва заметны и на них можно не обращать внимания, но если герой уменьшится, то ему придётся вступить в бой с этим насекомым. См. также **Песто** [Pesto].

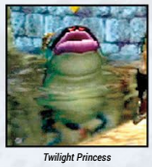
Головастик *[Toado]*

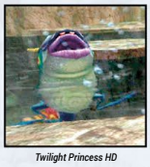

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Этих головастиков производит на свет жаба Деку во время сражения с Линком в Подводном храме. Едва родившись, головастики устремляются к Линку, стараясь его окружить и не подпускать к своей мамаше.

Жаба *[Toadpoli]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Жаба-монстр с двумя ногами, обитающая в водных подземельях. Плавает по воде и плюётся в Линка. Её плевки можно отразить щитом обратно, но лучше просто прикончить жабу из лука. См. также **Огненная жаба** [Fire Toadpoli].

Топпо *[Toppo]*


A Link to the Past

Похожий на кролика монстр с большими ушами, прыгающий в поросших высокой травой местах. Если Линк срубит траву там, где притаился топпо, монстр перестанет прыгать, признает своё поражение и наградит юного героя сердцами или рупиями, после чего исчезнет.

Фантом с огненным мечом *[Torch Phantom]*

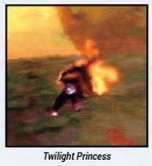

Spirit Tracks

Фантомы, вооружённые пылающим мечами и охраняющие башню Духов. Они патрулируют наиболее тёмные её уголки и используют свои мечи в качестве факелов, освещая коридоры и высматривая нарушителей. Некоторые из этих фантомов, как ни странно, боятся темноты. Другие же, наоборот, прекрасно себя в ней чувствуют. См. также **Фантом** [Phantom].

Огненный слизняк *[Torch Slug]*


Ocarina of Time

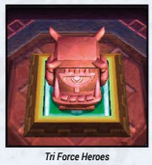

Ocarina of Time 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Слизняк, умеющий окутывать себя для защиты пламенем. Обитает чаще всего в вулканической местности. В *Ocarina of Time* этих существ можно легко прихлопнуть молотом, а в *Twilight Princess* они любят ползать по потолку и сваливаться оттуда на Линка.

Армос-тотем *[Totem Armos]*


Tri Force Heroes

Высокая каменная статуя с большим глазом и плоской головой, на которую можно забраться и управлять ею. На ней любят ездить моблины и другие враги. Если уничтожить наездника, армос-тотем начнёт судорожно прыгать и вскоре взорвётся. При отсутствии наездника со стороны противника, один из героев сам может оседлать эту статую. См. также **Армос** [Armos].

Тотем деку *[Totem Deku]*


Tri Force Heroes

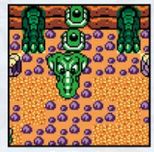
Уникальный вид деку скруба, встречающийся только в *Tri Force Heroes*. Заметив героя, это состоящее из трёх растительных сегментов существо выскочит из-под земли и начнёт плеваться семенами Деку. Если подойти к нему поближе, он моментально нырнёт обратно под землю. См. также **Деку скруб** [Deku Skrub] и **стр. 50**.

Тринекс *[Trinexx]*


A Link to the Past

Эта трёхголовая черепаха-монстр – босс Черепашьей скалы. Сначала Линк должен избавиться от голов красного и синего цвета, стреляющих в него огнём и льдом соответственно. После этого панцирь тринекса расколется, перед Линком появится похожее на змею существо и бой продолжится уже с ним.

Страж Черепашьей скалы *[Turtle Rock]*


The Minish Cap

Прежде чем попасть в Черепашью скалу, Линку придётся сразиться с этим гигантским, похожим на крокодила стражем. Изначально он неподвижен, но если герой сыграет на окарине песню «Лягушачья душа», монстр оживёт и вступит в бой. Страж двигает головой из стороны в сторону, периодически делая выпады в сторону Линка, который должен уворачиваться от атак монстра, не забывая при этом атаковать его мечом.

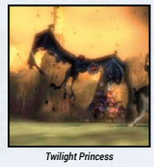
Гигантский Сумеречный жук *[Twilit Bloat]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Собирая Слёзы Света в провинции Ланайру, Линк встретится на озере Хилиа с этим огромным насекомым, хранящим последнюю Слезу. Тварь представляет собой электрического жука с шестью щупальцами. Для победы над ним Линк должен одновременно уничтожить все шесть щупалец. Если останется хотя бы одно, другие отрастут заново. См. также **Насекомое Тьмы** [Shadow Insect].

Сумеречный ездовой каргарок *[Twilit Carrier Kargarok]*


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Этот мини-босс – сильная и крупная разновидность тёмного каргарока. Верхом на нём сидит сумеречный балблин, а встретить эту парочку можно на покрытом сумраком озере Хилиа. Чтобы призвать каргарока, балблин свистит в ястребиную траву, седлает прилетевшего монстра и летит в атаку на Линка. После гибели наездника Мидна берёт управление каргароком на себя и летит на нём с Линком во владения зора.

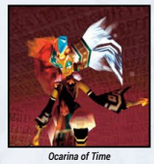
Твинмолд *[Twinmold]*


Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Эта пара гигантских многоножек синего и красного цвета в масках – босс храма Каменной башни. Они парят в воздухе, время от времени ныряя в песок и атакуют Линка, защищая свои владения. В *Majora's Mask 3D* после гибели синего червя красный стреляет в Линка огнём и плодит троих молдов-детёнышей [Moldbabies].

Твинрова *[Twinrova]*


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons / Ages

Объединённая форма ведьм-близнецов, герудо Котаке и Коуме, воспитавших Ганондорфа. В *Ocarina of Time* они известны как сёстры-колдуньи Твинрова и являются боссами храма Духов. В *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* ведьмы появляются при связи двух игр и пытаются возродить Ганона. См. также **Котаке** [Kotake], **Коуме** [Koume].

РАЗДЕЛ V

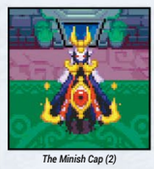
Ваати *[Vaati]*


Four Swords (1)


Four Swords (2)


Four Swords Adventures


The Minish Cap (1)


The Minish Cap (2)


The Minish Cap (3)


The Minish Cap (4)

Маг Ветра с нечестивыми помыслами, впервые появившийся в *The Minish Cap*, а позже в *Four Swords* и *Four Swords Adventures*. В *The Minish Cap* Линк узнаёт, что Ваати однажды был минишем и учеником Эзло, у которого изучал магию. Но похитив шапку Мага и завладев её силой, предал и проклял своего учителя. Используя обретённую силу, Ваати пытается заполучить священную силу Света и превращается в бессмертного демона. Во время сражения с Линком в замке Тьмы, которым стал королевский замок Хирула, принимает три разных облика. В *Four Swords*, после многих столетий плена, Ваати вырывается на свободу и похищает принцессу Зельду, а в конце игры, сражаясь с Линком в своём дворце, принимает два ужасных облика. В *Four Swords Adventures* печать, сдерживающую вновь пленённого Ваати, разрушает возродившийся Ганон, и Линк вступает с ними в решающую битву во дворце Ветров.

▷ Рот-пылесос [Vacuum Mouth]


Link's Awakening DX

Существует две разновидности этого монстра: один всасывает воздух, а с ним и всё вокруг, другой, наоборот, выдувает, не позволяя к себе приблизиться. Рты-пылесосы неподвижны и поджидают своих жертв в определённых комнатах подземелья. Если Линка засосёт внутрь монстра, он окажется у входа в это подземелье. А без сапог Пегаса невозможно будет подобраться ко второму рту, который выдувает из себя воздух.

▷ Венгас [Vengas]


Spirit Tracks

Маленькие жуки из храма Леса. Выползают из узких трещин в стенах, а после гибели выпускают облако ядовитого газа.

▷ Веран [Veran]


Oracle of Ages (1)


Oracle of Ages (2)


Oracle of Ages (3)


Oracle of Ages (4)

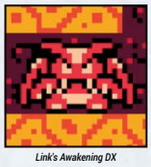

Oracle of Ages (5)


Oracle of Ages (6)

Веран – колдунья теней (1) и оборотень, финальный босс *Oracle of Ages*. Погубила много людей, чтобы изменить прошлое Лабринны для своей личной выгоды. Сначала она вселяется в тело Найру, оракула Эпох (2), и сражается с Линком во дворце королевы Амби. Затем, в последней битве в Чёрной башне, она контролирует саму Амби (3). Покинув во время сражения тело Амби, превращается в черепаху (4), паука (5) и пчелу (6), изо всех сил пытаясь получить контроль над будущим Лабринны.

▷ Вайр* [Vire]


The Legend of Zelda


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages

Крылатый демон с острыми клыками. Если его атаковать, разделяется на двух кизов. В *The Legend of Zelda* у вайра не два, а четыре глаза. В *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* этот демон – приспешник Твинровы. См. также **Киз** [Keese].

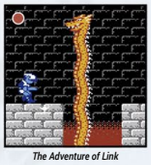
▷ Стеклоок [Vitreous]


A Link to the Past

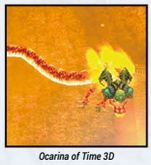
Босс болота Страданий, Стеклоок представляет собой огромное глазное яблоко. Он покрыт толстым слоем слизи и окружён меньшими глазами, которые натравливает на Линка. Кроме этого, монстр стреляет в героя молниями. Когда все маленькие глаза будут уничтожены, Стеклоок сам пойдёт в атаку. Окружающая монстра слизь может ранить Линка, а из-за тесноты логова босса избежать контакта с ней достаточно сложно.

▷ Волвагия [Volvagia]

● **Барба** [Barba]


The Adventure of Link


Ocarina of Time

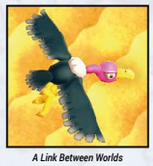

Ocarina of Time 3D

Огнедышащий дракон, обитающий в самых горячих местах Хирула с древнейших времён. В *Ocarina of Time* Волвагия вырывается на свободу из жарких недр горы Смерти, где много столетий назад был пленён предками горонов. Второй раз дракон появляется в эре Упадка под именем Барба, где он охраняет дворец на скале Трёх Глаз в *The Adventure of Link*. См. также **Близзагия** [Blizzagia].

▷ Гриф [Vulture]


A Link to the Past


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

Эти птицы-падальщики обитают преимущественно в пустынях. Они сидят на верхушках кактусов, склонах дюн или летают высоко в небе, где недоступны ни для каких атак. Заметив того, кто осмелился пройти через пустыню, кружат у него над головой, после чего пикируют вниз и нападают. В *Four Swords Adventures* грифы живут на горе Смерти.

▷ Гриф-визирь [Vulture Vizier]


Tri Force Heroes

Этот крупный гриф – мини-босс в локации Дюны на уровне «Каменные коридоры». Герои сражаются с ним на неустойчивой платформе, которую гриф-визирь постоянно раскачивает, а также дышит на Линков, пытаясь сдуть их с платформы, в чём и заключается его главная цель. Он почти не атакует героев напрямую.

W РАЗДЕЛ W

▷ Хозяин стен [Wallmaster]


The Legend of Zelda


A Link to the Past


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

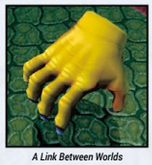

Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures


The Minish Cap


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

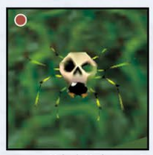
Огромная рука, которая появляется из стен или падает с потолка в подземельях. В *The Legend of Zelda* эти монстры появляются, когда Линк коснётся стен в некоторых комнатах, и бегают вдоль них какое-то время, прежде чем скрыться обратно. В других играх они прячутся в потолке, откуда падают в надежде схватить Линка. Если тот заметит на полу тень монстра, у него появится шанс не быть схваченным, так как если он попадётся, хозяин стен выкинет его ко входу в подземелье. В *Tri Force Heroes* эти руки больше стараются прихлопнуть жертву, чем её схватить. См. также **Хозяин полов** [Fllormaster], **Хранитель ключа** [Key Master], **Железная Рука** [Knucklemaster], **Рука Занта** [Zant's Hand].

▷ Паук-стенолаз [Walltula]

● **Паук-стенолаз** [Skullwalltula]

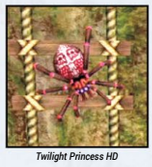

Ocarina of Time

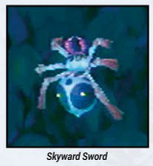

Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Skyward Sword

Паук размером меньше скулттулы, но от этого не менее опасный. Ползает по увитым плющом стенам или отвесным скалам. Как и его собратья скулттулы, появляется во множестве игр, и спина его тоже украшена рисунком черепа. Напрямую сразить стенолазов практически невозможно, поэтому лучший способ избавиться от них – выстрелить из рогатки, лука или другого оружия дальнего действия. См. также **Скулттула** [Skulltula].

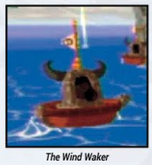
* **Вир** *(Официальная локализация Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019)*

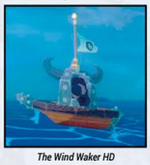
Фантом-телепорт *[Warp Phantom]*


Spirit Tracks

Одна из разновидностей фантомов, охраняющих башню Духов. Фантом-телепорт способен мгновенно перемещаться к месту обнаружения нарушителя, которого заметили наблюдатели, и действует только в связке с ними – сам по себе он переместиться не может. Обычно этот фантом находится в состоянии покоя и пробуждается только по зову наблюдателей. См. также **Фантом** [Phantom], **Наблюдатель** [Phantom Eye].

Плавучая пушка *[Warship]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

Небольшой военный корабль, патрулирующий морские воды вокруг многих островов и стреляющий в приближающиеся суда. Чтобы затопить эту плавучую пушку, Линку достаточно сделать нескольких точных выстрелов из своей.

Варгус *[Wart]*

См. **Аргус** [Arrghus].

Водный осторок *[Water Octorok]*

См. **Осторок** [Octorok].

Водный спум *[Water Spume]*


The Wind Waker

Круглый монстр, похожий на лягушку, живший в Песчаном море Ланайру в далёком прошлом, когда оно ещё было настоящим морем. Плюётся в Линка водой. Трусливый по натуре, этот спум при малейшей опасности ныряет под воду. После гибели водный спум всегда оставляет сердечко. См. также **Проклятый спум** [Cursed Spume].

Водный тектит *[Water Tektite]*


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


A Link Between Worlds


Tri Force Heroes

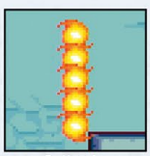
Похожее на водомерку существо, живущее в затопленных подземельях. Перемещается по водной поверхности на специально приспособленных для этого ногах. В отличие от сухопутного тектита, не прыгает хаотично вокруг жертвы. Также не способен двигаться вне воды. В *A Link to the Past* и *A Link Between Worlds* он зелёного цвета с красным миндалевидным брюшком, а в *Link's Awakening* и *Oracle of Seasons* похож на обычного тектита. См. также **Тектит** [Tektite].

Шептун *[Whisp]*

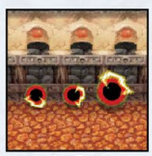
См. **Шептун** [Wisp].

Вьюн *[Winder]*


A Link to the Past


The Minish Cap


Phantom Hourglass


Spirit Tracks

Этот странный «караван» из электрических шаров перемещается в подземельях по заданной траектории, часто вдоль стен. Если Линк ударит вьюна мечом, то получит удар током и будет ранен. В большинстве игр эти создания неуязвимы, и от них ничем нельзя защититься, однако в *Spirit Tracks* вьюна можно убить, если выстрелить из лука в первый шар.

Крылатый осторок *[Winged Octorok]*


Link's Awakening DX

Подвид осторока с крыльями. Подобно своим бескрылым собратьям, плюётся камнями, но крылья позволяют ему проще уходить от атак Линка, взлетая на небольшую высоту. При встрече с крылатым осторoком Линку лучше воспользоваться оружием дальнего действия или атаковать монстра в прыжке, но может помочь и обычный удар мечом, если подвернётся подходящий момент для атаки. См. также **Осторок** [Octorok] и **стр. 104**.

Синий шептун *[Whisp (Blue)]*


Four Swords


The Minish Cap

Череп, окружённый синим пламенем. При контакте с ним Линк на некоторое время лишится возможности использовать меч. См. также **Череп** [Bubble] и **стр. 103**.

Красный шептун *[Wisp (Red)]*

● **Шептун** [Whisp]


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords


The Minish Cap

Медленно подбирающийся к Линку череп, окружённый красным пламенем. При контакте с ним Линк временно не сможет использовать меч.

Колдун *[Wizard]*


The Adventure of Link

Волшебник, когда-то служивший королю Хирула. После смерти монарха вместе с другими чаромантами служил его сыну, принцу, но поплатился за то, что погрузил принцессу Зельду в вечный сон. Меч против колдуна бесполезен – победить его можно только магией.

Чаромант *[Wizzrobe]*


A Link to the Past

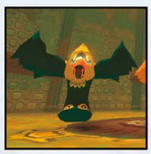

Link's Awakening DX


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Oracle of Seasons / Ages


The Wind Waker


The Wind Waker HD


Four Swords


Four Swords Adventures


The Minish Cap


Phantom Hourglass

Волшебники, атакующие Линка издалека. Стреляют магическими снарядами и появляются в подземельях во многих эпохах. Умеют телепортироваться, что усложняет битву с ними. В *The Wind Waker* и *Phantom Hourglass* чаромanты похожи на птиц. В последней они вооружены косами, стерегут храм Короля Океанов и невидимы до тех пор, пока Линк не повернётся к ним спиной. Материализовавшись, нападают. При успешной атаке отнимают часть запаса времени, который есть у Линка для исследования храма. См. также **Карок** [Carock], **Огненный чаромант** [Fire Wizzrobe], **Ледяной чаромант** [Ice Wizzrobe].

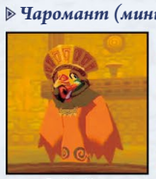
Синий чаромант *[Wizzrobe (Blue)]*


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons / Ages

Волшебник в мантии, встречающийся в подземельях. Умеет телепортироваться, уклоняясь от атак Линка, и стреляет магическими снарядами. В *The Legend of Zelda* свободно перемещается по комнатам, легко преодолевает водные преграды или каменные блоки, насылая на Линка проклятия. В *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* умеет стрелять на ходу.

Чаромант (мини-босс) *[Wizzrobe (Miniboss)]*


The Wind Waker


The Wind Waker HD

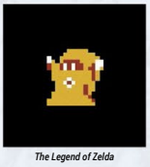
Особый чаромант, крупнее остальных, который является мини-боссом в храме Ветра. Он владеет сильной магией и призывает на помощь других черомантов.

Пурпурный чаромант *[Wizzrobe (Purple)]*


A Link to the Past

Волшебник с лицом в виде черепа, одетый в шляпу и мантию. Появляется в башне Ганона. Умеет телепортироваться и насылать сильные проклятия. Переместившись из одной точки в другую, выстреливает магией, насылающей проклятие, и исчезает, после чего повторяет эту тактику. Скольких бы пурпурных чаромантов не победил Линк, они будут появляться снова и снова. См. также **Чаромант** [Wizzrobe].

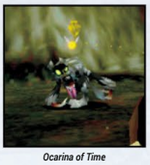
▷ *Красный чаромант* [*Wizzrobe (Red)*]


The Legend of Zelda


Oracle of Seasons / Ages

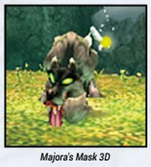
Волшебник в мантии, которого можно встретить в подземельях. Телепортируется, избегая атак, и насылает на Линка проклятия.

▷ *Волфос* [*Wolfos*]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D

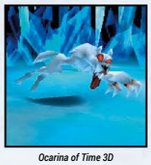

Majora's Mask


Majora's Mask 3D

Волк-монстр, ходящий на задних лапах и кусающий Линка своими острыми как бритва зубами. Быстрый и ловкий, волфос умеет хорошо блокировать слабые атаки спереди. Чтобы расправиться с ним, Линку нужно целиться в хвост монстра.

▷ *Белый волфос* [*Wolfos (White)*]

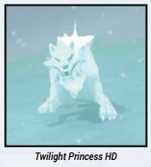

Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Majora's Mask


Majora's Mask 3D


Twilight Princess


Twilight Princess HD


Phantom Hourglass

Волфос (см. выше) с белым мехом, обитающий в локациях с холодным климатом. Быстрый, проворный и блокирует атаки спереди. Слабое место монстра – хвост. В *Majora's Mask* при наступлении весны на Снежном Пике превращается в обычного волфоса.

▷ *Восу* [*Wosu*]


The Adventure of Link

Монстр, напоминающий гибрид человека с волком (или собакой). Дворцовый страж, который ходит на двух ногах, вооружён мечом и одет в доспехи. Восу встречаются в каждом дворце и нападают на любых незваных гостей. Победить их довольно просто, но они бесконечно появляются снова. Скорость атаки у монстра может быть разная.

▷ *Фантом-разрушитель* [*Wrecker Phantom*]


Spirit Tracks

Один из видов фантомов, охраняющих башню Духов. Разрушителей можно встретить на её восемнадцатом этаже. При атаке сворачивается клубком и катится на Линка, круша всё на своём пути. При контакте с этим фантомом Линк переместится ко входу в башню. В японской версии игры фантомы-разрушители заканчивают любую сказанную ими фразу словом «горо» – вероятно, когда-то они были горонами. См. также **Фантом** [Phantom].

Y РАЗДЕЛ Y

▷ *Юки* [*Yook*]


Phantom Hourglass

Раса обезьяноподобных существ с белой шерстью, живущих на Снежном острове. Король Океанов доверил им охрану Чистого металла, хранящегося на их острове, но юки попали под влияние появившегося в храме Льда монстра и стали злобными и агрессивными. В результате у них возник конфликт с живущим на этом же острове народом ануки, но по мере развития сюжета игры он был улажен.

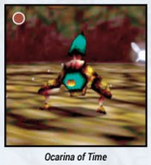
▷ *Бурый юки* [*Yook (Brown)*]

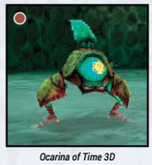

Phantom Hourglass

Мускулистое обезьяноподобное существо с бурой шерстью, вооружённое большой дубиной. Линк сможет разделаться с бурым юки, если сумеет скормить ему бомбу.

▷ *Молодая Гохма* [*Young Gohma*]

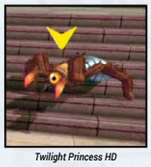
● **Личинка Гохмы** [Gohma Larva]


Ocarina of Time


Ocarina of Time 3D


Oracle of Seasons

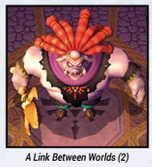

Twilight Princess


Twilight Princess HD

Потомство Гохмы. В *Ocarina of Time* появляются из яиц, отложенных внутри Великого дерева Деку. Внешне напоминают большую гохму и атакуют, прыгая на Линка. В *Oracle of Seasons* Гохма выплёвывает эти личинки на Линка после того, как он уничтожит её клешню. В *Twilight Princess* это повзрослевшие детёныши Армогохмы с крепким панцирем. При нападении кусают Линка. См. также **Детёныш Гохмы** [Baby Gohma], **Гохма** [Gohma], **Яйцо Гохмы** [Gohma Egg].

▷ *Юга* [*Yuga*]

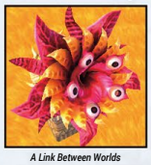

A Link Between Worlds (1)


A Link Between Worlds (2)

Злобный священнослужитель Лорула, умеющий при помощи магии превращать себя и других в плоские картины (1). Сбегает после битвы с Линком в Восточном дворце и ограждает непроходимым барьером королевский замок Хирула. Позже Линк встречается здесь с Югой во второй раз, но тот снова сбегает, на этот раз в свой родной Лорул. Объединившись с возрождённым им Ганоном и элементом Силы Триединства, Юга превращается в ужасного монстра (2). Запечатав принцессу Хильду в картине и завладев элементом Мудрости, сражается с Линком в замке Лорула в качестве финального босса игры.

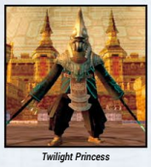
Z РАЗДЕЛ Z

▷ *Заганага* [*Zaganaga*]


A Link Between Worlds

Пустынный цветок со множеством глаз и босс дворца Песков в Лоруле. Переползает между торчащими из зыбучего песка столбами, на которых и происходит сражение. Насылает на Линка орды сорняков и осыпает песком. Чтобы добраться до Заганаги, Линк должен воспользоваться жезлом Песка для перемещения между столбами и постараться не утонуть в зыбучем песке. См. также **Сорняк** [Peahat].

▷ *Зант* [*Zant*]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Линк встречается с Зантом, королём-узурпатором сумров, в тронном зале Сумеречного дворца. Незаконно коронованный сумеречный владыка однажды служил королю сумров и желал занять его место, но вопреки своим амбициям корону так и не получил. Это заставило Занта заключить союз с пленённым в сумраке Ганондорфом и с помощью его силы захватить-таки трон. Линк сражается с Зантом в нескольких местах, таких как раскачивающаяся магнитная платформа в копях горонов или Подводный храм. См. также **Фантом Занта** [Phantom Zant].

▷ *Маска Занта* [*Zant Mask*]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Эти сверкающие монстры из Сумеречного дворца – гигантские копии закрывающего лицо шлема, который носит Зант. Они парят в воздухе в определённом месте и плюются в Линка магическими снарядами.

▷ *Рука Занта* [*Zant's Hand*]


Twilight Princess


Twilight Princess HD

Огромные руки, слуги Занта, охраняющие Светочи в Сумеречном дворце. Как только Линк возьмёт один из них, рука пустится за ним в погоню и будет проходить даже сквозь стены, лишь бы вернуть Светоч на место. Убить руки Занта нельзя, но можно на время парализовать быстрой серией атак. См. также **Хозяин стен** [Wallmaster].

▷ *Синий зазак* [*Zazak (Blue)*]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Очень агрессивный, похожий на крокодила солдат в доспехах. В *A Link Between Worlds* синие зазаки патрулируют воровской тайник и пытаются схватить освобождённую Линком из тюрьмы девочку-воровку.

▸ *Красный зазак* [*Zazak (Red)*]


A Link to the Past


A Link Between Worlds

Похожий на крокодила солдат в доспехах, патрулирующий некоторые подземелья Тёмного мира в *A Link to the Past*. В отличие от синего зазака, плюётся огнём и намного выносливее. В *A Link Between Worlds* эти монстры встречаются только в подземелье-аттракционе «Башня Коварства».

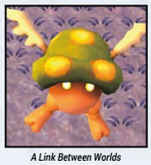
▸ *Зирро* [*Zirro*]

● **Крылатый бомбометатель** [Bomber]


A Link to the Past

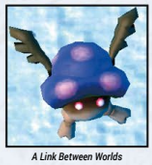

A Link to the Past


Link's Awakening DX


A Link Between Worlds

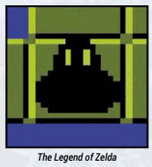
Летающий гриб-монстр. Большинство из них сбрасывает на Линка бомбы. В *A Link to the Past* есть два вида зирро, синие и зелёные, причём бомбами бросаются только зелёные. Эти монстры встречаются в Тёмном мире, Лоруле и в некоторых местах острова Кохолинт.

▸ *Снежный зирро* [*Zirro (Snowball)*]

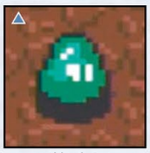

A Link Between Worlds

Зирро синего цвета, обитающий высоко на заснеженных склонах горы Смерти. Летает по воздуху и плюётся снежками, защищая себя и свою территорию.

▸ *Золь* [*Zol*] ● **Красный золь** [Zol (Red)] ▲ **Светло-зелёный золь** [Zol (Light-Green)] / ■ **Жёлтый золь** [Zol (Yellow)]


The Legend of Zelda

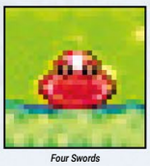

A Link to the Past


A Link to the Past


A Link to the Past


Link's Awakening DX

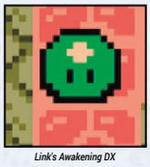

Oracle of Seasons / Ages


Four Swords

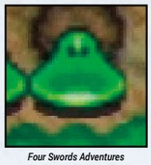
Желеобразный монстр, прыгающий по подземельям и на открытых локациях. Получив урон, разделяется надвое. В *The Legend of Zelda* такие разделённые золи называются гелями. В *A Link to the Past*, *Link's Awakening* и других играх, если разделённые золи прилипнут к Линку, это замедлит его. См. также **Разноцветный гель** [Color-Changing Gel], **Гель** [Gel], **Слизень** [Slime], **Слизнеглаз** [Slime Eye].

▸ *Зелёный золь* [*Zol (Green)*]


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures

В *A Link to the Past* зелёный золь, в отличие от других, не разделяется надвое при получении урона. В *Four Swords Adventures* эти золи уникальны тем, что всегда появляются вчетвером. После гибели оставляют множество камней Силы, но атаковать надо всех четверых одновременно, иначе они убегут.

▸ *Живой мертвец* [*Zombie*]


Link's Awakening DX

Ходячий труп, вылезающий из-под земли вблизи кладбища. Сколько бы Линк их не убивал, они будут появляться снова и снова.

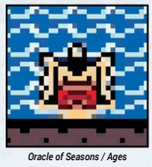
▸ *Зора* [*Zora*]

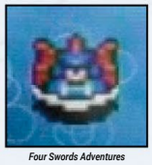

The Legend of Zelda

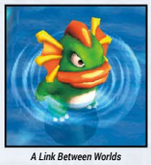

The Adventure of Link


A Link to the Past


Link's Awakening DX


Oracle of Seasons / Ages


Four Swords Adventures


A Link Between Worlds

Представители народа зора, которые в ходе эволюции превратились в злобных существ. Высовывают из воды голову и плюются в прохожих огненными лучами или шарами. Некоторые из них умеют ходить по земле или мелководью. См. также **Ку** [Ku] и **стр. 48**.

▸ *Зоро* [*Zoro*]


A Link to the Past

Небольшие группы этих маленьких чёрных шарообразных монстров выползают из некоторых взорванных Линком стен. Зоро достаточно слабые существа и легко могут быть убиты мечом.

Гора мышц в разрушаемых доспехах

Железные стражи [Iron Knuckles] и даркнаты [Darknuts] – одни из самых сильных противников Линка в разных эпохах. Иногда во время сражения их доспехи можно разрушить, и перед Линком окажется скрытый под ними воин. Ниже показаны примеры таких врагов в доспехах и без них.

Железный страж

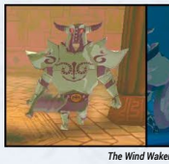

Ocarina of Time 3D

Железный страж (Набуру)

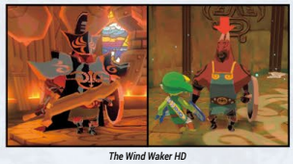

Ocarina of Time 3D

Эти железные стражи появляются в храме Духов, который герудо сделали своей базой. Простые воительницы герудо скрыты под обычными железными доспехами, а железный страж с розовыми наручами и латной юбкой – в действительности Набуру, попавшая под влияние злых сил предводительница герудо, которая позже станет Мудрецом Духов.

Даркнат (сильный)


The Wind Waker HD

Даркнат (слабый)


The Wind Waker HD

Даркнат в прочных тяжёлых доспехах. Скрывающийся под ними монстр напоминает шакала. В зависимости от того, куда Линк нанесёт удар, с даркната будут спадать щит, шлем, нагрудник или наручи. Лишившись меча, он пойдёт на Линка врукопашную.

Даркнат


Twilight Princess HD

Этот могучий даркнат охраняет храм Времени. Когда Линк нанесёт ему достаточно повреждений и лишит монстра меча и шлема, даркнат вооружится длинным тонким клинком и продолжит сражение.

ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

- *The Legend of Zelda: Certain Victory Strategies* (Futabasha)
- *The Legend of Zelda: Certain Victory Guide* (Shinsei Publishing Co.)
- *The Legend of Zelda: Secret Strategies Included Complete Secrets Bonus Volume* (Futami Shobo)
- *NES Certain Victory Strategy Series 33: The Adventure of Link* (Keibunsha)
- *The Adventure of Link: Complete Secrets Collection* (Futami Shobo)
- *NES Certain Victory Strategy Guides: The Adventure of Link* (Jitsugyo no Nihon Sha)
- *The Adventure of Link: Complete Certain Victory Book* (JICC Publishing)
- *Nintendo Official Guidebook: The Legend of Zelda: A Link to the Past Vol. 1 & 2* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: A Link to the Past Complete Edition* (Takarajima)
- *The Legend of Zelda: A Link to the Past Certain Victory Strategy Guide* (Futabasha)
- *The Legend of Zelda: Link's Awakening Certain Victory Strategy Guide* (Futabasha)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Link's Awakening DX* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Perfect Program* (Takahashi Shoten)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time GC Behind the Scenes Complete Guide* (SoftBank Publishing)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Shogakukan)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Ages* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons Perfect Guide* (Enterbrain)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: The Wind Waker Complete Guide* (Enterbrain)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords Perfect Guide* (Enterbrain)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures Perfect Guide* (Enterbrain)
- *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures—The Hero of Hyrule Adventure Book* (Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: The Minish Cap Perfect Guide* (Enterbrain)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess Perfect Guide* (Enterbrain)
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess—The Complete Guide* (Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass—The Complete Guide* (Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Shogakukan)
- *Nintendo Games Strategy Guides—The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Mainichi Communications)
- *The Legend of Zelda: Spirit Tracks Perfect Guide* (Enterbrain)
- *The Legend of Zelda: Spirit Tracks—The Complete Guide* (Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Complete Strategy Guide* (Tokuma Shoten)
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Perfect Guide (Enterbrain)*
- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D—The Complete Guide* (ASCII Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Skyward Sword Complete Strategy Guide* (Tokuma Shoten)
- *The Legend of Zelda: Skyward Sword Perfect Guide* (Enterbrain)
- *The Legend of Zelda: Skyward Sword—The Complete Guide* (ASCII Media Works)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* (Shogakukan)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds Complete Strategy Guide* (Tokuma Shoten)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D Perfect Guide* (Kadokawa/Enterbrain)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes Complete Strategy Guide* (Tokuma Shoten)
- *Nintendo Official Guidebook—The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* (Shogakukan)
- *Nintendo Official Guidebook: Hyrule Historia—The Legend of Zelda Complete Works* (Shogakukan)
- *The Legend of Zelda 30th Anniversary Publication, 1st Volume: The Legend of Zelda: Hyrule Graphics* (Tokuma Shoten)
- *Family Computer Magazine, 1989, No. 20, Appendix, RPG Strategies Complete Works, 1st Volume* (Tokumashoten Intermedia)
- *Family Computer Magazine, 1989, No. 21, Appendix, RPG Strategies Complete Works, 2nd Volume* (Tokumashoten Intermedia)
- *Family Computer Magazine, March 6, 1992, Appendix, RPG Strategies Complete Works, Sept. Dec., 1991, 1st Volume* (Tokumashoten Intermedia)
- *Family Computer Magazine, October 15, 1993, Appendix, RPG Strategies Complete Works, Jan. Aug., 1993, 1st Volume* (Tokumashoten Intermedia)
- *Nintendo Dream, May 6, 2004, Appendix, Zelda Collection Complete Strategy Guide* (Mainichi Communications)
- *Nintendo Dream, July 2016, Appendix, The Legend of Zelda / The Adventure of Link Reissued Complete Works* (Tokuma Shoten)
- *Nintendo Classic Mini Family Computer Magazine* (Tokuma Shoten)
- *Руководства к каждой игре и официальные интернет-страницы.*

Примечание: названия издательств актуальны на момент выпуска публикации. Список представлен в порядке выхода публикаций.

ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ
для русской терминологии

- *Любительские переводы игр серии The Legend of Zelda на русский язык* (группы переводчиков: «Zelda64Rus», «Шедевр», «Chief-Net», «Magic Team»)

Частично:

- *Любительские переводы прохождений игр серии The Legend Of Zelda* (arekuse.net)
- *Официальная локализация игры The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Wii U / Switch – Nintendo)
- *Официальная локализация игры The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Switch – Nintendo)
- *Официальный перевод книги «The Legend Of Zelda: Art & Artifacts (Сокровища в рисунках)»* (XL Media)

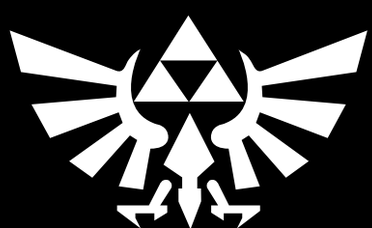
С теплотой оглядываясь назад на множество вышедших игр серии, этот раздел рассказывает о тридцатилетней истории *The Legend of Zelda* и о том, что делает эти игры такими особенными и любимыми среди игроков.

Каждая статья включает в себя сюжет игры, карты её мира, фокусируется на ключевых персонажах, показывает взаимосвязи персонажей, а также эскизы и рисунки, сделанные во время разработки.

Кроме вышеперечисленного, вы ознакомитесь с заметками создателей игр, примерами рабочих материалов, узнаете интересные подробности разработки и углубитесь в визуальную составляющую.

Раздел завершается информацией об играх, вышедших вне основной серии *The Legend of Zelda*, подборкой рекламных материалов и подробным интервью с продюсером серии Эйдзи Аонумой.

На протяжении трёх десятилетий игры этой замечательной серии менялись и развивались, но каждая из них притягивает игроков своей собственной, ни на что не похожей магией. Авторы надеются, что прочтение этих страниц пробудит ваш интерес к удивительным приключениям отважного Линка, и вы самостоятельно окунётесь – впервые или нет – в каждую игру серии *The Legend of Zelda*.



Архивы

Информация и заметки
обо всех играх

1986

The Legend of ZELDA

Даты выхода: 22 августа 1987 | 21 февраля 1986 (Япония)
Платформы: Nintendo Entertainment System | Famicom Disk System

Даты выхода: 2 июня 2004 | 14 февраля 2004 (Япония)
Платформа: Game Boy Advance

Первая игра серии *The Legend of Zelda*, названная в Японии *Хирульская фантазия: Легенда о Зельде [The Hyrule Fantasy: The Legend of Zelda]*, вышла в 1986 году одновременно с новым периферийным устройством Family Computer Disk System для игровой системы Famicom, позволявшим хранить данные большего объёма, что давало возможность создавать более масштабные игры. Выпущенная через год в Северной Америке и Европе для Nintendo Entertainment System на особом золотом картридже, игра повествовала о приключениях героя Линка, избранного судьбой для спасения Хирула с мечом в руке. Используя найденные предметы, Линк исследовал обширный открытый мир и хитроумные подземелья, чтобы спасти принцессу Зельду от Ганона.

Корни многих идей, реализованных в серии позднее, тянутся именно с этой, самой первой игры: от механики прохождения до музыки и звуковых эффектов. В 2004 году игра была переиздана на Game Boy Advance в серии классических игр NES [Classic NES Series].



The Legend of Zelda *в издании Classic NES Series для Game Boy Advance*

Сюжет

Однажды, в далёкие-далёкие времена, мир был погружён в эру хаоса. Армия злобных существ, ведомая Ганоном, напала на лежащее в хирульских землях маленькое королевство. Ганон похитил элемент Силы Триединства, могущественного артефакта, веками хранимого в Хируле и передаваемого в королевском роду из поколения в поколение.

Зельда, принцесса этого королевства, разделила другой элемент – Мудрости – на восемь частей, которые спрятала в разных уголках страны, подальше от рук Ганона.

В то же самое время принцесса обратилась к своей няне Импе – человеку, которому она доверяла больше всего, с просьбой найти какого-нибудь храбреца, который отважился бы бросить вызов Ганону. В тайне от всех, Импа покинула маленькое королевство и отправилась на поиски.

Узнав о планах Зельды, Ганон пришёл в ярость, похитил её и заточил в темнице, а по следам Импы отправил отряд монстров.

Вскоре преследователи догнали, окружили и схватили престарелую няню, силы которой были уже на исходе. В этот момент неподалёку появился юноша, который, проявив смекалку, избавился от приспешников Ганона и освободил Импу, которую в противном случае ждала бы судьба хуже, чем сама смерть.

Юного путешественника звали Линк, и просто чудо, что его путь лежал через то самое место, где была схвачена Импа. Придя в себя, пожилая няня поведала храбрецу обо всём, что происходит в маленьком королевстве.

Исполненный чувством справедливости, Линк решает спасти принцессу Зельду и сразить Ганона. Но чтобы справиться с таким сильным противником, Линку предстояло сначала разыскать фрагменты элемента Мудрости, пройдя через множество опасных испытаний и приключений. При поддержке скрывающихся в пещерах торговцев и старцев-отшельников, Линк исследует восемь лабиринтов-подземелий, в которых Зельдой были спрятаны фрагменты Триединства.

Подземелья кишели злобными монстрами и хитроумными ловушками, и юному герою пришлось проявить всю свою храбрость и смекалку, чтобы преодолеть выпавшие на его долю испытания.

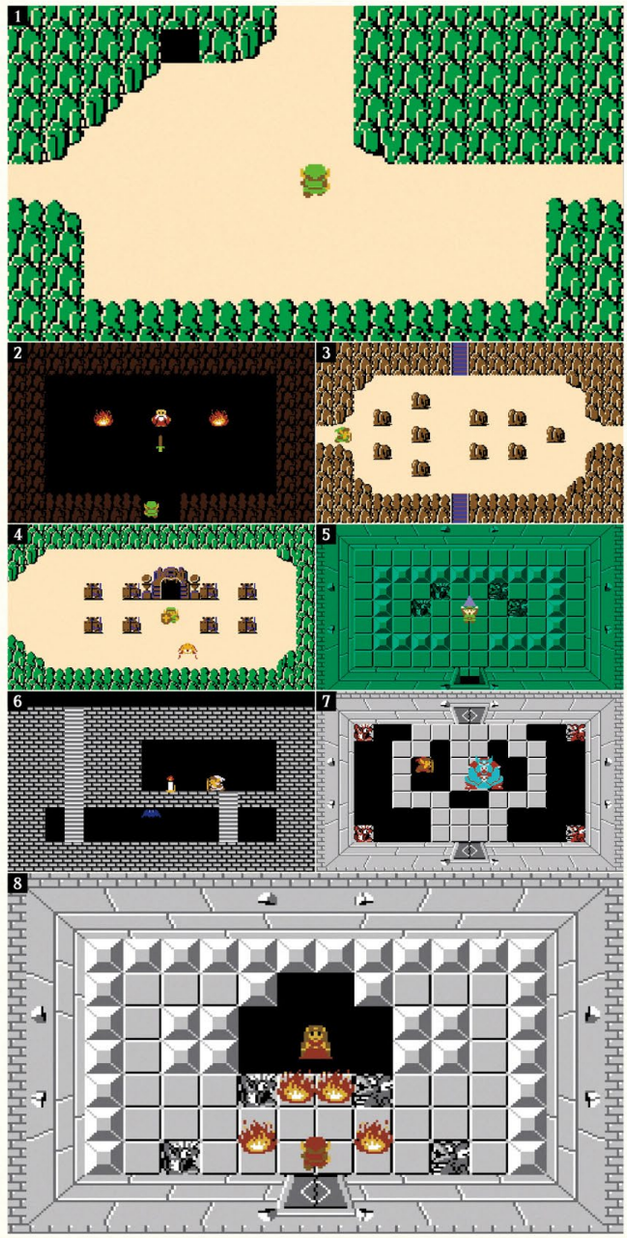
Странствуя по Хирулу, Линк находил разные полезные предметы и экипировку, которые делали его сильнее и позволяли попадать в ранее недоступные места. Набравшись опыта, герой улучшил свой меч и щит до более сильных Волшебных меча и щита, а найдя все восемь фрагментов элемента Мудрости, Линк отправляется на Очковую скалу, откуда попадает на вершину горы Смерти – в цитадель Ганона.

Крепость злодея была обширнее самого крупного подземелья, в которых Линку довелось побывать. Количество её помещений казалось бесконечным, а запутанные коридоры сводили с ума. Но в глубине лабиринта скрывался Ганон, а с ним и принцесса Зельда.

Пробившись к логову Ганона, где принц тьмы ждал его собственной персоной, Линк вступил в бой с ослабленным элементом Мудрости, но всё ещё грозным противником. Во время битвы Ганон противостоял атакам Линка, внезапно исчезая, а затем с огромной скоростью обрушиваясь на героя. Линк, в свою очередь, орудовал Волшебным мечом, и в тесной комнате это помогало ему точнее наносить удары по злодею. Эпичная битва завершилась выстрелом в ослабленного Ганона серебряной стрелой, и принц тьмы был повержен.

Победив Ганона, Линк обнаружил украденный им элемент Силы, освободил Зельду и вернул мир на многострадальные хирульские земли.

В завершение принцесса сказала герою свою легендарную бессмертную фразу: «Спасибо, Линк. Ты – герой Хирула».



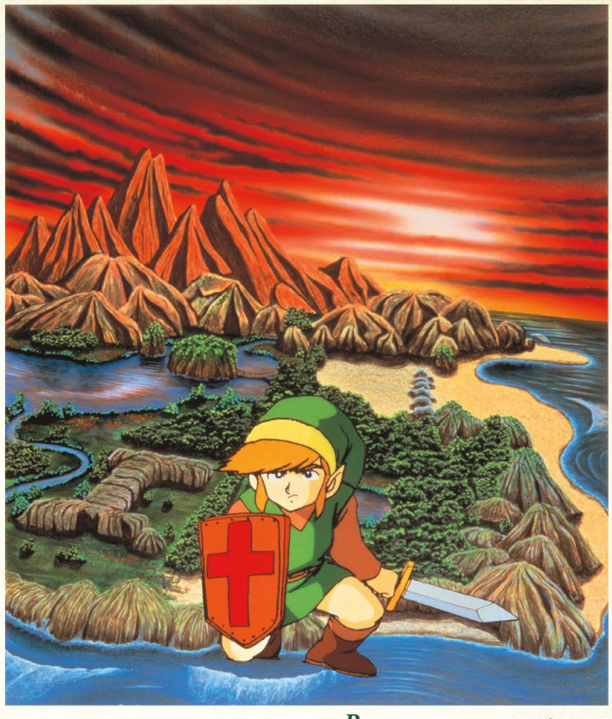
1 Легендарная стартовая локация в *The Legend of Zelda*. 2 В этой пещере на стартовой локации Линк получает от старика меч. 3 Холмы Заблудших. Если Линк не будет придерживаться определённого пути, то заблудится здесь. 4 Вход в подземелье (Уровень 3), охраняемый тектитом. 5 После победы над Хватадлой, боссом Уровня 3, Линк получает фрагмент элемента Мудрости. 6 Линк находит красную свечу в тайнике на Уровне 7. 7 Битва Линка с Ганоном, который, используя магию, умеет исчезать перед атакой, что делает сражение особенно опасным. 8 Последние моменты игры. Линк спасает похищенную Ганоном принцессу Зельду.

Главные персонажи



Линк

Юный безоружный путешественник, который с помощью своей смекалки помог Импе, а затем, вооружившись мечом, отправился спасать Хирул.



Рекламная иллюстрация



Принцесса Зельда

Перед тем, как её похитил Ганон, принцесса Хирула спрятала в разных уголках своего королевства восемь фрагментов элемента Мудрости.

Импа

Няня и доверенная особа Зельды, которая отправилась в тайное путешествие на поиски храбреца, способного уничтожить Ганона.

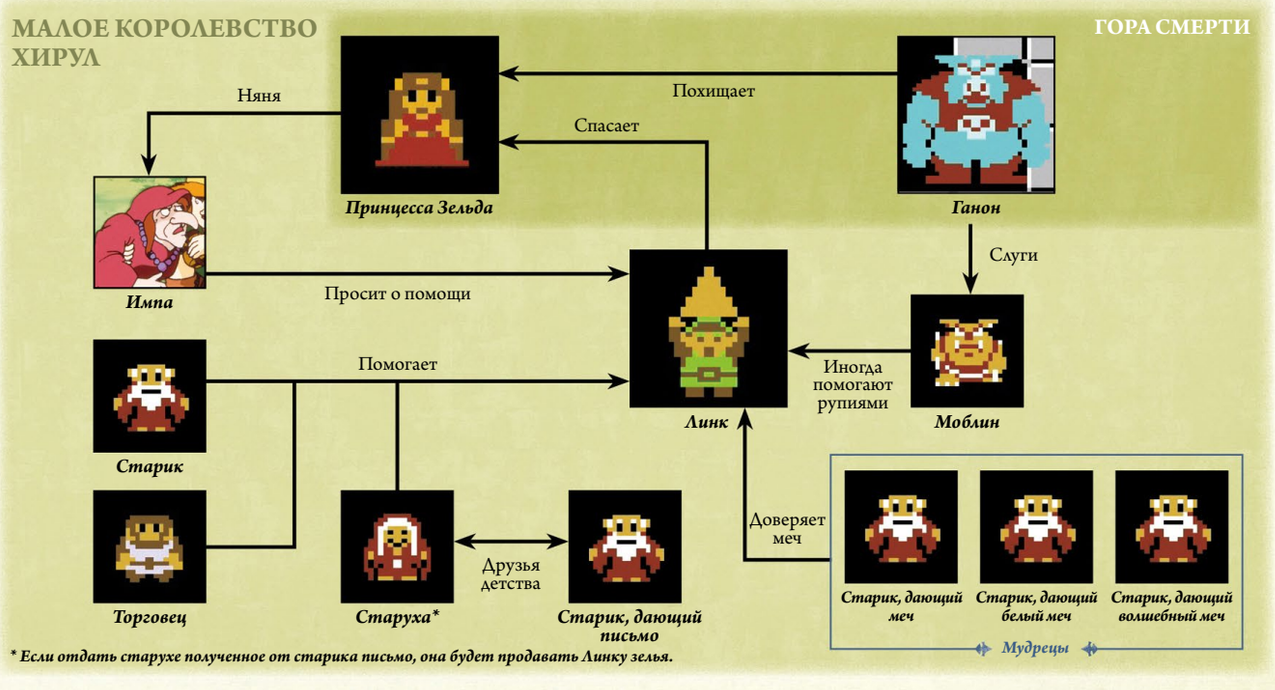




Ганон

Линк не узнает весь ужас, который олицетворяет этот принц Тьмы, пока не встретится с ним лицом к лицу на горе Смерти.

Взаимосвязь персонажей



** Если отдать старухе полученное от старика письмо, она будет продавать Линку зелья.*

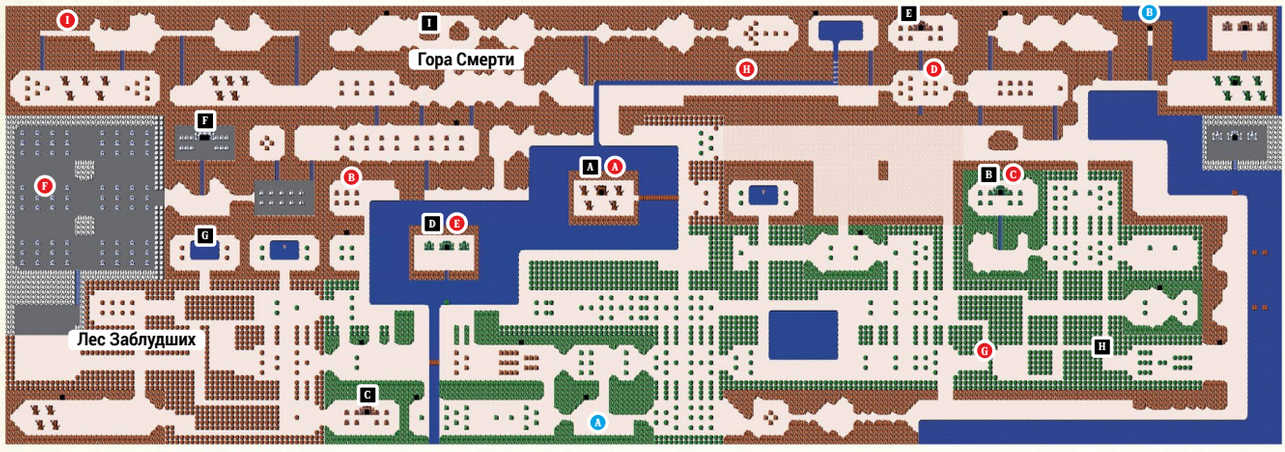
Мир игры

Карта Хирула в *The Legend of Zelda* представляет собой сетку размером 16 на 8 ячеек, в которую вписан разнообразный ландшафт игрового мира. С первых шагов Линка в игре он, в принципе, волен отправиться практически в любой уголок карты. Но для этого ему понадобится найти в первых подземельях специальную экипировку – вроде плота или приставной лестницы. Это обеспечит герою доступ в следующие подземелья и другие локации. Некоторые пути заблокированы врагами, одолеть которых без достаточного запаса здоровья и улучшенного вооружения будет проблематично.

Пройдя всю игру, Линк может испытать свои силы в так называемом «втором квесте», где карта будет изменена, а привычные места будут находиться не там, где они были раньше. На изображённой внизу карте можно увидеть местонахождение всех подземелий как в первом, так и во втором квестах.



Хирул



A Уровень 1 (Орёл) **B** Уровень 2 (Луна) **C** Уровень 3 (Мандзи) **D** Уровень 4 (Змея) **E** Уровень 5 (Ящерица) **F** Уровень 6 (Дракон) **G** Уровень 7 (Демон) **H** Уровень 8 (Лев) **I** Уровень 9 (Гора Смерти)

A Стартовая локация **B** Пещера со стариком, который даёт Линку письмо

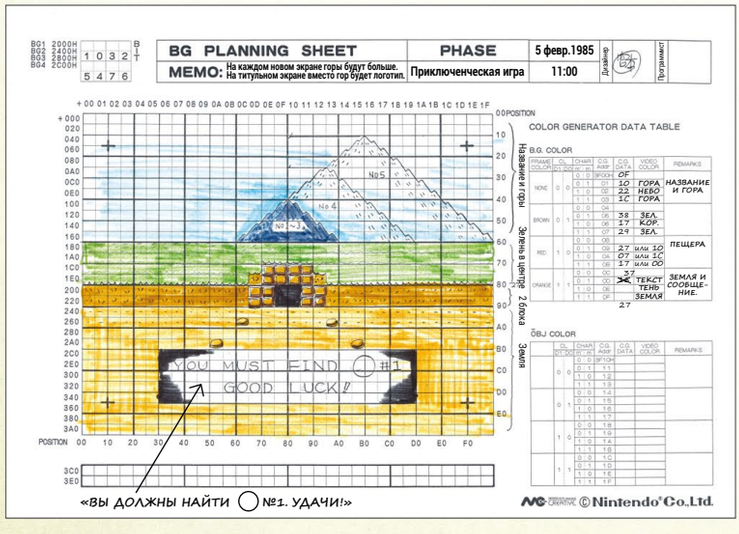
A Уровень 1 (2-й квест) **B** Уровень 2 (2-й квест) **C** Уровень 3 (2-й квест) **D** Уровень 4 (2-й квест) **E** Уровень 5 (2-й квест) **F** Уровень 6 (2-й квест) **G** Уровень 7 (2-й квест) **H** Уровень 8 (2-й квест) **I** Уровень 9 (2-й квест)

Рабочие материалы

Черновой эскиз экрана карты

Когда в Nintendo начали создавать *The Legend of Zelda*, система перемещения по карте – такая, какой она стала в окончательной версии игры – отсутствовала. Изначально предполагалось сразу с титульного экрана или экрана меню отправить игрока исследовать подземелье. Ниже показана схема, показывающая способ попадания в подземелья, используя вид от первого лица.

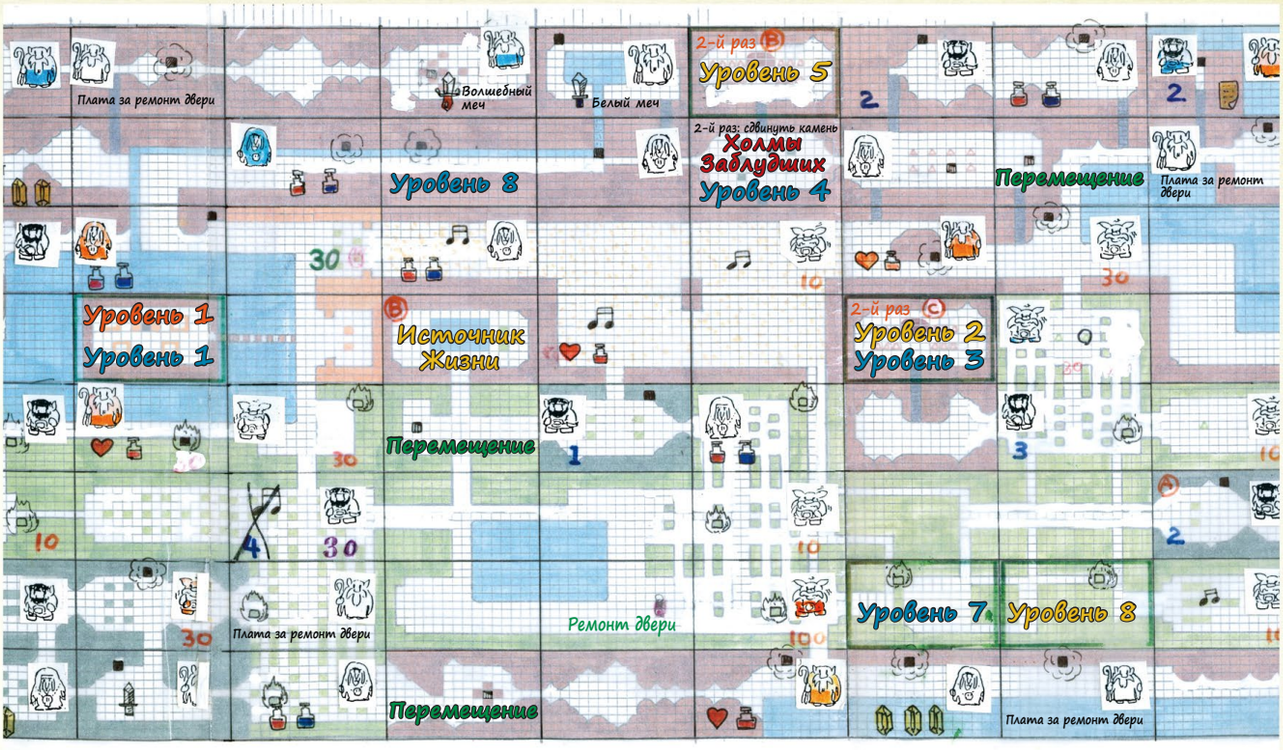
Ранний эскиз экрана со входом в подземелье



Тестовый экран

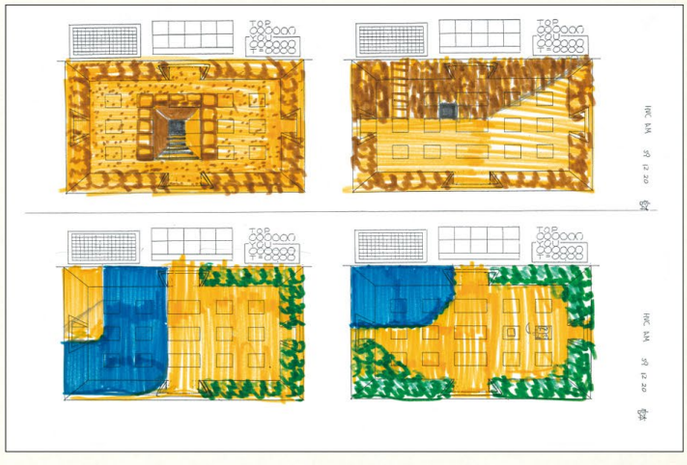


Язык программирования «Family BASIC», разработанный Nintendo только для Японии, позволял профессионалам и просто энтузиастам самим программировать игры для Famicom. Для этого дизайнеры создали этот тестовый экран, основанный на показанной слева схеме. Данное изображение – фотография, сделанная с ЭЛТ-монитора, на котором изображён вход в подземелье.

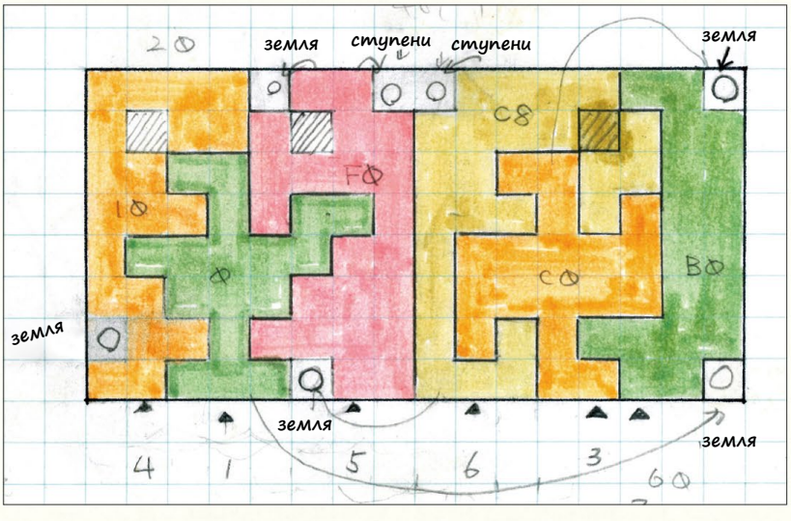


Черновой эскиз карты

Этот рисунок карты игрового мира, позже реализованной в игре, начинался со сделанных от руки эскизов, подобно тем, что показаны справа. Слой за слоем накладывая кальку на схему карты, разработчики делали на ней наброски игровых персонажей и пометки «Уровень 8», «Перемещение» и т. п., придумывая игровую механику для различных локаций, перемещая персонажей в другие места и делая прочие изменения, чтобы прохождение игры стало сбалансированным и интересным.



Уровни 1–6



Планировка подземелий

Чтобы уместить все данные карт для внушительных по размеру подземелий игры, разработчикам приходилось использовать всё ту же сетку 16 на 8 ячеек, как и для карты мира. Для большей эффективности карты подземелий с 1 по 6 были, подобно мозаике, собраны на одной и той же сетке. Для некоторых подземных локаций, таких как тайников с сокровищами и ходов, соединяющих некоторые комнаты, использовались дополнительные ячейки. Уровни с 7 по 9 были созданы с таким же максимально эффективным использованием ячеек сетки. Механика прохождения и найденные на каждом уровне предметы, как и дизайн каждой комнаты – всё было нарисовано по-отдельности.

Примечания разработчика

● **Письмо старика.** Текст этого письма не появляется в игре, но в нём сказано следующее: «Этот героический юноша – знакомый Импы. Пожалуйста, помоги ему.» Прочтя письмо, старуха решает продавать Линку свои зелья, так как за юного героя поручился друг её детства.

● **Всего одна ночь.** Музыкой, игравшей в начале *The Legend of Zelda*, на первых порах было «Болеро», произведение французского композитора Мориса Равеля. Но перед самым окончанием разработки игры выяснилось, что авторские права на произведение заканчиваются только через месяц. Откладывать выход игры было нельзя, и мы приняли решение написать новую мелодию. За одну ночь композитор Кодзи Кондо сделал аранжировку, которая со временем стала одной из самых известных мелодий, когда-либо написанных для видеоигр.

Источники
- ***Family Computer Magazine* №9, 1986: статья «Вопросы и ответы по *The Legend of Zelda*.»**
- **Выпуск «*Nintendo Classic NES Series Family Computer*», памятное интервью №4: «*The Legend of Zelda Compilation*».**

1987

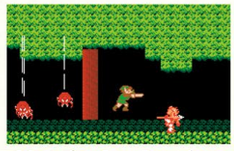
The Adventure of LINK

Даты выхода: 1 декабря 1988 | 14 января 1987 (Япония)
Платформы: Nintendo Entertainment System | Famicom Disk System

Даты выхода: 25 октября 2004 | 5 августа 2004 (Япония)
Платформа: Game Boy Advance

Вышедшая примерно через год после *The Legend of Zelda*, *Zelda II: The Adventure of Link* стала единственной игрой серии, выполненной с видом сбоку. Игра также содержит много механик, которые не встречаются больше нигде в серии. Сюда можно отнести атаку и защиту, результат которых зависит от того, в каком положении их применять – присев или стоя. Также в игре есть система очков опыта и повышения уровня персонажа, который растёт с количеством побеждённых врагов. Но несмотря на нововведения в этом продолжении классической игры, здесь есть и то, что делает всю серию такой особенной – обширный игровой мир с разбросанными по нему подземельями, полными монстров, и городами с мирными жителями. Как и в других играх *Zelda*, Линк во время путешествия совершенствует свои навыки и находит полезные предметы и экипировку, которые придают ему силы для битвы с более сложными врагами и позволяют попасть в ранее недоступные места.

В 2004 году *The Adventure of Link* была переиздана с новой цветовой палитрой и другими мелкими изменениями на Game Boy Advance в серии классических игр NES [Classic NES Series].



The Adventure of Link *в издании Classic NES Series для Game Boy Advance*

Сюжет

Благодаря доблестным подвигам Линка, малое королевство Хирул сумело восстановить два элемента Триединства: и Мудрости, и Силы. Однако зло, наполнявшее сердце Ганона, всё ещё царило в королевстве, сея в нём хаос и беспорядки. Монстры, которые не сгинули вместе с Ганоном, охотились на Линка, слепо веря в то, что если принести героя в жертву и оросить его кровью прах Ганона, их повелитель возродится из мёртвых.

Линк тем временем не покладая рук трудился над восстановлением разорённого Ганоном Хирула, но масштабы разрушений были слишком велики.

В свой шестнадцатый день рождения Линк заметил на тыльной стороне левой ладони сияющий знак. Импа, увидев этот символ в виде треугольника, отвела героя в Северный дворец и показала ему «дверь, которая всегда заперта». Престарелая няня приложила руку Линка к двери... та медленно и со скрипом открылась, явив ошеломлённому юноше спящую на алтаре прекрасную девушку.

«Здесь покоится принцесса Зельда», сообщила Импа.

После этого няня поведала Линку историю о том, что давным-давно, когда Хирул был ещё большим королевством, тогдашний король воспользовался Триединством, чтобы установить порядок в своих владениях. После его смерти и королевство, и Триединство унаследовал принц, сын монарха. Но священная реликвия оказалась неполной – не хватало элемента Храбрости. Колдун, ближайший советник нового короля, предположил, что о местонахождении элемента может быть известно принцессе Зельде, младшей сестре принца.

Несмотря на всё давление со стороны принца и колдуна, Зельда наотрез отказалась сообщить, где находится элемент Храбрости. Даже после угроз колдуна наложить на неё заклятие вечного сна принцесса не проронила ни слова. Злодей исполнил обещанное и проклял Зельду.

Осознав случившееся, обезумевший от горя принц положил сестру на алтарь в Северном дворце, после чего издал указ, предписывающий называть именем «Зельда» всех девочек, которые будут рождены в королевской семье.

Завершив свой рассказ, Импа передала Линку свиток и шесть небольших кристаллов. Текст свитка был написан на непонятном юноше языке, но он каким-то образом понял всё, о чём там было сказано.

Свиток содержал послание древнего короля Хирула.

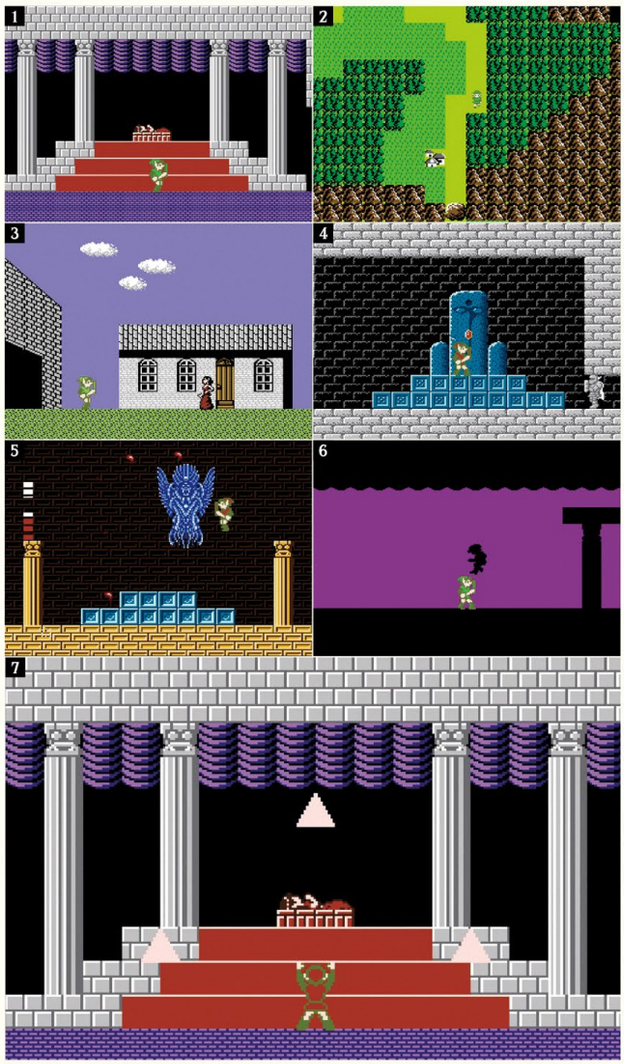
«Триединство состоит их трёх элементов: Силы, Мудрости и Храбрости», говорилось в нём. «Когда все элементы объединены вместе, Триединство обладает наибольшей силой. Элементы Силы и Мудрости я оставил в королевстве. Элемент же Храбрости был мною спрятан, и на то были причины. Использовать эту реликвию дано не каждому. Тот, кто достоин этого, должен быть сильной личностью без злых помыслов. Но кроме этого требуются и другие, особые врождённые качества. К сожалению, при жизни я так и не смог найти такого человека.»

Королевский свиток также нёс в себе предупреждение о том, что неправильное использование Триединства приведёт к трагедии и породит много зла на земле. И предсказывал, что тем, кто достоин священной реликвии, станет юноша, на руке которого появится определённый знак. А до той поры элемент Храбрости будет спрятан в Великом дворце, стоящем в долине Смерти. Чтобы туда попасть, Линку сначала придётся победить хранителей шести других дворцов. В глубине каждого находятся статуи, поместив в которые полученные от Импы кристаллы Линк разрушит королевскую магию, оберегающую Великий дворец от незваных гостей.

По словам Импы, если когда-нибудь все элементы Триединства объединятся, наложенное на Зельду проклятие вечного сна разрушится.

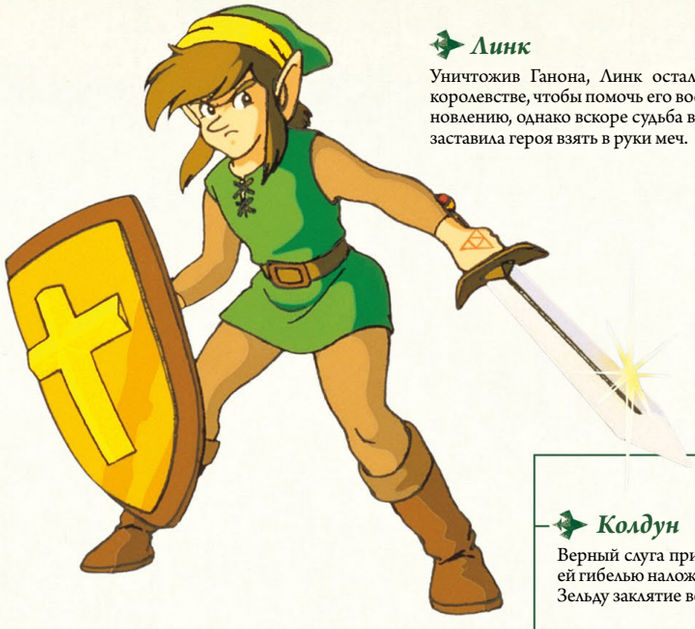
Как и было сказано в свитке, Линк обнаружил все шесть дворцов, поместил кристаллы в находящиеся там статуи и сумел попасть в Великий дворец. Хранителем этого места была птица Грома. После жестокой битвы Линк одолел её и нашёл скрытый в следующем зале дворца элемент Храбрости. Но вдруг от Линка отделилась собственная тень и напала не него! Это сражение с самим собой было последним испытанием для героя, который достоин обладать Триединством, но Линк сумел расправиться с ужасной тенью и забрал элемент Храбрости.

Вернувшись в Северный дворец, юноша отправился к алтарю со спящей принцессой. Три элемента Триединства соединились вместе, озарив всё вокруг священным светом. Зельда открыла глаза и произнесла: «Ты спас Хирул и стал героем!»



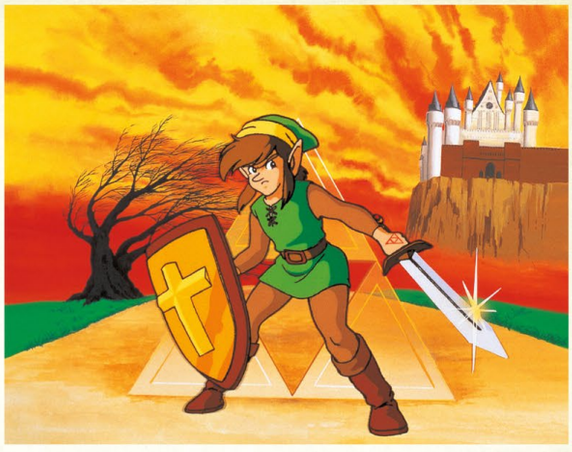
1 Принцесса Зельда, спящая вечным сном в Северном дворце. 2 Путешествия между городами и другими локациями выполнены с видом сверху. 3 Чтобы получать полезную информацию, Линк общается с горожанами. 4 Каменная статуя, обнаруженная после победы над хранителем дворца, в которую Линк вставляет один из кристаллов. 5 Птица Грома, хранитель Великого дворца. Используя заклинание «Гром», Линк делает этого босса уязвимым к ударам своего меча. 6 Тень Линка отделяется от своего хозяина и нападает на него. 7 Собранные вместе три элемента Триединства пробуждают принцессу Зельду.

Главные персонажи



Линк

Уничтожив Ганона, Линк остался в королевстве, чтобы помочь его восстановлению, однако вскоре судьба вновь заставила героя взять в руки меч.



Рекламная иллюстрация



Колдун

Верный слуга принца. Перед своей гибелью наложил на принцессу Зельду заклятие вечного сна.

Принц

Став королём, принц Хирула не унаследовал в полной мере силу Триединства, что вынудило его обратиться с вопросами к Зельде, знавшей причину этого.



Древний король Хирула

Великий монарх, воспользовавшийся силой Триединства для наведения порядка в своих владениях. Наложил на Триединство заклятие, чтобы элементы этого дара богинь не смогли больше объединиться и попасть в руки тех, кто этого не достоин.



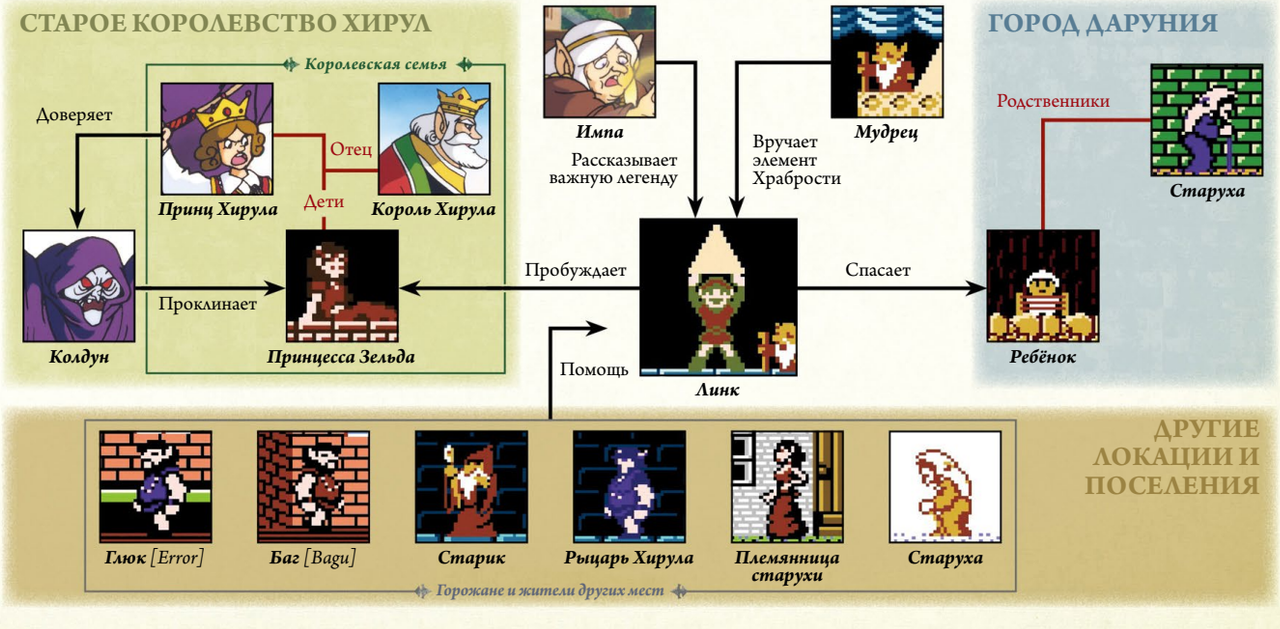
Принцесса Зельда

Отказавшись раскрыть своему брату секреты Триединства, принцесса магией придворного колдуна была погружена в вечный сон.

Импа

Когда на тыльной стороне ладони Линка появляется знак Триединства, Импа доверяет ему шесть кристаллов и свиток древнего короля Хирула.

Взаимосвязь персонажей

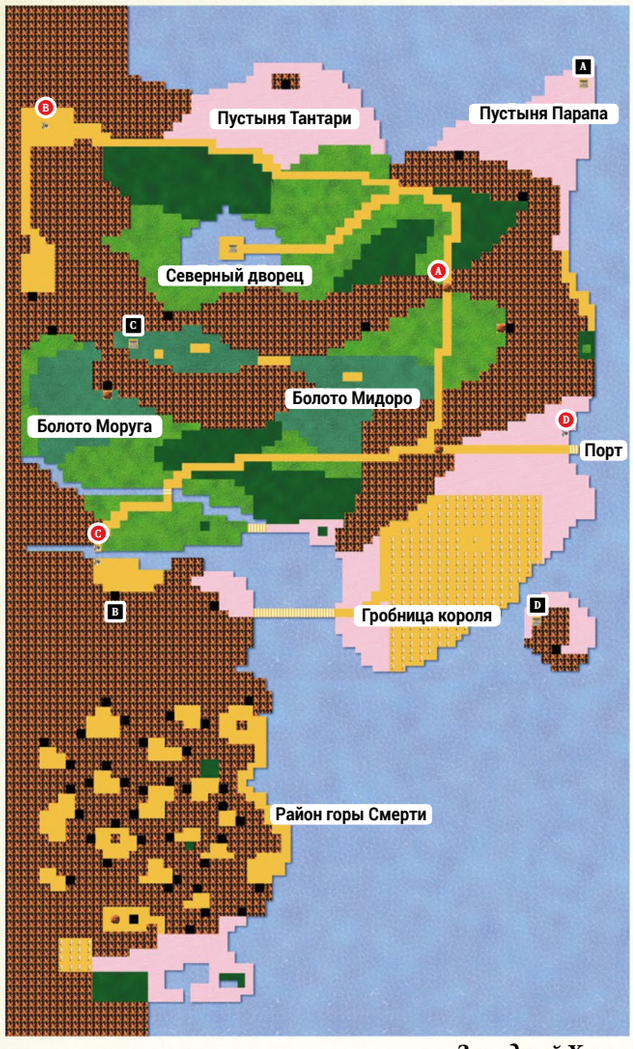


Мир игры

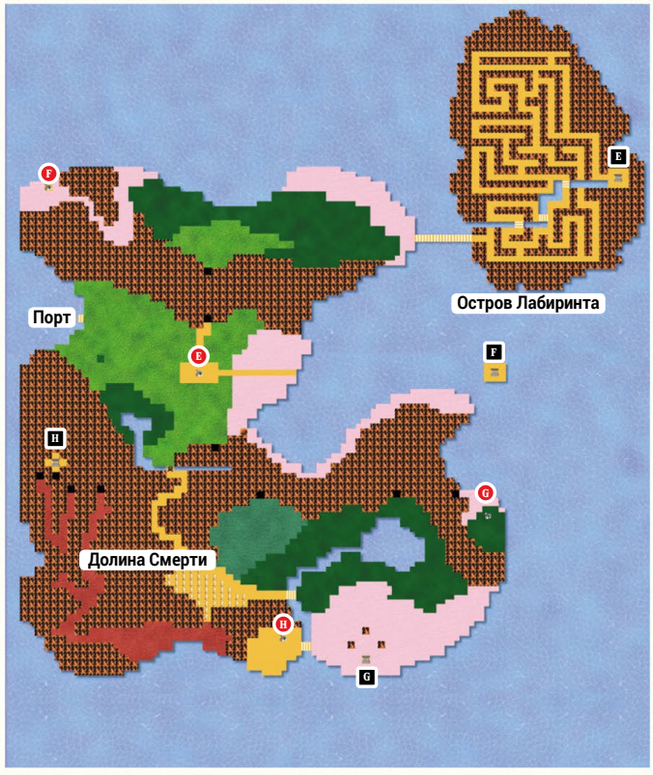
Действие игры происходит в значительно разросшемся Хируле, занимающим два континента на западе и на востоке, в разных уголках которых расположены шесть дворцов. Путешествуя по миру, Линк должен ни на миг не терять бдительность, так как ловушки и враги появляются очень часто и буквально из ниоткуда.

Пробиваясь через кишащие монстрами дворцы, Линк набирается сил и опыта, а в промежутках изучает в городах магические заклинания и обзаводится полезной экипировкой, такой как, например, плот, на котором можно попасть на Восточный континент.

Разместив в каждом дворце кристаллы, Линк отправляется в долину Смерти, где в Великом дворце хранится элемент Храбрости, обладать силой которого может лишь достойный этого герой.



Западный Хирул



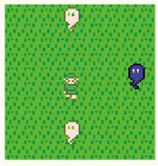
Восточный Хирул

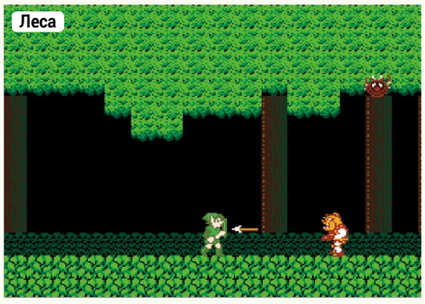
- A Дворец Парапа
- B Гора Смерти
- C Дворец Мидоро
- D Островной дворец
- E Дворец острова Лабиринта
- F Морской дворец
- G Дворец на скале Трёх Глаз
- H Великий дворец

- A Город Рауру
- B Город Руто
- C Город Сария
- D Город Мидо
- E Город Набуру
- F Город Даруния
- G Касуто
- H Старый касуто

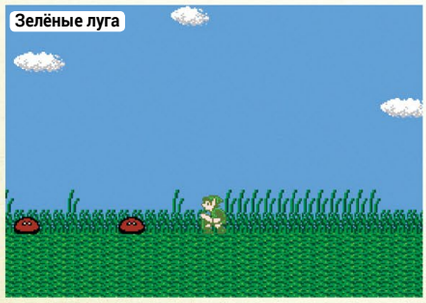
Ландшафты

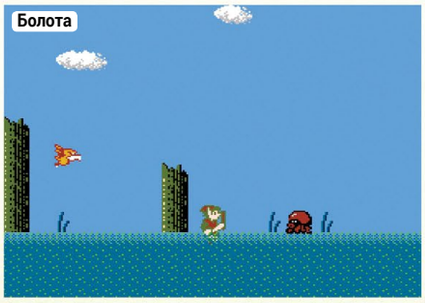
Путешествуя по открытому миру, Линк часто вступает в бой с монстрами. Место сражения и виды врагов зависят от того, где находился Линк, когда попал в засаду. Чем дальше Линк отходит от Северного дворца, тем сильнее становятся и его враги.







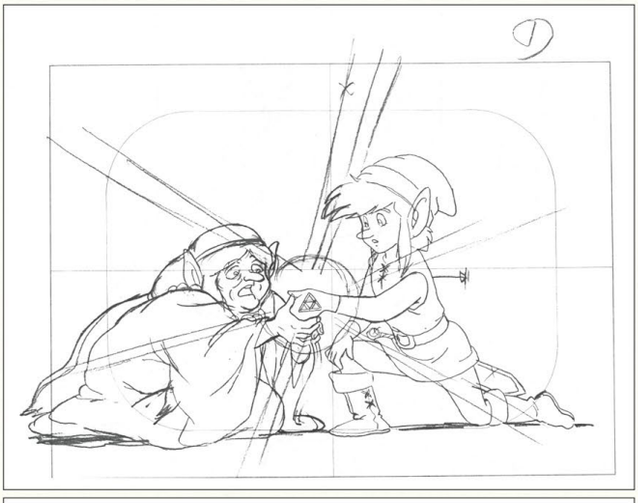


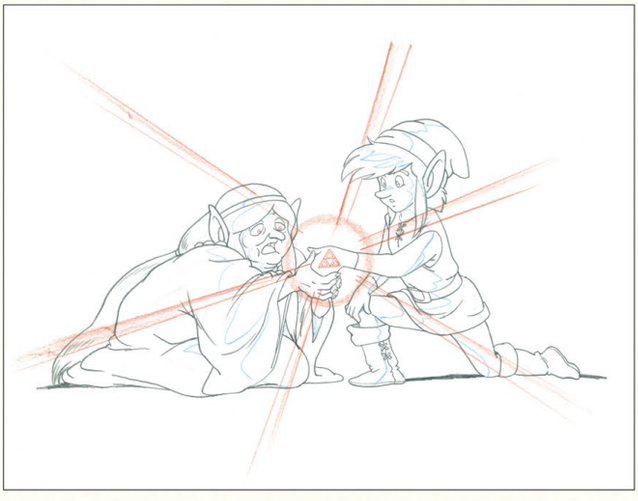




Рабочие материалы







Рисунки к The Adventure of Link

Пролог к *The Adventure of Link* занимает в официальном руководстве к игре более десяти страниц и снабжён красочными иллюстрациями, сделанными так, будто они сошли прямо с кадров аниме. Для достижения такой стилистики процесс работы художников был похож на создание анимации. Персонажи и фоны были нарисованы по-отдельности, а позже по черновику рисовались окончательные контуры объектов и делались пометки о том, где какой цвет использовать.







Примечания разработчика

● **От ответвления к продолжению.** Сигэру Миямото, продюсер игры, говорил, что хотел бы сделать приключенческий платформер с видом сбоку, где атака и защита были бы разделены, и это послужило отправной точкой в разработке. Изначально игру планировалось сделать как «гайдэн» – ответвление с другими персонажами, местом действия и т. д., но в процессе всё вылилось в полноценное, хоть и не прямое, продолжение первой игры, где присутствовали элементы игровой механики, ставшие уникальными для всей серии.

● **Повышение уровня.** Система уровней персонажа была создана для того, чтобы стимулировать игрока сражаться с разными врагами и увеличить время прохождения игры, так как технически оно было жёстко ограничено. Случайные стычки с видимыми врагами, блуждающими по миру, сделаны для привлечения игрока к путешествию по обширной карте и возможности испытать свои силы и удачу.

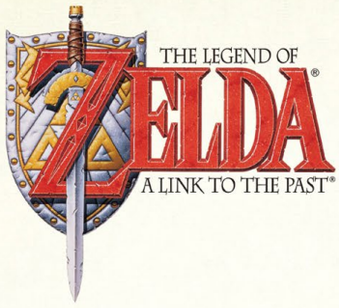
● **Больше испытаний.** Эта игра довольно-таки сложна в прохождении. Дизайнеры обратили внимание, что на рынке тогда было мало приключенческих боевиков, и решили сделать игровой процесс таким долгим, насколько это возможно. Это означало, что им предстояло создать игру, которую нельзя было бы пройти относительно легко.

● **Отменённое продолжение.** Существовала версия *The Adventure of Link*, разрабатываемая для Super Nintendo Entertainment System, но после выпуска Nintendo 64 планы по её завершению стали весьма туманны. Часть команды, трудившаяся над сиквелом, была привлечена к работе над Star Fox 64, и разработка продолжения *The Adventure of Link* была окончательно отменена.

Источники

- ***Официальный сайт Nintendo*. Тема: «Почему *The Adventure of Link* не стала прямым сиквелом?»**
- ***Официальное руководство Nintendo к Star Fox 64*. «Интервью с разработчиками».**

1991



Даты выхода: 13 апреля 1992 | 21 ноября 1991 (Япония)
Платформы: Super Nintendo Entertainment System | Super Famicom

Даты выхода: 2 декабря 2002 | 14 марта 2003 (Япония)
Платформа: Game Boy Advance

Вышедшая примерно через пять лет после *The Adventure of Link*, в год выпуска на рынок Super Nintendo Entertainment System, *A Link to the Past* является значительным переосмыслением всего, что выходило в серии до неё. Механика, графика, звук и масштабность игры максимально использовали возможности новой 16-битной консоли. Действие разворачивается в двух мирах, Светлом и Тёмном, а визуально игра выполнена в изометрической проекции.

A Link to the Past стала, без преувеличения, жемчужиной библиотеки игр для SNES, а её продажи составили миллионы копий. В 2002 году она была переиздана на Game Boy Advance. Пропорции портативного экрана отличались от тех, что были в оригинале, но игра была тщательно «отполирована», внесены изменения в диалоги, а помимо этого игроки получили возможность испытать свои силы в дополнении *Four Swords*, вышедшем на одном картридже с переизданием *A Link to the Past*.



***Дом Линка в версии* A Link to the Past *для* Game Boy Advance**

Сюжет

В легендах, рассказываемых среди людей, говорилось о золотой реликвии, Триединстве, содержащей в себе великую силу, и о том, что этот артефакт покоится где-то в скрытых ото всех землях. Это место называлось Священным царством, а вход в него находился в Хируле. Многие отправлялись туда на поиски реликвии, но обратно не возвращался никто.

Однажды из Священного царства в Хирул стали проникать силы зла, и король приказал Семерым Мудрецам запечатать проход в эти земли. Но когда Мудрецы, охраняемые рыцарями Хирула, возносили к небу свои молитвы, на них напали вырвавшиеся их Священного царства демоны, и началась великая битва, вошедшая в историю как война Пленения. Наконец, вход в Священное царство был закрыт и надёжно защищён печатью.

Постепенно эти события стали историей, но внезапно в Хируле появился волшебник по имени Аганим, который хотел сломить древнюю печать. Он убил короля, похитил шесть из семи дев, потомков Семерых Мудрецов, и собирался похитить последнюю из них, принцессу Зельду. Проведя ритуал жертвоприношения, он собирался разрушить печать и открыть вход в Священное царство. Но Зельда сделала то, что Аганим не смог предугадать – она отправила телепатический призыв о помощи.

«Спасите меня... Спасите меня, пожалуйста... Я заключена в темнице замка. Меня зовут Зельда.»

Эти слова услышал спящий Линк. Проснувшись, он обнаружил своего дядю, стоящего у стола с мечом и щитом в руках.

«Линк», сказал дядя. «Я уйду ненадолго. К рассвету вернусь. Не вздумай выходить из дома.»

Но Линку не давало покоя услышанное во сне, и он, несмотря на запрет дяди, вышел на улицу и под проливным дождём направился к замку, в подземельях которого обнаружил своего смертельно раненого дядю. Тот передал Линку своё оружие, и со словами: «Ты сможешь, Линк! Спаси принцессу...» испустил дух.

Продолжив путь по подземельям замка, юноша обнаружил томящуюся в темнице принцессу Зельду и освободил её, после чего они сбежали и укрылись в святилище – там Зельда могла бы быть в безопасности.

Направляемый советами Сахарахлы, потомка одного из Мудрецов, Линк отправился в полное опасностей путешествие, чтобы найти легендарный меч Героев и расправиться с Аганимом.

Клан рыцарей Хирула, потомками которых был Линк со своим дядей, когда-то охранял королевскую семью, а во время войны Пленения ещё и Мудрецов. Было предсказано, что этот клан в будущем явит миру героя.

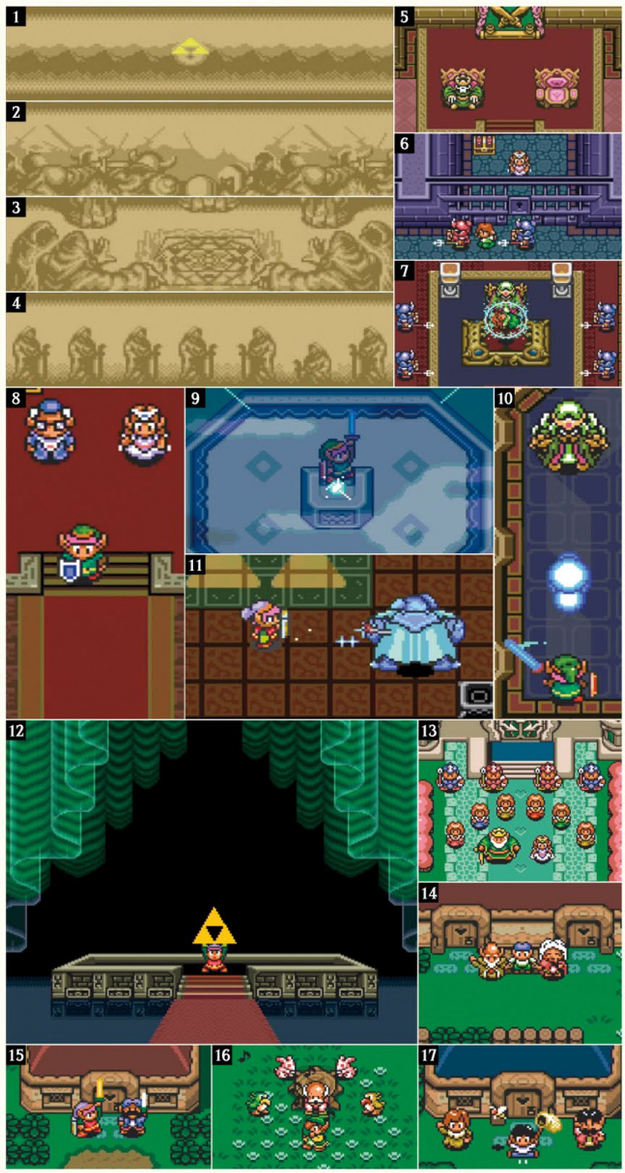
Обретя в виде найденных в подземельях кулонов необходимые качества – силу, мудрость и храбрость, Линк в глубине Священной рощи вынимает из пьедестала спящий там меч Героев, признавший в юноше избранного судьбой героя.

В этот момент в голове Линка раздался голос Зельды, до которой сумели добраться приспешники Аганима. Храбрец немедленно отправляется в замок Хирула, где вступает в битву с Аганимом. После сражения со злым волшебником печать, закрывающая вход в Священное царство, ставшее под влиянием злых сил Тёмным миром, разрушилась, и в замке открылся портал в это мрачное место.

Вскоре Светлый мир оказался под угрозой вторжения короля тьмы Ганона. Чтобы предотвратить хаос и разрушения, Линку придётся сразиться с Ганоном и завладеть Триединством. После разрушения печати принесённые в жертву девы оказались в Тёмном мире, и Линк, путешествуя между светом и тьмой, отправляется на поиски их и принцессы Зельды.

После спасения девушек барьер, окружавший башню Ганона, был сломлен, и Линк во второй раз сражается с Аганимом, убивает его и направляется к Ганону. После жестокой битвы герой побеждает монстра и восстанавливает Триединство. Прикоснувшись к божественной реликвии, Линк загадывает желание восстановить мир во всей его былой славе.

После этого все, кто погиб от злых деяний Ганона, включая и дядю Линка, вернулись к жизни, а в Хируле вновь воцарился мир и покой. Триединство вернулось под защиту королевского рода, а порождённый жестоким сердцем Ганона Тёмный мир постепенно исчез.



1 – 4 Серия изображений, показывающая войну Пленения, предания о которой живы в эту эпоху среди тех, кто интересуются древней историей. 5 Останки короля Хирула, всё ещё восседающего не троне после захвата замка Аганимом. 6 Стража уводит потомка Мудрецов – девушку-жрицу, которую собираются принести в жертву. 7 Используя магию, Аганим приносит в жертву дев, в жилах которых течёт кровь Мудрецов. 8 Принцесса Зельда, сбежавшая из темницы в святилище. 9 Линк достаёт из пьедестала в Священной роще меч Героев. 10 Загнанный в угол Аганим вступает с Линком в смертельную битву. 11 Линк сражается за судьбу Хирула с королём тьмы Ганоном и делает решающий выстрел серебряной стрелой. 12 Коснувшись восстановленного Триединства, Линк желает вернуть всё на круги своя. 13 – 17 Король Хирула, дядя Линка, мальчик-флейтист и другие персонажи, которых Линк повстречал во время своего путешествия, возвращаются к жизни.

Главные персонажи



Линк

Потомок рыцарей Хирула, этот юноша обладает всеми качествами героя. Хотя иногда и не прислушивается к тому, что ему говорят.



Ганон

Демонический зверь и воплощение зла. Использует Аганима, чтобы вернуть под свой контроль Светлый мир и захватить власть в Хируле.



Принцесса Зельда

Принцесса Хирула и одна из девушек, в чьих жилах течёт кровь Мудрецов. Обладает, как и другие девушки-потомки Мудрецов, мистической силой.



Дядя Линка

Подобно своему племяннику, является потомком рыцарей Хирула. Живёт вместе с Линком.



Аганим

Злой волшебник из Тёмного мира. Чтобы разрушить печать Семи Мудрецов, наложенную на Тёмный мир, ранее бывший Священным царством, хочет принести в жертву семерых дев, потомков Мудрецов.



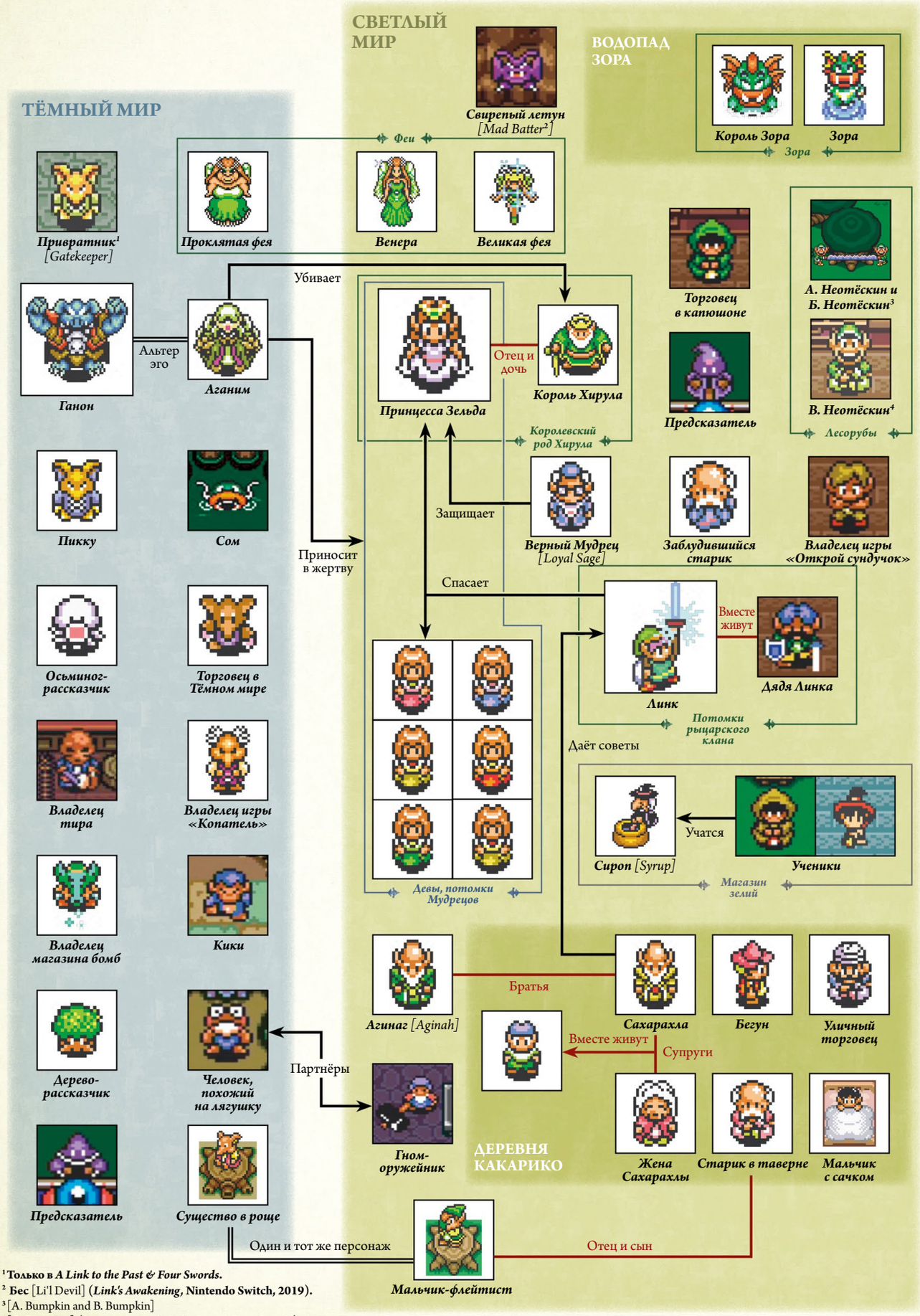
Сахарахла [Sahasrahla]

Старейшина деревни Какарико, почувствовавший нависшую над Хирулом большую опасность. Отправляется в Восточный дворец для расследования причин своей тревоги.



Рекламная иллюстрация

▷ Взаимосвязь персонажей



¹ **Только в *A Link to the Past & Four Swords*.**
² **Бес** [Li'l Devil] (***Link's Awakening*, Nintendo Switch, 2019**).
³ [A. Bumpkin and B. Bumpkin]
⁴ [Q. Bumpkin] (**только в *A Link to the Past & Four Swords***).

Мир игры

События *A Link to the Past* происходят в двух мирах. Линк живёт в Светлом мире – месте, изобилующем зелёными лесами, высокими горами, засушливыми пустынями и кристально чистыми водоёмами. В Тёмном мире, зеркальном отражении Светлого, ландшафт почти такой же, но всё выглядит тусклым и невзрачным. По его мрачным просторам бродят монстры, реки и озёра заполнены цветущей зелёной водой, а на болотах, как и повсюду, царит безысходность и отчаяние.

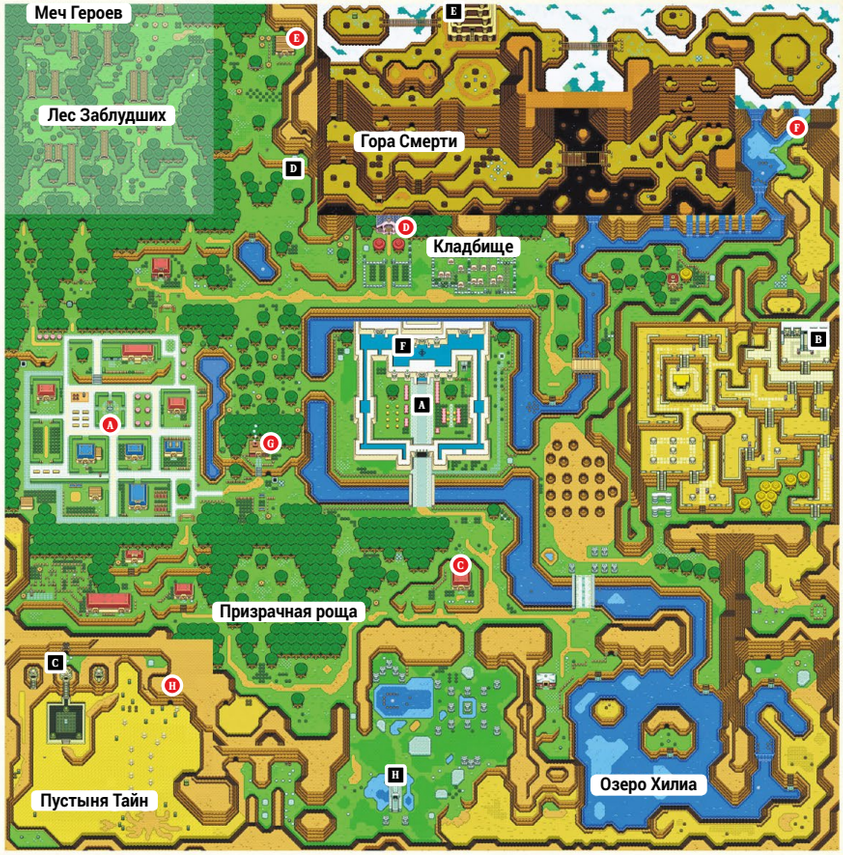
Светлый мир

Процветающее королевство с искренними и беззаботными жителями, которое страдает от нашествия злого волшебника Аганима, захватившего замок Хирула и назначившего награду за голову Линка. Подконтрольные злодею солдаты патрулируют каждый уголок Хирула, и едва заметив юного героя, нападают на него. После появления порталов, ведущих в Тёмный мир, некоторые жители забрели туда и бесследно пропали.

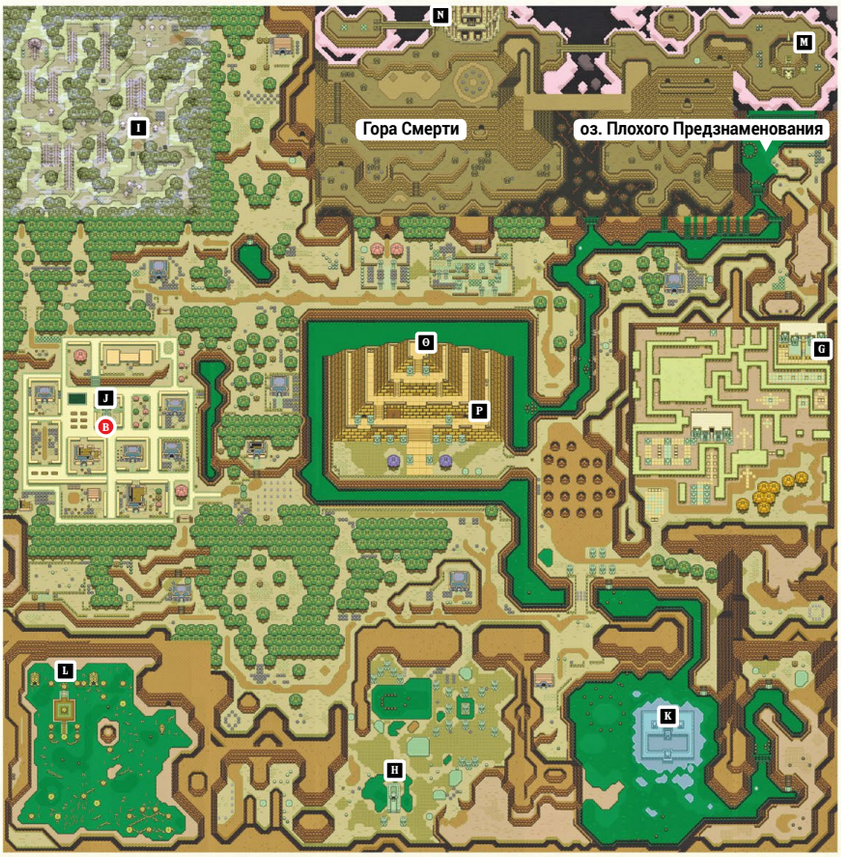
A Замок Хирула B Восточный дворец
C Пустынный дворец D Горная пещера
E Башня Геры F Башня замка Хирула
G Дворец Тьмы H Болотный дворец
I Лес Черепов J Город воров K Ледяной дворец
L Болото Страданий M Черепашья скала
N Башня Ганона O Пирамида Власти
P Дворец меча Четырёх *(A Link to the Past & Four Swords)*

A Деревня Какарико B Деревня Отверженных
C Дом Линка D Святилище
E Дом лесорубов F Водопад Зора
G Кузница H Жилище Агинага

Светлый мир



Тёмный мир



Тёмный мир

Мир тьмы, порождённый злым сердцем Ганона. Все, кто попадает сюда из Светлого мира, меняют свой облик. Жадные становятся монстрами, а остальные – животными или растениями. Линк превращается в кролика, но когда он найдёт в башне Геры Лунную жемчужину, то сможет сохранять свой настоящий облик. Несмотря на всеобщее запустение, в Тёмном мире есть поселения и магазины. Здешний ландшафт слегка отличается от Светлого мира – найдя волшебное зеркало, Линк сможет в любой момент перемещаться из Тёмного мира в Светлый, что позволит ему попадать в некоторые труднодоступные места.

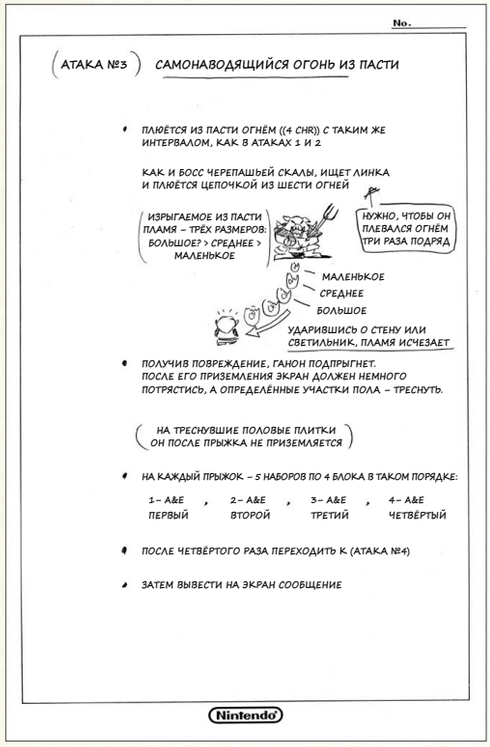


Рабочие материалы



Битва с Ганоном

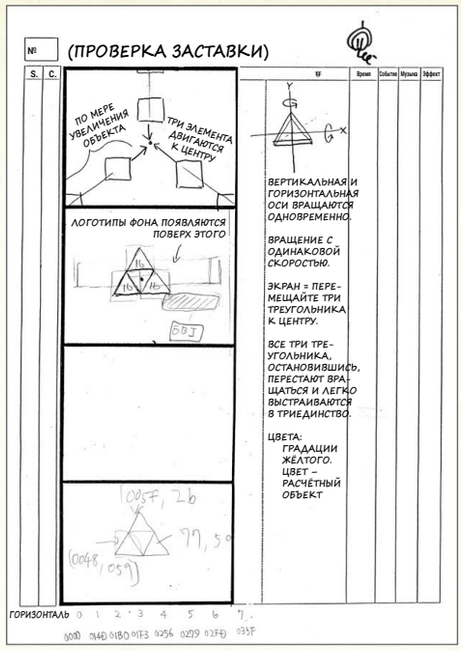
Разработчики *A Link to the Past* приложили много усилий для того, чтобы финальная битва с Ганоном запомнилась игрокам. Ниже – один из документов, показывающий, как менялись атаки Ганона на разных этапах сражения.



Раскадровка заставки с Триединством

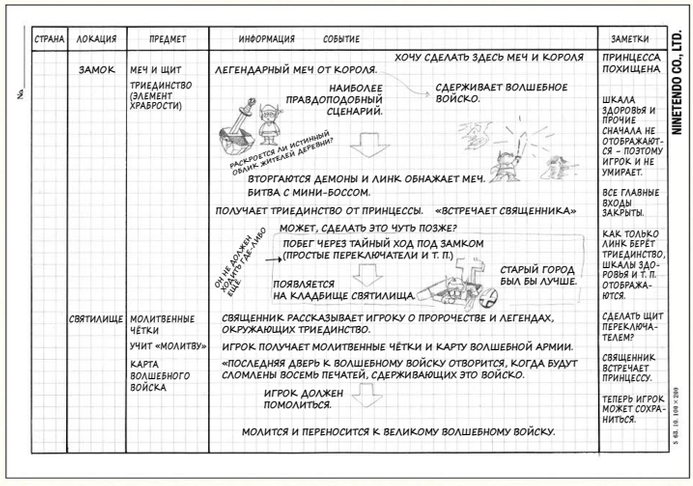
Титульный экран *A Link to the Past* представляет из себя три полигональных элемента Триединства, плавно объединяющихся в трёхмерном пространстве. В то время такое можно было встретить на игровых консолях достаточно редко. То, как двигаются элементы и интервал, через который появляется название игры, было сделано на раскадровках. Подобным способом были сделаны и демонстрационные ролики.





Наброски сценария начала игры

Для ранних моментов игры предлагались сценарии, отличающиеся от тех, которые можно увидеть в её окончательной версии. Наброски ниже демонстрируют сюжет первого акта. Столбцы «Страна», «Локация», «Предметы», «Информация / Событие» и «Заметки» показывают, как здоровье игрока и возможность сохранения могли бы зависеть от развития сюжета. Например, «Получает Триединство от принцессы» или «Учит молитву» в святилище. Несмотря на то, что многое здесь было изменено, идея побега Линка и Зельды из замка через тайный подземный ход была реализована.



Примечания разработчика

● **Три года разработки.** *A Link to the Past* разрабатывалась около трёх лет. Команда начала работу над игрой задолго до выхода на рынок консоли Super Nintendo Entertainment System. Первый год заняло планирование, второй – различные эксперименты, а третий – непосредственно разработка.

● **Слишком много миров.** В начале разработки кроме Светлого и Тёмного миров был ещё один. Но в итоге его пришлось убрать, чтобы не усложнять жизнь некоторым игрокам тремя мирами.

● **Открытый мир.** О способности игрока исследовать большую часть мира с самого начала сказал на одном мероприятии Сигэру Миямото: «Мне не нравится, когда прохождение игры состоит из запланированной череды событий, но если мы так не сделаем, это не будет работать как игра. Поэтому, чтобы не делать из игрока мальчика на побегушках, мы хотели, чтобы он думал о том, как действовать самостоятельно.»

● **От *Zelda* к *Mario* и обратно.** Одно из препятствий в подземельях – цепочки из огненных шаров, известные как «барьеры гуругуру» [Guruguru Bars], изначально были придуманы для первой *The Legend of Zelda*, но тогда оказалось, что они больше подойдут для *Super Mario Bros.* Через несколько лет, во время работы над *A Link to the Past*, разработчики решили, что спустя столько времени барьеры гуругуру уже не ассоциируются с Марио и внедрили их в некоторые подземелья.

● **Кнопка «Действия».** Для этой кнопки были придуманы такие действия, как, например, «Съесть» и «Танцевать», но в итоге дизайнеры ограничились только самым необходимым: «Говорить», «Толкать / Тянуть», «Поднять / Бросить» и «Бежать».

● **Возвращение легендарного композитора и музыки.** После окончания работы над *Super Mario World* к команде разработчиков *A Link to the Past* присоединился Кодзи Кондо, который стал автором всей музыки и звуковых эффектов. Также он впервые использовал здесь музыку из предыдущей игры.

● **Эффект хорового пения.** Звуковые возможности SNES были богаче, чем у её предшественницы, NES. Разработчики пошли ещё дальше, запуская мелодии на двух дорожках и используя питч-шифтер, что придало музыке эффект хорового звучания, прекрасно вписавшийся в величественность и героизм музыкальных композиций игры.

Источники

- ***Nintendo. Официальное руководство к «The Legend of Zeda: A Link to the Past».***
- ***Nintendo Dream*, 21 февраля 2014. «*The Legend of Zeda: A Link Between Worlds*: вы захотите в это поиграть! Не раскрывая детали – интервью перед выпуском игры.»**

1993



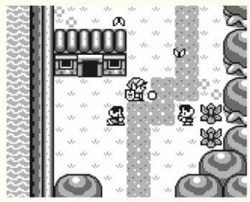


Даты выхода: 6 августа 1993 | 6 июня 1993 (Япония)
Платформа: Game Boy

Даты выхода: 15 декабря 1998 | 12 декабря 1988 (Япония)
Платформа: Game Boy Color

Link's Awakening стала первой игрой серии, разработанной для портативной платформы. Несмотря на маленький экран консоли, команда разработчиков создала полноценное масштабное приключение в мире *The Legend of Zelda*. Кроме того, что события игры не происходят в Хируле, в ней есть и другие уникальные элементы, включая персонажей из *Super Mario Bros.* и трогательную грустную историю.

В 1998 году игра была переиздана на Game Boy Color под названием *Link's Awakening DX* (DX означает «Deluxe». Буквально: «Роскошный»). Используя возможности консоли, приключение Линка теперь стало красочным и цветным. Помимо цвета в игру были добавлены некоторые новшества вроде подземелья «Мир Красок» [Color Dungeon] и фотостудии, а с помощью Game Boy Printer можно было даже распечатать фотографии, сделанные живущим на Кохолинте грызуном-фотографом.



Чёрно-белая версия* Link's Awakening *для Game Boy

Сюжет

Линк, вернувший мир на земли Хирула после приключений в *A Link to the Past*, отправился путешествовать по дальним странам для совершенствования своих навыков. Возвращаясь домой в родной Хирул, он попал в сильную бурю, в его корабль ударила молния, расколов судно надвое, и Линк оказался в открытом море.

Очнувшись, юный герой обнаружил себя в доме на незнакомом острове, а рядом стояла девушка, которая нашла его на берегу и выхаживала, пока он был без сознания. Её звали Марин и она очень любила петь. По словам Марин, на самой высокой горе острова находится гигантское яйцо, в котором спит некий дух по имени Рыба Ветра.

Чтобы понять, что с ним случилось, Линку нужно было время, а кроме всего прочего – пропал его меч. Сжимая в руке щит, герой отправился к морскому побережью на поиски своего оружия. Поиски увенчались успехом, и тут вдруг перед Линком появился филин.

«Разбуди Рыбу Ветра, и ты найдёшь ответы на свои вопросы», сказала мудрая птица. Так началось новое приключения Линка. Но на этот раз не нужно было спасать Хирул – герою предстояло разобраться в том, что имел в виду филин, говоря о необходимости разбудить Рыбу Ветра, и в том, как это сделать. Исследуя остров Кохолинт, Линк вместе с цепным чавкой Гав-Гавом побывал на болоте Гопонга, искал помощи у принца Ричарда из замка Каналет и посетил множество других мест.

Чем ближе Линк узнавал Марин, тем больше он замечал, что она отличается от других островитян, веривших, что за морем ничего нет.

«Когда я нашла тебя, Линк, моё сердце забилось быстрее! Я подумала, что ты принёс нам какое-то послание...», сказала Марин. Ненадолго замолчав, девушка посмотрела на летавших над морской гладью чаек. «Если бы я была чайкой, то улетела бы далеко-далеко за море!», продолжила она. «Я бы облетела весь мир и пела всем свои песни!»

Для того, чтобы разбудить Рыбу Ветра, Линк отправился на поиски музыкальных инструментов Сирен, спрятанных в восьми кишащих монстрами подземельях Кохолинта. На стене в Южной святыне Лица герой обнаружил письмена, раскрывающие тайну острова: «Остров Кохолинт – всего лишь иллюзия... Люди, монстры, море, небо... Всё это просто сон... Разбуди спящего, и Кохолинт исчезнет, как лопнувший пузырь... Но кто-то должен знать правду!»

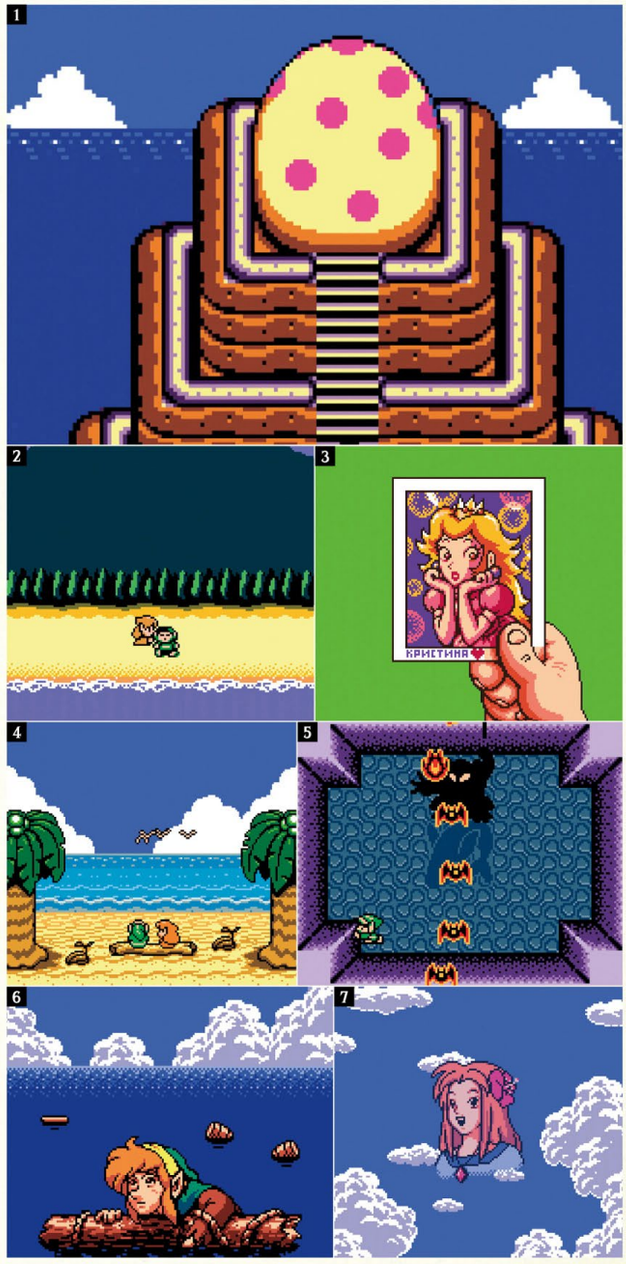
Найдя восемь инструментов Сирен, Линк сыграл перед яйцом Рыбы Ветра прекрасную мелодию, и оно треснуло. Внутри него находились Кошмары – источник всех монстров, заполонивших остров. Принимая облик врагов из его прошлого и других чудовищ, Кошмары напали на Линка, но герой сумел расправиться с ними и вышел победителем из этой решающей битвы.

Филин, помогавший Линку советами, оказался частью души Рыбы Ветра, а его задачей было охранять сон этого могучего духа. Однако в его сон сумели проникнуть Кошмары и наводнили остров ордами ужасных монстров. Вскоре на Кохолинте очутился Линк. Увидев юношу, филин понял, что этот герой послан сюда самой судьбой и сможет покончить с Кошмарами.

После того, как Линк пробудил Рыбу Ветра, остров Кохолинт начал постепенно исчезать, и великий дух обратился к юноше со словами: «В реальном мире останется только память об этой земле снов... Но кто знает... Быть может, однажды ты возродишь его в своих снах...»

«Давай, Линк! Проснёмся же... Вместе!»

Проснувшись, Линк оказался посреди открытого моря. Посмотрев на небо, он увидел плывущее по нему гигантское существо в виде кита. Это и был могучий дух, Рыба Ветра. А следом за ним к горизонту летела одинокая чайка.



1 Огромное яйцо посреди острова. 2 Марин находит выброшенного на берег Линка. 3 Фото, отправленное козой Кристиной своему другу по переписке, господину Писателю. Кристина утверждает, что на фото изображена именно она, но... 4 Марин с Линком сидят на пляже, говоря о чайках и надеждах Марин на будущее. 5 Кошмары, принимающие облик монстров из воспоминаний Линка. 6 7 Пробудившись, Линк сохранил воспоминания об острове Кохолинт и девушке Марин.

Главные персонажи



Линк

Герой и спаситель Хирула. Линк может быть немного непонятлив, но зато он скрупулёзно подписывает своим именем принадлежащие ему вещи.



Марин

Девушка, которая очень любит петь. Найдя Линка на берегу, приводит его в чувство. Обладает озорным характером и очень хочет знать, что находится за окружающим остров Кохолинт морем.



Филин

Старый мудрый филин, помогающий Линку добрым советом везде, куда бы тот ни направился. Этот филин – часть души Рыбы Ветра.



Тарин

Отец Марин. Любит грибы и немного рассеянный.



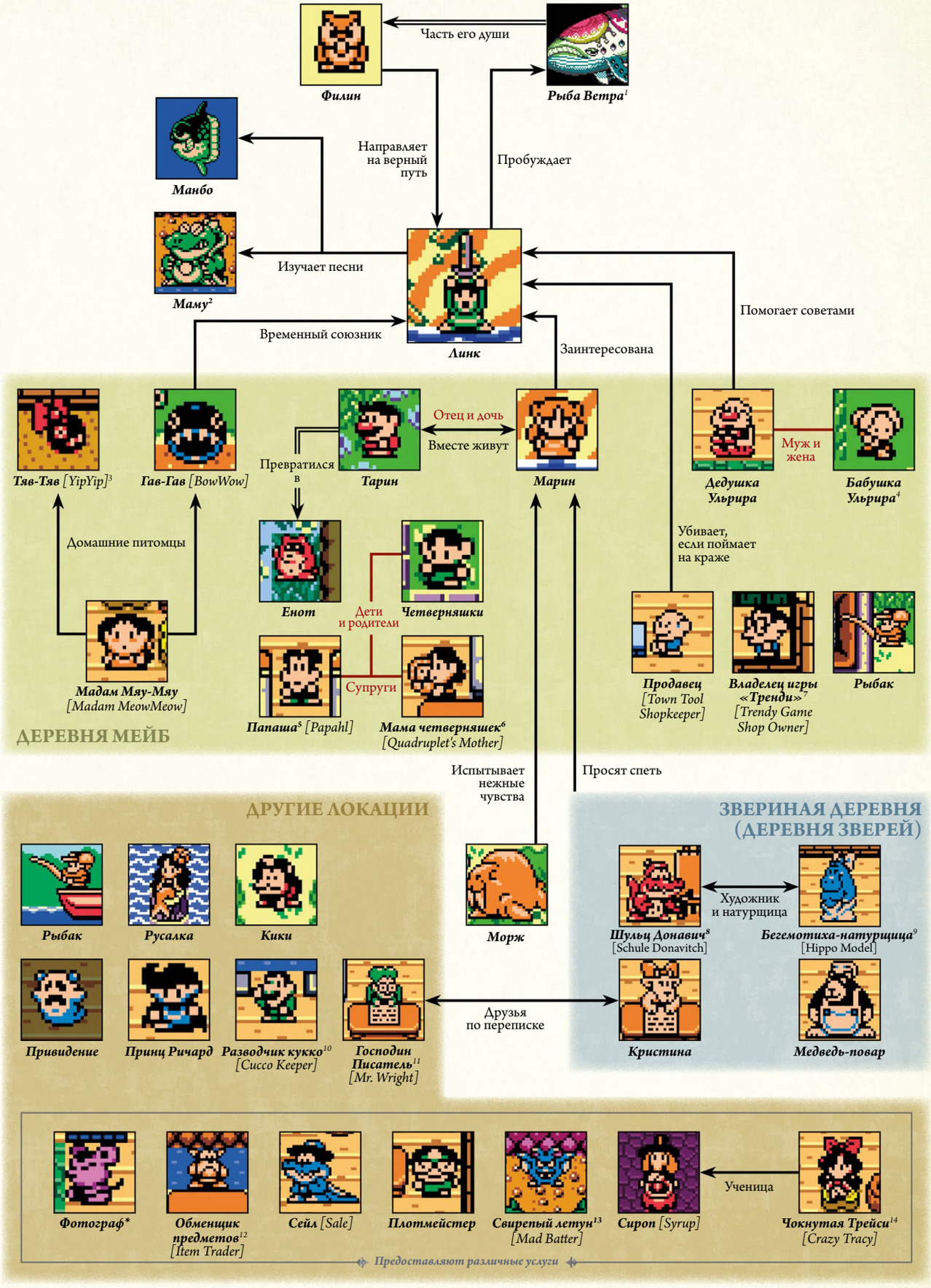
Link's Awakening



Link's Awakening DX

Рекламные иллюстрации

▷ Взаимосвязь персонажей



[1] **Рыба ветров** *(в официальной русской локализации ошибочно указан как персонаж женского пола)* | [2] **Кракожабер** | [3] **Чао-Чао** [CiaoCiao] | [4] **Бабушка Яху** [Grandma Yahoo] | [5] **Папаль** [6] **Мамаль** [Mamasha] | [7] **Владелец «Зала удачи»** [Trendy Gamester] [8] **Шейл фон Кунст** | [9] **Бегемотиха-модель** | [10] **Куриный энтузиаст** [Henhouse Keeper] | [11] **Мистер Райт** [12] **Гория** [Goriya] | [13] **Бес** [Li'l Devil] | [14] **Трейси**. *(Русские и новые английские имена персонажей в переиздании игры на Nintendo Switch, 2019).*

* **Только в *Link's Awakening DX*.**

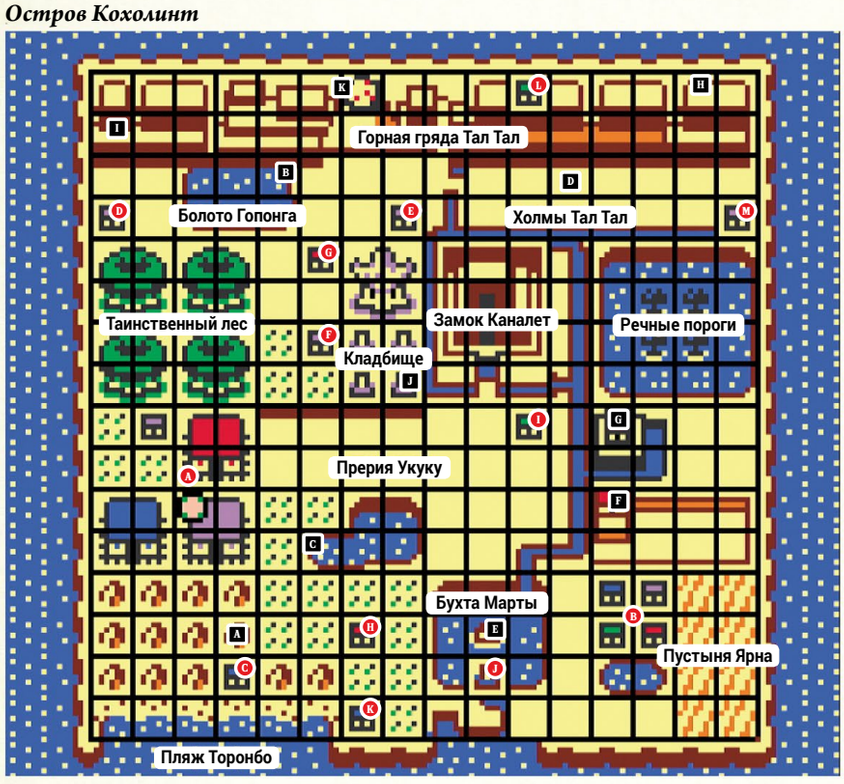
Мир игры

События игры происходят на острове Кохолинт – мире, существующем во сне Рыбы Ветра. Это место выглядит как тропический остров с буйной растительностью и живописными ландшафтами – впрочем, это не делает его менее опасным. Каждая локация имеет своё название, которое можно увидеть, перемещая курсор по карте. Просторы Кохолинта достаточно обширны и занимают площадь 16x16 блоков, каждый из которых представляет собой один игровой экран. Но в игре предусмотрены норы (точки) перемещения и песни, такие как мамба Манбы, которые значительно облегчают путешествия Линка по Кохолинту.



Марин находит выброшенного на берег Линка

Остров Кохолинт



A Уровень 1: Пещера Хвоста **B** Уровень 2: Бутылочный грот
C Уровень 3: Пещера Ключа **D** Уровень 4: Логово Удильщика
E Уровень 5: Утроба Сома
F Южная святыня Лица (древние руины)
G Уровень 6: Святыня Лица
H Уровень 7: Орлиная башня
I Уровень 8: Черепашья скала
J Мир Красок (только DX и Switch-версии)
K Яйцо Рыбы Ветра

A Деревня Мейб **B** Звериная деревня
C Банановый дом Сейла **D** Дом господина Писателя
E Фотостудия (только в *Link's Awakening DX*)
F Хижина ведьмы Сироп
G Оздоровительный центр Чокнутой Трейси
H Вилла Ричарда **I** Дворец Ракушек
J Статуя русалки **K** Дом привидения
L Курятник **M** Проход к речным порогам

Персонажи из других игр

В *Link's Awakening* есть персонажи из других игр, такие как доктор Писатель [Dr. Wright] из *Sim City*, Йоши, Кирби, а также принц Ричард из японской ролевой игры *The Frog for Whom the Bell Tolls* и многие другие.



Новое в *Link's Awakening DX*



В *Link's Awakening DX* было добавлено одно подземелье и некоторые новые постройки. При нужных условиях появится фотограф и сделает снимки Линка и его друзей в самые запоминающиеся моменты. Линк может в любое время посмотреть эти фотографии, если зайдёт в фотостудию. Подземелье Мир Красок [Color Dungeon] основано на новой цветовой палитре, которым обзавелось переиздание игры. Для решения головоломок здесь используются красный, синий и зелёный цвета. Пройдя подземелье, Линк получит на выбор красную или синюю тунику, улучшающие его атаку или защиту соответственно.



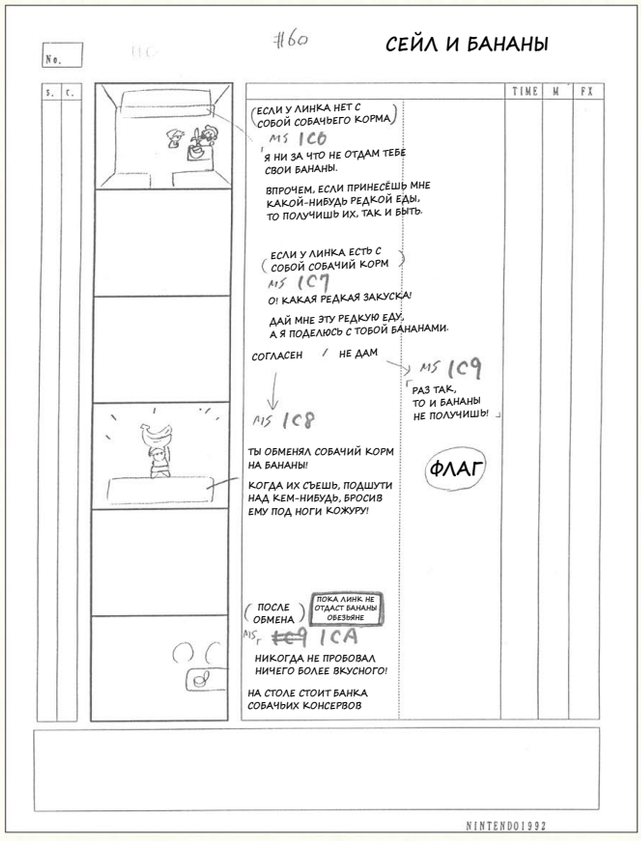
Яркие красные, синие и зелёные цвета в Мире Красок

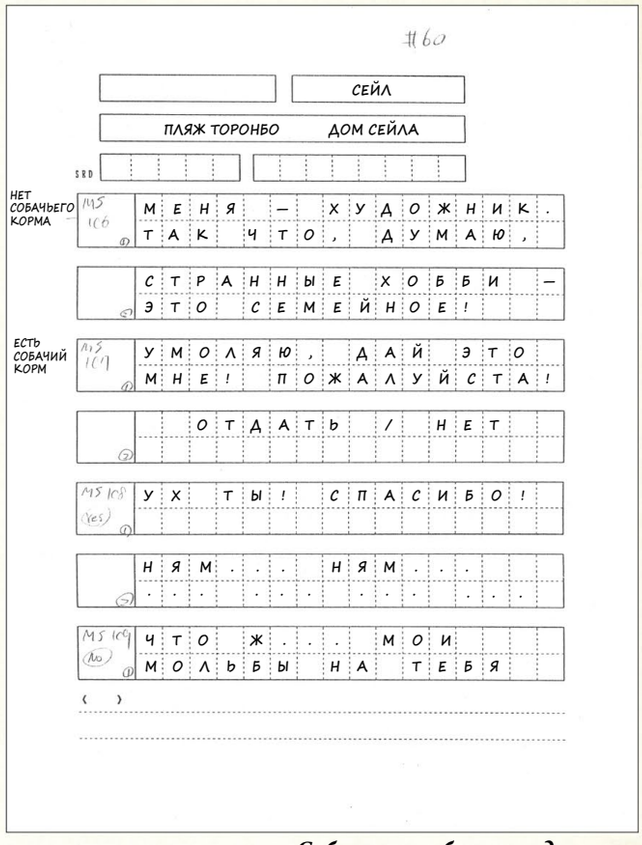
Добавленный в* Link's Awakening DX *фотограф умеет вовремя поймать и запечатлеть на камеру драматические моменты и выразительные позы.

Рабочие материалы

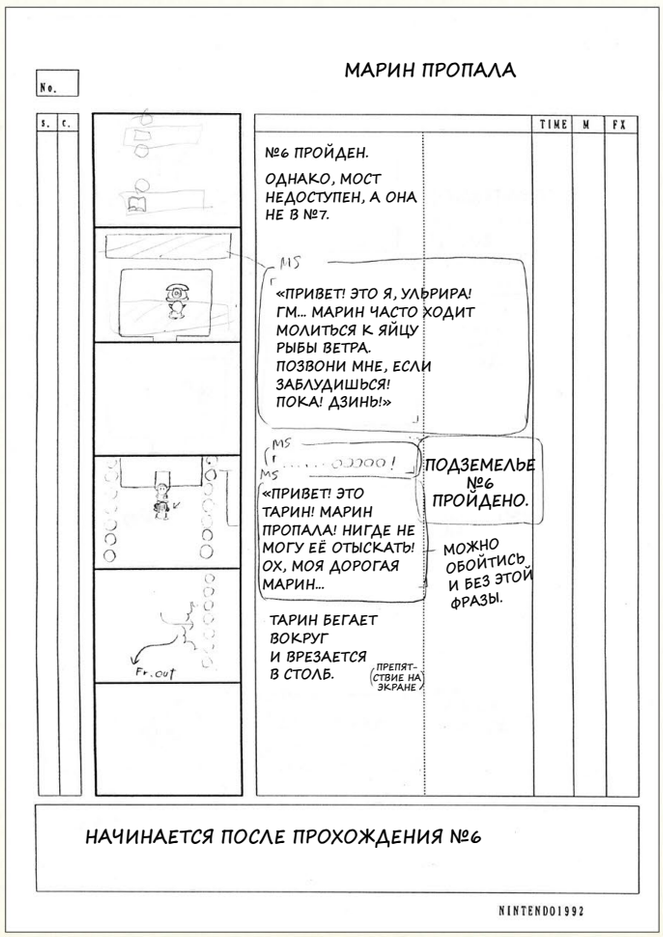
Сценарии событий и диалогов

В примерах сценариев ниже показаны ключевые события с определёнными персонажами. Документы отображают ход конкретного события и соответствующие ему диалоги. Таблицы для записи диалогов состоят из ячеек, наглядно показывающих, поместится ли в игру желаемый текст, так как на экране может одновременно отображаться только ограниченное количество символов.





Событие по обмену предметами



Событие по исчезновению Марин

Примечания разработчика

● **Удачный эксперимент.** На ранних этапах *Link's Awakening* представляла собой пробный проект, целью которого было просто посмотреть, как разработчики *The Legend of Zelda* смогут воссоздать её на Game Boy. Из-за того, что на первых порах это был неофициальный проект, команда трудилась над ним в сверхурочное время. Им казалось, что это было похоже на клуб по интересам, который посещают после школы, и во время разработки они часто посматривали в сторону других игр. Директор проекта Такаси Тэдзука говорил, что было ощущение, будто они «делают пародию на *The Legend of Zelda*.»

● **Под впечатлением от Дэвида Линча.** Место действия и сюжет этой уникальной игры совместил в себе безумные идеи нескольких её авторов. Таких, как идея Ёсиаки Койдзуми о том, что «находиться во сне, который может быть вашим, а может, чьим-то ещё», видение мира Кэнсукэ Танабэ, где «на вершине горы есть гигантское яйцо, и если оно треснет, миру конец» или интерес Такаси Тэдзуки к созданию «таинственого мира, как в сериале *Твин Пикс*.»

Источники

- ***Ивата спрашивает. «The Legend of Zeda: Spirit Tracks. Вопросы о портативных Zelda.»***
- ***Nintendo. Официальное руководство к «The Legend of Zeda: Link's Awakening».***
- ***Nintendo. Официальное руководство к «The Legend of Zeda: Link's Awakening DX».***

1998





Даты выхода: 23 ноября 1998 | 21 ноября 1998 (Япония)
Платформа: Nintendo 64

Даты выхода: 19 июня 2011 | 16 июня 2011 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

Ocarina of Time впервые перенесла знакомый всем стиль приключений и головоломок *The Legend of Zelda* в три измерения. В игре были представлены совершенно новые механики, такие как автоматический прыжок и возможность фиксировать цель при помощи кнопки Z, а новый трёхмерный мир позволил более интересно реализовать внутриигровые заставки и головоломки.

Общая атмосфера и ощущение погружения в обширный игровой мир стало поворотной точкой в серии и игровой индустрии в целом.

В 2011 году на консоли Nintendo 3DS вышло переиздание игры с улучшенной графикой и поддержкой 3D-режима. В него также вошла игра *Ocarina of Time: Master Quest* – версия с более сложными подземельями, которая ранее была доступна только по предзаказу и с определёнными изданиями *The Wind Waker*.



Линк верхом на Эпоне в версии* Ocarina of Time *для Nintendo 64

Сюжет

Дети леса, кокири, живут в лесу Кокири вместе с Великим деревом Деку, его духом-хранителем. У каждого из них есть своя фея-хранитель, кроме одного. Он хилианец (но узнает об этом позже), его зовут Линк, и он немного не вписывается в общество лесных детей.

Однажды к Линку с очень важным заданием от Великого дерева Деку прилетает фея Нави: дерево проклято и нуждается в том, у кого хватит храбрости избавить его от проклятия.

Сопровождаемый феей Нави, Линк убивает паразита Гохму и тем самым снимает проклятие с дерева, за что получает от него в награду один из священных камней, изумруд кокири. Однако дерево Деку всё-таки увядает, и на прощание говорит Линку, что ему суждено покинуть лес Кокири и спасти Хирул.

Выйдя из леса, Линк направляется в замок Хирула, где встречается с принцессой Зельдой. Принцессу преследуют странные видения о том, что должен появиться юный герой, в точности как Линк, которому предстоит избавить Хирул от таинственного предводителя герудо по имени Ганондорф, желающего завладеть силой Триединства.

Вместе с Линком Зельда клянётся, что никогда не допустит Ганондорфа к божественной реликвии и доберётся до неё раньше злодея. Но для начала Линк должен отыскать два оставшихся священных камня, чтобы через храм Времени проникнуть в Священное царство – скрытое от всех место, где и хранится Триединство.

Выполнив задачу, Линк возвращается к королевскому замку и видит, как Зельда вместе со своей няней и помощницей Импой верхом на лошади мчатся прочь из замка, который, как оказалось, захватил Ганондорф. Зельда успевает бросить Линку окарину Времени – сокровище, хранимое королевским родом Хирула и последний предмет, необходимый для открытия ведущей в Священное царство двери Времени.

Не медля ни минуты, Линк отправляется в храм Времени, помещает на алтарь три священных камня и играет на окарине особую мелодию, после чего попадает в зал, где в пьедестале хранится легендарный меч Героев. Клинок является ключом, открывающим портал между Хирулом и Священным царством, а вынуть его из пьедестала способен лишь избранный герой. Линк вынимает меч, но так как он ещё слишком мал для владения таким оружием, его душа была погружена в сон, чтобы пробудиться в повзрослевшем теле через семь лет.

За эти годы Хирул превратился в обитель монстров. Ганондорф сумел проникнуть в Священное царство, завладел элементом Силы Триединства, и это сделало его королём зла.

При помощи юного представителя народа шейков, которого так и зовут – Шейк, Линк путешествует между настоящим и прошлым, возвращаясь на семь лет назад и обратно, чтобы разыскать и пробудить шестерых Мудрецов. После этого Шейк объясняет юному герою, что обладатель элемента Храбрости Триединства, которого ищет Ганондорф, есть не кто иной как сам Линк, герой Времени, а седьмой Мудрец, обладатель элемента Мудрости, является лидером остальных шести. С этими словами Шейк открывает Линку свой истинный облик: «Это я, Зельда. Принцесса Хирула.»

Все эти семь лет она была вынуждена скрываться в облике Шейка от разыскивающего её Ганондорфа, но злодей всё видел, и в момент, когда принцесса открылась Линку, схватил её. Рискуя жизнью, юный герой поспешил в замок Ганона в надежде спасти Зельду и весь Хирул от тирании Ганондорфа.

Встретившись со злодеем в решающей битве, Линк одержал победу, но это привело к тому, что разбойник герудо обрёл свою истинную силу и превратился в ужасного зверя Ганона. Только лишь с помощью объединённых усилий шестерых Мудрецов, Зельды и вооружённого мечом Героев Линка, Ганона вместе с элементом Силы удалось пленить в Священном царстве. Зельда запечатала ведущую туда дверь Времени, а герой Времени вернулся в свою родную эпоху – на семь лет назад.

Эти события стали рассветом новой эры в истории Хирула.



1 Дух-хранитель, известный как Великое дерево Деку. Из-за того, что оно владеет священным камнем, было проклято Ганондорфом. 2 Узнав о том, что уготовано ему судьбой, Линк покидает лес Кокири. Перед самым выходом из леса его встречает Сария и дарит волшебную окарину. «Мы всегда будем друзьями», говорит она. Вскоре Сария пробуждается как Мудрец Леса. 3 Линк находит три священных камня и помещает их на алтарь в храме Времени. 4 Повзрослев, Линк встречает Шейка, который даёт ему полезные советы и обучает волшебным мелодиям. 5 После того, как Зельда признаётся, что под видом Шейка скрывалась она, Ганондорф похищает её. 6 Линк наносит последний удар мечом Героев в битве за будущее Хирула с чудовищным Ганоном.

Главные персонажи

Линк (ребёнок | взрослый)

Добросердечный хилианский паренёк, выросший среди кокири. Сжимает в руке меч и обладает сильным чувством справедливости. Путешествуя сквозь время ради спасения Хирула, удостоился титула «Герой Времени».



Нави

Фея, которая по просьбе Великого дерева Деку сопровождает Линка в путешествиях и помогает добрыми советами.

Принцесса Зельда (ребёнок | взрослая)

Принцесса, избранная богинями и наделённая священной силой. Владеет даром предвидеть будущее и сражается, чтобы защитить Священное царство и Триединство от Ганондорфа.





Ганондорф

Первый мужчина, рождённый среди герудо за сто лет. Разыскивает Священные камни с целью проникнуть в Священное царство и завладеть Триединством.

Сария

Девочка-кокири, подруга Линка. Очень добрая и имеет много поклонников. Позже она пробудится как Мудрец Леса.





Рауру

Древний Мудрец Света, построивший храм Времени. С давних времён охраняет Священное царство от тех, кто желает найти и заполучить силу Триединства для своих личных нужд. Присматривает за Линком в облике филина по имени Каепора Гаебора.





Импа

Няня и помощница принцессы Зельды, знающая много хирульских легенд. Последняя живая представительница расы шейков и Мудрец Теней.

Шейк

Этого юного шейка, который обучает его мелодиям, встречает повзрослевший Линк. Под обликом Шейка скрывается Зельда.



Даруния

Вождь горонов, пробудившийся как Мудрец Огня. После своего спасения Даруния называет сына в честь Линка. Очень любит танцевать.



Принцесса Руто (ребёнок | взрослая)

Принцесса народа зора и Мудрец Воды. Руто может вести себя немного эгоистично, а после того, как отдала Линку сапфир зора, символ помолвки среди зора то решила, что юный герой – её будущий муж.



Набуру

Когда Набуру восстала против Ганондорфа, ведьмы Твинрова завладели её сознанием и сделали подконтрольным себе лидером герудо. Пробуждается как Мудрец Духов.



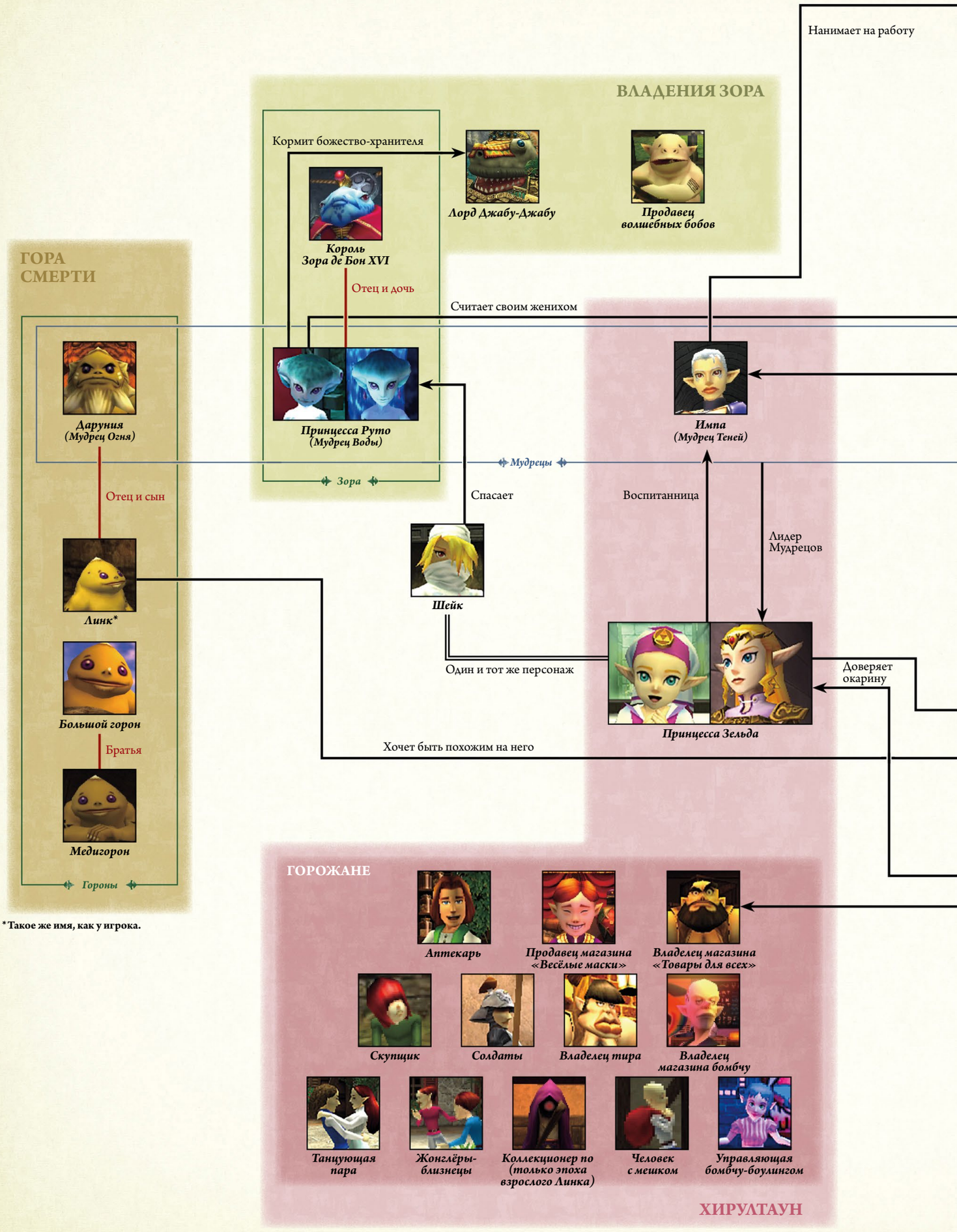
Ocarina of Time

Рекламные иллюстрации

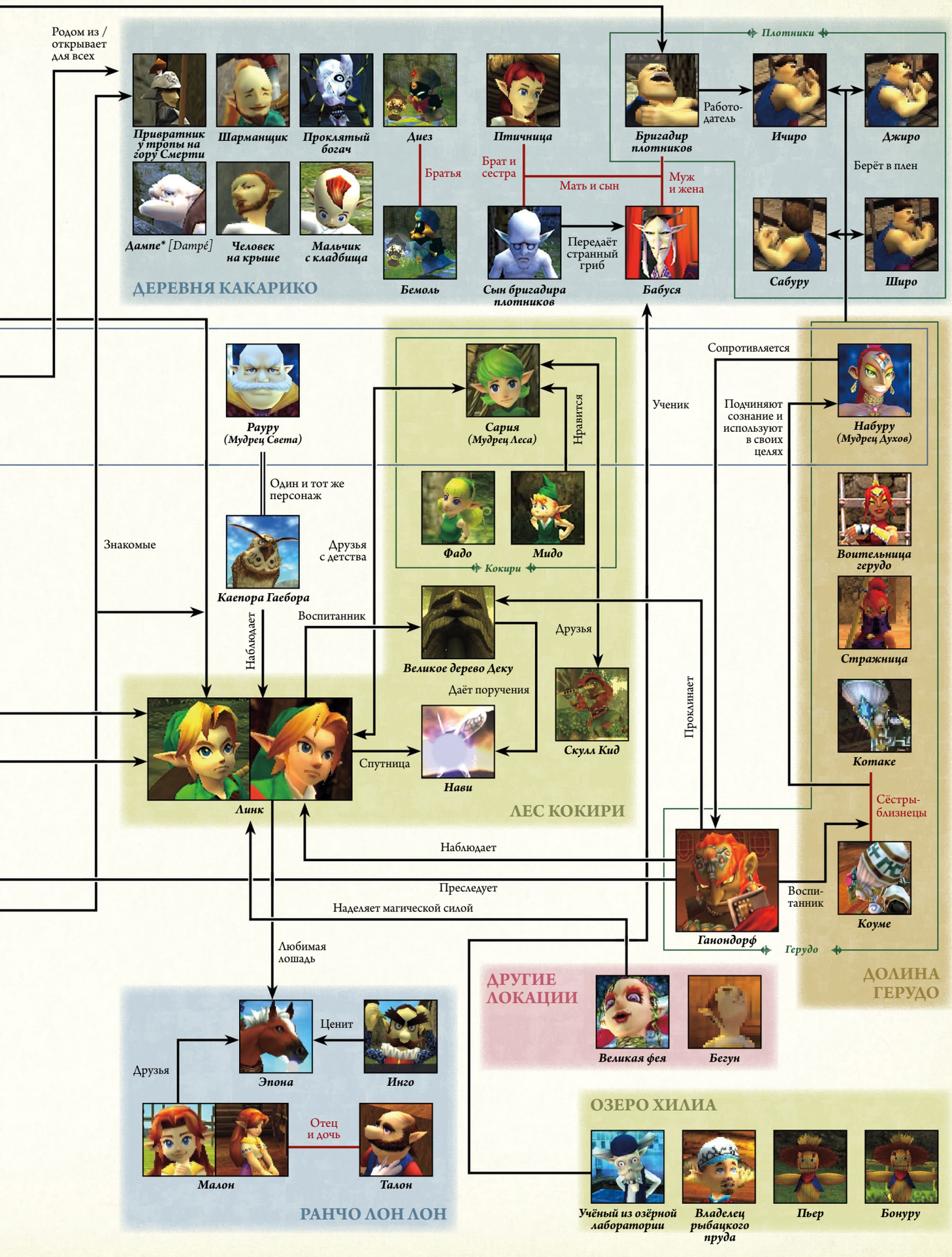


Ocarina of Time 3D

Взаимосвязь персонажей



*Такое же имя, как у игрока.



* **Дампей** (*Официальная локализация игры Link's Awakening на Nintendo Switch, 2019*)

Мир игры

По соседству с холмистыми равнинами хирульской степи раскинулись разнообразные регионы, каждый со своим уникальным климатом и ландшафтом. Там живут те, кто зовёт Хирул своим домом: кокири обитают в лесу Кокири, на горе Смерти и у её подножия испокон веков живут гороны, водными источниками управляют из своих владений зора, а в долине Герудо живут разбойницы герудо. Хилианцы обосновались в самом сердце Хирула в поселениях, таких как Хирултаун и деревня Какарико, а также на рачно. Линк путешествует по Хирулу в разное время: сначала будучи ребёнком, а спустя семь лет – повзрослевшим юношей.

Хирул



A В дереве Деку B Пещера Додонго C Внутри Джабу-Джабу
D Храм Леса E Храм Огня F Ледяная пещера G Храм Воды
H Дно колодца I Храм Теней J Храм Духов K Замок Ганона

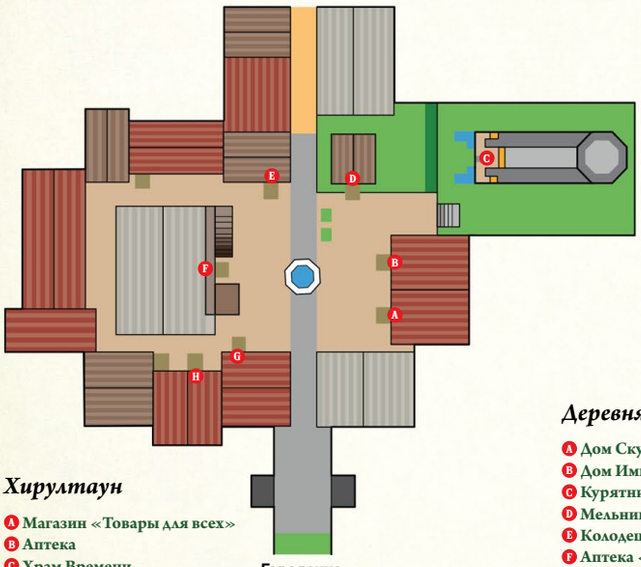
A Лес Кокири B Хирултаун C Деревня Какарико D Город горонов
E Владения зора F Крепость герудо G Лес Заблудших H Замок Хирула
I Ранчо Лон Лон J Кладбище K Озёрная лаборатория L Рыбацкий пруд

ЛЮДИ ХИРУЛА СПУСТЯ СЕМЬ ЛЕТ

Через семь лет после того, как Линк вынул из пьедестала меч Героев, Ганондорф захватил замок, и люди были вынуждены перебраться из прилегающего к нему города в деревню Какарико. Объекты **G**, **H** и **I** на карте деревни существуют только в эре взрослого Линка. Тогда же можно встретить и сбежавших туда из Хирултауна людей.







Хирултаун

A Магазин «Товары для всех»
B Аптека
C Храм Времени
D Магазин «Весёлые маски»
E Тир
F Бомбчу-боулинг
G Аттракцион «Открой сундучок»
H Магазин бомбчу



Деревня Какарико

A Дом Скуллтулы
B Дом Импы
C Курятник
D Мельница
E Колодец
F Аптека «Бабусины снадобья»
G Убежище
H Магазин «Товары для всех»
I Аптека

Рабочие материалы

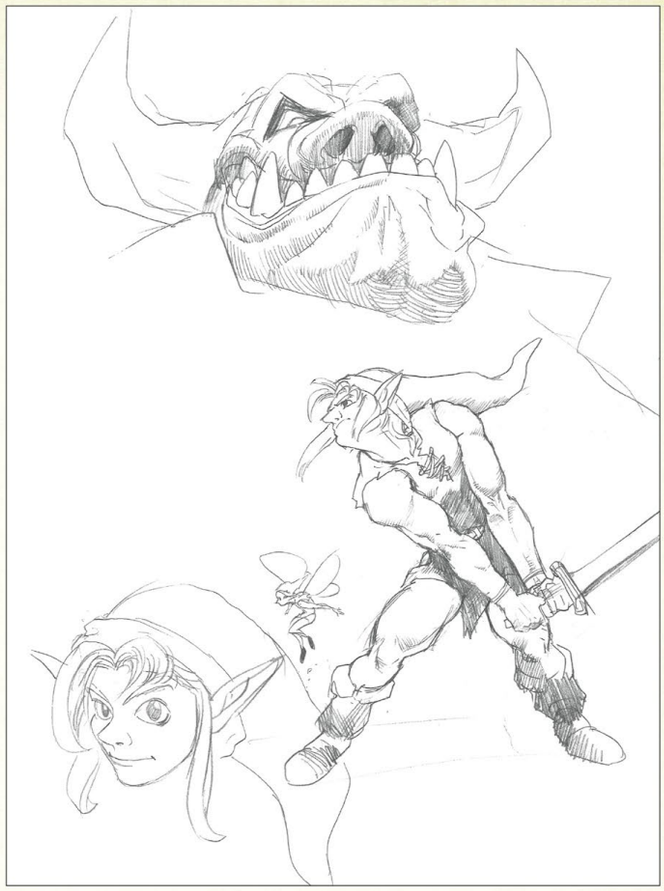
Эскизы Линка

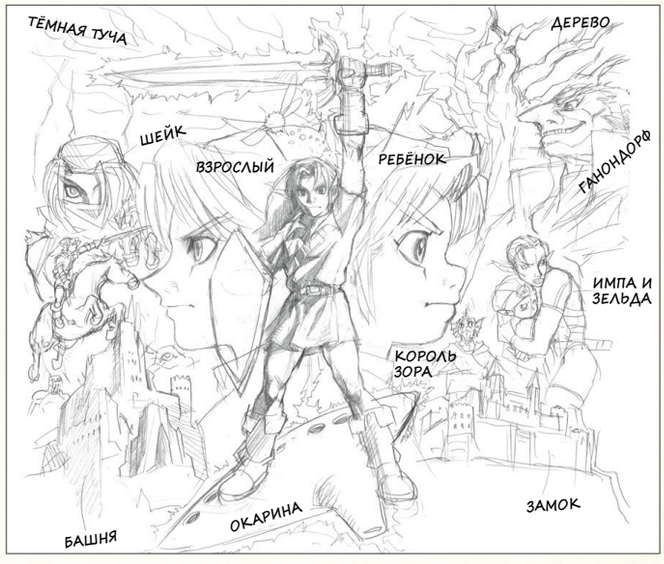
Художники, работающие над *Ocarina of Time*, делали много набросков и эскизов, чтобы отшлифовать визуальную составляющую игры. Однако внешний вид Линка всё ещё был ясен не до конца. Справа показаны ранние эскизы Линка, а также Нави и Ганона.



Наброски персонажей ранчо Лон Лон

Эти рисунки, сделанные во время разработки, показывают Талона и Инго, выглядящих как Марио и Луиджи – вплоть до комбинезонов.





Вариант эскиза рекламной иллюстрации

Среди множества рабочих эскизов к *Ocarina of Time*, на этом собраны все ключевые объекты и персонажи.

Примечания разработчика

● **Музыка словно магия.** В тот момент, когда в сюжет добавилась окарина, продюсер Сигэру Миямото решил, что музыка будет играть центральную роль в приключениях Линка, а изучаемые им песни будут обладать магической силой. После чего звукорежиссёр и композитор Кодзи Кондо придумал музыкальные композиции и привязал их к сюжету игры.

● **Акцент на фехтовании.** Дизайнеры пришли к мысли о том, чтобы сделать эту часть игры «Зельдой, где можно фехтовать». За впечатлениями команда отправилась в Парк студии Toei в Киото [Toei Kyoto Studio Park]. Там, наблюдая за сражающимися на мечах актёрами, появилась идея Z-прицеливания [Z-Tageting]. Один из руководителей проекта, Тору Осава, сфотографировал «двух людей, вооружённых серпом и цепью, двигающихся по кругу», а другой, Ёсиаки Койдзуми, придумал систему боя, когда «главный персонаж, окружённый врагами, дерётся только с одним, а остальные не вмешиваются.»

● **Имя для Нави.** Во время экспериментов с Z-прицеливанием Койдзуми изменил дизайн фиксирующего цель маркера с безликой «роботизированной» иконки на фею. Вскоре команда начала называть всё это «Система навигации фей» [Fairy **Navi**gation System]. В итоге Осава взял да и назвал фею именем «Нави». Появление Нави стало основой для всей истории: приключение начинается со встречи с феей, а заканчивается расставанием с ней.

● **Анимация «от руки».** Кроме некоторых движений Линка, сделанных при помощи технологии захвата движений, вся анимация в *Ocarina of Time* была создана вручную.

● **Работа над ветром.** После завершения разработки игры Миямото сказал: «Команда сделала всё возможное, чтобы игрок ощущал в игре ветер, хотя сам он никогда не появлялся ни на одном эскизе.»

Источники

- ***«NOM (Nintendo Online Magazine).*** **Продюсер Сигэру Миямото рассказывает о мире *The Legend of Zeda: Ocarina of Time*.»**
- ***Ивата спрашивает. «The Legend of Zeda: Ocarina of Time 3D.*** **Вопросы к первоначальной команде: Сигэру Миямото.»**
- ***The 64 DREAM, Апрель 1999. «The Legend of Zeda: Ocarina of Time:*** **Спасибо за страстное увлечение! Интервью с Сигэру Миямото.»**

2000





Даты выхода: 26 октября 2000 | 27 апреля 2000 (Япония)
Платформа: Nintendo 64

Даты выхода: 13 февраля 2015 | 14 февраля 2015 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

Прямое продолжение *Ocarina of Time*, основанное на том же движке и включающее в себя многих её персонажей. Впрочем, игровой мир полностью изменился – Линку теперь предстоит спасать Термину, таинственный параллельный мир, обречённый на уничтожение через три дня. Избежать катастрофы можно лишь каждый раз возвращаясь назад во времени, что, в свою очередь, придаёт игровому процессу и всей истории чувство спешки и напряжённости. Неумолимое тиканье часов ограничивает время на прохождение подземелий, а многократная встреча с одними и теми же персонажами позволяет глубже понять их проблемы. Также в игре представлена запоминающаяся механика превращения Линка в горона, зора и деку, если он наденет соответствующие маски.

В 2015 году на Nintendo 3DS вышло переиздание игры с обновлённой графикой, возможностью ловить рыбу и некоторыми дополнительными заданиями.



Линк и спящий капитан Кита в версии игры для Nintendo 64

Сюжет

В Хирульских сказаниях есть одна легенда, повествующая о юноше, который, сокрушив великое зло и вернув королевству мир, покинул земли, сделавшие его легендарным героем. Покончив с битвами, ради которых он перемещался даже во времени, юноша отправился в странствие. В тайное и личное путешествие, целью которого был поиск любимой и бесценной подруги, феи Нави, пути с которой разошлись после того, как он исполнил предначертанное героической судьбой.

Однажды Линк в поисках Нави заехал в дремучий лес, и вдруг там появился Скулл Кид, сопровождаемый двумя феями. Скулл Кид украл у Линка окарину Времени и превратил его в деку скруба. Пока Татл, жёлтая фея, насмехалась над Линком, её тёмно-фиолетовый брат Таэль вместе со Скулл Кидом успели отойти дальше в лес. Чтобы догнать бесёнка и своего брата, Татл вынуждена была присоединиться к Линку и вскоре привела его в поселение с нехитрым названием Часовой город.

Внезапно Линка подозвал странствующий торговец, продавец магазина «Весёлые маски». Оказалось, что Скулл Кид украл у него одну очень важную маску – маску Маджоры. Продавец объяснил нашему герою, что если тому удастся отыскать свою окарину Времени и маску Маджоры, он вернёт ему человеческий облик. Вскоре вместе с Татл Линк добрался до Скулл Кида на вершине часовой башни, где узнал, что озорник хочет уничтожить Термину, обрушив с неба луну, которая уже зловеще нависла над этим обречённым миром. Татл с Таэлем начали паниковать, а Линк, улучив момент, схватил свою окарину Времени. Сыграв на ней песню Времени, Линк вернулся на три дня назад и обнаружил себя в тот самый момент, когда он впервые оказался в Часовом городе на рассвете первого дня.

Линк вновь встретился с продавцом масок в часовой башне, тот сыграл исцеляющую душу песню, после чего с лица Линка на землю упала маска Деку, и герой обрёл свой человеческий облик. Однако маска Маджоры всё ещё была у Скулл Кида, попавшего под влияние её тёмных сил. Линк узнал, что именно эта маска придала бесёнку силы, способные привести мир к катастрофе, и её необходимо как можно скорее вернуть продавцу, но дело это было весьма трудное и опасное. Для того, чтобы предотвратить падение луны, юный герой должен сначала призвать четырёх гигантов – хранителей четырёх регионов Термины.

Снова и снова переживая одни и те же три дня, Линк исследовал храмы, где обитали гиганты, помогал людям решать их проблемы и собирал большое количество других полезных масок и предметов.

После множества трёхдневных циклов Линк добрался-таки до Скулл Кида и сыграл на вершине часовой башни призывающую гигантов мелодию. Явившись на зов из всех четырёх регионов Термины, гиганты успели поймать и удержать луну перед самым её падением и отвести от мира смертельную угрозу.

Лишившись хозяина, маска Маджоры стала действовать самостоятельно, заставила луну прийти в ярость и проглотить Линка вместе с Татл. Оказавшись в недрах спутника, Линк обнаружил себя на обширном зелёном лугу со стоящим посреди него одиноким деревом, вокруг которого играли дети в масках. Один из них был в маске Маджоры и предложил Линку сыграть «в хорошего парня против плохого парня». «Ты будешь плохим. Плохие парни всегда убегают от хороших. Здорово, правда?» – сказал ребёнок в маске Маджоры.

Так началась решающая битва, в которой Линк победил принимающую различные обличья маску Маджоры, и луна исчезла. Термина была спасена. Скулл Кид вновь стал самом собой и, увидев Линка, рассмеялся. Продавец масок забрал украденную маску Маджоры, посмотрел на собранные Линком другие маски и сказал: «Твои маски наполнены счастьем. Истинным счастьем». После чего откланялся и ушёл.

В этот радостный день в Часовом городе прошёл красочный карнавал, но Линк не стал долго на нём задерживаться. Предотвратив нависшую над Терминой смертельную угрозу, юный герой вернулся в лес, где всё началось и продолжил свои поиски Нави.



1 Скулл Кид смеха ради крадёт у Линка окарину Времени. 2 Галлюцинация Линка, в которой на него нападают деку скрубы. Очнувшись, он превращается в одного из них. 3 Встреча в продавцом весёлых масок в часовой башне. Он умоляет Линка найти и вернуть ему украденную Скулл Кидом маску Маджоры 4 Если не остановить падение луны, через три дня она упадёт на землю и уничтожит Термину. 5 Исполнение песни Времени отматывает время назад к рассвету первого дня. 6 Ещё одна песня создаёт пустую оболочку. Линк может создавать по одной оболочке для каждого из своих обличий. 7 8 На протяжении трёхдневного цикла жители Часового города заняты своими делами, но их судьбы могут меняться в зависимости от действий Линка. Например, для того, чтобы Анджу из гостиницы смогла выйти замуж, от Линка потребуется максимум внимания и смекалки в течение всех трёх дней.

Главные персонажи



Татл

Обладающая сильной волей фея, которая, перед тем как составить компанию Линку, вместе с братом Таэлем сопровождала проказника Скулл Кида.



Линк

После спасения Хирула Линк вернулся на семь лет в прошлое и, путешествуя в поисках Нави, оказался в Термине. Он всё ещё ребёнок, хотя и немного возмужал после событий *Ocarina of Time*.

Скулл Кид

Озорной, но одинокий бесёнок. Крадёт у Линка окарину Времени и Эпону, а его самого превращает в деку скруба.



Анджу

Милая девушка, управляющая гостиницей «Котелок». Её жених Кафи пропал, и она ждёт любой весточки о своём избраннике.





Кафи

Сын мэра Дотура, превращённый Скулл Кидом в ребёнка. Ищет того, кто украл у него маску, символизирующую помолвку с Анджу.



Кремия и Романи

Сёстры, которые после смерти своего отца унаследовали ранчо Романи, на котором живут и ведут хозяйство.

Продавец масок

У этого улыбчивого торговца Скулл Кид украл маску Маджоры. Продавец просит Линка её вернуть. «Ты встретился с ужасной судьбой, не так ли?»



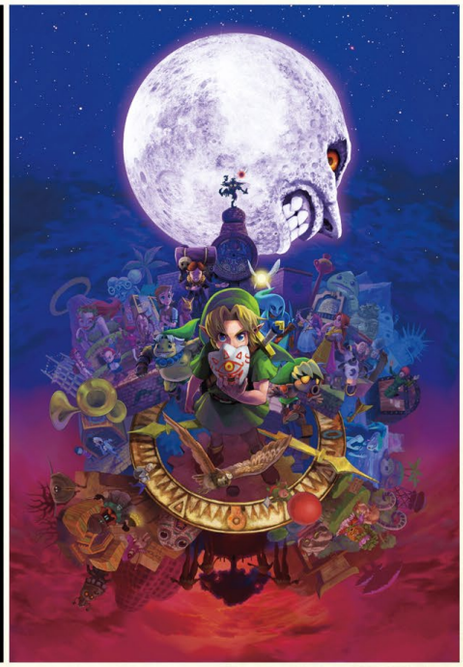
Тингл

Тридцатипятилетний холостяк, мечтающий стать феей. С ног до головы одет в зелёное трико. Его отец стыдится своего сына и хочет, чтобы тот прекратил себя так вести.



Majora's Mask

Рекламные иллюстрации



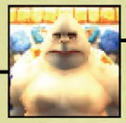
Majora's Mask 3D

Взаимосвязь персонажей

ЗАЛИВ


Морские коньки

Ловит одного из них


Рыбак

Восхищается


Пиратка


Авейл


Широ**

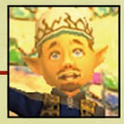
Пиратская крепость


Старший братец бобр

Братья


Младший братец бобр

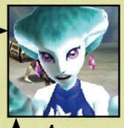
Братья


Владелец морской рыбалки*


Профессор


Эван

Нравится


Лулу


Тото


Япас

Влюблены


Тиджо

Вместе импровизируют

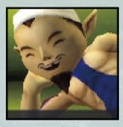

Микау

Под руководством

«Индиго Гоуз»

Зора

СНЕЖНЫЙ ПИК


Зубора


Габора

Кузнецы со Снежного Пика

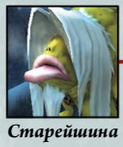

Замерзающий горон


Большой горон

Братья


Медигорон


Дармани III


Старейшина

Отец и сын


Сын старейшины

Гороны

Контракт на выступление

Души воплощаются в масках для


Татл

Партнёры


Линк

Любимая лошадь


Эпона

Сестра и брат


Таэль

Просит об услуге


Продавец весёлых масок

Украдена маска Маджоры

Направляет на верный путь

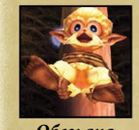

Каепора Гаебора

Сопровождает

ЛЕСНАЯ ТОПЬ


Владелец речной рыбалки*


Владелец болотного тира


Обезьяна


Проклятый богач

Деку скрубы


Король деку

Отец и дочь


Принцесса деку


Дворецкий деку

Отец и сын

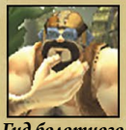

Сын дворецкого деку

Сёстры-близнецы

Болотный туристический центр


Котаке


Коуме


Гид болотного тур. центра

Продавец волшебных бобов

ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ

Скулл Кид

Друзья

Разделяет на части

Божества-хранители

Гигант Лесной Топи

Гигант Снежного Пика

Гигант Залива

Гигант храма Каменной башни

Потерянная фея

Великая фея Магии

Великая фея Мудрости

Великая фея Силы

Великая фея Храбрости

Великая фея Доброты

Великие феи

Деловой скруб

Тингл

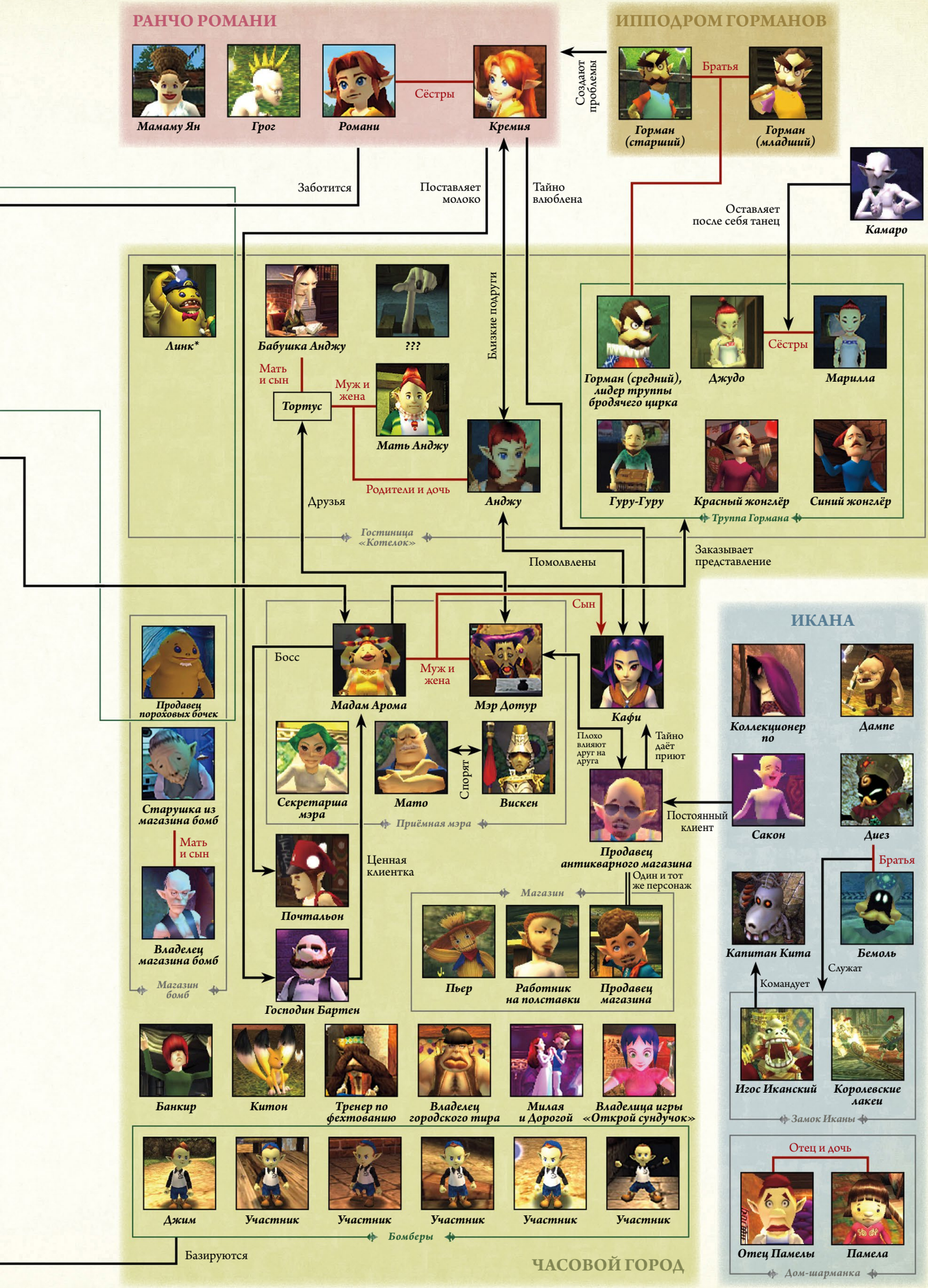
Сын и отец

ОБСЕРВАТОРИЯ

Пьер

Профессор Сикаси

* Только в *Majora's Mask 3D*.
** В *Majora's Mask* находится в каньоне Икана, а в *Majora's Mask 3D* – в пиратской крепости Залива.



* Такое же имя, как у игрока.

Мир игры

В сердце Термины стоит Часовой город, вокруг которого во все стороны простирается терминская степь. Сам мир разделён на четыре региона: болото, горы, океан и каньон, в каждом из которых живут разные расы. Также в степи неподалёку от города находится обсерватория, выделяющаяся своим огромным телескопом, а на юго-западе раскинулись пастбища ранчо Романи.



Болото: регион Лесная Топь

Этот регион Термины покрыт обширным болотом. Здесь находится королевство деку, принцесса которого пропала. Король подозревает в похищении обезьяну и допрашивает её, надеясь выяснить, где находится его дочь.



Горы: регион Снежный Пик

Климат в этом регионе обычно всегда тёплый, но что-то странное заставило температуру резко понизиться. Здешние горы покрылись снегом и льдом, и живущие тут гороны вынуждены страдать от лютых морозов.



Океан: регион Залив

Вдоль берега этого большого залива тянется длинная полоса пляжа. В гроте Зора обитает одноимённый водный народ, а в находящейся поблизости крепости расположились пиратки герудо. Но произошло что-то ужасное, и в океане стало невозможно ловить рыбу...

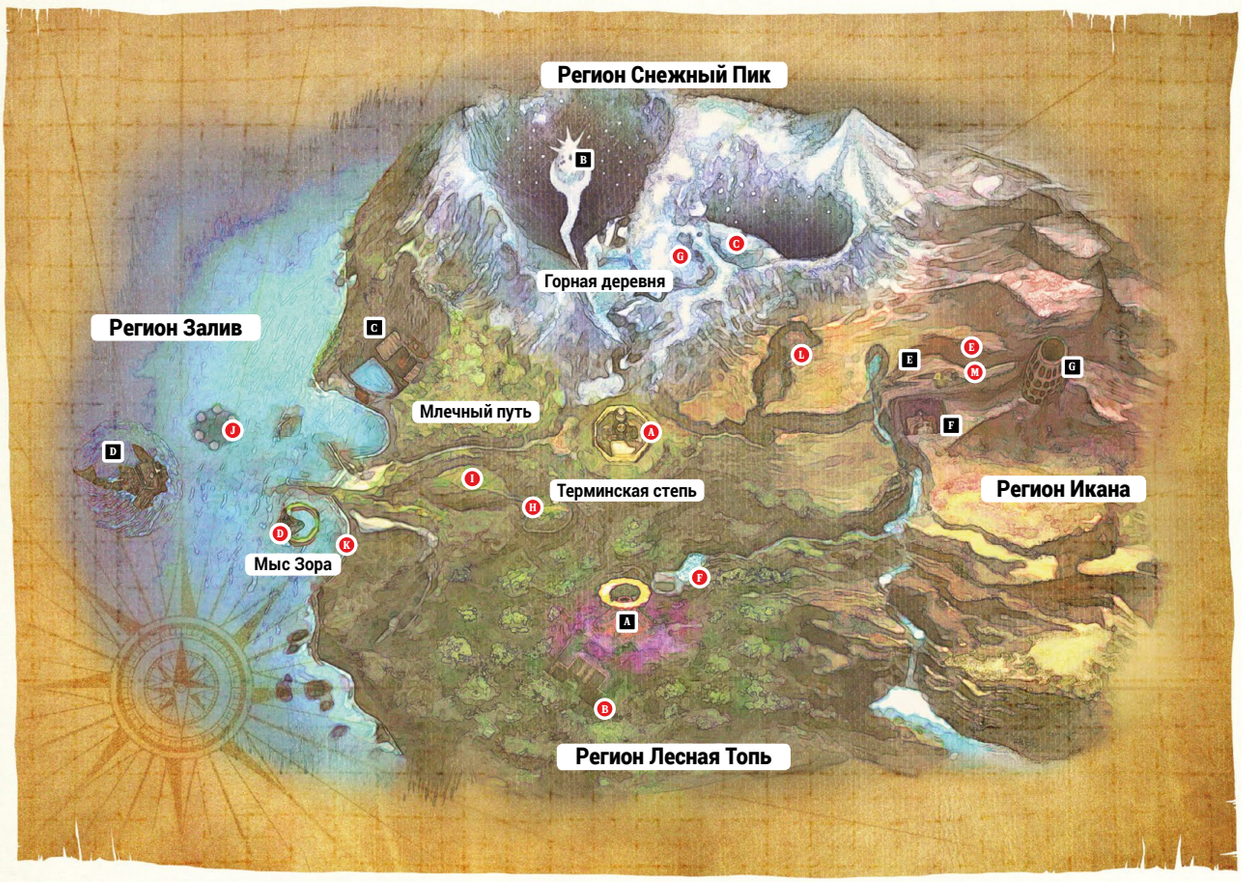


Каньон: регион Икана

Земля, на которой однажды существовало древнее королевство Икана. Но что-то побудило мёртвых восстать из могил, и жителям деревни Икана пришлось спасаться бегством. Теперь здесь остался лишь старый могильщик и те, кто занимается изучением призраков.



Термина



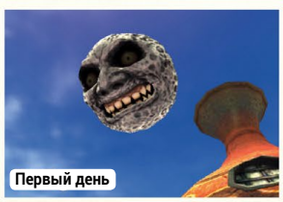
A Храм Лесной Топи **B** Храм Снежного Пика
C Пиратская крепость **D** Храм Залива **E** Под колодцем
F Древний замок Иканы **G** Храм Каменной башни

A Часовой город **B** Дворец деку **C** Деревня горонов **D** Грот зора **E** Каньон Икана
F Речная рыбалка* **G** Гоночная трасса горонов **H** Ипподром Горманов **I** Ранчо Романи
J Игольчатые скалы **K** Морская рыбалка* **L** Кладбище **M** Дом-шарманка

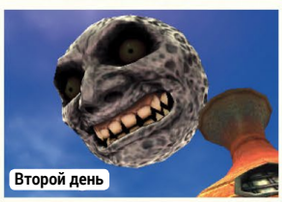
* Только в *Majora's Mask 3D*.

Луна, нависшая над Часовым городом

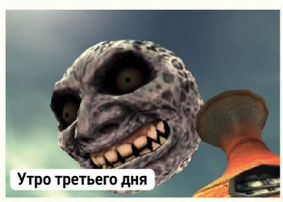
Часовой город, крупнейшее поселение Термины, занят приготовлениями к приближающемуся карнавалу Времени. Однако тень на праздничные настроения бросает нависшая над городом луна, готовая вот-вот упасть на землю. На протяжении первого и второго дней тревога только возрастает, и некоторые жители убегают из города, в то время как остальные продолжают подготовку к карнавалу. По окончании третьего дня, сразу после полуночи, двери на вершину часовой башни открываются и начинается карнавальный салют.



Люди озабочены тем, что на город может упасть луна, но до конца в это не верят и спорят между собой. Одни продолжают как ни в чём не бывало готовиться к карнавалу, другие же подумывают об эвакуации из города.



В полдень второго дня на небе начинают сгущаться тучи и идёт дождь. Землетрясения становятся более ощутимыми, а луна находится явно ближе к земле. Среди людей нарастает беспокойство.

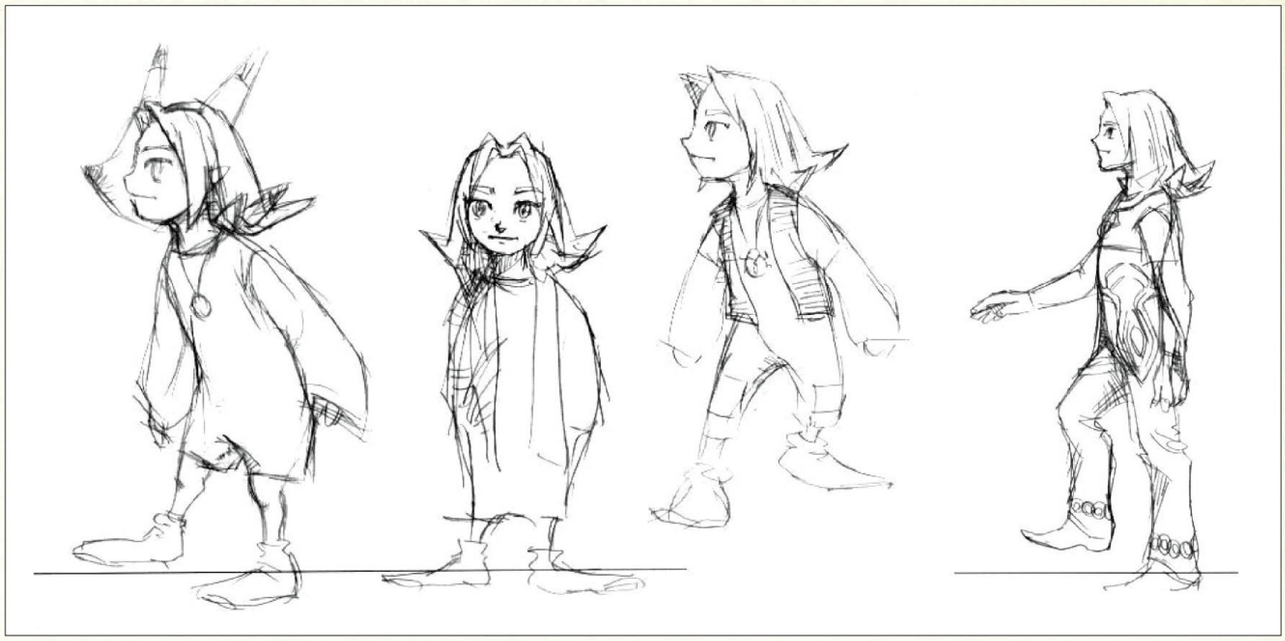


На третий день после полудня почти все жители сбежали из города, и он практически опустел. Небо окрасилось в жуткие оттенки красного и жёлтого, и всё напоминает о том, что конец света уже близок.

Рабочие материалы

Эскизы Кафи

Кафи играет ключевую роль в событиях, отмечаемых в блокноте бомберов. Эскизы ниже показывают этого персонажа в различных позах, а также его взрослый облик, который нельзя увидеть в игре.



Эскизы к Majora's Mask 3D



Сёстры Роза



Линк в маске Злого Божества





Примечания разработчика

● **Времени в обрез.** Почти как в сюжете самой игры, у разработчиков было относительно мало времени для завершения проекта – всего один год. Они вышли из положения за счёт того, что многие элементы игры были взяты из *Ocarina of Time*. Таким образом можно было больше сфокусироваться на создании новых игровых механик. Изначально команда была грамотно разделена на новичков и на тех, кто принимал участие в разработке *Ocarina of Time*. Позже, когда «луна приближалась всё ближе», к проекту присоединилось больше разработчиков *Ocarina of Time*, и эти ветераны составили около 70 процентов всей команды.

● **Сделайте всё, что сможете!** Ёсиаки Койдзуми, один из директоров проекта, был привлечён в команду после того, как был отменён один из других его проектов. Сигэру Миямото, продюсер Majora's Mask, обратился к Койдзуми со словами: «Делайте всё, что сможете!» После чего Койдзуми стал работать с некоторыми элементами из отменённого проекта, и в итоге это вылилось в задания для блокнота бомберов. О сложных и запутанных взаимоотношениях персонажей, придуманных им для игры, он говорил: «Я вложил сюда всё, что накопилось у меня за тридцать с лишним лет работы.»

● **Что это за чушь?!** Во время разработки *Majora's Mask 3D* Эйдзи Аонума проходил каждый сантиметр оригинальной игры для Nintendo 64, которую он помогал разрабатывать. Количество обнаруженных им спорных моментов вылилось в длинный список под названием «Что это за чушь?!» После этого команда взяла все элементы оригинала, которые они сочли несправедливыми по отношению к игроку, и переработала их в новой версии игры. Аонума сказал, что теперь, по его мнению, игра больше не кажется такой неразумной, как та, которую он однажды сделал. А студия Grezzo, занимавшаяся разработкой переиздания, добавила ещё больше нового материала.

Источники
- *The 64 DREAM*, июнь 2000. «Двойное интервью с Nintendo: 1-я часть.»
- *Hobo Nikkan Itoi Shinbun Treetop Hideout.* «*The Legend of Zelda: Majora's Mask* ~ Давайте обсудим новую Зельду ~»
- *Ивата спрашивает.* «*The Legend of Zeda: Majora's Mask 3D.*»

2001



Даты выхода: 14 мая 2001 | 27 февраля 2001 (Япония)
Платформа: Game Boy Color

Серия об оракулах примечательна тем, что впервые каноническая часть *Zelda* разрабатывалась не Nintendo, а другой компанией – Capcom. В этих двух портативных приключениях Линк попадает в два новых мира, а игры могут быть связаны между собой, предоставляя игроку больше возможностей для их исследования. В обеих играх ключевым персонажем является дерево Маку, а Линк должен собирать волшебные семена, обладающие различными свойствами. Это отразилось в японском названии этих двух игр: *Плод Таинственного дерева [Fruit of the Mysterious Tree]*.

В *Oracle of Seasons* Линк исследует Холодрум – мир, страдающий от экстремальной перемены климата. Чтобы спасти Дин, оракула Времён года, и вернуть в Холодрум порядок, Линк должен расправиться с мятежным Оноксом. Но сначала герою предстоит отыскать посох Сезонов, позволяющий изменять времена года по собственному желанию. Красочная графика демонстрирует, как меняется Холодрум в разные времена года, а сама игра больше сосредоточена на действии и сражениях, в отличие от *Oracle of Ages*, где упор сделан на головоломки.



Для изображения смены времён года используется всё многообразие цветов

Сюжет

Путешествуя верхом по просторам Хирула, Линк внезапно ощутил странный манящий зов. Следуя ему, он оказался в дальних залах хирульского королевского замка, где обнаружил Триединство.

«Линк... Линк... Прими испытание Триединства!» – услышал он.

Появилась вспышка света, и Линк исчез, переместившись на земли Холодрума и потеряв сознание. Очнувшись, он увидел юную девушку Дин, которая заботилась о нём, пока наш герой не пришёл в себя. Дин была танцовщицей в труппе артистов и предложила Линку с ней потанцевать. Вскоре она заметила на руке юноши треугольный символ: «Это же священный символ Хирула. Если это правда, значит ты, Линк – герой с особенной судьбой. Очень особенной!»

Вдруг, пока артисты веселились, небо заволокло чёрными тучами и раздался голос, который представился Оноксом, повелителем тьмы: «Ха-ха-ха! Я нашёл тебя, Дин, оракул Времён года!» Вскоре из ниоткуда появился смерч и уволок с собой Дин, отбросив прочь поспешившего на помощь Линка.

Одна женщина из труппы артистов привела Линка в чувство и сообщила, что она – переодетая в повариху няня принцессы Зельды, Импа. Зельда почувствовала, что вокруг Дин сгущается тьма и решила забрать её в Хирул, а для сопровождения оракула отправила Импу. Но после нападения Онокса Импа была ранена и не могла далеко путешествовать. Осознав всю важность Линка, она направила его к хранителю этих земель, дереву Маку, которое стало помогать юному герою в спасении Холодрума и Дин. В первую очередь Маку велело Линку разыскать посох Сезонов, способный управлять временами года, меняя их по желанию в любой момент.

Похитив оракула Времён года Дин, Онокс пленил её, а храм Сезонов, где обитали духи Весны, Лета, Осени и Зимы, опустил под землю. Это привело к тому, что в смене времён года наступил хаос, а земли Холодрума начали увядать и приходить в запустение.

Храм Сезонов оказался в подземном мире под названием Суброзия, расположенном глубоко под Холодрумом. Проникнув туда, Линк добрался до храма, где нашёл хранящийся там посох Сезонов. Однако он был лишён своей силы, и для её восстановления Линку нужно было встретиться с духами Времён года в каждой из четырёх башен храма, а после этого найти спрятанные по всему Холодруму восемь элементов Природы, чтобы в конце концов освободить Дин и вернуть нормальный круговорот времён года.

Путешествуя между поверхностью и Суброзией, собирая элементы и восстанавливая силу посоха Сезонов, Линк постепенно открывал новые пути и продвигался всё ближе к цели.

После того, как были собраны все восемь элементов Природы, дерево Маку вручило Линку гигантское семя Маку. Оно позволило герою проникнуть в замок Онокса и встретиться там с повелителем тьмы лицом к лицу. Увидев в Линке достойного противника, Онокс раскрыл свой истинный облик – он оказался тёмным драконом, призванным из царства тьмы ведьмами Твинровой.

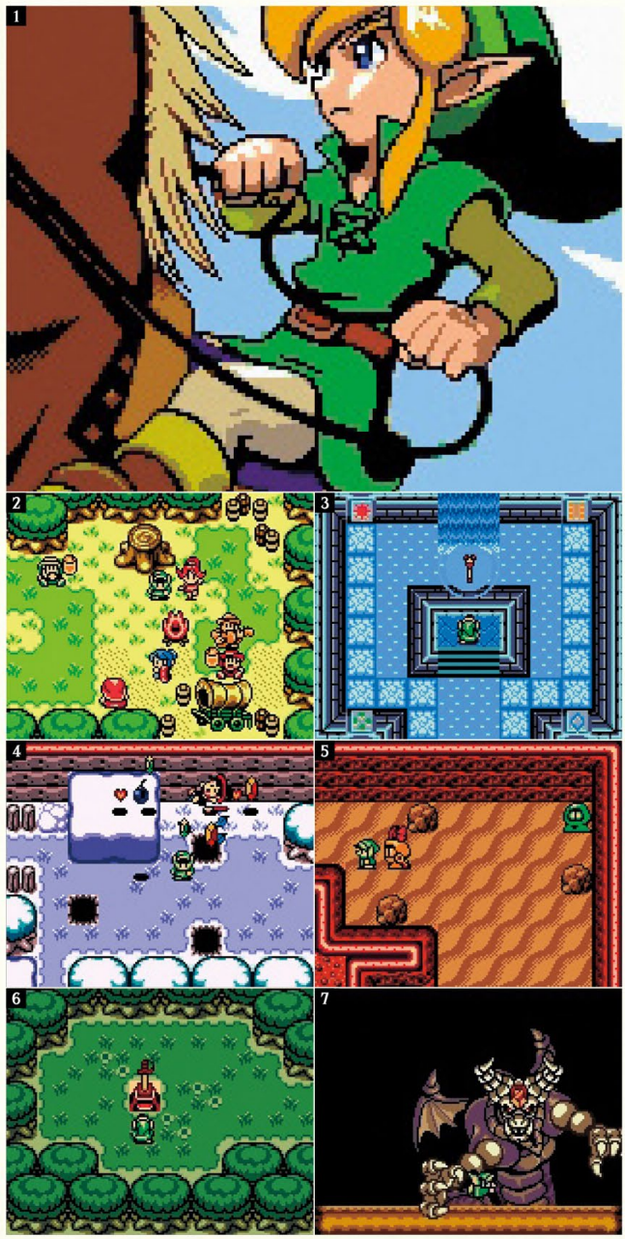
Линк победил Онокса и сломил печать, сдерживающую в заточении Дин, после чего смена времён года в Холодруме постепенно нормализовалась.

Вернув мир на эту многострадальную землю, Линк, Дин и все остальные собрались в деревне Хорон, центральном поселении Холодрума.

Однако истинной целью Онокса было причинить Холодруму как можно больше бед, чтобы смогло зажечься пламя Разрушения, что и произошло – у алтаря, подготовленного к определённому ритуалу.

Линк спас Холодрум, и символ треугольника на его руке вне всяких сомнений был знаком героя, но времени на отдых у юного храбреца не было. Импа получила весть из Хирула, после которой весьма опечалилась и немедленно отправилась в земли под названием Лабринна.

Так началось следующее испытание Линка...



1 Заставка *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*, изображающая Линка, который направляется в замок Хирула, будучи призванный туда неведомой силой. 2 Труппа бродячих артистов, танцовщица Дин – волевая, но добрая девушка, и Импа – няня, доверенная особа и помощница Зельды, переодетая поварихой труппы. 3 Посох Сезонов, полученный Линком в храме Сезонов. 4 Мэпл, ученица ведьмы, повсюду летающая на свой метле. Столкнувшись с Линком, оба теряют часть предметов, и начинается соревнование по сбору потерянного. 5 Свидание с суброзийкой по имени Роза. 6 Героический меч Доблести, покоящийся в пьедестале в секретном месте. 7 Истинный облик повелителя тьмы Онокса – тёмный дракон, призванный Твинровой (ведьмами-близнецами Котаке и Коуме).

Главные персонажи



Линк

Юный путешественник, призванный таинственной силой в замок Хирула и отправленный в Холодрум, где он встречается с танцующей Дин.

Рекламная иллюстрация





Дин

Оракул Времён года, поддерживающая в Холодруме их баланс и порядок. Выдавая себя за танцовщицу, эта волевая девушка ни на миг не спускала глаз с вверенных ей земель.



Дерево Маку

Дерево-хранитель Холодрума мужского пола. Старый и медленно растущий у деревни Хорон, Маку имеет склонность постоянно клевать носом.



Онокс

Повелитель тьмы, разящий своих врагов огромным железным шаром на длинной цепи. Онокс пытается разрушить Холодрум, для чего похищает оракула Времён года, что, в свою очередь, погружает эти земли в хаос.



Мэпл

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

Молодая ученица ведьмы. Летает на метле и запросто может врезаться в Линка, если тот зазевается.



Роза

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

Среди своих сородичей суброзийцев Роза выделяется мечтательной натурой, а украшающий её голову бант – отличительный признак одежды этого милого создания.

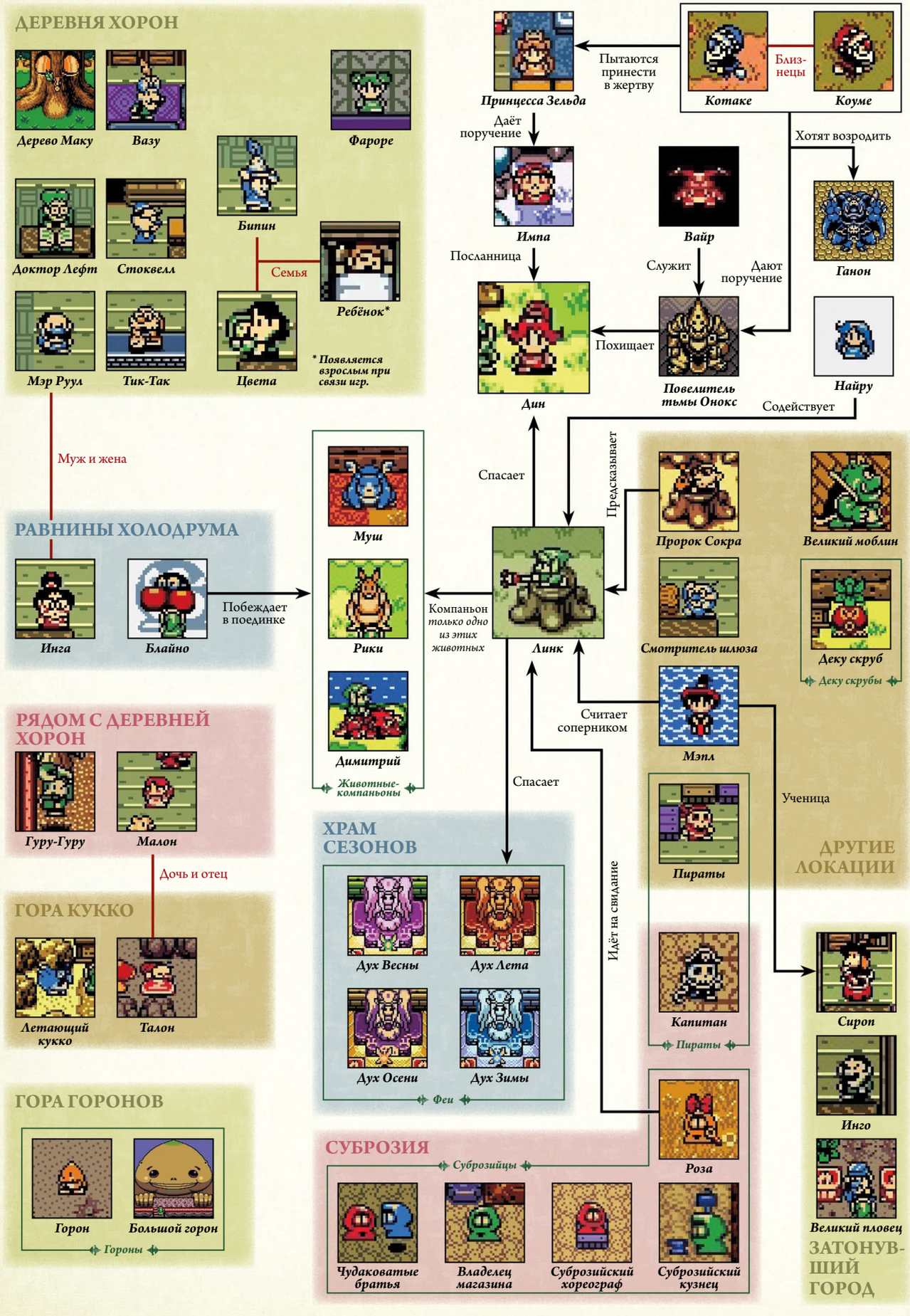


Импа

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

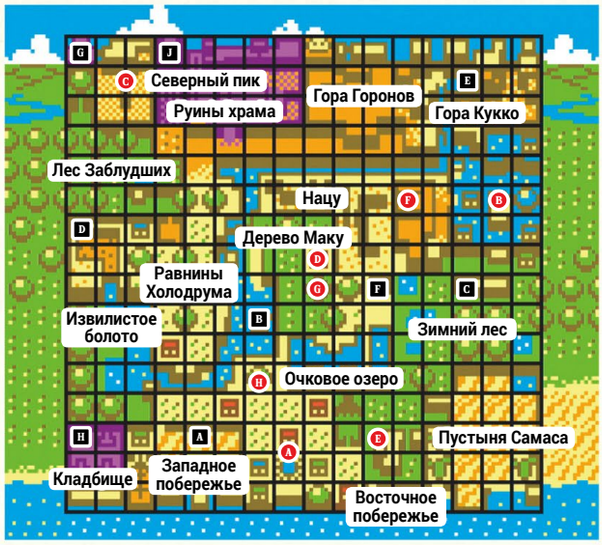
Няня и помощница Зельды, прибывшая в Холодрум, чтобы по приказу принцессы сопроводить Дин в Хирул. Но этому помешало похищение Дин Оноксом.

Взаимосвязь персонажей



Мир игры

В сердце Холодрума растёт его дух-хранитель, дерево Маку. Под землёй расположена Суброзия, в которую опустился храм Сезонов, и там, где однажды высились его башни, теперь руины. Одно из подземелий игры находится в Суброзии, а остальные раскиданы по разным уголкам Холодрума. Карта мира меняется в зависимости от того, какого животного-компаньона выберет Линк. Особенно это заметно в регионе Нацу, который может стать рекой, прерией или пустошью.

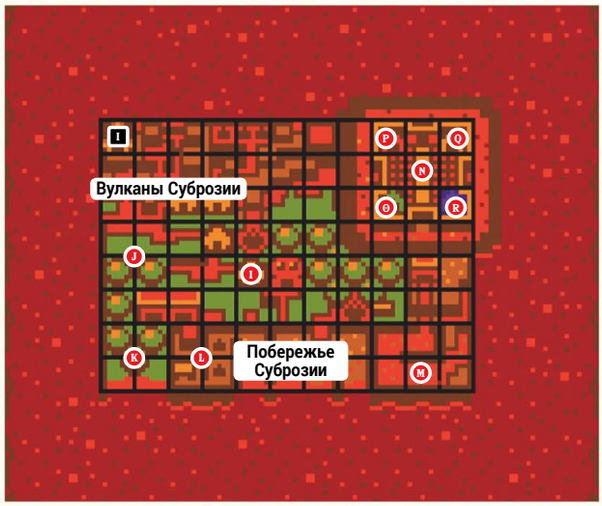


Холодрум
С Мушем в качестве компаньона

- A Пещера Героя
- B Уровень 1: В дебрях корня
- C Уровень 2: Змеиные останки
- D Уровень 3: Логово Ядовитой моли
- E Уровень 4: Подземелье Пляшущего дракона
- F Уровень 5: Пещера Единорога
- G Уровень 6: Древние руины
- H Уровень 7: Гробница Следопыта
- I Уровень 8: Лабиринт «Щит и меч»
- J Замок Онокса

ХОЛОДРУМ

- A Деревня Хорон
- B Затонувший город
- C Руины Тарм
- D Спортзал Блайно
- E Мельница
- F Крепость моблинов
- G Дом Талона и Малон
- H Убежище Импы



СУБРОЗИЯ

- I Деревня Суброзия
- J Дебри Суброзии
- K Долина Сокровищ
- L Кладбище Суброзии
- M Лавовое озеро
- N Храм Сезонов
- O Башня Весны
- P Башня Лета
- Q Башня Осени
- R Башня Зимы

Суброзия

СУБРОЗИЯ

Суброзия – это подземный мир, лежащий под Холодрумом. Здесь из подземных вулканов текут реки лавы, а вместо рупий жители пользуются рудой. Суброзийский кузнец использует плавильни для сплава различных металлов, а жители принимают ванны в горячих источниках, с умом используя дары своего жаркого мира.



СМЕНА ВРЕМЁН ГОДА

В зависимости от времени года ландшафт регионов Холодрума заметно меняется. Весной распускаются цветы, летом пересыхают некоторые источники, а склоны покрываются плющом. Осенью ямы в земле прикрывает опавшая листва и можно собирать созревшие каменные грибы. Зимой водоёмы сковывает лёд, по которому можно ходить, попадая в новые места.



Весна ***Лето***



Осень ***Зима***

Рабочие материалы

Эскизы Мэпл



Эскиз посоха Сезонов

Стоя на вершине пня и взмахнув посохом Сезонов, Линк может изменять времена года, по мотивам которых и создан внешний вид этого предмета.



Эскиз анимационной вставки



Эти изображения использованы в анимационных вставках к вступительному и финальному роликам игры. Художник сначала создал эскиз, а затем доработал его до того вида, как это должно выглядеть в игре.

2001



Даты выхода: 14 мая 2001 | 27 февраля 2001 (Япония)
Платформа: Game Boy Color

Вышедшая одновременно с *Oracle of Seasons*, *Oracle of Ages*, при условии связи со своей игрой-напарницей, включает в себя дополнительные материалы. Так, например, в зависимости от того, какая из двух игр была пройдена первой, общая концовка может быть другой. Как и в *Oracle of Seasons*, здесь Линк также может взять себе в подмогу одно из трёх животных-компаньонов, изменяя таким образом ландшафт некоторых локаций.

Действие игры происходит в Лабринне – стране, настоящее которой страдает от изменений в прошлом. Линку необходимо отыскать лиру Эпох, которая позволит ему путешествовать во времени, решать проблемы в прошлом и влиять этим на события в настоящем. Игровая механика *Oracle of Ages* сосредоточена больше на головоломках, в отличие от *Oracle of Seasons*, которая сфокусирована на сражениях.



Линк вместе с Ральфом, другом и защитником Найру

Сюжет

Переместившись в Лабринну силой Триединства, Линк обнаружил там Импу, на которую напали октороки. Освободив её от назойливых монстров, он отправился вместе с ней на поиски певицы по имени Найру. Очутившись перед камнем с таким же треугольным символом, как и у него на руке, Линк по просьбе Импы сдвинул его в сторону, и вскоре они увидели Найру, поющую собравшимся вокруг животным.

Но, оказывается, будучи неспособной избавиться от преграждающего путь камня с треугольным символом, в тело Импы вселилась Веран, колдунья теней. Явив себя, она тут же переселилась в тело Найру и, воспользовавшись способностью оракула контролировать время, исчезла в прошлом. После этого по всей Лабринне сразу стали происходить странные события.

Импа, вернувшая контроль над своим телом, но всё ещё не до конца пришедшая в себя, велела Линку встретиться с духом-хранительницей Лабринны, деревом Маку. Прибыв на место, Линк обнаружил, что дерево исчезло. Он шагнул во временной портал и переместился на несколько столетий в прошлое, отправившись туда вслед за Ральфом – геройствующим юношей, защитником и другом детства Найру.

В те далёкие времена в Лабринне по приказу тогдашней королевы Амби началось строительство высокой башни. Его целью было возвращение пропавшего в море возлюбленного Амби, который, как она полагала, однажды увидит эту возвышающуюся до небес башню и сможет, ориентируясь на неё, найти путь домой. Но вдруг случилось так, что время в Лабринне остановилось, и день никогда не заканчивался. Круглые сутки было светло, и некогда добрая королева заставляла измученных людей беспрерывно трудиться на стройке. Вскоре люди прозвали ненавистное им сооружение Чёрной башней.

Находясь в прошлом, Линку удалось спасти дерево Маку, бывшую в те времена ещё молодым ростком, и после возвращения в настоящее он обнаружил повзрослевшую хранительницу Лабринны целой и невредимой. Найдя в доме Найру лиру Эпох, позволяющую путешествовать между прошлым и настоящим, Линк вернулся в прошлое, чтобы спасти похищенную Веран Найру, но обнаружил, что на этот раз колдунья переселилась в тело королевы Амби.

Так начались страдания жителей Лабринны и тёмный период её истории, который длился долгие столетия, вплоть до настоящего времени. Путешествуя между прошлым и настоящим, Линк собирал восемь элементов Времени, необходимых для победы над Веран. Но когда они были собраны, Чёрная башня уже выросла до небес, а Веран обрела силу, позволяющую ей превратить естественный ход времени Лабринны в настоящий хаос. Из-за страданий, которые испытывали люди, у алтаря, подготовленного к определённому ритуалу, смогло зажечься пламя Скорби. Это и было истинной целью Веран.

После нахождения Линком восьми элементов Времени он получил от дерева Маку гигантское семя Маку и смог попасть в Чёрную башню, где перед ним тут же предстал Ральф. Цель этого отчаянного юноши была проста – убить королеву Амби, покончив таким образом и со вселившейся в неё Веран, что, по его мнению, привело бы к спасению Лабринны от бед. Уходя, Ральф сказал на прощание: «Не забывай обо мне, Линк...»

Ральф был потомком королевы Амби и, убив её, он бы просто исчез с лица земли, будто никогда не рождался. Впрочем, ему не удалось совершить задуманное, и Линку пришлось самому сражаться на вершине башни с королевой Амби, в теле которой всё ещё была Веран. Герою удалось изгнать колдунью из тела королевы и убить её, после чего на земли Лабринны вернулся мир и порядок.

Но на этом приключения Линка не закончились. Уже вовсю пылало пламя Разрушения и Скорби, а когда Твинрова похитили принцессу Зельду, которая была для людей символом надежды, зажглось третье и последнее пламя – Отчаяния. Теперь, когда горели все три пламени, ведьмам для возрождения короля демонов Ганона оставалось лишь принести в жертву Зельду.

Вооружившись силой Дин, оракула Времён года и Найру, оракула Эпох, Линк вошёл в зал Церемоний, где сразился с Твинровой и освободил Зельду. Потерпев поражение, ведьмам для возрождения Ганона пришлось пожертвовать своими собственными телами. Но Линк остановил и его, возродившегося и лишённого разума яростного безумца, после чего с помощью дерева Маку покинул зал Церемоний. Так мир, находившийся на грани катастрофы, был в очередной раз спасён.

После этих подвигов юный герой сел на свой корабль и отправился совершенствовать навыки в новые земли.



1 Певица Найру и её друзья. 2 3 Дерево Маку, спасённая Линком в прошлом, ждала встречи с юным героем несколько сот лет. 4 Переместившись из тела Найру в тело Амби, Веран подчинила волю королевы себе. 5 Ральф пытается убить Амби, в которую вселилась Веран, чтобы освободить людей от её жестокости. 6 Принцессу Зельду похищают Твинрова (ведьмы-близнецы Котаке и Коуме). 7 Твинрова возрождают Ганона, но так как ритуал был проведён не полностью, он явился в мир лишённым рассудка и полным ярости зверем. 8 Линк после спасения Лабринны, Холодрума и принцессы Зельды.

Главные персонажи



Линк

Юный путешественник, ведомый Триединством. Несмотря на то, что цель и Линка, и Ральфа – спасение Лабринны, Ральф воспринимает Линка как своего соперника и конкурента.



Рекламная иллюстрация



Дерево Маку

Дерево-хранитель Лабринны женского пола. Ей нравится Линк, которого она ревнует к принцессе Зельде.



Веран

Колдунья теней, обладающая способностью контролировать других людей, вселяясь в их тела. Обращает течение времени в Лабринне в полный хаос.



Найру

Оракул Эпох, управляющая самим течением времени. Рассудительная и спокойная девушка, поющая молитвенные песни о мире на своей земле.

Ральф

Вспыльчивый друг детства Найру. Изо всех сил пытается помочь Найру, подобно Линку, но его попытки почти всегда тщетны.



Твинрова

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

Ведьмы-близнецы Котаке и Коуме. Перед ними отчитываются о своих деяниях и Онокс, и Веран.

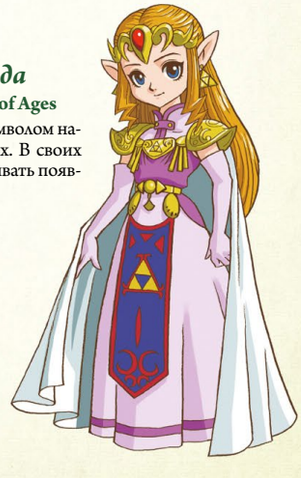




Принцесса Зельда

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

Принцесса, являющаяся символом надежды для своих подданных. В своих вещих снах умеет предсказывать появление злых сил.



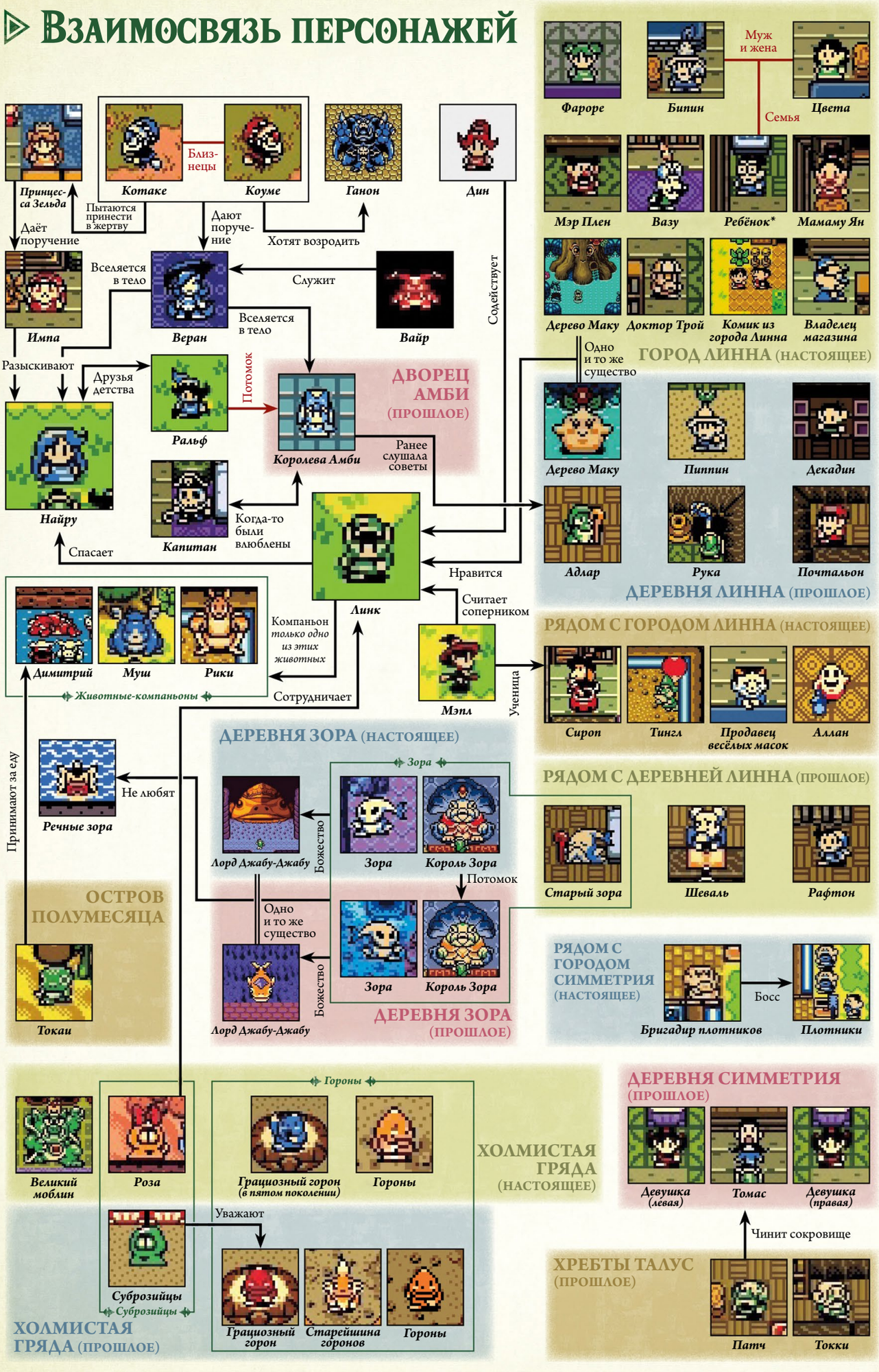
Ганон

Oracle of Seasons *и* Oracle of Ages

Возрождённый Твинровой, пожертвовавшими для этого собственными телами, появляется в облике тёмного зверя. Из-за того, что ритуал не был завершён должным образом, Ганон явился в мир лишённым рассудка яростным безумцем.

* Появляется взрослым при связи игр.

Взаимосвязь персонажей

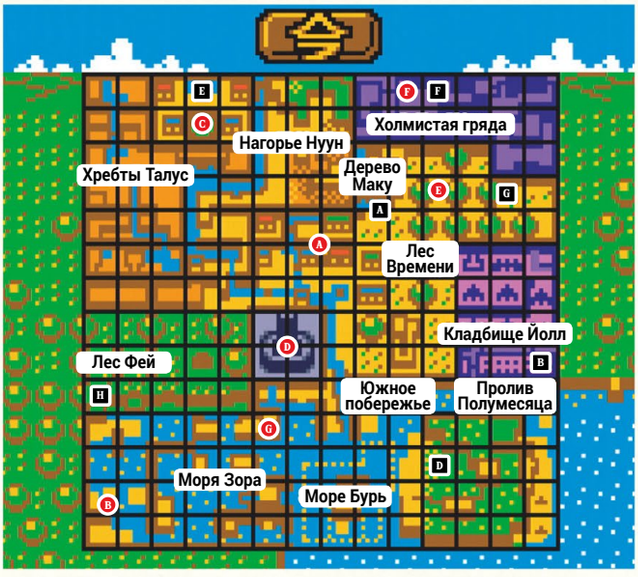


Мир игры

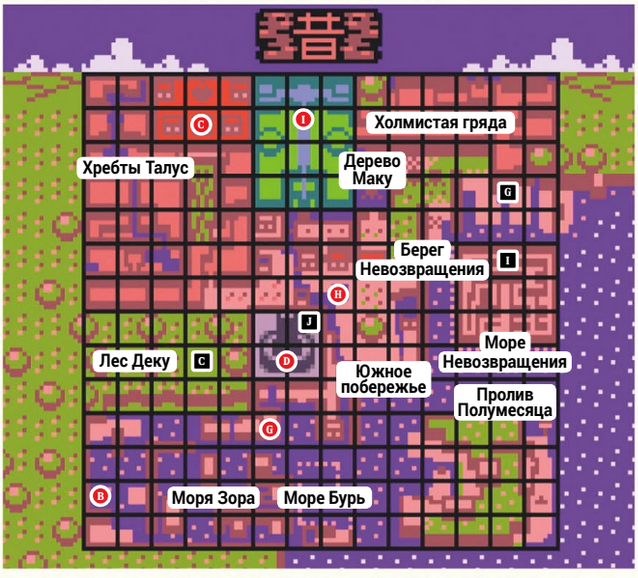
В *Oracle of Ages* колдунья Веран повлияла на ход времени в прошлом, и это изменило события в настоящем. Чтобы вернуть порядок на земли Лабринны, Линк должен путешествовать между её настоящим и прошлым, возвращаясь на несколько столетий назад, где от его действий будут зависеть события настоящего. Например, в те времена океан был загрязнён, что привело к болезни короля Зора, и если Линк не очистит морские воды, в настоящем народ зора останется без короля. Так же, как и в Холодруме, карта Лабринны меняется в зависимости от того, какое животное станет здесь компаньоном Линка.

Лабринна (настоящее)

С Мушем в качестве компаньона



Лабринна (прошлое)



НАСТОЯЩЕЕ

В настоящем времени за Лабринной присматривает дерево Маку. А Найру, пением которой очарованы буквально все, на самом деле является оракулом Эпох.



ПРОШЛОЕ

В прошлом время вышло из-под контроля, и световой день тянется бесконечно. Людей принуждают беспрерывно трудиться на строительстве башни, в результате чего наступила эпоха страданий.



ДОМ ДЛЯ РАЗНЫХ НАРОДОВ

Среди горонов и суброзийцев очень популярен «танец горонов». Токаи, рептилии с острова Полумесяца, крадут у Линка все его вещи, а также не прочь пообедать Димитрием. В южных морях живут зора – из-за того, что в прошлом их король заболел, в настоящем они остались без правителя.







A Пещера Героя (связь игр)
B Уровень 1: Склеп Духов
C Уровень 2: Пещера Крыла
D Уровень 3: Грот Лунного света
E Уровень 4: Подземелье Черепа
F Уровень 5: Подземелье Короны
G Уровень 6: Русалочья пещера
H Уровень 7: Внутри Джабу-Джабу
I Уровень 8: Древняя гробница
J Чёрная башня

A Город Линна (настоящее)
B Деревня зора (настоящее / прошлое)
C Город / деревня Симметрия (настоящее / прошлое)
D Чёрная башня (настоящее / прошлое)
E Дом Найру (настоящее)
F Крепость Великого моблина
G Библиотека Очкового острова (настоящее / прошлое)
H Деревня Линна (прошлое)
I Дворец Амби (прошлое)

Примечания разработчика

● **Зельда для нового поколения.** Серия об оракулах возникла после того, как Ёсики Окамото, разработчик из Capcom, сказал на встрече с Сигэру Миямото, что хотел бы попробовать сделать игру серии *Zelda* в стенах своей студии. Конечной целью было «показать качество игр *Zelda* на NES современному поколению ребят». Обе игры вышли спустя два года.

● **Сила, Мудрость и Храбрость.** Изначально планировалось выпустить три игры: *Oracle of Power*, *Oracle of Wisdom* и *Oracle of Courage*. *Oracle of Power* была похожа на то, что вскоре станет *Oracle of Ages*, но Зельда, которую там тоже похищали, управляла временами года, а Линк должен был путешествовать между Хирулом и Суброзией.

● **Материал для нескольких игр.** В окончательные версии игр вошло, наверное, раз в десять больше материала, чем планировалось изначально. Во время разработки возникали всё новые и новые идеи, и в итоге всё это вылилось в абсолютно уникальные игры.

● **Сначала – сюжет.** Разработчики из Capcom приступили к созданию карт лишь после того, когда сюжет игр был почти готов. Персонажи появились ещё позже, а подземелья и карта мира менялись практически ежедневно.

● **Хороший способ создания игр.** В середине разработки Ёйти Ямада из Nintendo присоединился к команде в качестве супервизора. Его задачей было добавить обеим играм больше «Зельдовости» и «Нинтендовости» – например, дать игроку возможность с умом использовать только что найденный новый предмет. В Capcom говорили, что было ощущение, будто господин Ямада со своими людьми учил их «хорошему способу делать игры», давая советы наподобие того, что «неплохо бы дать персонажам имена». Также были и другие моменты, которые для команды Capcom были в новинку.

● **На создание Найру ушла целая эпоха.** За создание иллюстраций был ответственен Юсукэ Накано из Nintendo. Он прислушивался к тому, как работающая над игрой команда видит себе спрайты и представляет себе персонажей, после чего воплощал всё это в рисунках. На создание Найру из *Oracle of Ages* ушло полгода. Её внешний вид все представляли себе как «мудрая, прекрасная женщина, напоминающая старшую сестру», и Накано в поте лица пытался правильно передать это в своих иллюстрациях.

Источники

- «Бюллетень Nintendo Space World '99.»
- *NOM (Nintendo Online Magazine)* №30. *The Legend of Zelda: Oracle Series.* Характерные особенности.»
- *Nintendo Dream*, 6 декабря 2014. «*The Legend of Zeda: Oracle Series.* Памятное интервью в честь выпуска игр.»

2002





Даты выхода: 24 марта 2003 | 13 декабря 2002 (Япония)
Платформа: Nintendo GameCube

Даты выхода: 20 сентября 2013 | 26 сентября 2013 (Япония)
Платформа: Wii U

Созданная в концепции «играбельного мультфильма», *The Wind Waker* использует технологию сел-шейдинга [cell shading], которая позволила придать этой части серии совершенно новый облик и восприятие. Здесь представлено много новых игровых механик, включая путешествие по морю, а также Тингл-тюнер, позволяющий игрокам общаться с персонажем Тинглом, если они подключат к своему GameCube консоль Game Boy Advance.

В 2013 году было выпущено переиздание на платформе Wii U. Кроме значительно улучшенной визуальной составляющей, в *The Wind Waker HD* был немного переработан и сам игровой процесс, что позволило игрокам взглянуть на старую игру по-новому.

В момент, когда игра впервые была представлена публике, её уникальный внешний вид вызвал самые разнообразные и неоднозначные отклики. Образ Линка, названный впоследствии «мультяшным Линком» [Toon Link], был использован в некоторых последующих частях серии, таких как *Phantom Hourglass* или *Tri Force Heroes*, в то время как в играх наподобие *Twilight Princess* или *Breath of the Wild* избранный герой выглядит намного более реалистично.



Линк в версии* The Wind Waker *для GameCube.

Сюжет

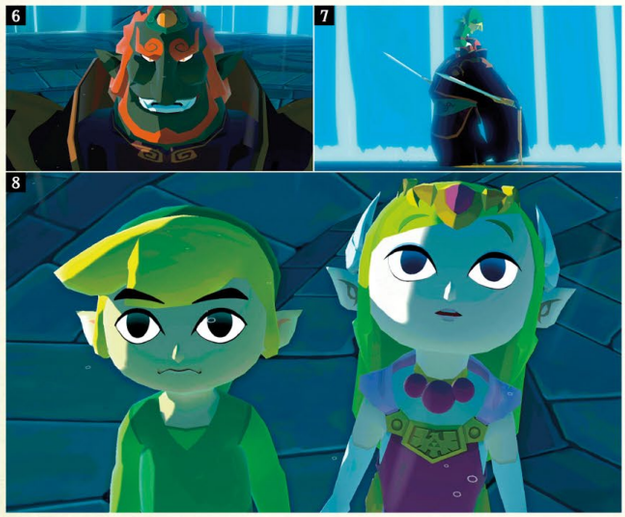
Давным-давно одним великим злодеем была похищена сила богинь, но юный герой в зелёной одежде сумел победить его и пленить. Это сражение героя Времени стало легендой, однако побеждённый им повелитель зла впоследствии сумел выбраться из своего заточения. Но в этот раз герой, способный его сразить, так и не появился, и людям не оставалось ничего другого, как вознести свои молитвы богиням, прося о спасении. То, что в итоге случилось с тем королевством, постепенно стёрлось со страниц истории и было забыто.

Много лет спустя на небольшом острове Начинаний, расположенном в Великом море, появилась основанная на древней легенде традиция дарить мальчишкам в день совершеннолетия одежду зелёного цвета – в память о легендарном герое. Жил на этом острове и двенадцатилетний паренёк Линк, получивший такой подарок от своей бабушки.

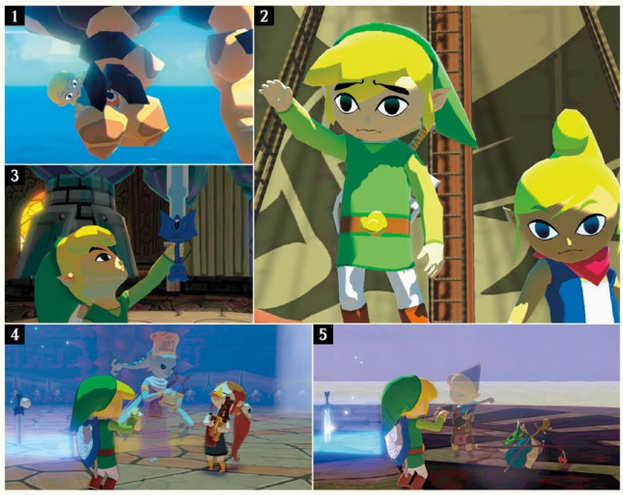
Облачившись в новый костюм, Линк встречает капитана пиратской команды Тетру, которую пыталась похитить огромная птица-монстр, известная как Король Хелмарок. Линк спасает пиратку, но теперь птица вместо Тетры похищает уже Эрилл, сестру Линка.

Сгорая от желания разыскать и спасти младшую сестрёнку, унесённую Хелмароком в Заброшенную крепость, Линк поднимается на борт пиратского корабля Тетры и отправляется на поиски. Добравшись до крепости, юный храбрец обнаруживает в её застенках и Эрилл, и других похищенных птицей девушек, но так и не успевает их освободить – внезапно появляется Король Хелмарок и вышвыривает Линка далеко в открытое море. Юношу спасает загадочная говорящая ладья, называющая себя Королём Красных Львов. Лодка рассказывает Линку о том, что с помощью этой огромной птицы возродившийся король зла Ганондорф надеется найти принцессу Зельду, поэтому и похищает всех девушек с длинными ушами – в точности, как у хилианской принцессы.

Прежде чем сойтись в битве с птицей, Линк, управляя ветром с помощью волшебной дирижёрской палочки, Повелителя Ветров, путешествует по морю и собирает три божественные жемчужины, с помощью которых поднимает из морской пучины башню Богов. Там он проходит уготованные ему испытания, после чего обнаруживает на морском дне замерший во времени загадочный замок, где находит меч Героев и вынимает его из пьедестала.



1 Король Хелмарок похищает Эрилл по приказу Ганондорфа. **2** Для спасения Эрилл Линк отправляется в путешествие вместе с Тетрой. **3** Линк вынимает из пьедестала меч Героев. **4** Мидли и древний Мудрец Ларуто, девушка из народа зора. **5** Макар и древний Мудрец Фадо, юноша из народа кокири. **6** Ухмыляющийся король зла Ганондорф. **7** Ганондорф, побежденный Линком при помощи принцессы Зельды. **8** «Это будет *ваша*, новая страна!» – король Хирула вверяет будущее в руки Зельды и Линка.



Сжимая в руке легендарный клинок, Линк наконец готов отправиться в Заброшенную крепость спасать Эрилл. Там он встречается лицом к лицу с самим Ганондорфом, но, как бы отважно ни сражался наш юный герой, злодей не получает ни царапины, и даже вместе с ринувшейся на подмогу Тетрой противостоять его сильной магии оказывается невозможно. В последний момент, когда оба уже прощались с жизнью, Линка и Тетру спасает небесный дух Валу.

Вернувшись в замок, где он нашёл меч Героев, Линк с Тетрой обнаруживают там древнего короля Хирула, который всё это время скрывался под обликом говорящей ладьи, Короля Красных Львов. Монарх поведал, что Тетра на самом деле – принцесса Зельда и обладательница одного из элементов Триединства – Мудрости. Также король рассказал о том, как в давние времена Ганондорф уже вырывался из плена, но способный противостоять ему герой так и не появился. Когда Хирул оказался во власти злодея, люди стали молить богов о помощи, и те затопили всё королевство вместе с Ганондорфом, в результате чего появилось Великое море.

Древний король просит Линка вернуть мечу Героев его истинную силу, воспользовавшись помощью Мудрецов, а также отыскать разбросанные по морю осколки другого элемента Триединства – Храбрости. Но Ганондорф уже успел убить Мудрецов, и Линк отправляется на поиски их потомков – Мидли, в чьих жилах течёт кровь Мудреца Земли, и Макара, потомка Мудреца Ветра. Восстановив силу меча Героев и воссоединив элемент Храбрости, Линк разрушает печать замершего на морском дне королевского замка Хирула.

После этих событий Ганондорф, являющийся обладателем элемента Силы, похищает Зельду-Тетру. Линк преследует короля зла, и когда все трое оказываются рядом, находящиеся у них элементы Мудрости, Храбрости и Силы воссоединяются в Триединство – реликвию, в которой заключена священная сила богинь.

Ганондорф собирается пожелать восстановить Хирул, чтобы править им, но перед тем, как он кладёт руку на реликвию, чтобы загадать желание, его опережает король Хирула и касается артефакта первым, моля Триединство о том, чтобы старый Хирул был смыт с лица земли вместе с Ганондорфом, а в мире засиял луч надежды.

Началась решающая битва, но Ганондорф оказывается неспособен противостоять Линку и силе его меча Героев, а также стрелам Света, которыми злодея осыпает Зельда.

Пронзённый насквозь легендарным клинком, Ганондорф обретает вечный покой. Перед тем как выбраться на поверхность, Линк протягивает руку древнему королю Хирула, предлагая последовать за ним, но монарх решает сгинуть на дне моря вместе со своим королевством. Ганондорф повержен, а королевство Хирул, место, где в прошлом вершились великие дела и приключения, теперь навеки погребено под толщей морских вод.

Линк, заслуживший за свои подвиги титул «героя Ветров» и Тетра, которая решила остаться капитаном пиратского корабля, прощаются с островом Начинаний и отправляются на поиски новых земель.

Главные персонажи



Король Красных Львов

Загадочная говорящая ладья. Присоединяется к Линку в его путешествии, перевозит между островами и даёт ценные советы. Позже раскрывает свою истинную сущность и на самом деле оказывается древним королём Хирула.



Тетра

Энергичная девушка, командующая командой эксцентричных пиратов. Тетра умеет использовать силу своего пиратского амулета, чтобы общаться с людьми на больших расстояниях.



Ганондорф

Король зла, давным-давно пленённый вместе с затопленным Хирулом на дне моря. Возродившись, разыскивает принцессу Зельду, чтобы завладеть находящимся у неё элементом Мудрости.



Принцесса Зельда

Тетра, пробуждённая силой элемента Мудрости. Одержав вместе с Линком верх над Ганондорфом, вернулась к пиратскому образу жизни, оставив себе имя Тетра.



Король Хелмарок

Верная Ганондорфу птица-монстр. По приказу своего хозяина похищает похожих на Зельду юных девушек с длинными ушами и приносит их в Заброшенную крепость.

Линк

Двенадцатилетний паренёк, живущий на острове Начинаний. Король Красных Львов, беспокоясь о будущем Хирула, сделал ставку на храбрость этого юноши, пытающегося спасти свою сестру.



Эрилл

Младшая сестрёнка Линка. Похищена королём Хелмароком в день рождения своего брата и заперта в Заброшенной крепости.



Бабушка

Бабушка Линка и Эрилл. Очень переживает о внуках и превосходно готовит суп.



Мидли

Девушка из народа рито, в жилах которой течёт кровь Мудреца. Служит небесному духу, дракону Валу, и вдохновляет принца Комали помогать Линку.



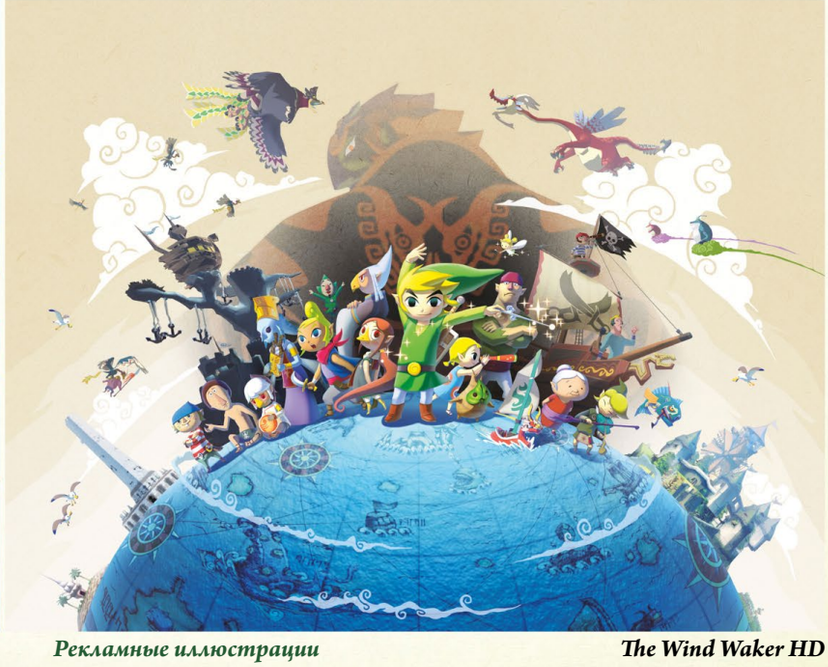
Макар

Корок, выступающий на ежегодной церемонии своего народа. Позже узнаёт, что является потомком Мудреца.



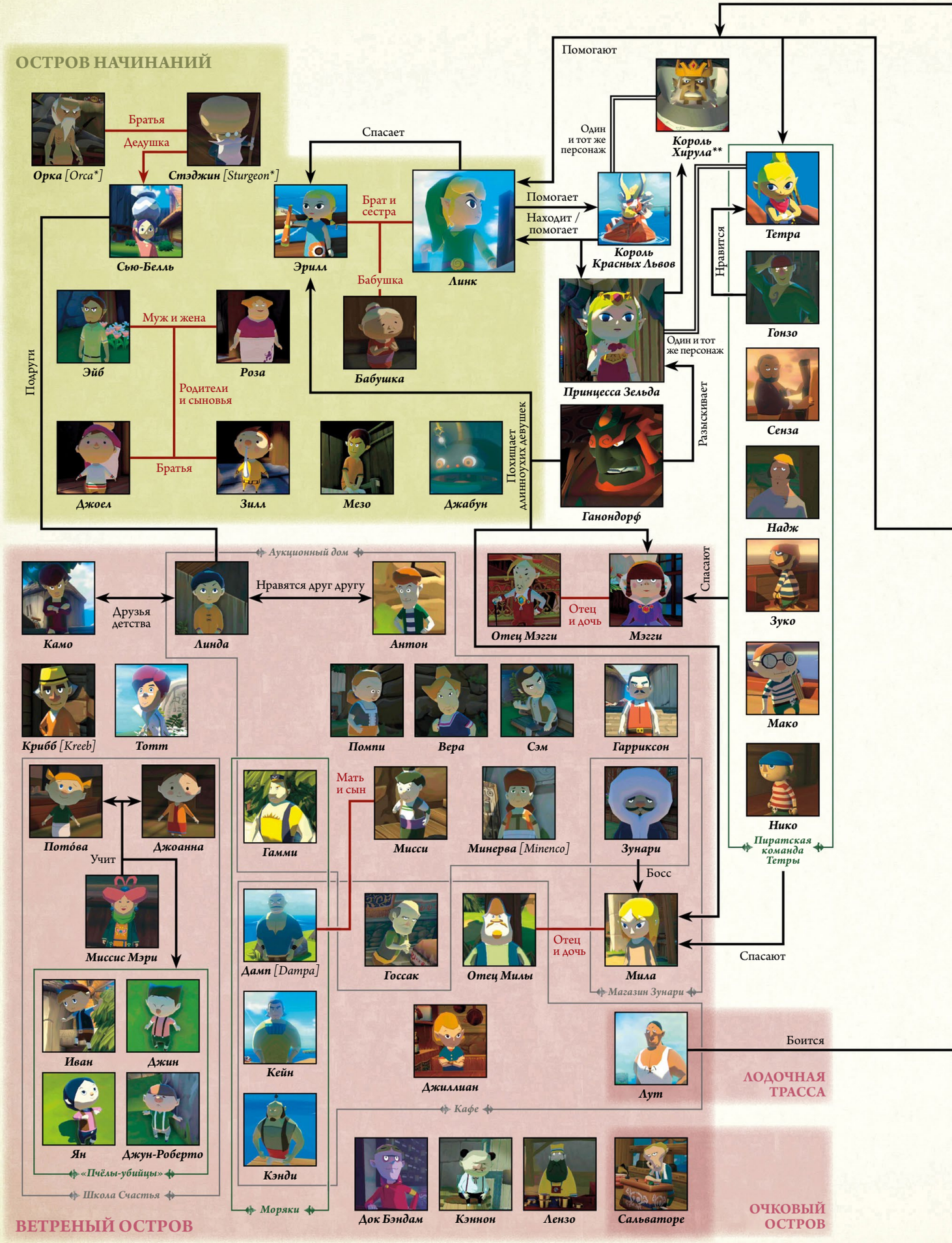
The Wind Waker

Рекламные иллюстрации



The Wind Waker HD

Взаимосвязь персонажей



* Имена «Orca» и «Sturgeon» с английского переводятся как «Косатка» и «Осётр».

** Представляется как Дафнес Нохансен Хирульский [Daphnes Nohansen Hyrule]

ДРАКОНИЙ ОСТРОВ

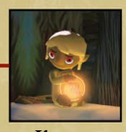
Мудрецы

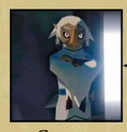
Рито


Мидли

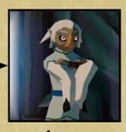

Вождь

Отец и сын

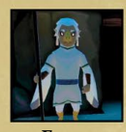

Комали


Скитт

Друзья детства


Акут


Башт


Бишт

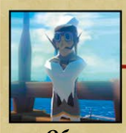
Потомок


Коголи

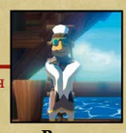

Илари


Коболи


Намали


Обли

Братья


Вилли


Хоскит

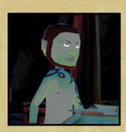

Ларуто

Служит

Божество-хранитель

Сотрудничает


Квилл


Байто


Пэшли


Валу


Зефос

Братья

Короки


Макар


Холло


Оливио


Альдо


Окин

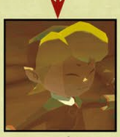

Дрона


Ирч


Роун

Потомок

Божество-хранитель

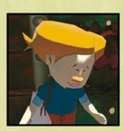

Фадо


Эльма


Линдер


Великое дерево Деку

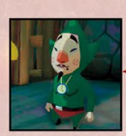

Карлов


Мэнни

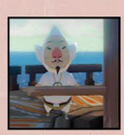
Галерея Nintendo

ЛЕСНАЯ ГАВАНЬ

ОСТРОВ ТИНГЛА

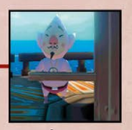

Тингл

Младшие братья


Дэвид-младший


Накл

Близнецы


Анкл

ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ


Фишмен


Дядюшка Хо-Хо
[Old Man Ho Ho]

Странствующие торговцы

Гороны

Биддл

Команда «Искатели»
[Salvage Corp.]

Циклос

Мир игры



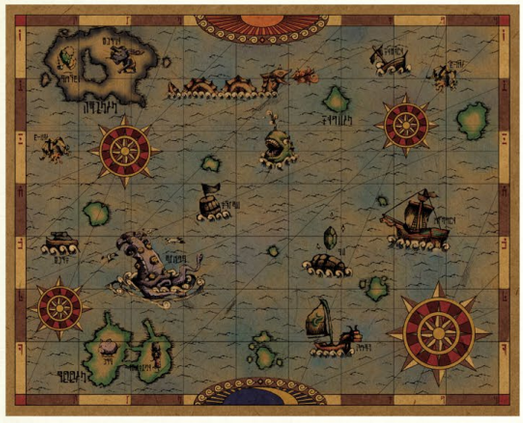
Ветреный остров – наиболее густонаселённый из всех.

События в *The Wind Waker* разворачиваются на море, усеянном сорока девятью островами и островками. На одних живут люди, а на других расположены мрачные подземелья.

Во время разработки большое внимание уделялось тому, чтобы передать игроку масштабы мира – по мере приближения Линка острова из едва заметной точки на горизонте постепенно становятся всё больше и больше.

Водовороты, корабль-призрак и морские твари вроде гигантских кальмаров временами делают путешествие Линка весьма опасным, а бескрайние водные просторы отнимают много времени при перемещении между островами. Впрочем, всё упрощается, когда Линк выучит балладу Бурь – мелодию, перемещающую его между определёнными локациями.

Быстрый парус, добавленный в *The Wind Waker HD*, также значительно облегчает жизнь, позволяя Линку путешествовать вдвое быстрее по сравнению с версией игры для GameCube.



Время суток и морская погода



Утро



День



Вечер



Ночь



Дневной дождь



Дневной шторм



Вечер перед бурей



Ночной дождь

Сорок девять островов Великого моря



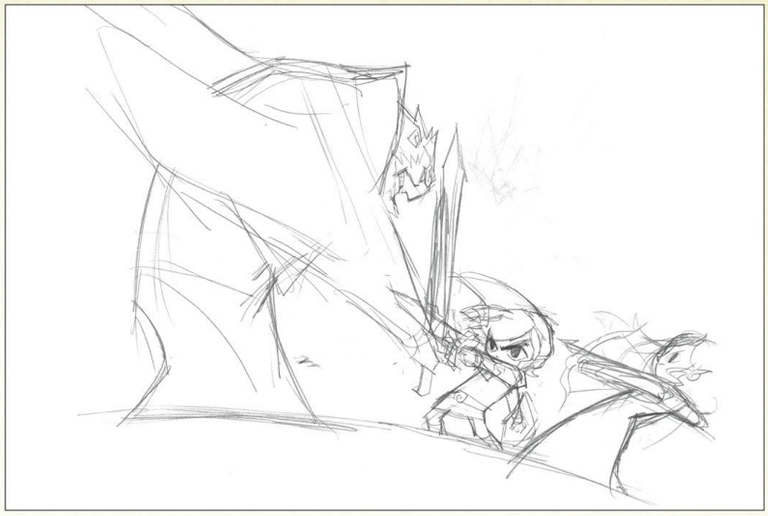
Вулканический остров перед тем, как Линк потушит его Ледяными стрелами.



[A-1] Заброшенная крепость. [A-2] Остров Звезды. [A-3] Северный остров Феи. [A-4] Остров Бурь. [A-5] Остров Полумесяца. [A-6] Острова Семи Звёзд. [A-7] Смотровой остров. [B-1] Риф Четырёх Глаз. [B-2] Острова Мать-и-Дитя. [B-3] Очковый остров. [B-4] Ветреный остров. [B-5] Остров Лапы. [B-6] Драконий остров. [B-7] Лётная платформа. [C-1] Западный остров Феи. [C-2] Скалистый остров. [C-3] Остров Тингла. [C-4] Остров Северного Треугольника. [C-5] Восточный остров Феи. [C-6] Огненная гора. [C-7] Архипелаг Звёздный Пояс. [D-1] Риф Трёх Глаз. [D-2] Остров Великой Рыбы. [D-3] Риф Циклопа. [D-4] Риф Шести Глаз. [D-5] Башня Богов. [D-6] Остров Восточного Треугольника. [D-7] Остров Терновник Феи. [E-1] Остров Скалистый Шпиль. [E-2] Стальной островок. [E-3] Остров Каменного Стража. [E-4] Остров Южного Треугольника. [E-5] Частный оазис. [E-6] Остров Бомб. [E-7] Птичьи Скалы. [F-1] Алмазный остров. [F-2] Риф Пяти Глаз. [F-3] Акулий остров. [F-4] Южный остров Феи. [F-5] Ледяной остров. [F-6] Лесная гавань. [F-7] Острова Горных Плато. [G-1] Остров Подковы. [G-2] Остров Начинаний. [G-3] Остров Каменноголовый. [G-4] Риф Двух Глаз. [G-5] Острова Прямых Углов. [G-6] Лодочная трасса. [G-7] Острова Пяти Звёзд.

Рабочие материалы

Черновой эскиз



ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ







Адаптации рекламной иллюстрации для The Wind Waker HD

Примечания разработчика

● **Уход от реализма.** Во времена, когда вышла *The Wind Waker*, большинство видеоигр стремились в графическом плане максимально приблизиться к реалистичности картинки. Но команда разработчиков пошла другим путём, уйдя от в меру реалистичного стиля *Ocarina of Time* в сторону более простого, где индивидуальность персонажей считывалась бы с первого взгляда.

● **Разные лица Линка.** Разработчикам хотелось создать такой образ Линка, с которым игроки могли бы ощущать эмоциональную связь, поэтому сделали ему максимально выразительные огромные чёрные глазища. На ранних стадиях тестирования игроки из Европы предложили добавить глазам немного оттенков. Пробовались красные и синие градации цветов, но в итоге глаза и ресницы главного героя остались чёрными.

● **Хитрости с мореплаванием.** Чтобы сделать границу между мореплаванием и высадкой на сушу бесшовной, разработчики экспериментировали с размерами моря и островов. Платформа GameCube не могла достаточно быстро загружать новую локацию при приближении к ней Линка, если острова были слишком большими и расположены близко друг к другу. На более мощной Wii U такого ограничения не было, и команда добавила в игру быстрый парус, значительно ускоряющий мореплавание.

● **Ветер в *The Wind Waker*.** Тематика игры, основанная на ветре, управлении им и морских путешествиях была реализована разными способами. Хотя в прошлых играх и было некое ощущение ветра в игровом процессе, в *The Wind Waker* оно было просто необходимо. Чтобы показать направление ветра, разработчики использовали белые линии, а тема контроля, и не только над ветром, присутствует повсеместно, начиная от вихрей, создаваемых листком Деку, и заканчивая статуями в башне Богов, управляемых при помощи мелодии Власти или возможностью контролировать полёт чаек. Сам же ключевой предмет, давший игре название, – Повелитель Ветров – объединил в себе и тему ветра, и контроля в одно действие. Прежде чем дать в руки Линка эту дирижёрскую палочку, разработчики рассматривали вариант снабдить Линка музыкальным инструментом наподобие терменвокса, позволяющим извлекать звуки, не прикасаясь к нему.

● **Распутывание нитей.** От канатов подвесных мостов до лент на копьях моблинов – нити, верёвки, кнут и другие подобные предметы присутствуют в игре повсеместно. Сделать правильную физику движения нитей – задача непростая, и к работе над ней был привлечён программист, работавший над боссом Гнев Маджоры [Majora's Wrath] из *Majora's Mask*, где этот противник сражается похожими на кнуты конечностями.

● **Играть по-новому.** Как и в случае с прошлыми играми серии, в этой разработчики так же сфокусировались на инновационных и запоминающихся элементах игрового процесса. Желая уйти от миров, подобных тем, которые были созданы ими на Nintendo 64, они решили перенести игру на море, а мореплавание сделать её главной механикой. По сюжету Хирул был затоплен задолго до того, как начнутся события игры, и дизайнеры стали придумывать элементы, которые заинтересовали бы игроков. Так, кроме обычной спешки по спасению мира, был добавлен момент с похищением сестры Линка, чтобы заставить игроков ещё больше сопереживать главному герою.

● **Вариации на тему.** Мир *Ocarina of Time* в *The Wind Waker* погружён на морское дно, и музыка к игре была написана так, чтобы отразить это событие. Для этого использовалось много мелодий, которые впервые появились в уже ставшей классической *Ocarina of Time* на Nintendo 64. Вся музыка к *The Wind Waker* создавалась на компьютерах, учитывая свойственную играм *Zelda* интерактивность – если при смене обстановки продолжает звучать та же композиция, её темп и аранжировка будут иными, отражая текущее состояние Линка. Это распространяется даже на звук, который издаёт Линк во время атаки – он был сделан с помощью программы, объединяющей звуковые эффекты с фоновой музыкой.

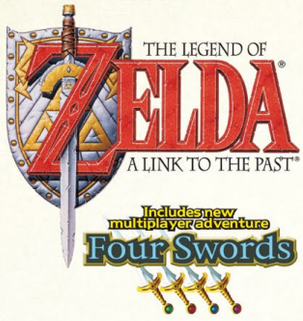
● **Слоны и чипсы.** Крики чаек в игре – это обработанные на компьютере крики слонов, а звук, издаваемый при ходьбе по песку – не что иное, как хруст картофельных чипсов.

● **Первая Зельда в высоком разрешении.** Игра *The Wind Waker HD* была выпущена спустя одиннадцать лет после выхода оригинальной версии и после того, как в Nintendo начали тестировать улучшение визуальной составляющей в *Skyward Sword*. Переиздать именно *The Wind Waker* было решено по той причине, что, во-первых, был спрос, а во-вторых – технология сел-шейдинга позволяла перенести игру в высокое разрешение относительно быстро.

Источники

- *Hobo Nikkan Itoi Shinbun Treetop Hideout.* «**Zelda наконец-то здесь!**»
- *Nintendo Dream, 21 декабря 2002 / 6 января 2003.* «**Ветреное интервью, первая часть/вторая часть.**»
- *NOM (Nintendo Online Magazine, №54.* «**Zeda и мир звука.**»
- *Ивата спрашивает.* «*The Legend of Zelda: The Wind Waker HD.*»

2002



Даты выхода: 2 декабря 2002 | 14 марта 2003 (Япония)
Платформа: Game Boy Advance

Когда *A Link to the Past* была выпущена на Game Boy Advance, на картридже с ней было совершенно новое приключение Линка под названием *Four Swords* (Четыре Меча) – первая игра серии, в которой был многопользовательский режим. На проектом трудилась студия Capcom, которая до этого уже разработала игры *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages*.

В *Four Swords* была поддержка от двух до четырёх игроков, которые играли за Линков в зелёной, синей, красной и фиолетовой туниках, проходили полные загадок арены-уровни и сражались с ордами монстров.

Каждый уровень игры состоит из нескольких карт, выбираемых в произвольном порядке и обладающих высокой реиграбельностью.

В 2011 году для сервиса DSiWare было выпущено переиздание: *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition*, которое было доступно для загрузки лишь короткий период времени. В этой версии появился однопользовательский режим, а также были добавлены новые уровни, созданные по мотивам предыдущих игр серии.

Сюжет

По легенде, когда-то давно в королевстве Хирул появился маг ветра по имени Ваати и захватил парящий высоко в небесах дворец Ветров. Злодей терроризировал хилианцев и похищал понравившихся ему девушек. Но тогда появился герой, вооружённый мечом, способным разделять его на четыре копии, и вместе эти четверо героев сумели победить Ваати. Клинок назывался мечом Четырёх – в нем герой и пленил мага ветров, а сам меч водрузил в находящийся глубоко в лесной чаще пьедестал.

На протяжении многих поколений люди следили за мечом Четырёх, ставшим тюрьмой для Ваати, но сдерживающая его печать внезапно стала ослабевать. Принцесса Зельда, хранитель печати в ту эпоху, почувствовала неладное и отправилась к мечу проверить состояние печати, но было уже слишком поздно – Ваати сумел вырваться на свободу и тут же похитил Зельду, унеся её в свой дворец. Линк, оказавшийся свидетелем этого события, по совету Великих фей вынул меч Четырёх из пьедестала и тут же разделился на четыре копии самого себя.

Для спасения Зельды четырём героям нужно было доказать трём Великим феям свою храбрость, собирая как можно больше рупий. В их поисках герои сражались с бесчисленными монстрами в разнообразных локациях, после чего феи наградили их ключом, открывающим доступ во дворец Ваати.

В лабиринтах дворца четверо героев сумели победить Ваати, освободить принцессу Зельду и вновь пленить мага ветра в мече Четырёх. После этого Линк вернул меч в пьедестал и снова стал самим собой.



1 Принцесса Зельда рассказывает легенду о мече Четырёх, стоя перед ним в его святилище. 2 Перед Линком и Зельдой появляется освободившийся Ваати. Заявив, что Зельда станет его невестой, он похищает принцессу. 3 4 Вынув меч Четырёх из пьедестала, Линк разделяется на четыре копии самого себя. 5 Ваати побеждён Линком и вновь пленён в мече Четырёх. 6 После победы над Ваати принцесса Зельда была спасена, и Линк принимает свой первоначальный облик.

Главные персонажи



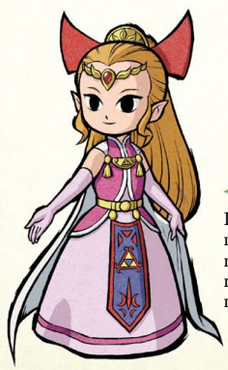
Линк

Юноша, при помощи меча Четырёх разделяющийся на четыре копии самого себя, чтобы спасти принцессу Зельду, похищенную Ваати.



Ваати

Могучий маг ветра, побеждённый героем в давние времена и пленённый им в мече Четырёх.



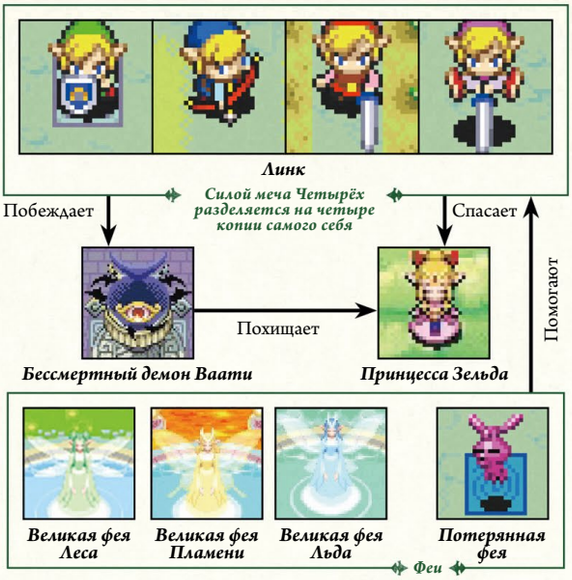
Принцесса Зельда

Принцесса, присматривающая за сдерживающей Ваати печатью. Освободившись из плена меча Четырёх, Ваати похищает её.

Рекламная иллюстрация



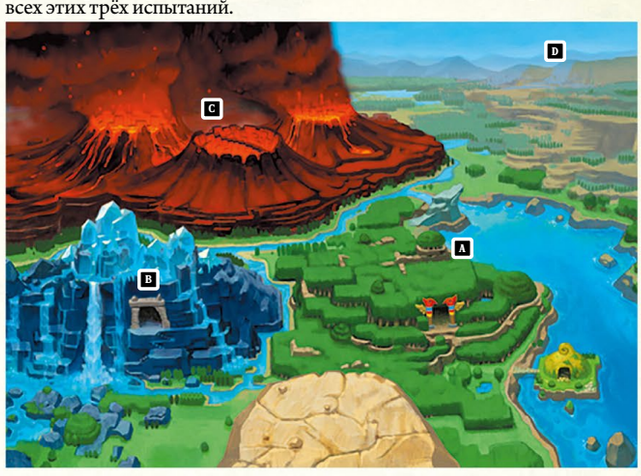
Взаимосвязь персонажей



Мир игры

Три испытания и дворец Ваати

Разделённый на четыре копии, Линк путешествует по Хирулу и исследует густой лес в локации Древесное море, холодную пещеру Талус и вулкан на горе Смерти. Дворец Ваати появится только после прохождения всех этих трёх испытаний.



A Древесное море **B** Пещера Талус **C** Гора Смерти **D** Дворец Ваати

Рабочие материалы

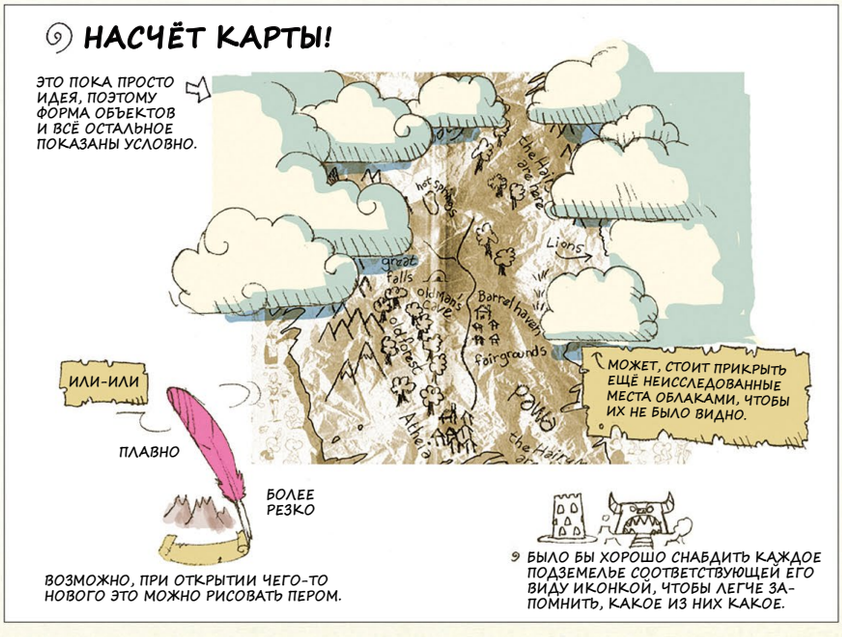
Черновой эскиз плаща из перьев

На этом эскизе показан плащ из перьев [Roc's Cape] – предмет, позволяющий Линку после прыжка некоторое время лететь по воздуху.



Вариант экрана с картой

На этом рисунке изображён один из способов отображения игровой карты с помощью различных иконок, обозначающих важные места, а также облака, закрывающие пока недоступные игроку участки.





Эскиз святилища меча Четырёх

В студии Capcom было создано множество раскадровок и эскизов идей, не вошедших в окончательную версию игры. Этот эскиз места, где хранится меч Четырёх, был нарисован в самом начале разработки. В финальной версии игры вы не увидите здесь водоёмов, однако расположенные по кругу камни, присутствие фей и пробивающиеся сквозь кроны деревьев солнечные лучи были реализованы.

Примечания разработчика

● **Шапка Комара.** Директор Хидэмаро Фудзибаяси загорелся идеей этого предмета после слов Сигэру Миямото: «Хотелось бы пошалить, попадая в игре внутрь сундуков с сокровищами.» Фуздибаяси подумал: «А что если сделать предмет, уменьшающий Линка в размерах?».

● **Четыре меча – четыре цвета.** Разные цвета для туник четырёх Линков было решено сделать после соответствующего предложения от команды разработчиков из Capcom.

Источники

- ***Nintendo Dream*, 6 декабря 2004. «*The Legend of Zelda: The Minish Cap*. Памятное интервью в честь выпуска игры.»**
- ***Nintendo Dream*, 21 апреля 2004. «*The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Памятное интервью с продюсером и двумя директорами в честь выпуска игры.»**

2004



Даты выхода: 7 июня 2004 | 3 марта 2004 (Япония)
Платформа: Nintendo GameCube

В *Four Swords Adventures* Линк вновь использует силу меча Четырёх. Проходить игру могут до четырёх игроков – как в кооперативном режиме, так и сражаясь друг с другом. Присоединив консоль Game Boy Advance к GameCube с помощью специального кабеля, каждый игрок может наблюдать за происходящим и на экране телевизора, и на экране портативной GBA. Основной режим игры называется «Приключение» [Hyrulean Adventure] и представляет собой эпичное путешествие по восьми обширным локациям, целью которого является возвращение Тёмного зеркала, спасение шестерых дев-жриц и принцессы Зельды, а в финале – победа над Ваати и Ганоном, желающим подчинить себе весь Хирул. Играть можно либо с друзьями, либо в одиночку (в игре предусмотрен однопользовательский режим). Второй режим игры – многопользовательский, и называется «Бой с Тенью» [Shadow Battle]. В нём четыре Линка сражаются друг против друга.



Изображение из «Navi Trackers», дополнения к игре, вышедшего только в Японии.

Сюжет

События в *Four Swords Adventures* происходят спустя очень много времени после истории, рассказанной в *Four Swords* и уже успевшей стать легендой.

Как-то раз весь Хирул неожиданно накрыли тёмные облака, принеся с собой проливной дождь и наполнив людские сердца страхом. Принцесса Зельда вызывает Линка в замок Хирула и высказывает предположение, что это может быть дело рук мага ветра Ваати, который должен быть давно пленён в мече Четырёх. Собрав шестерых дев-жриц и помолившись с ними, Зельда открывает вход в святилище, где покоится этот легендарный клинок. Но внезапно свет портала, ведущего в святилище, сменяется тьмой, и перед принцессой, Линком и девами появляется чёрная тень.

«Ах! ...Кто? Этого не может быть... Ты... Линк?!» – произнесла Зельда, не веря своим глазам. Перед ними стоял Линк-тень, как две капли воды похожий на настоящего Линка. Злодей схватил Зельду и девушек-жриц, после чего скрылся в портале.

Последовав за ними, Линк оказался в святилище меча Четырёх, где вынул из пьедестала хранящийся там меч и тут же, как и говорилось в легенде, разделился на четыре копии самого себя. Однако меч Четырёх был лишён источника своей мощи – силы Света, позволяющей отражать зло, и четыре Линка отправляются в путешествие, надеясь вернуть мечу былую силу, спасая людей Хирула от бед и хаоса, которые обрушились на них после освобождения Ваати. Во время своих приключений Линки также находят Тёмное зеркало – источник появления Линков-теней, которые исчезают только после возвращения зеркала на своё место.

Найдя и освободив Зельду с шестью девами-жрицами, Линки сражаются во дворце Ветров с Ваати и побеждают злого мага. Дворец рушится, а храбрецы вместе с Зельдой проваливаются в катакомбы дворца, где их поджидает сам повелитель тьмы Ганон: «Вы, так называемые герои, не стоите для меня и комариного укуса! Я насажу вас на трезубец, даже если нападёте на меня все вместе!»

Возрождённый Ганондорф когда-то был вором из племени герудо. Однажды он нарушил запрет своего народа и похитил волшебный трезубец, который дал ему великую силу и сделал королём тьмы Ганоном, но злодей жаждал большего. С помощью Линков-теней он освободил Ваати и погрузил хирульские земли в хаос и тьму.

После жестокой битвы, вооружённые мечом Четырёх Линки с помощью Зельды и шестерых дев смогли одолеть и пленить Ганона.

Вернув меч в святилище, Линк снова стал одним целым, а в Хируле в очередной раз воцарился мир.

С тех пор герб в виде Триединства, украшающий хирульский королевский замок, всё ещё продолжает сиять.



1 Дождливой ночью Зельда вызывает Линка в замок Хирула. **2** Без шестерых дев-жриц и принцессы Зельды дверь в святилище меча Четырёх не может быть открыта. **3** После внезапного появления Линка-тени принцессу Зельду и шестерых дев похищают. **4** Вынутый из пьедестала меч освобождает Ваати, а Линк разделяется на четыре копии. **5** Из пьедестала вырывается тень – Ваати на свободе. **6** Тёмное зеркало, создающее Линков-теней, благодаря силе Зельды возвращено на своё место. **7** Четыре Линка побеждают Ваати и убегают со спасённой принцессой из рушащегося замка. **8** Решающая битва – четыре Линка побеждают повелителя тьмы Ганона и с помощью шестерых дев-жриц пленяют его.

Главные персонажи

Линк

Юный путешественник, который во имя спасения принцессы Зельды вооружается мечом Четырёх, сдерживающим в заточении её похитителя, Ваати. Силой меча храбрец разделяется на четыре своих копии.

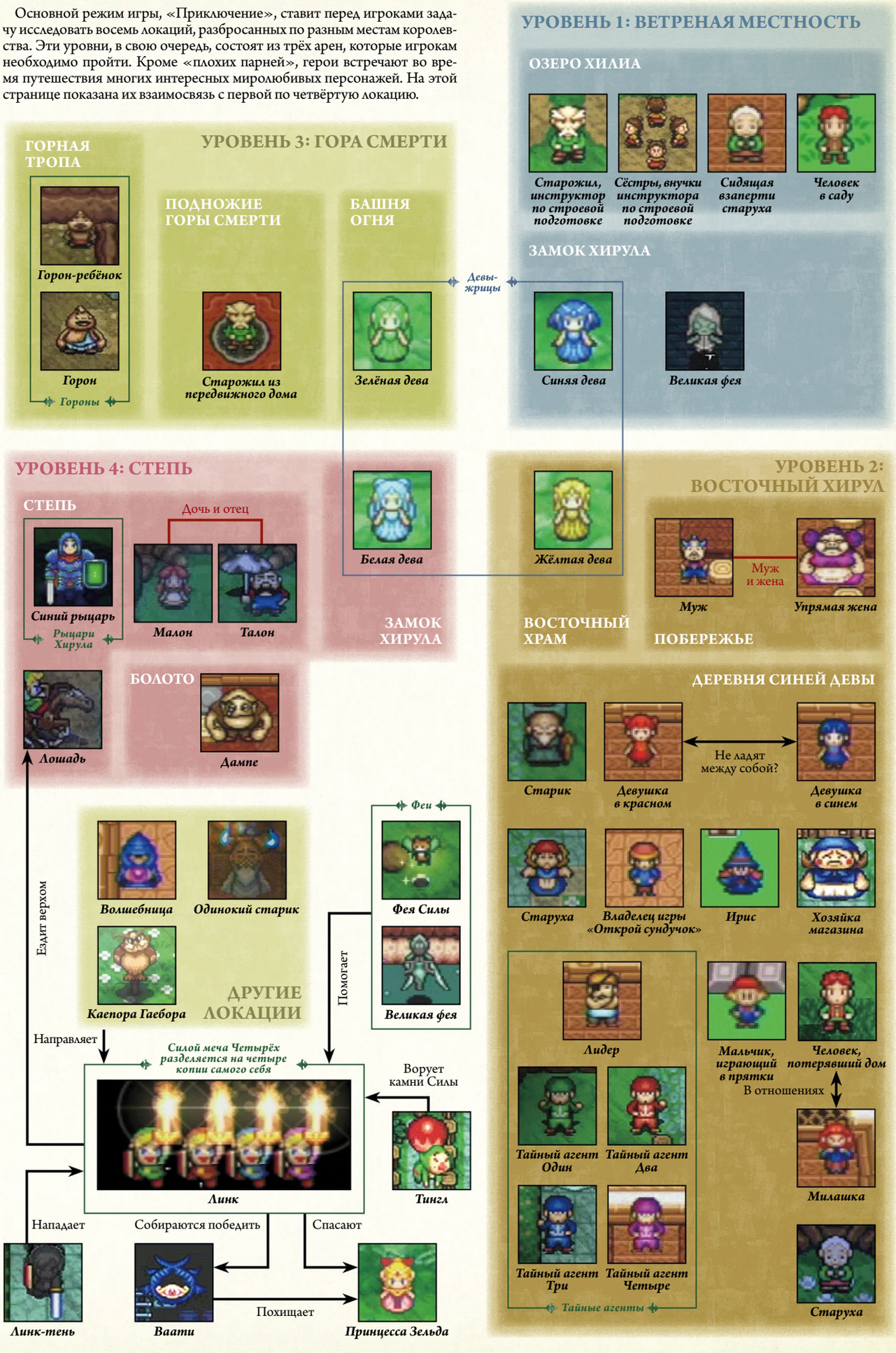




Рекламная иллюстрация

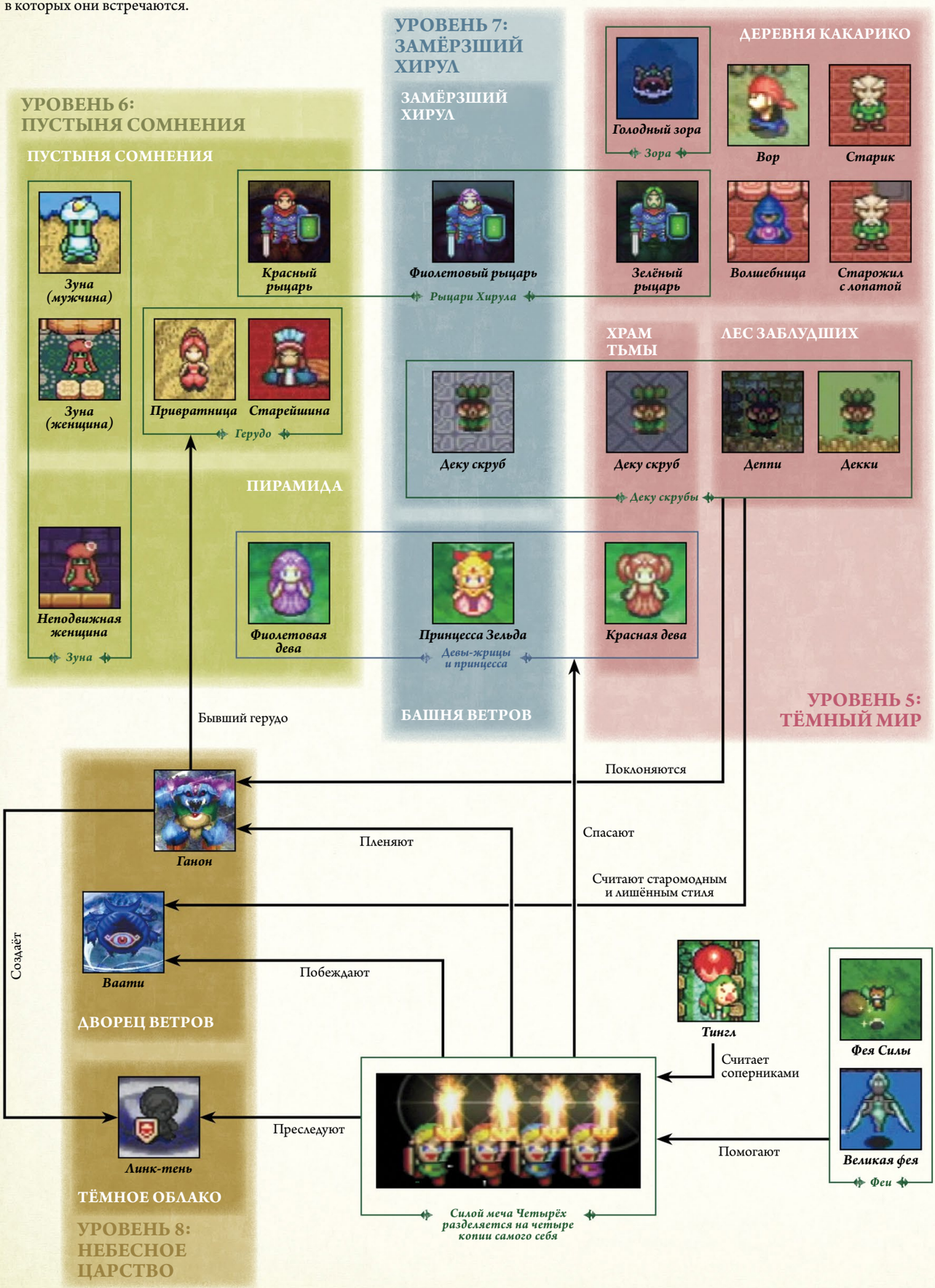
Взаимосвязь персонажей: уровни 1–4

Основной режим игры, «Приключение», ставит перед игроками задачу исследовать восемь локаций, разбросанных по разным местам королевства. Эти уровни, в свою очередь, состоят из трёх арен, которые игрокам необходимо пройти. Кроме «плохих парней», герои встречают во время путешествия многих интересных миролюбивых персонажей. На этой странице показана их взаимосвязь с первой по четвёртую локацию.



Взаимосвязь персонажей: уровни 5–8

На этой странице показана взаимосвязь персонажей, появляющихся с пятой по восьмую локацию. По мере прохождения игры меняются связи, имеющие отношение к спасению Зельды, Линку, Линку-тени, Ваати и прочим. Персонажи сгруппированы по локациям, в которых они встречаются.



Мир игры

Игровой мир в *Four Swords Adventures* большой и разнообразный – он простирается от горы Смерти до пустыни Сомнения и даже до Тёмного мира.

Каждый раз, когда Линки спасают очередную деву, открывается доступ в новую локацию и аренам, из которых она состоит – подобная линейность прохождения в играх серии *Zelda* встречается достаточно редко.



A Гиблая пещера) B Замок Хирула
C Восточный храм D Башня Огня
E Храм Тьмы F Пустынный храм
G Пирамида H Храм Льда
I Башня Ветров J Дворец Ветров

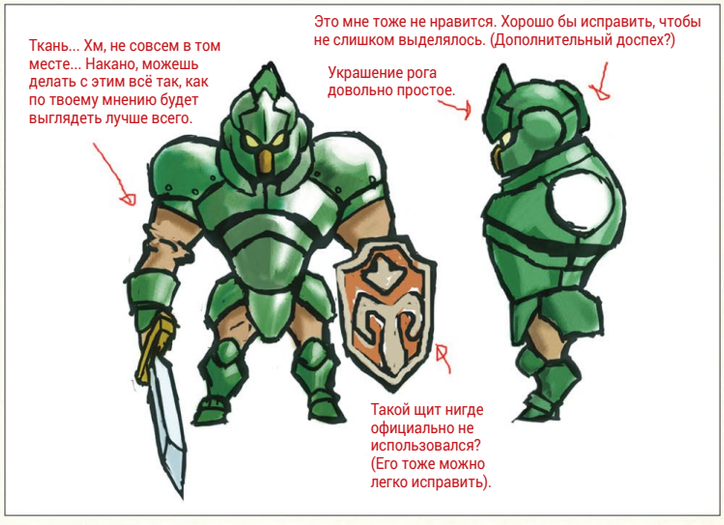
A Деревня Синей Девы
B Деревня Какарико
C Деревня герудо
D Деревня зуна

Рабочие материалы

Эскизы к рекламной иллюстрации







КАДР ИЗ ИГРЫ



Эскиз зелёного солдата

Этот солдат был нарисован для понимания того, как на рекламной иллюстрации к игре, показанной на странице 264, будет выглядеть персонаж, которого раньше все видели только в пиксельной графике. В комментариях к рисунку можно заметить, что члены команды пытались сделать доспехи солдата настолько выразительными, насколько это позволяет сделать уровень их детализации в игре.

Черновые эскизы

Режим «Следопыты Нави» [Navi Trackers], включённый только в японскую версию игры, изначально назывался «Следопыты Тетры» [Tetra's Trackers]. Правила здесь фокусируются на поиске и сбору штампов.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ



Примечания разработчика

● **Передача эстафеты.** Эйдзи Аонума, долго работавший над серией в качестве директора и дизайнера, ещё до начала работы над *Four Swords Adventures* сказал Сигэру Миямото, что ему больше неинтересно работать над серией *Zelda*. В ответ Миямото предложил Аонуме должность продюсера, настаивая на том, чтобы тот попытался взглянуть на серию со стороны: «Пока Вы будете наблюдать за тем, как новые талантливые люди создают игру *Zelda*, попробуйте переосмыслить то, чем вообще является *Zelda*.» С тех пор, за исключением небольшого руководства разработкой *Twilight Princess*, Эйдзи Аонума продюсирует каждую новую часть серии.

● **Эволюция приключения.** Режим «Приключение» [Hyrulean Adventure] изначально был игрой-соревнованием, сфокусированной на сборе рупий. Но постепенно он перерос в игру, требующую решения многочисленных головоломок, а вместо рупий нужно было собирать камни Силы, чтобы в итоге получить меч Героев. Реализовать подобное давал возможность двухмерный дизайн игры, так как воплотить все задумки в трёхмерном пространстве было намного труднее.

● **Четыре Линка и однопользовательская игра.** Режим «Приключение» сначала создавался как многопользовательская игра и оставался таким до последнего, когда одиночный режим был всё же добавлен в качестве бонуса. Примерно за два месяца до выпуска игры, Миямото в разговоре с Тосиаки Сузуки, директором проекта, сказал: «Если Вы собираетесь добавить однопользовательский режим, то удостоверьтесь, что сделаете это правильно, так как неинтересная *Zelda* для одного игрока – это плохо.» В итоге, хоть это и сдвинуло сроки выхода, команда весь следующий месяц перерабатывала механики игры, фокусируясь на возможности играть одному.

● **Подобно частям Силы.** Идея насчёт камней Силы для режима «Приключение» появилась после частей Силы [Piece of Power] из *Link's Awakening* – предметов, случайным образом выпадавших из побеждённых врагов и временно увеличивающих силу атаки Линка.

● **Двадцать четыре подземелья.** Система оценок после прохождения уровня в режиме «Приключение» появилась под впечатлением от *Super Mario Bros.* А так как каждый уровень был полностью самостоятельным, у команды было ощущение, что они создают 24 полноценных подземелья.

Источники

- ***Nintendo Dream*, 21 апреля 2004. «*The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. Памятное интервью с продюсером и двумя директорами в честь выпуска игры.»**

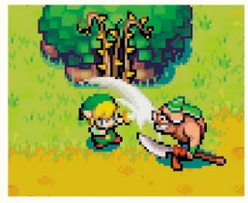
2004



Даты выхода: 10 января 2005 | 4 ноября 2004 (Япония)
Платформа: Game Boy Advance

Как и игры *Oracle of Seasons*, *Oracle of Ages* и *Four Swords*, *The Minish Cap* разрабатывалась совместно с Capcom. Игра рассказывает предысторию священного меча Четырёх, а также мага ветра Ваати, знакомых игрокам по вышедшей ранее *Four Swords*.

Подобно предыдущей игре, здесь Линк также способен силой священного клинка разделяться на свои копии, чтобы решать некоторые головоломки и сражаться с врагами. Кроме того, подобно предмету «шапка Комара» из *Four Swords*, центральной механикой игры стала способность Линка уменьшаться до миниатюрных размеров и искать скрытые пути, недоступные при его обычном росте. С помощью шапки минишей – заколдованного Эзло – юный герой путешествует между миром Хирула и крошечным миром минишей, скрывающимся в трещинах и других укромных уголках королевства.



В 2011 году *The Minish Cap* была доступна для загрузки среди некоторых других бесплатно распространяемых игр в рамках программы Ambassador для тех, кто сделал предзаказ на консоль Nintendo 3DS.

Сюжет

Однажды в давние времена на земли Хирула вторглись духи зла. И когда уже казалось, что королевство вот-вот погрузится во тьму, с небес спустились крошечные пикори и вверили в руки храброго героя сияющий золотой свет и меч. Герой расправился с демонами и вернул в Хирул мир, а в благодарность за помощь люди стали проводить в честь пикори ежегодный фестиваль.

Много лет спустя принцесса Зельда пригласила своего друга детства, мальчика по имени Линк, подмастерье кузнеца, на этот фестиваль Пикори. По легенде, каждые сто лет открывается некий секретный портал, соединяющий Хирул с царством пикори, и проводимый в этом году фестиваль как раз совпадал по времени с этим событием.

Отправившись в замок Хирула, друзья оказались на турнире фехтовальщиков. Церемония награждения победителей турнира проводилась перед алтарём, в который был вонзён меч Пикори, сдерживая пленённое там древнее зло, и давала единственную возможность увидеть легендарный клинок. Победителем турнира оказался некий Ваати, который, появившись перед алтарём, сломал меч Пикори и высвободил пленённых в нём монстров. Оттолкнув в сторону Линка, Ваати ринулся к Зельде, в которой увидел проблески священной силы, и превратил принцессу в камень. Поняв, что внутри алтаря не было того, что он искал, Ваати исчез.

Единственной возможностью снять с Зельды проклятие было попросить пикори восстановить сломанный меч. Король поведал Линку, что пикори – не легенда, а существуют на самом деле, однако видеть их способны лишь дети, а так как Линк был ещё ребенком, король велел юному герою отправляться в лес на их поиски. По дороге Линк встречает странную говорящую шапку по имени Эзло, окружённую осторожными, и расправляется с назойливыми монстрами. В благодарность за спасение Эзло присоединяется к Линку и провожает его в скрытую в лесу деревню крошечных существ.

В этом поселении юный герой встречается с местным старейшиной и узнаёт, что его народ зовётся минишами, а словом «пикори» их называют хилианцы. Также старейшина объясняет, что перед схваткой с Ваати Линк должен перековать меч Пикори в более сильный Белый меч, а затем найти четыре элемента Стихий, спрятанных в разных уголках королевства, которые придадут мечу его истинную силу, превратив в меч Четырёх. Отправившись вместе с Эзло в полное опасностей путешествие, Линк находит в четырёх храмах все элементы.





1 Линк вместе с принцессой Зельдой веселятся на фестивале Пикори. **2** Ваати открывает алтарь с мечом Пикори и превращает Зельду в камень. **3** Эзло запрыгивает на голову Линка. Он даёт храбрецу различные советы, но при этом ведёт себя немного самоуверенно. **4** Эзло уменьшает Линка у входа в деревню минишей. **5** **6** Ваати врывается в замок Хирула и нападает на короля Далтуса. Заточив монарха в темнице, он принимает его облик и приказывает солдатам искать Силу Света. **7** Письмена на крепости Ветров, рассказывающие о племени Ветра и о том, как этот народ переселился на небо вместе с одним из элементов Стихий. **8** Линк вместе с Эзло исследуют крошечный мир минишей в поисках пути к храму, где хранится элемент Ветра. **9** Ваати, лишивший Зельду большей части её Силы Света, превращается в свирепого демона. **10** Мудрец Эзло возвращается в страну минишей и вручает Линку на память зелёный колпак.

Эзло признаётся, что на самом деле он – мудрец-миниш, а Ваати – его бывший ученик, который предал своего учителя, украл шапку Мага, способную исполнять желания владельца, а самого Эзло превратил в похожий на птицу зелёный колпак. Завладев шапкой Мага, Ваати стал могущественным и грозным волшебником. Однако этого ему показалось мало, и он стал разыскивать могущественную «Силу Света», в старину дарованную людям с небес, хотя понятия не имел, где её искать.

Взяв все четыре элемента, Линк вместе с Эзло направляется в расположенное в сердце Хирула святилище Элементов, где объединяет их с Белым мечом и завершает создание меча Четырёх. После этого они входят в открывшуюся перед ними дверь и узнают, что Сила Света живёт в принцессах всех поколений королевского рода Хирула.

Внезапно появляется Ваати, всё это время преследовавший Линка с Эзло, чтобы больше узнать о Силе Света. Схватив всё ещё превращённую в камень Зельду, злодей относит её на крышу замка, где проводит церемонию по извлечению священной силы из тела принцессы, во время которой перевоплощается в демона. Несмотря на то, что Линку с Эзло удалось прервать ритуал, было уже слишком поздно – Ваати получил достаточно Силы Света и превратился в омерзительного одноглазого демона. Разделившись на четыре копии, Линк вступает с чудищем в бой, побеждает и пленяет его в мече Четырёх.

После поражения Ваати исчезают и проклятия, наложенные им на Зельду и Эзло, однако королевство здорово пострадало от деяний злого волшебника. Надев украденную у него шапку Мага на голову Зельды, Эзло говорит, что у неё есть всего одно желание. Принцесса, собрав остатки теплившейся в ней Силы Света, желает вернуть в Хирул мир, который царил в нём до злодеяний Ваати.

Вскоре после этого дверь в царство минишей начала постепенно закрываться. Эзло, снова ставший минишем, благодарит Линка за всё, что тот сделал и дарит ему на память зелёный колпак, который выглядит в точности так, как шапка, в которую был превращён мудрец.

«Хе-хе... Знаешь, а я ведь ни разу до этого не видел тебя в шапке! Она тебе идёт, маленький герой.»

Главные персонажи



Линк

Юный подмастерье и внук кузнеца Смита. Путешествуя с сидящим у него на голове Эзло, Линк может уменьшаться в размерах и попадать в мир минишей.

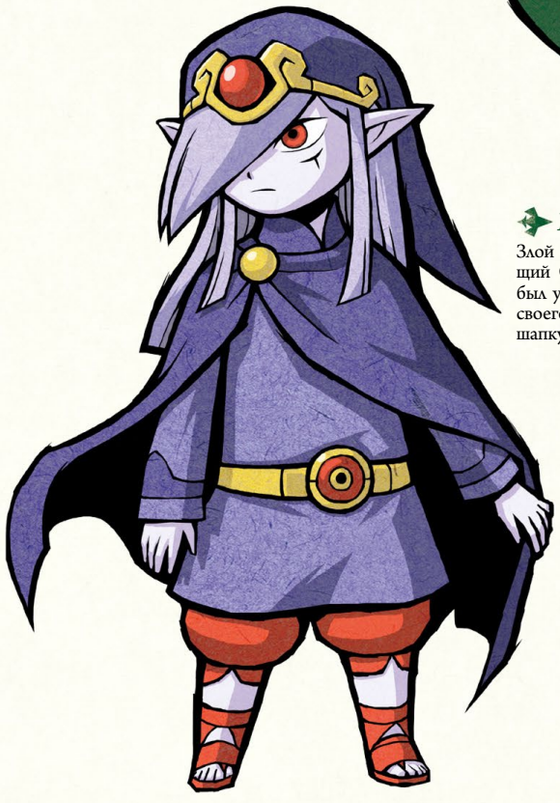
Эзло

Напоминающая птицу шапка, помогающая Линку остановить своего бывшего ученика Ваати. Раньше Эзло был мудрецом-минишем, но Ваати предал его и превратил в шапку.





Рекламная иллюстрация



Ваати

Злой волшебник, разыскивающий Силу Света. Когда-то он был учеником Эзло, но предал своего учителя и украл у него шапку Мага.

Принцесса Зельда

Принцесса Хирула, с детства дружит с Линком. На фестивале Пикори Ваати превращает её в камень, а позже пытается завладеть текущей в её жилах Силой Света.

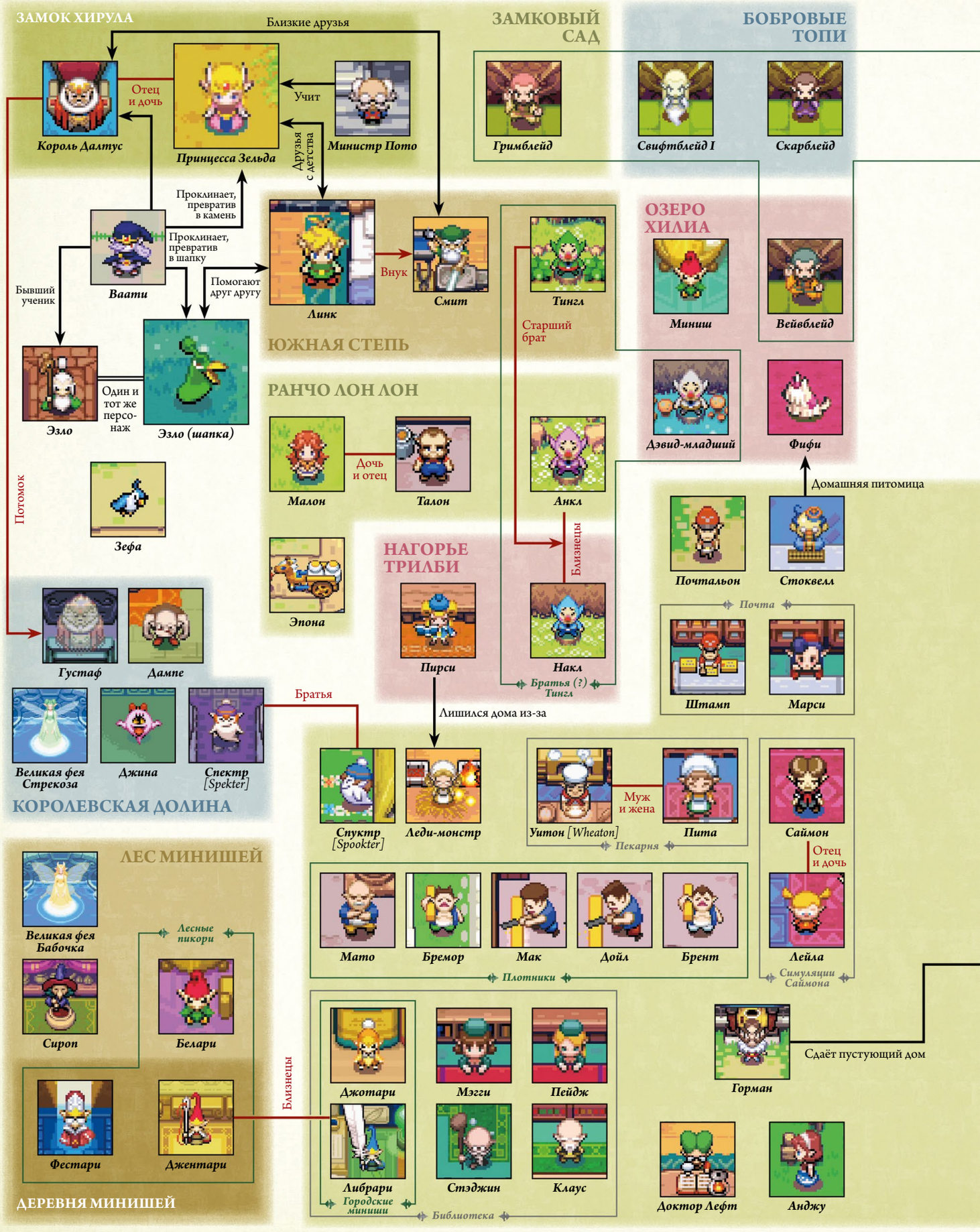


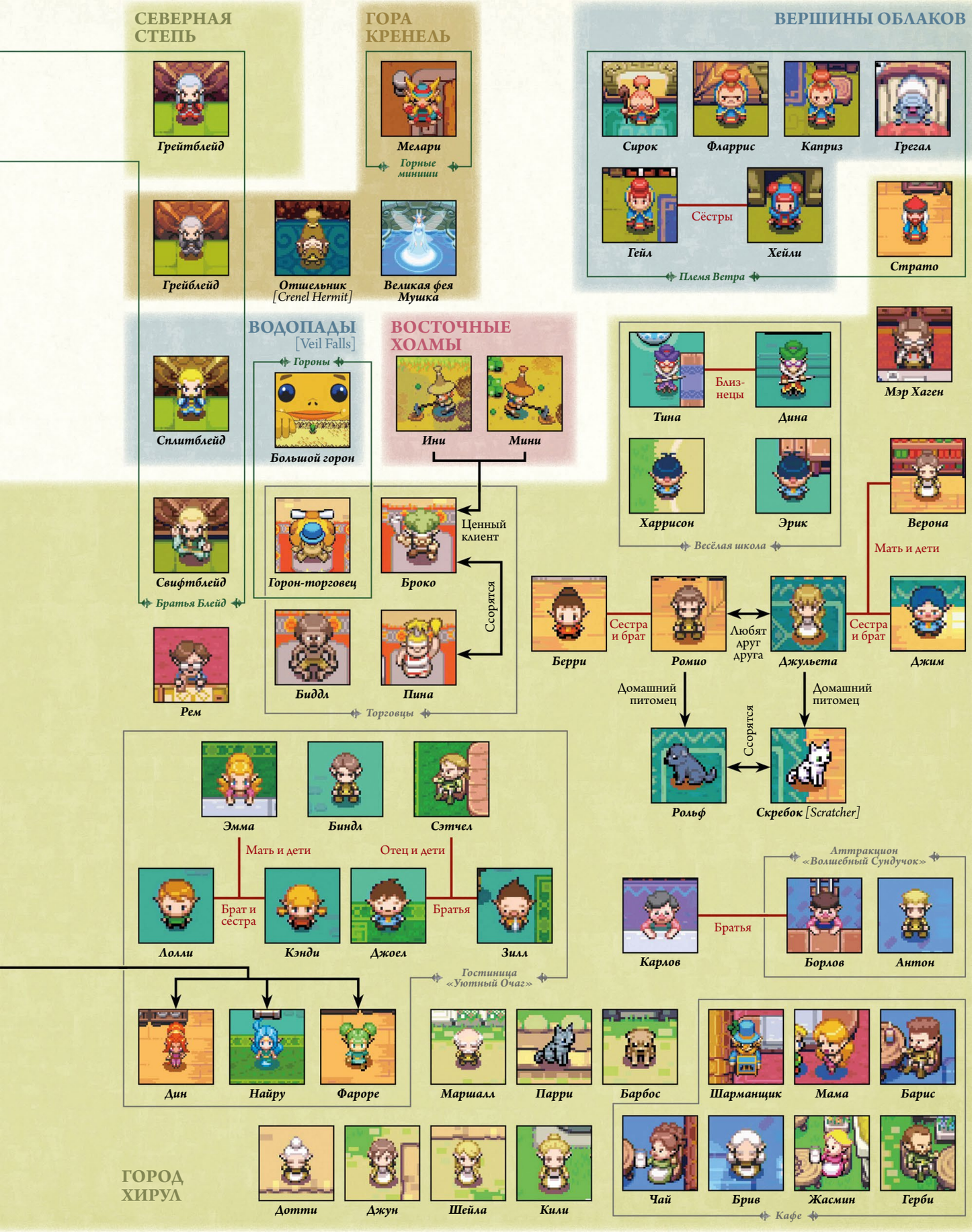


Миниши

Раса существ крошечного роста, которых хилианцы называют пикори. Считаются легендой, но существуют на самом деле и живут по всему Хирулу. Видеть минишей могут только дети.

Взаимосвязь персонажей

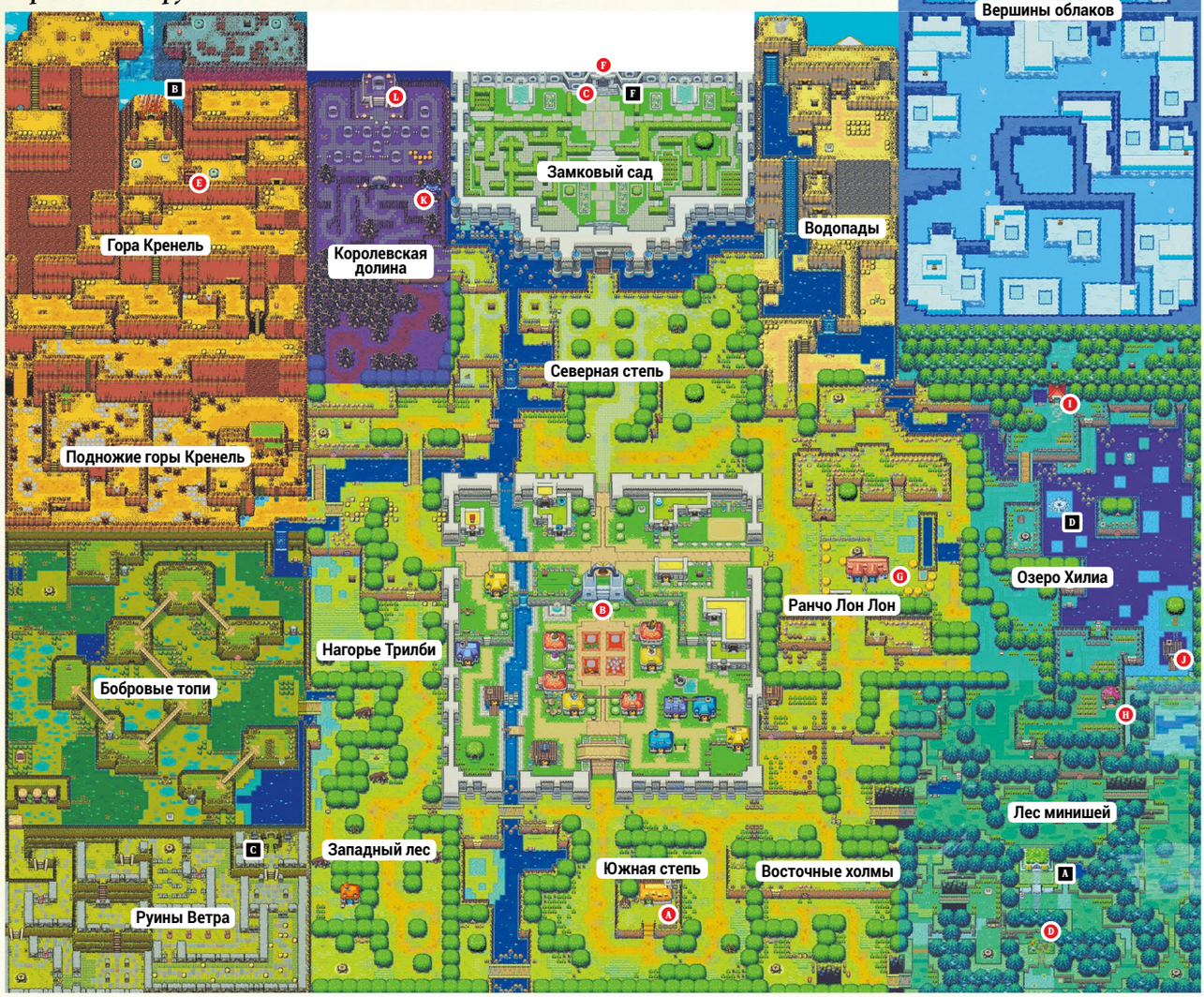



СЕВЕРНАЯ СТЕПЬ
ГОРА КРЕНЕЛЬ
ВЕРШИНЫ ОБЛАКОВ
ВОДОПАДЫ [Veil Falls]
ВОСТОЧНЫЕ ХОЛМЫ
ГОРОД ХИРУЛ
Грейтблейд
Мелари
Горные миниши
Сирок
Фларрис
Каприз
Грегал
Грейблейд
Отшельник [Crenel Hermit]
Великая фея Мушка
Гейл
Сёстры
Хейли
Страто
Племя Ветра
Гороны
Сплитблейд
Большой горон
Ини
Мини
Тина
Близ-нецы
Дина
Мэр Хаген
Харрисон
Эрик
Весёлая школа
Верона
Мать и дети
Свифтблейд
Братья Блейд
Горон-торговец
Броко
Ценный клиент
Ссорятся
Берри
Сестра и брат
Ромио
Любят друг друга
Джульета
Сестра и брат
Джим
Биддл
Пина
Торговцы
Рем
Домашний питомец
Домашний питомец
Ссорятся
Рольф
Скребок [Scratcher]
Эмма
Биндл
Сэтчел
Мать и дети
Отец и дети
Лолли
Брат и сестра
Кэнди
Джоел
Братья
Зилл
Гостиница «Уютный Очаг»
Аттракцион «Волшебный Сундучок»
Карлов
Братья
Борлов
Антон
Дин
Найру
Фароре
Маршалл
Парри
Барбос
Шарманщик
Мама
Барис
Дотти
Джун
Шейла
Кили
Чай
Брив
Жасмин
Герби
Кафе

Мир игры

Вокруг королевского замка и города Хирул простираются леса, горы, водоёмы и болота. Королевство поделено на семнадцать регионов, в каждом из которых есть множество скрытых пещер и троп. Ещё больше укромных уголков можно обнаружить, объединяя Камни Удачи с местными жителями. А с помощью порталов минишей Линк может уменьшаться до их крошечного размера и исследовать открывающийся перед ним миниатюрный мир.

Королевство Хирул



A Лесная святыня B Пещера Огня
C Крепость Ветров D Храм Капель
E Дворец Ветров F Замок Тьмы

A Дом Линка B Город Хирул C Замок Хирула D Деревня минишей E Шахта Мелари F Святилище Элементов
G Дом Талона и Малон H Хижина ведьмы I Дом Стоквелла J Домик на озере мэра Хагена K Хибара Дампе
L Королевский склеп M Обитель племени Ветра

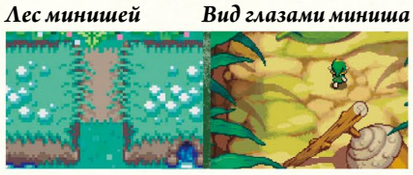
НОВАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Дома минишей скрываются в местах, которые с первого взгляда кажутся обычными. Многие уединённо живут в лесах и в горах, а некоторые самые храбрые – в суетливом городе Хирул.

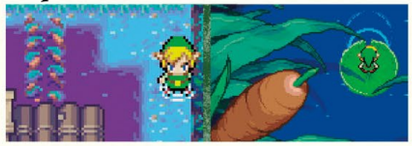
Город Хирул *Вид глазами миниша*



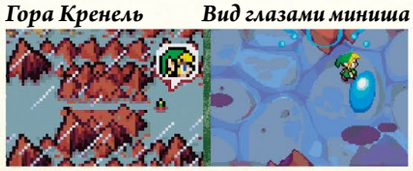
Лес минишей *Вид глазами миниша*



Озеро Хилиа *Вид глазами миниша*



Гора Кренель *Вид глазами миниша*



ДОМА МИНИШЕЙ

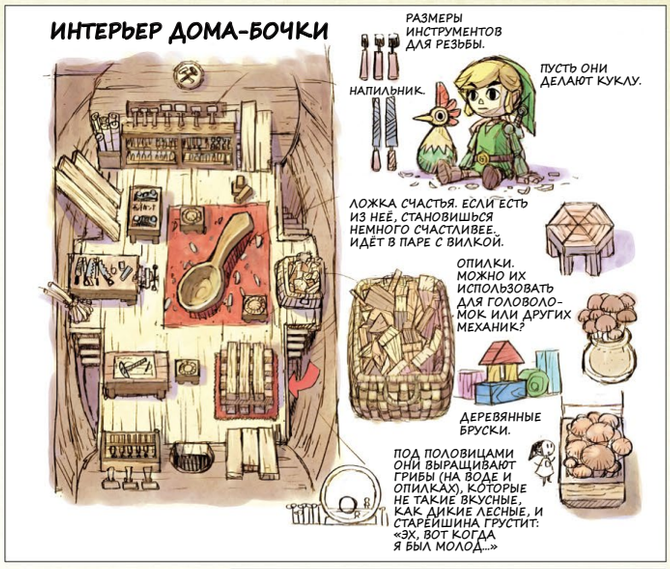
Миниши обустроили свои жилища в разных объектах – от грибов и башмаков до консервных банок, которые хитроумно украшают крупными для них хилианскими предметами.



Рабочие материалы

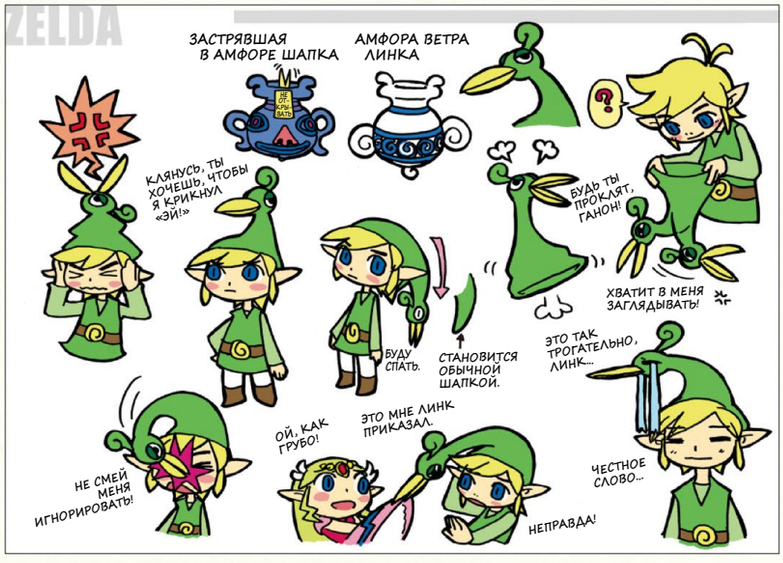
Эскизы мира минишей

Эти рисунки показывают, где и как живут миниши. В начале разработки игры директор Хидэмаро Фудзибаяси попросил команду сделать много вариантов эскизов окружения и раскадровок. Дизайн этой крошечной расы был практически завершён ещё на стадии ранних эскизов, но название народца появилось позже – сначала же предлагались такие варианты как «Чилорианцы» [Chilorians] или «Крошечные люди» [Tiny People].



Эскизы Эзло

Эскизы ниже использовались, чтобы проще было определить взаимоотношения Линка и Эзло – этой сварливой шапки, которую наш герой надевает во время своего приключения. Здесь показано, каким Эзло может быть вредным, а также его уникальные движения. На паре рисунков можно увидеть и неожиданные отсылки к фее Нави и Ганону.





Примечания разработчика

● **Новая перспектива.** Разрабатывая игры серии *Zelda*, директор Хидэмаро Фудзибаяси сначала думает об основе игрового процесса, и лишь после углубляется в то, как в нём будет развиваться боевая система и какими будут головоломки. Он избегает игрового процесса, в котором нет ощущения «как в Зельде», всегда спрашивая себя, как можно освежить играбельность в таком знакомом и любимом мире Хирула. Способность уменьшаться и вырастать в *The Minish Cap* позволила дизайнерам показать мир Линка совершенно по-новому, при этом даже никуда не перемещая нашего героя из Хирула.

● **Шапка, уменьшающая Линка.** Идея такого головного убора пришла от шапки Комара из игры *Four Swords*, которая, в свою очередь, была идеей Сигэру Миямото, придуманная им во время разработки вышеназванной игры. Команда «Четырёх мечей» подумала, что уменьшенный Линк – это забавно, и захотела снова использовать такую возможность. Они оставили эту идею вплоть до работы над *The Minish Cap*, где она превратилась из мелкого предмета в главный объект всей игры – изменение размера персонажа для исследования разных уголков мира.

● **Указание пути.** Работая над играми серии *Oracle*, команда изо всех сил старалась найти способы направлять игрока без подсказывающего нужный путь персонажа-партнёра. Для *The Minish Cap* они решили предоставить Линку такого партнёра с самого начала разработки. Примерно в это же время активно обсуждались возможные предметы и экипировка Линка, включая маски и головные уборы. Объединив идею с персонажем-спутником и головными уборами, дизайнеры придумали говорящую шапку, которая и стала прототипом Эзло.

● **Вдохновение для амфоры Ветра.** Когда Фуздибаяси раздумывал над идеей о новых предметах, он искал вдохновение в областях, так же непохожих друг на друга, как сказки и научные эксперименты. Решение о новом предмете, амфоре Ветра, пришло из китайского романа XVI века «Путешествие на Запад» [Journey to the West], в котором была тыква, способная всасывать в себя всё что угодно.

● **Крошечный Линк и большой мир.** В одних случаях окружающий мир становится больше после того, как Линк уменьшится. В других мир вокруг остаётся прежним, но Линк выглядит как крошечная точка, перемещающаяся в той же области, что и при своём обычном размере. Дизайнеры сделали это, чтобы дать игрокам ощущение масштаба, а также позволить ориентироваться на местности. Продюсер Эйдзи Аонума почувствовал, что двухмерная перспектива игры помогает достичь эффекта, заставляющего игроков замечать мелкие детали, такие как мышиные норы, и находить новые пути для продвижения по сюжету.

● **Город, кажущийся живым**. Фудзибаяси намеревался сделать центральное поселение игры ярким и живым, поэтому наполнил город деталями и занимающимися своими делами людьми. А со скрытыми путями и головоломками, доступными только для уменьшенного Линка, город Хирул стал напоминать классическое подземелье – нечто такое, чего разработчики *Zelda* раньше и не пытались сделать. Когда игра была закончена, Аонума высоко оценил глубину, которую его команда придала городу, заявив, что по ощущениям это превзошло даже Часовой город из *Majora's Mask*.

Источники

• ***Nintendo Dream*, 6 декабря 2004. «*The Legend of Zelda: The Minish Cap*. Памятное интервью в честь выпуска игры.»**

2006

Даты выхода: 19 ноября 2006 (Wii) | 11 декабря 2006 (GC) | 2 декабря 2006 (Япония)
Платформа: Nintendo GameCube | Wii

Даты выхода: 4 марта 2016 | 10 марта 2016 (Япония)
Платформа: Wii U

Вышедшая одновременно на платформах Wii и GameCube, *Twilight Princess* стала возвращением серии к более реалистичной графике, с тёмными тонами и игровым процессом, никогда ранее не виданном в играх *Zelda*. Характерной особенностью здесь является способность Линка по желанию превращаться из хилианца в волка и наоборот.

Версии игры для обеих платформ отличаются отзеркаленным по горизонтали миром. Вместе обе версии побили рекорд продаж игр серии, на момент февраля 2017 года разойдясь по миру в количестве 8,85 миллионов копий.

В 2016 году вышло переиздание игры для платформы Wii U. В дополнение к улучшенной графике, в него была включена возможность отображать карту и выбирать предметы на экране GamePad, а также новая локация «Пещера Теней», доступ в которую открывается при использовании выпущенной вместе с игрой фигурки amiibo с Линком-волком.



Линк сражается верхом на лошади в версии* Twilight Princess *для Wii.

Сюжет

В небольшой деревеньке Ордон на южной окраине королевства Хирул, жители которой занимаются земледелием, жил паренёк по имени Линк. Он трудился на местном ранчо, был опытным наездником и любимцем местной детворы.

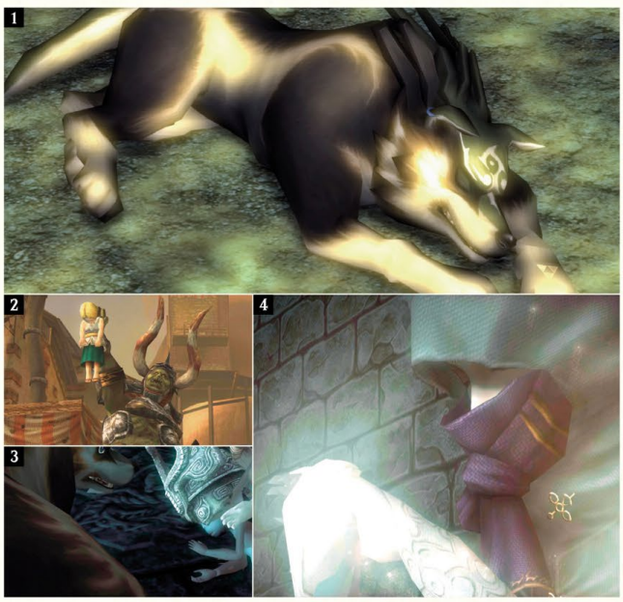
Однажды, когда по поручению старосты деревни и просьбе местного воина Линк готовился отправиться в город, случилась беда. В Ордон вторглись монстры и похитили всех деревенских детей, включая Илию, с которой наш герой дружил с самого детства. Немедленно бросившись на помощь по ведущей в лес дороге, Линк обнаружил, что некогда безопасный лес окутан пеленой сумрака. Высунувшаяся из сумеречной завесы огромная рука схватила Линка и втащила внутрь, где он тут же превратился в чёрного волка и лишился чувств.

Придя в себя в темнице замка и будучи всё ещё в волчьем обличии, Линк увидел перед собой странную девушку-бесёнка, которую звали Мидна. Она согласилась помочь бедняге сбежать, и Линк, ведомый Мидной, добрался вместе с ней до крыши королевского замка. Пробравшись оттуда в башню, они встретились с принцессой Зельдой, которая рассказала, что королевский замок был захвачен Сумеречным царством во главе с его королём Зантом, и что именно Зант контролирует сумеречных тварей, встреченных Линком в лесу. Также принцесса сказала, что вскоре сумрак окутает весь Хирул.

Вернувшись в родную деревню, Линк спасает духа Света, который возвращает ему человеческий облик. Но Илиа и другие дети всё ещё не найдены. Линк вместе с Мидной начинают своё путешествие по поиску осколков Сумеречной короны, обладающей силой, способной противостоять Занту. Вдвоем они постепенно освобождают остальных духов Света и возвращают регионы Хирула, захваченные Сумеречным царством, в их прежнее состояние.



1 В сумраке хилианцы превращаются в бестелесных духов, но Линк, избранник богинь, становится волком. 2 Король Балблин, похитивший Илию и деревенских детей. Во время своего приключения Линк несколько раз сходится в битве с этим монстром. 3 После нападения Занта Линк превращается в волка, а Мидна смертельно ранена. 4 Зельда спасает Мидну ценой собственной души. 5 Кристалл Теней, покинувший тело Линка после того, как он вынул из пьедестала меч Героев. Теперь Линк может в любой момент изменять свой облик на волчий и обратно. 6 Сумеречное зеркало, соединяющее Хирул с Сумеречным царством, разбито, но узурпатор Зант не смог уничтожить его полностью. Осколки разбросаны по всему Хирулу, и Линк с Мидной должны найти их и восстановить зеркало. 7 Магия Сумрака обладает невероятной силой. 8 Судьбоносная битва с Ганондорфом, который стоит за всеми бедами, постигшими Хирул и Сумеречное царство. 9 Мидна, вернув свой настоящий облик, разрушает Сумеречное зеркало и возвращается домой в Сумеречное царство.



Когда Линк находит последний осколок короны, на них с Мидной внезапно нападает Зант и снова превращает Линка в волка, а Мидну тяжело ранит.

За помощью юный герой спешит к Зельде, и принцесса говорит ему, что сломать проклятие Занта сможет лишь меч Героев. Также, осознав роль Мидны в попытках остановить Занта, Зельда ценой собственной души спасает ей жизнь.

Следуя указаниям Зельды, Линк с Мидной добираются до Священной рощи, где храбрец находит меч Героев и снова превращается в человека. Теперь Линк и Мидна наконец-то готовы расправиться с Зантом.

Чтобы одолеть Занта в Сумеречном царстве, Линк с Мидной должны пройти сквозь единственный портал между мирами Света и Сумерек, называемый Сумеречным зеркалом. Прибыв в Зеркальную палату, они встречаются там с древними Мудрецами, от которых узнают о злом разбойнике Ганондорфе. Несмотря на то, что этот герудо был наделён силой богинь, он хотел заполучить ещё больше могущества и завладеть всем миром, за что был изгнан Мудрецами в Сумеречное царство. Там его злоба смогла подчинить себе Занта и разрушить миропорядок сумров. Мудрецы, извинившись перед Мидной за то, что подвергли опасности сумров, пленив Ганондорфа в её царстве, также поведали о том, что истинным правителем Сумеречного царства является она, а Зант узурпировал трон и превратил законную принцессу в бесёнка.

Зная о силе Сумеречного зеркала, Зант разбил его, а осколки спрятал в разных уголках Хирула. Найдя и восстановив зеркало, Мидна с Линком попадают в Сумеречное царство, где с помощью Линка и Сумеречной короны Мидна побеждает Занта.

После этого они отправляются в замок Хирула, чтобы расправиться с Ганондорфом. Сражаясь бок о бок с Зельдой, теперь благодарной Мидне за все её деяния, они одерживают верх и над Ганондорфом. Знак силы богинь, бывший у злодея, исчезает, а Мидна возвращает себе прежний облик.

Для того, что предотвратить подобную трагедию в будущем, Мидна вдребезги разбивает Сумеречное зеркало и, обращаясь к Зельде и Линку с прощальными словами: «Всегда помните о том, что за границами вашего мира существует ещё один, тесно связанный с вашим...», возвращается в Сумеречное царство.

Линк же, благословлённый духами Света, возвращается в родную деревню Ордон вместе с похищенными детьми.

Главные персонажи



Линк

Паренёк из деревни Ордон с душой героя. Трудится пастухом на ранчо, а позже спасает Хирул от поглощающей его тьмы. Оказавшись в Сумерках, превращается в волка, а не в духа, как остальные.



Ганондорф

Будучи изгнанным в Сумеречное царство, Ганондорф использует Занта для вторжения в Хирул, надеясь подчинить себе оба этих мира.



Зант

Лишённый возможности стать королём, Зант с помощью силы Ганондорфа изгоняет Мидну и узурпирует трон Сумеречного царства.



Принцесса Зельда

Принцесса Хирула, капитулировавшая перед Зантом после его вторжения в королевство. С тех пор носит чёрное, символизирующее скорбь, которую она испытывает.



Илиа

Подруга детства Линка и дочь Бо, старосты деревни Ордон. Судьба уготовила ей множество трудных испытаний.



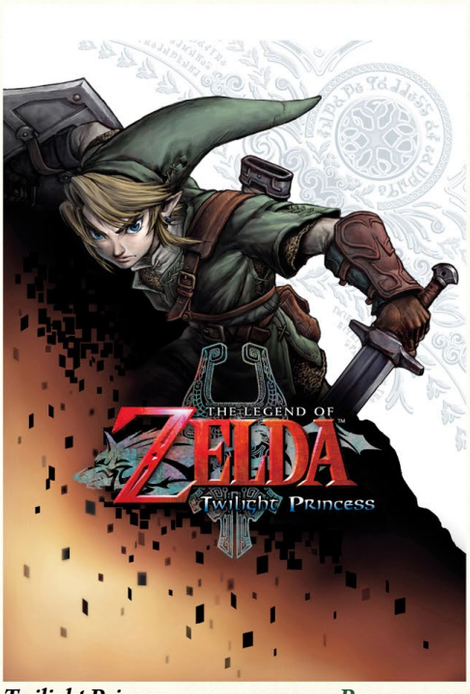
Мидна

Мидна впервые встречается с Линком, когда тот превращён в волка и присоединяется к нему в качестве партнёра. Вместе они сражаются за спасение своих родных королевств. На самом деле Мидна – принцесса Сумеречного царства, превращённая Зантом в бесёнка.

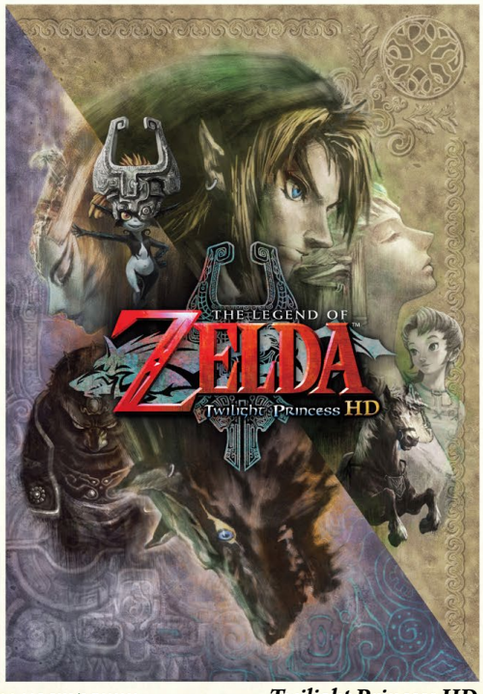


Тельма

Владелица бара в Хирул-тауне, которая сотрудничает с «Сопротивлением», расследующим причины пришедшей в Хирул беды.



Twilight Princess



Twilight Princess HD

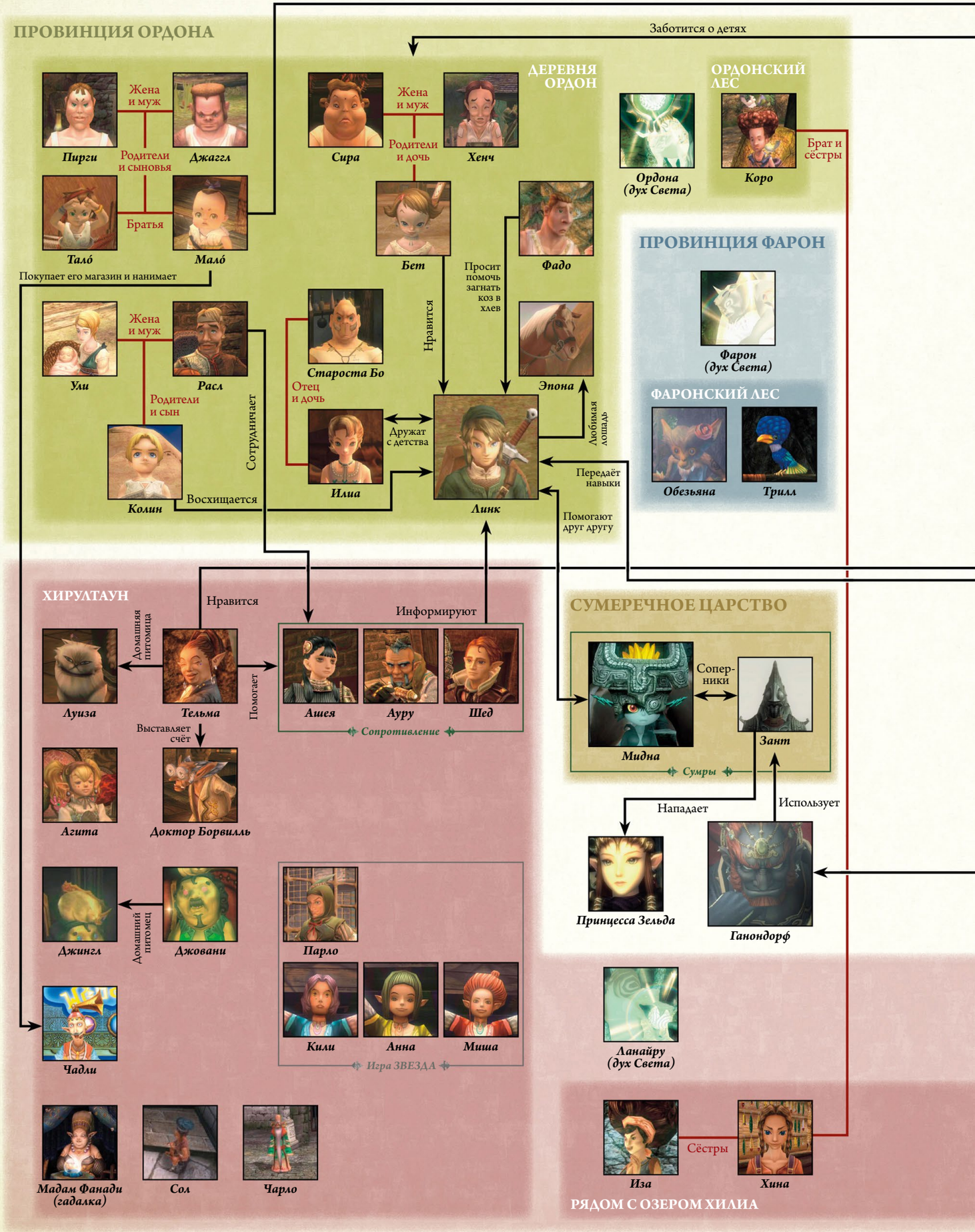
Рекламные иллюстрации



Агита

Юная девушка, провозгласившая себя «принцессой царства насекомых». Пригласила золотых насекомых к себе на бал.

Взаимосвязь персонажей



Открывает магазин

ПРОВИНЦИЯ ЭЛДИН

ДЕРЕВНЯ КАКАРИКО


Ренадо

Отец и дочь

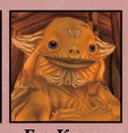

Люда


Барнс

Дружеские отношения

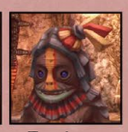
ГОРА СМЕРТИ

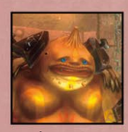

Гор Амото


Гор Корон


Дарбус


Гор Эбизо


Гор Лиггс

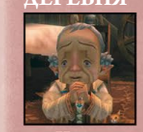

Дангоро

Четверо старейшин

Гороны

Помогает собирать пожертвования

ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ


Импаз


Главный Кукко


Элдин (дух Света)

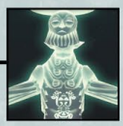
ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ


Дух героя

Один и тот же персонаж


Белый волк [*White Wolf*]*

Изгоняют


Мудрецы


Почтальон


Великая фея

*** В тексте игры персонаж называется «Золотой волк»** [Golden Wolf].

СНЕЖНЫЙ ПИК


Йето

Муж и жена


Йета

Часто наведывается в поисках рыбы

ПРОВИНЦИЯ ЛАНАЙРУ

ВЛАДЕНИЯ ЗОРА

Лечит


Принц Ралис

Сын и мать


Королева Рутела

Зора

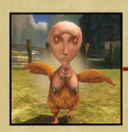

Фаер


Фалби

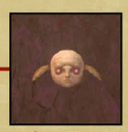

Пламм

Озёрные развлечения

НЕБЕСНЫЙ ГОРОД


Укку

Мать и сын


Сын Укку

Укка

Мир игры

Вокруг королевского замка Хирула и примыкающего к нему города во всех направлениях простирается обширная степь, а за ней лежат вулканы, леса и прочие разнообразные локации, разделяющие королевство на четыре провинции.

Ещё дальше расположены пустыни и заснеженные горы. Эти суровые места практически не заселены людьми, но монстры и некоторые расы приспособились к местному экстремальному климату и даже умудряются там процветать.

В небе над озером Хилиа парит Небесный город, построенный высокоразвитой расой укка, которые когда-то жили на поверхности, но ещё в стародавние времена перебрались на небо.

Примечание: карта показана для версий игры на CameCube и Wii U.

Королевство Хирул



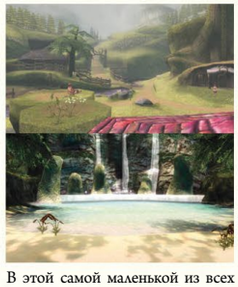
A Замок Хирула B Лесной храм C Копи горонов
D Подводный храм E Земли Правосудия
F Руины Снежного Пика G Храм Времени
H Небесный город (место, где находится Небесная пушка, позволяющая туда попасть)
I Сумеречный дворец J Пещера Испытаний

A Деревня Ордон B Ордонское ранчо
C Ордонский источник D Ущелье Какарико
E Деревня Какарико F Кладбище
G Гора Смерти H Элдинский мост I Хирултаун
J Озёрные развлечения (аттракцион «Весёлые полёты»)
K Рыбацкий пруд L Владения зора M Пустынный караван (лагерь бокоблинов в древних руинах) N Священная роща
O Зеркальная палата P Заброшенная деревня

Четыре провинции

За четырьмя провинциями Хирула присматривают духи Света, каждый из которых имеет облик животного. Эти провинции, обладающие невероятной красоты природой, были захвачены Сумеречным царством и превратились в мрачные и опасные места. Даже после того, как духам-хранителям был возвращён их свет, ещё оставались места, где продолжала царствовать тьма.

Провинция Ордона



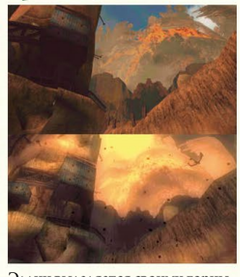
В этой самой маленькой из всех провинций королевства Хирул находится окружённая лесами деревня Ордон. Эта провинция – единственная, которая не пострадала от нашествия сумрака. Её дух-хранитель имеет облик козы – животного, которое также является символом деревни Ордон.

Провинция Фарон



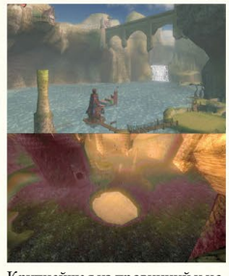
Провинция Фарон покрыта густым лесом. После вторжения сумрака часть леса была заполнена ядовитым газом. Дух-хранитель этой лесной провинции имеет облик обезьяны.

Провинция Элдин



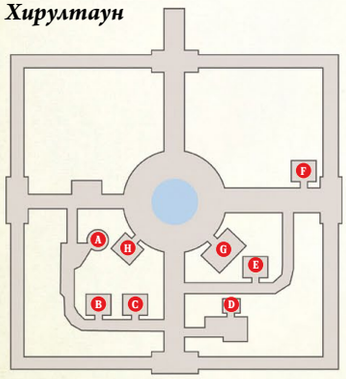
Элдин выделяется своими горными массивами и вулканами. В центре провинции в глубоком ущелье Какарико лежит одноимённая деревня. После вторжения сумрака элдинские вулканы стали извергаться более активно. Дух-хранитель этой провинции имеет облик ястреба.

Провинция Ланайру



Крупнейшая из провинций и источник почти всей воды в Хируле, которая берёт начало во владениях зора и течёт по одноимённой реке, впадающей в озеро Хилиа. После вторжения сумрака исток реки замёрз и озеро почти высохло. Дух-хранитель Ланайру имеет облик змеи.

Хирултаун



A Шатёр игры ЗВЕЗДА B Замок Агиты
C Дворец Фанади D Бар Тельмы
E Дом Джовани F Больница
G Бутик модных аксессуаров Чадли / Городской филиал «Лавки Мало»
H Смотровая площадка

Центральная площадь



Южная улица



Роскошь и нищета

Многочисленное население Хирултауна по сравнению с деревенскими жителями купалось в роскоши, а цены даже на товары самой первой необходимости были настолько высоки, что позволить их себе могла лишь горстка богачей. Но когда здесь открылась «Лавка Мало», цены заметно упали, и вскоре город наполнился улыбающимися людьми с ломящимися от покупок сумками.

Магазин для богачей, ставший доступным простым людям

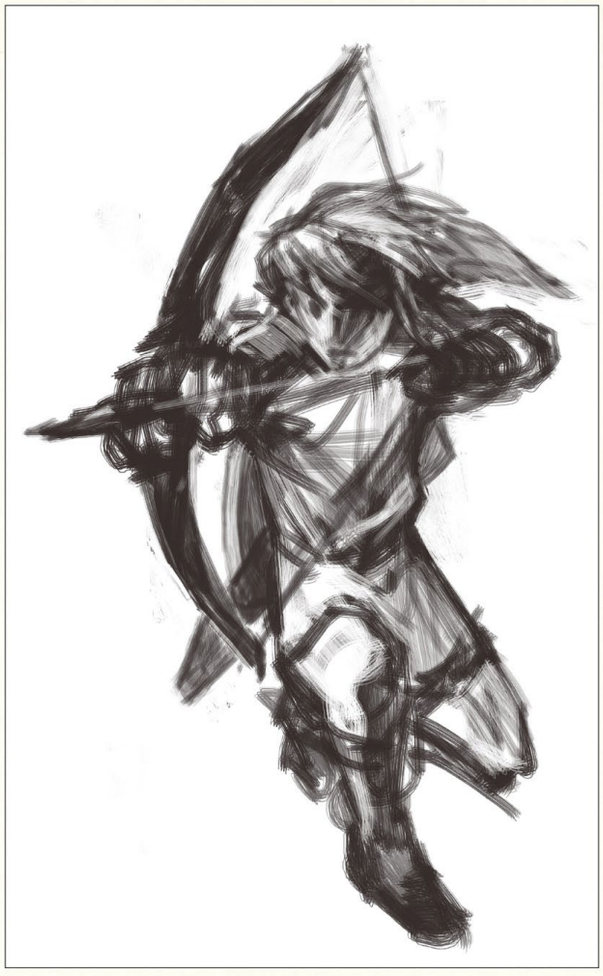


Бутик модных аксессуаров Чадли – магазин, требующий от посетителей перед входом до блеска начистить свою обувь. Здесь продаются вещи по заоблачным ценам, значительно превышающим предложения других магазинов и торговцев, поэтому покупателей тут почти не бывает.



После покупки бутика Чадли «Лавкой Мало» цены, интерьер и даже играющая в магазине фоновая музыка стали гораздо более привлекательными для людей с любым достатком.

Рабочие материалы





Черновые эскизы к Twilight Princess HD

Новые иллюстрации Линка, Ганондорфа, Зельды и других ключевых персонажей, сделанные во время разработки *Twilight Princess HD*. Окончательные версии можно увидеть на странице 275, а здесь показана их своеобразная эволюция. Так, на грубом наброске Линка можно увидеть, как он мог бы держать лук в самом разгаре сражения.



Примечания разработчика

● **Более тёмная Зельда.** После мультяшного стиля *The Wind Waker* разработчики трудились над тем, чтобы придать *Twilight Princess* более «взрослый» вид. Началось это с самого Линка, который был нарисован старше и реалистичнее. Визуальное окружение главного героя также стало более утончённым, а дизайнеры добавили в игру мрачные элементы и события, которых ранее не было в серии – такие как, например, похищение деревенских детей.

● **Меч в правой руке.** Изначально и Wii-, и GameCube-версии игры использовали для меча кнопку «B», а Линк традиционно оставался левшой. Но на выставке E3 игроки во время орудования мечом подсознательно взмахивали Wii Remote. Учтя их комментарии и предложения, разработчики привязали взмахи меча к реальным движениям игрока. Кнопка «B» была переназначена на стрельбу из лука, и всё это вылилось в то, как разработчики представляли себе интуитивное управление. А по той причине, что большинство игроков держат Wii Remote в правой руке, в версии игры для Wii меч тоже вложили в правую руку Линка, для чего отзеркалили игровой мир.

● **Линк-кантро́пия.*** Идея о превращении Линка в волка возникла у продюсера Эйдзи Аонумы. Будучи в командировке ещё на ранней стадии разработки, этому ветерану *Zelda* приснился сон, в котором он был запертым в клетку волком. Проснувшись, он даже не сразу понял, где находится. Так намерения о превращении Линка в волка появились в самом начале работы над *Twilight Princess*, и это резко отличалось о того, что можно было ожидать от «духовного» продолжения *Ocarina of Time*. После некоторых обсуждений начало игры ради новых потенциальных игроков решили сделать более традиционным, показав Линка хилианцем из деревни Ордон, прежде чем его поймают и превратят в волка.

● **Мир, словно подземелье.** До *Twilight Princess* каждая игра серии Zelda была чётко разделена на две составляющие: подземелья и открытый мир. Команде стало любопытно, как будет выглядеть игра, если их объединить, и в результате появилось задание по сбору Слёз Света в каждой провинции. Но несмотря на то, что захвативший Хирул сумрак старались показать враждебной и лишённой комфорта средой, отталкивать игроков от прохождения таких мест не хотелось, и решение, обеспечившее такой баланс, было найдено в музыке и звуках. «Сделайте такую музыку, чтобы она вам не нравилась», – сказал Аонума. «Но не делайте её неприятной, а такой, чтобы она мотивировала игрока: "Я должен что-то сделать!" Убедитесь, что в музыке есть атмосфера.»

● **Реалистичная езда верхом.** При разработке *Twilight Princess* большое внимание было уделено сражениям верхом на лошади и приданию реализма езде верхом в целом. Кэйсукэ Нисимори, занимавшийся дизайном персонажей, решил сам прокатиться верхом, чтобы понять, на что это похоже. Полученный в седле опыт и понимание того, каким крупным животным является лошадь, когда стоишь рядом с ней, помогло привнести в игру ощущение реалистичности происходящего при взаимодействии с лошадьми.

● **Поиск правильного баланса.** Создание HD-версии игры позволило разработчикам улучшить механику головоломок и чётче показать отдалённые объекты пейзажа. Австралийская компания Tantalus Media, обновлявшая графику для этого переиздания, усиленно трудилась над тем, чтобы грамотно сбалансировать чёткость картинки HD с ощущением характерной для *Twilight Princess* «мягкой и размытой атмосферы».

Источники

- ***Ивата спрашивает, проект Wii*, часть 5. «Вопросы о *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.»**
- ***Nintendo Dream*, февраль 2007. «Важная особенность *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Интервью с продюсером Эйдзи Аонумой.»**
- ***Miiverse Developer's Room Miiting №6. «The Legend of Zelda: Twilight Princess HD.»***

* *(Прим. переводчика).* Производное от термина «Ликантропия», обозначающего мифическую способность людей превращаться в волков.

2007

THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

Даты выхода: 1 октября 2007 | 23 июня 2007 (Япония)
Платформа: Nintendo DS

Благодаря таким играм, как, к примеру, *Brain Age*, популярность Nintendo DS взлетела до небес и в Японии, и по всему миру. Для этой платформы с двумя экранами, один из которых сенсорный, была разработана и новая *Zelda*.

Управление всеми действиями Линка, от передвижения до сражений с врагами, реализованы при помощи стилуса и сенсорного экрана. Многие головоломки игры также построены на уникальных возможностях DS. Эти новые механики оказались весьма успешными – *Phantom Hourglass* стала первой игрой после *Ocarina of Time*, благодаря которой только в одной Японии было продано миллион консолей Nintendo DS.



Сюжет

Спустя несколько месяцев после приключений в *The Wind Waker* пиратская команда Тетры оказывается во владениях Короля Океанов. Внезапно из тумана появляется ужасный корабль-призрак. Тетра взбирается на его палубу, но корабль тут же исчезает вместе с ней. Бросившийся на помощь Линк успевает схватиться за борт ужасного судна, но срывается и падает в море.

Волны выносят юного героя на берег острова Мерк, где его приводит в чувство потерявшая память фея по имени Сиела и отводит в дом, где она живёт вместе с загадочным стариком Ошусом. Линк горит желанием разыскать корабль-призрак и спасти Тетру, но для этого ему нужно на чём-то выйти в море. Поиски приводят героя к капитану Лайнбеку, который тоже ищет корабль-призрак, где, как он считает, скрыты несметные сокровища. Найдя карту моря в храме короля Океанов – месте, которое патрулируют призрачные рыцари, называемые Фантомами, и которое высасывает жизненную силу из оказавшихся в нём смельчаков, Линк с капитаном отправляются на поиски корабля-призрака, сев на борт принадлежащего Лайнбеку парохода с таким же нехитрым именем: «Лайнбек».

Предсказательница Астрид, к которой оба искателя приключений обратились за советом, говорит, что если они хотят найти корабль-призрак, то сперва следует отыскать трёх духов: Силы, Мудрости и Храбрости. Для этого Линк берёт из храма Короля Океанов Призрачные песочные часы, позволяющие управлять временем внутри храма, пробираться в нём всё дальше и дальше и получать хранящиеся в этом зловещем сооружении карты новых морей.

Линк посещает многочисленные острова, находит и освобождает духов Силы и Мудрости, после чего Ошус признаётся, что третий дух, Храбрости – это Сиела. К фее возвращается память и она восстанавливает свою священную силу.



Вместе с присоединившимися к нему духами Линк находит корабль-призрак и поднимается на его борт, где обнаруживает лишённую жизненной силы и превращённую в камень Тетру. Появляется Ошус и признаётся, что Король Океанов – это он, а также рассказывает, что после того, как Беллум забрал жизненную силу Тетры, отличающуюся от жизненной силы других людей, мощь демона ослабла. Для победы над Беллумом Линку нужен Призрачный меч – священный клинок, выкованный из трёх Чистых металлов. Признав в Линке героя после спасения им трёх духов, Ошус отправляет его на поиски этих металлов, хранящихся в отдалённых уголках его владений. Заслужив доверие горонов, ануки и юки, доказав свою мудрость и отвагу в древнем королевстве Коббл, Линк получает три искомых металла, из которых кузнец Зауз выковывает лезвие меча. Ошус объединяет его с Призрачными песочными часами и завершает создание Призрачного меча.

Добравшись до глубин храма Короля Океанов, Линк встречается лицом к лицу с Беллумом. Во время битвы Линка с демоном Сиела, оказавшаяся, кроме Храбрости, ещё и духом Времени, вновь обретает способность останавливать время, и вместе с Линком они побеждают Беллума и возвращают Тетре её жизненную силу.

Однако... Беллум не был побеждён до конца. Вынырнув из морских глубин, он разрушает корабль Лайнбека и овладевает сознанием его самого, вынуждая Линка сражаться со своим другом. Во время этой битвы юный герой вновь побеждает демона, и пришедший в себя Лайнбек, раньше мечтавший только о сокровищах, теперь желает лишь одного – чтобы к нему вернулся его уничтоженный пароход.

Линк вместе с Тетрой просыпаются на пиратском корабле, и команда утверждает, что отсутствовали они всего десять минут, а долгое приключение, скорее всего, им просто приснилось. В этот же момент Линк замечает плывущий вдалеке пароход «Лайнбек».

Попрощавшись с миром Короля Океанов, Линк с Тетрой продолжают своё плавание в поисках новых земель... Нового Хирула.



1 Ринувшись вслед за Тетрой на корабль-призрак, Линк падает в море и приходит в себя на острове Мерк, где встречает Ошуса и Сиелу. **2** В поисках пути к некоему сокровищу корабля-призрака Лайнбек пробирается в храм Короля Океанов, но оказывается в ловушке, из которой его освобождает Линк. **3** Объединённые одной и той же целью – поиском корабля-призрака, парочка выходит в море на пароходе «Лайнбек» [SS Linebeck]. **4** Разыскивая трёх духов, Линк посещает разбросанные по многочисленным островам храмы. **5** Сила Призрачных песочных часов пополняется особым песком Времени. **6** Линк находит на корабле-призраке превращённую в камень Тетру, а затем узнаёт от Ошуса правду о Беллуме. **7** Линк снова отправляется в путешествие – в этот раз на поиски трёх Чистых металлов, необходимых для создания Призрачного меча. **8** После нахождения Линком Кримсонина, Азурина и Акванина Ошус объединяет лезвие меча с Призрачными песочными часами и создаёт Призрачный меч. **9** Беллум овладевает сознанием Лайнбека, и начинается решающая битва. **10** Воцаряется мир, и Ошус снова становится Королём Океанов. Линк с Тетрой возвращаются в свой мир, где с момента падения Линка за борт прошло всего десять минут. Впрочем, Призрачные песочные часы всё ещё находятся у Линка.

Главные персонажи

Сиела

Потерявшая память фея, которая нашла Линка, выброшенного на берег острова Мерк.

Лайнбек

Этот трусливый капитан ищет корабль-призрак, на котором, по легенде, таятся несметные сокровища. Путешествует вместе с Линком на небольшом пароходике, носящем его имя.

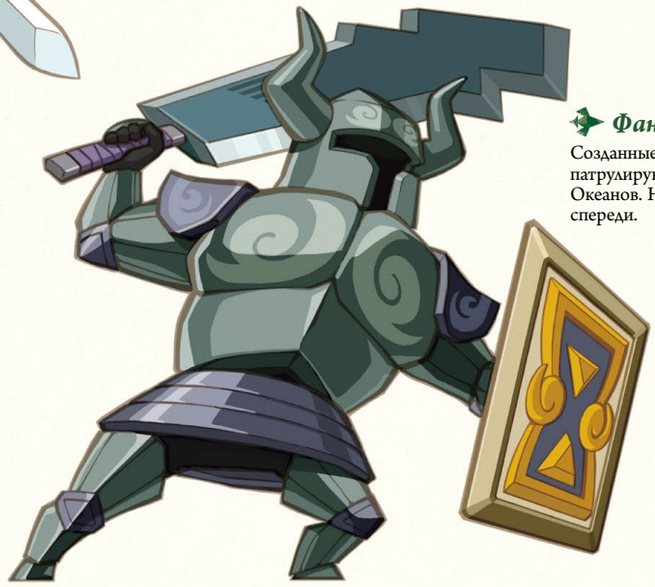




Рекламная иллюстрация

Линк

Герой Ветров и спаситель Хирула. Немного беззаботный, но ради спасения Тетры готов на всё.



Фантомы

Созданные Беллумом рыцари, патрулирующие храм Короля Океанов. Неуязвимы к атакам спереди.



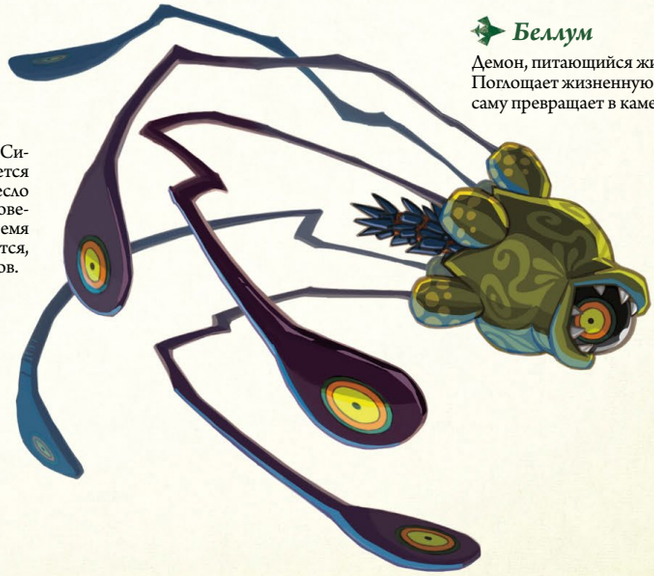
Тетра

Пиратская атаманша и принцесса Зельда в одном лице. Не верит в существование корабля-призрака, но, увидев судно воочию, решает, что его трюмы забиты сокровищами и немедленно взбирается на борт, горя желанием преподать своей перепуганной команде урок мужества.



Ошус

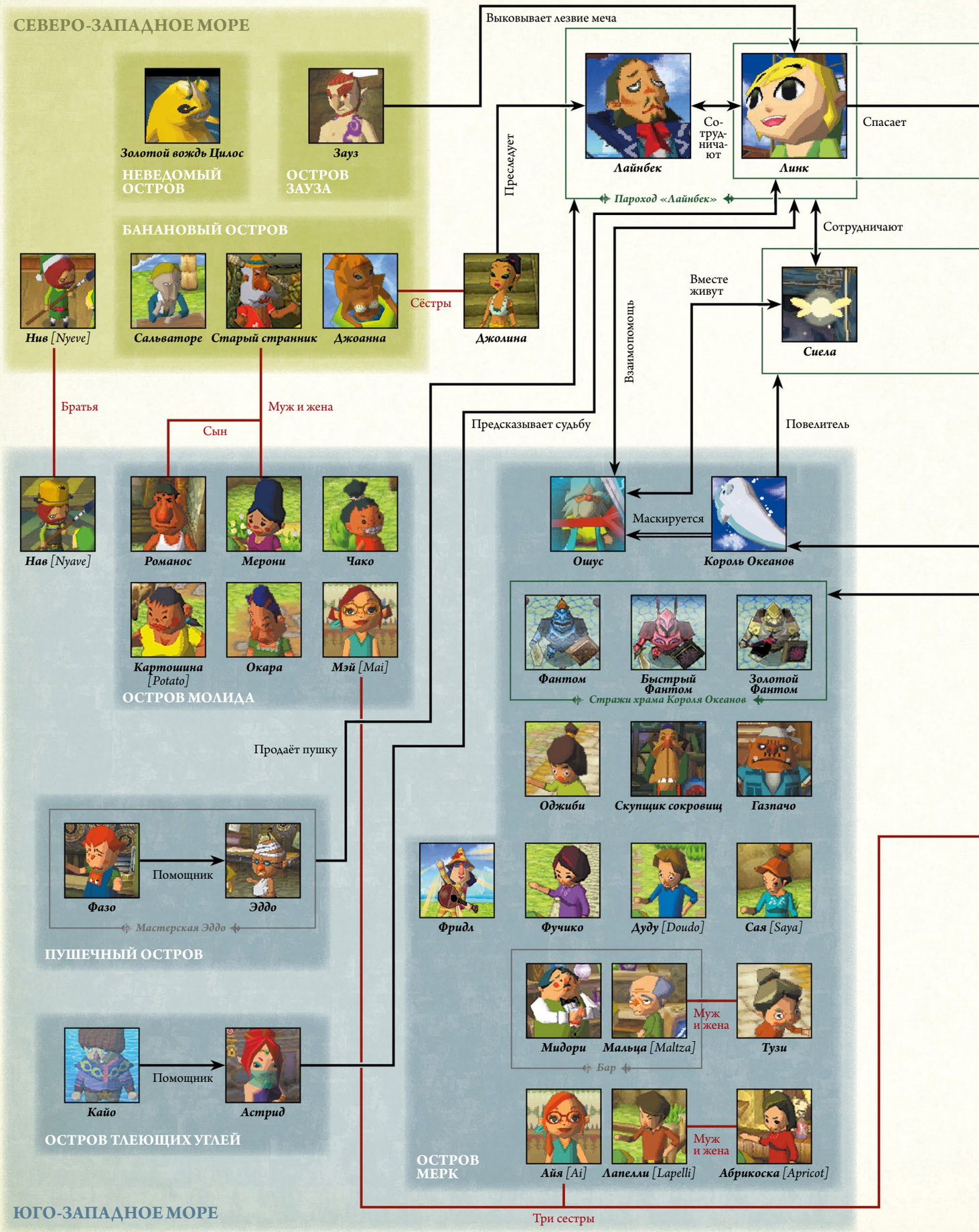
Старик, у которого живёт фея Сиела и в доме которого оказывается Линк после того, как море вынесло его на берег. Ошус даёт Линку советы и оказывает поддержку во время путешествия. Позже оказывается, что этот старик – Король Океанов.

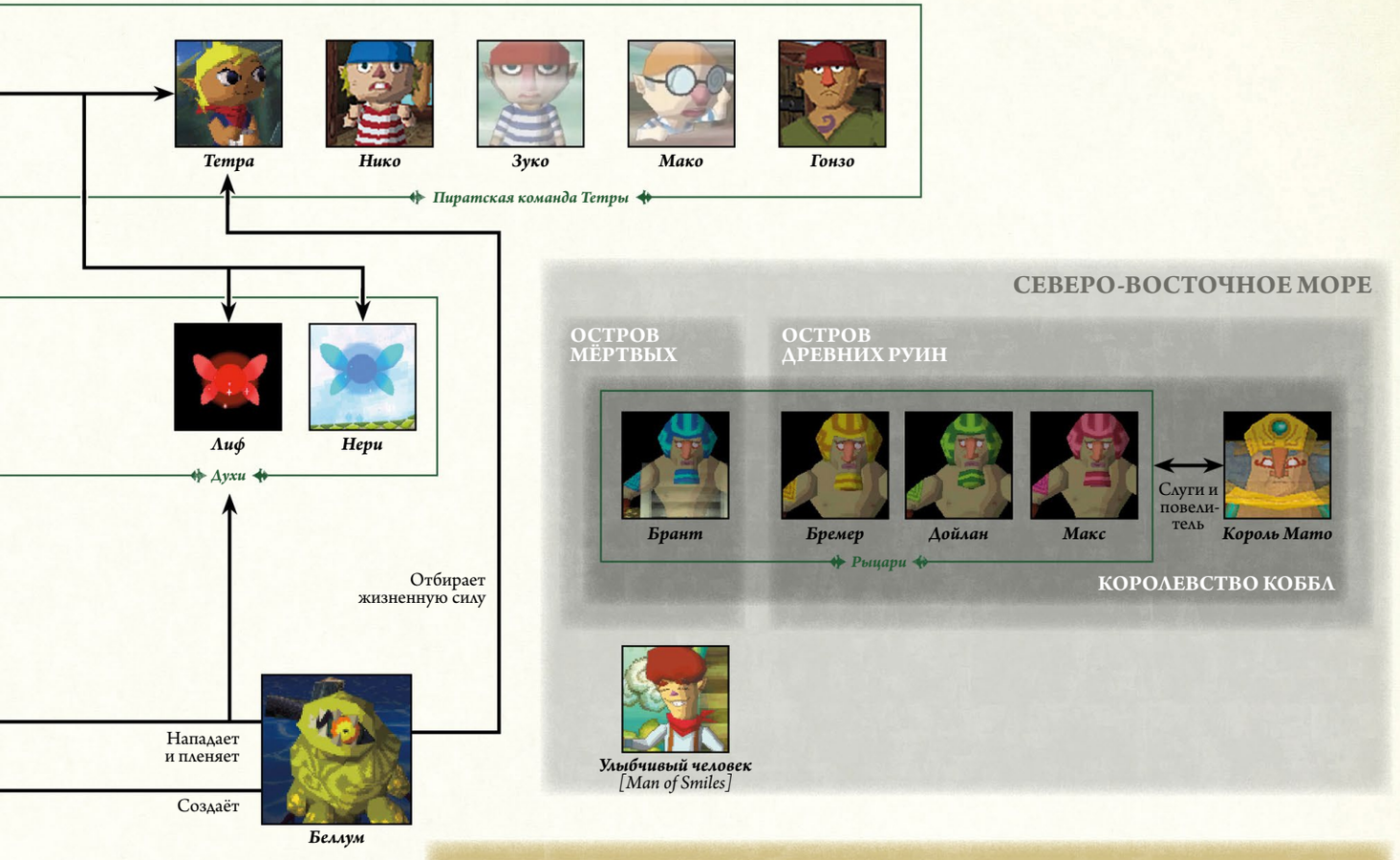


Беллум

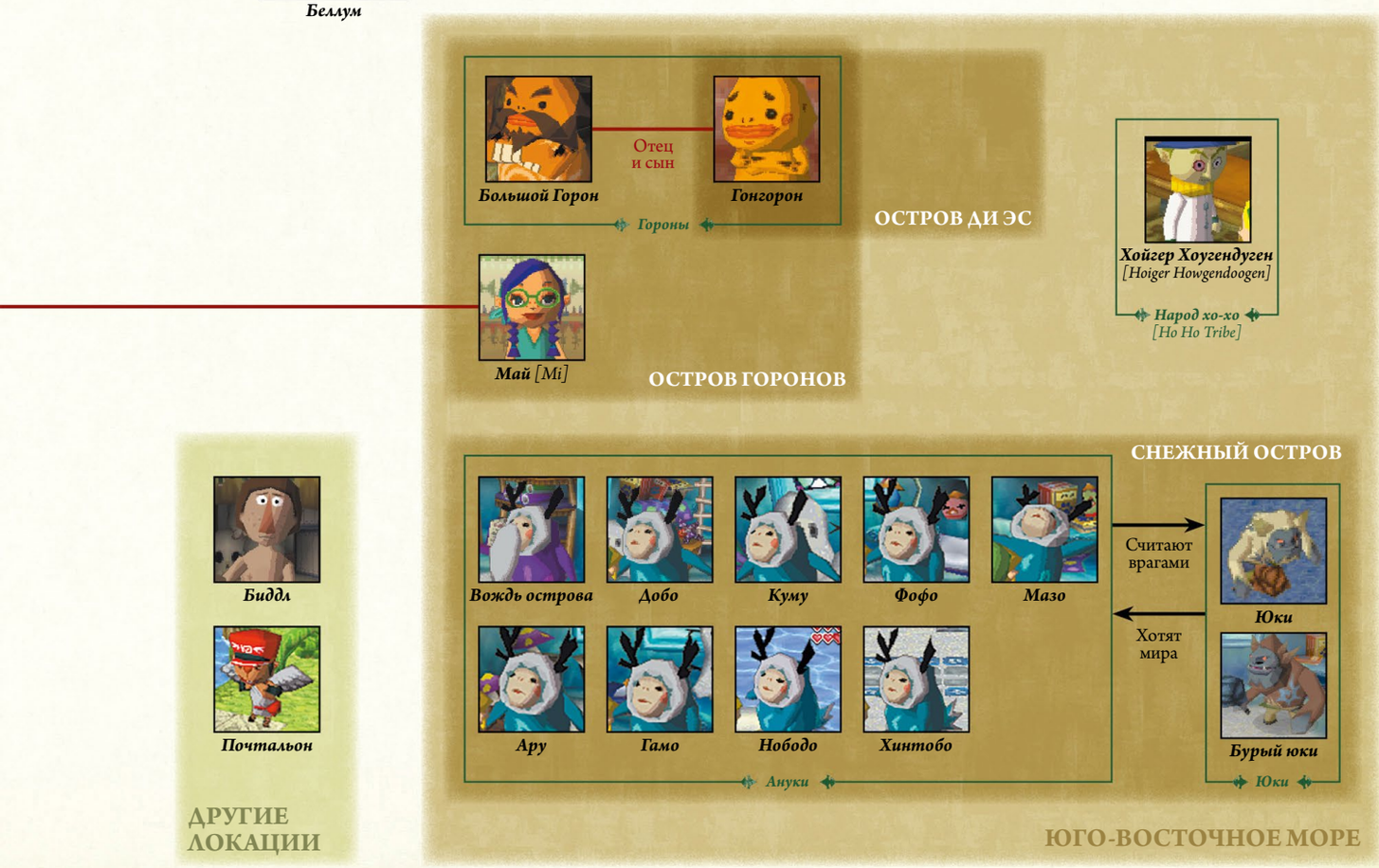
Демон, питающийся жизненной силой. Поглощает жизненную силу Тетры, а её саму превращает в камень.

Взаимосвязь персонажей




Тетра
Нико
Зуко
Мако
Гонзо
Пиратская команда Тетры
Лиф
Нери
Духи
Отбирает жизненную силу
Нападает и пленяет
Создаёт
Беллум

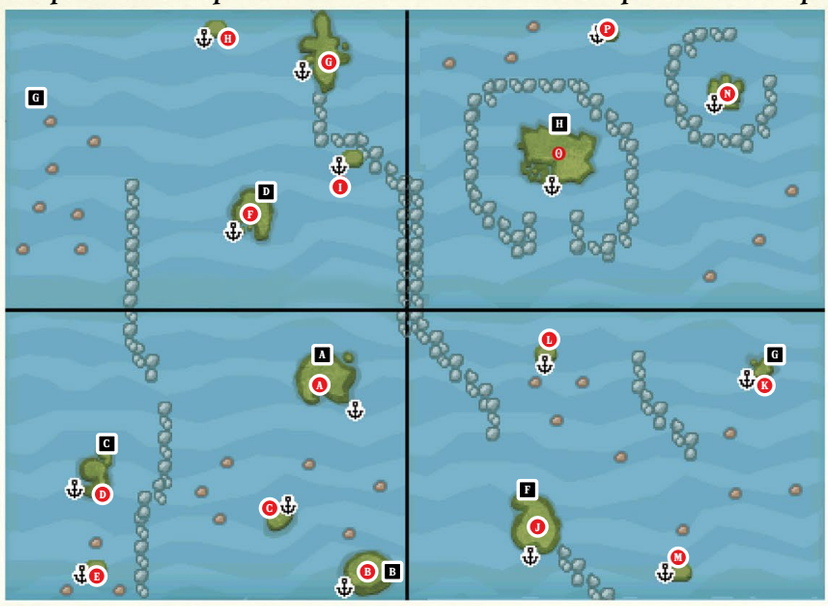
СЕВЕРО-ВОСТОЧНОЕ МОРЕ
ОСТРОВ МЁРТВЫХ
ОСТРОВ ДРЕВНИХ РУИН
Брант
Бремер
Дойлан
Макс
Рыцари
Слуги и повелитель
Король Мато
КОРОЛЕВСТВО КОББЛ
Улыбчивый человек
[Man of Smiles]


Большой Горон
Отец и сын
Гонгорон
Гороны
ОСТРОВ ДИ ЭС
Хойгер Хоугендуген
[Hoiger Howgendoogen]
Народ хо-хо
[Ho Ho Tribe]
Май [Mi]
ОСТРОВ ГОРОНОВ
СНЕЖНЫЙ ОСТРОВ
Вождь острова
Добо
Куму
Фофо
Мазо
Считают врагами
Хотят мира
Юки
Бурый юки
Ару
Гамо
Нободо
Хинтобо
Ануки
Юки
ЮГО-ВОСТОЧНОЕ МОРЕ
Биддл
Почтальон
ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ

Мир игры

Миром *Phantom Hourglass* управляет великий дух, Король Океанов. Считается, что здешние моря граничат с Великим морем, где происходили события *The Wind Waker*, но, похоже, владения Короля Океанов находятся где-то намного дальше. Мир представляет собой состоящий из четырёх морей океан, усеянный островами, 16 из которых Линк с Лайнбеком могут посетить. Одни острова населены, другие необитаемы – на них может быть лишь одна мини-игра. Находя в храме Короля Океанов морские карты, Линк постепенно открывает для исследования новые локации. Путешествия происходят на борту парохода «Лайнбек», но Линк также может перемещаться при помощи доски циклонов, рисуя на ней особые символы.





A Храм Короля Океанов B Храм Огня
C Храм Отваги D Храм Ветра
E Корабль-призрак F Храм горонов
G Храм Льда H Храм короля Мато

A Остров Мерк B Остров Тлеющих Углей C Пушечный остров
D Остров Молида E Остров Духов F Остров Бурь
G Банановый остров H Остров Зауза I Неведомый остров
J Остров Горонов K Снежный остров L Остров Землекопа
M Остров Ди Эс N Остров Мёртвых O Остров Древних Руин
P Остров Лабиринта

Вид островов с моря



о. Мерк[1] *о. Тлеющих Углей*[2] *о. Пушечный*[3] *о. Молида*[4] *о. Духов*[5] *о. Бурь*[6] *о. Банановый*[7] *о. Зауза*[8]



о. Неведомый[9] *о. Горонов*[10] *о. Снежный*[11] *о. Замлекопа*[12] *о. Ди Эс*[13] *о. Мёртвых*[14] *о. Древних Руин*[15] *о. Лабиринта*[16]

Пароход «Лайнбек»: морское судно Линка

Пароход «Лайнбек» – простое, но вместительное судно, которым командует капитан Лайнбек. Линк может собирать различные детали оснастки и оформлять корабль на свой вкус, придавая ему самый разный внешний вид.



Капитан Лайнбек пронзает Беллума в решающей битве с этим водным демоном.



Пароход «Лайнбек» *Яркий корабль* *Железный корабль*



Каменный корабль *Старинный корабль* *Демонический корабль*



Тропический корабль *Благородный корабль* *Золотой корабль*

[1] Mercay Island
[2] Isle of Ember
[3] Cannon Island
[4] Molida Island
[5] Spirit Island
[6] Isle of Gust
[7] Bannan Island
[8] Zauz's Island
[9] Uncharted Island
[10] Goron Island
[11] Isle of Frost
[12] Harrow Island
[13] Dee Ess Island
[14] Isle of the Dead
[15] Isle of Ruins
[16] Maze Island

Островная флора

Мир игры богат растительностью, вид которой зависит от конкретного острова.



Бомбоцвет *Вещецвет* *Дрожь-трава*



Шип-трава *Пучкотрав* *Цветочная трава*



Дерево *Срубаемое дерево* *Пальма*

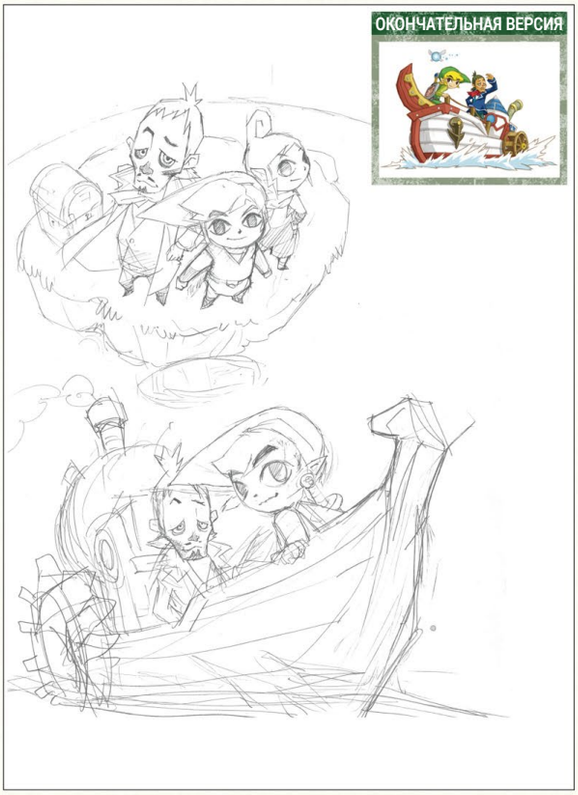


Дерево на острове Молида *Дерево на острове Мёртвых*

Рабочие материалы

Эскиз основной иллюстрации

Этот эскиз весьма близок к изображению на обложке к японскому изданию *Phantom Hourglass*. Если не брать во внимание зеркальную композицию, поза у Лайнбека здесь более расслабленная по сравнению с окончательной версией.



Черновые эскизы ануки







Эскиз улыбчивого человека

Примечания разработчика

● **Три года разработки.** Работа над игрой началась вскоре после *Four Swords Adventures*. Её созданием занялась почти та же самая команда, и они стали думать, как можно использовать стилус и два экрана Nintendo DS. Но так как консоль ещё не была выпущена в свет, ранняя разработка игры велась на устройстве-прототипе. Сначала команда хотела сделать прямое продолжение *Four Swords Adventures* с графикой в стиле Game Boy Advance, но используя два экрана DS. Однако на полпути они сфокусировались на создании такой игры, которая смогла бы стать стандартом для уникального управления новой консоли, и в итоге это привело игровой процесс в полную зависимость от стилуса.

● **Прощайте, кнопки.** Сосредоточившись над управлением игрой только с помощью стилуса, команда практически отказалась от использования кнопок. После того, как была придумана механика управления полётом бумеранга, когда перед его броском игрок должен был сначала нарисовать траекторию, команда окончательно убедилась в том, что стилус можно эффективно использовать и для других действий.

● **Возвращения в храм.** Храм Короля Океанов был создан во время поиска новых механик игрового процесса, которые заключались бы не просто в сборе сердец. Повторное исследование храма, позволяющее с каждым разом продвигаться всё дальше и дальше, могло бы сразу вызывать у игроков чувство, испытуемое после выполненного долга. Вскоре для усиления напряжённости в храм были добавлены практически неуязвимые стражи (Фантомы), а позже и временные ограничения.

● **Песок в часах.** *Phantom Hourglass* была не первой игрой серии *Zelda*, где временные рамки играли важную роль. Команда изучила, как время использовалось в *Majora's Mask* с её трёхдневным циклом, и применила этот опыт в храме Короля Океанов, переработав механику процесса так, чтобы она больше подходила для игры в подземелье. Идея привязать всё это к песочным часам возникла на последних этапах разработки. Они стали важной часть сюжета и, в конечном итоге, в сочетании с концепцией призрачных Фантомов, дали название всей игре.

● **Новый вид *Zelda*.** От симпатичной обложки, дизайн которой рассчитан на привлечение новых игроков, до нового управления, максимально использующего стилус, эта первая *Zelda* на DS попыталась повернуть развитие серии в абсолютно новое русло. Механики прошлых игр, такие как собирание пустых банок и улучшение кошельков были убраны, а вместо Частей Сердца теперь сразу даются Целые Сердца.

● **Два экрана, две перспективы.** В своём видении игрового процесса разработчики также концентрировались на эффективном использовании двух экранов DS. Битва с Крайком, боссом храма Отваги, показана глазами самого босса, и реализовать подобное без наличия двух экранов было бы невозможно.

● **Имена и названия.** Имена призраков, обитающих в королевстве Коббл, взяты у плотников из *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* и других игр серии, а король Мато, повелитель своих рыцарей, напоминает бригадира плотников с таким же именем. Самих рыцарей тоже зовут, как плотников: например, Брент и Брант, соответственно. А названия островов Мерк [Merkay] и Молида [Molida] – это производные от названий картографических проекций (Меркатора [Mercator] и Моллвейда [Mollweide]).

● **Написание музыкальной темы Лайнбека.** Первая попытка композитора Тору Минэгиси написать «Тему Лайнбека» была отвергнута продюсером Эйдзи Аонумой, который сказал, что он «почувствовал в ней печаль и скорбь человека средних лет». Аонума попросил Минэгиси сделать музыку в стиле традиционных японских песенных нарративов [narrative singing], известных как *нанивабуси [naniwabushi]*.

Источники
- ***Nintendo Dream*, сентябрь 2007. «*The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Интервью с командой разработчиков.»**
- ***Nintendo Dream*, март 2010. «Беседа с разработчиками: Интересные истории из *Spirit Tracks*.»**
- ***Nintendo. Руководство к «The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.»***
- ***Ивата спрашивает. «The Legend of Zelda: Spirit Tracks.* Вопросы команде разработчиков.»**

2009



Даты выхода: 7 декабря 2009 | 23 декабря 2009 (Япония)
Платформа: Nintendo DS

Вторая игра серии, которая была выпущенная для Nintendo DS, довела до совершенства стилусное управление и механики *Phantom Hourglass*. Сюжетно *Spirit Tracks* следует за *Phantom Hourglass*, которая, в свою очередь, является прямым продолжением *The Wind Waker*. Прошлые игры, такие как *Link's Awakening* и *Majora's Mask*, тоже продолжали истории своих предшественниц, но не под таким углом, как в *Spirit Tracks*. Спустя несколько лет после выхода этой игры была обнародована официальная хронология серии *Zelda*, где *The Wind Waker*, *Phantom Hourglass* и *Spirit Tracks* следуют друг за другом в одном из трёх ответвлений, которое появляется после победы над Ганондорфом в финале *Ocarina of Time*. В отличие от *The Wind Waker* и *Phantom Hourglass*, где действие происходило преимущественно на море, в *Spirit Tracks* Линк вернулся на твёрдую землю. Основная часть его перемещений происходит на поезде – по обширному Новому Хирулу, основанному на землях духов Добра. В этой игре серии принцесса Зельда впервые присоединяется к Линку в качестве полноценного компаньона.



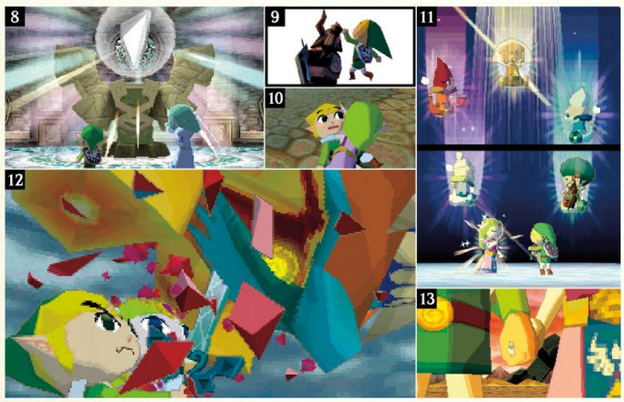
Сюжет

Через много лет после того, как Тетра и герой Ветров высадились на открытых ими землях народа локомо и основали там Новый Хирул, опоясывающие эту страну железнодорожные пути начали внезапно исчезать. Зельда с помощью юного машиниста Линка, готовящегося получить свой сертификат, пытается выяснить, что происходит.

Вместе они отправляются к башне Духов, откуда берут начало все железнодорожные пути, но видят, что из-за исчезновения путей она разделилась на части. На поезде Демонов появляется канцлер Коул и раскрывает свой истинный облик – демона, желающего возродить своего повелителя Малладуса. Сторонник Коула, таинственный человек по имени Бирн, помогает бывшему канцлеру отделить душу Зельды от тела, которое они тут же похищают.

Линк вместе с духом принцессы спешат к хранительнице башни, локомо Анджин. Она объясняет, что тело Зельды будет использовано как сосуд для возрождённого Малладуса – короля демонов, с давних времён пленённого в башне Духов. Единственный способ предотвратить его освобождение и приход в этот мир – найти хранящиеся в башне, которая теперь находится во власти злых сил, карты путей и восстановить исчезнувшие пути Духов. Анджин также поведала, что эти пути были сооружены в давние времена и служат оковами, сдерживающими Малладуса в заточении.

Линк с Зельдой поднимаются в башню на поиски первой карты, однако задача эта далеко не простая – башню патрулируют одержимые демонами Фантомы. Когда один из них нападает на Линка, Зельда вселяется в Фантома, изгнав оттуда демона, и у Линка появляется могучий компаньон, с помощью которого он находит первую карту путей. Поражённая Анджин даёт Линку с Зельдой поезд Духов – древний локомотив, которым в старину управляли духи Добра. Так началось путешествие Линка и Зельды-фантома по самым разным уголкам суши и моря Нового Хирула.



1 Линк прибывает в замок для получения сертификата машиниста. 2 Разделённая на части башня Духов. 3 Бирн побеждает Альфонзо. 4 Принцесса Зельда становится духом. 5 6 Зельда спасает Линка, вселившись в Фантома. 7 Линк получает от Анджин поезд Духов и отправляется на нём в путешествие по четырём областям королевства. 8 9 Путешествуя по областям и проходя по пути через множество испытаний, Линк с Зельдой получают новые карты железнодорожных путей. 10 Принцесса Зельда с помощью Бирна наконец-то обретает своё тело. 11 Наполненная священной силой Зельда поёт, увеличивая возможности музыкальных инструментов локомо. 12 Решающая битва с королём демонов Малладусом, вселившимся в Коула. Выпустив стрелу Света, Линк с Зельдой побеждают демона. 13 Анджин вместе с другими мудрецами-локомо доверят мир Линку с Зельдой и возвращается на небеса. В игре есть несколько концовок, которые зависят от того, куда игрок будет направлять Линка во время путешествия.



Встретившись с жителями деревни Уиттлтон, Линк с Зельдой направляются в святилище Леса, расположенное за лесом Заблудших. Там на флейте Духов, полученной им от Зельды, Линк вместе с мудрецом-локомо Гейджем играет песню Восстановления, и с помощью обновлённой карты путей возвращает пути Духов в Лесную область. Это также восстанавливает барьер лесного храма, а часть разделённой башни Духов возвращается на своё место, открывая проход выше. Там Линк с Зельдой находят вторую карту и отправляются в следующую область.

В храме каждой области Линк играет вместе с тамошним мудрецом-локомо на флейте Духов, восстанавливает железнодорожное сообщение этого региона с башней и продвигается в ней всё выше и выше.

После получения карты путей Огненной области перед Линком и Зельдой появляется Бирн. Анджин пытается остановить его и рассказывает, что когда-то он был её помощником, но предал, желая освободить Малладуса и стать сильнее самих духов Добра.

Во время сражения с Бирном Анджин перемещает Линка и Зельду в Огненную область и умоляет поторопиться с восстановлением путей. Выполнив её просьбу и восстановив все пути, Линк с Зельдой возвращаются в башню. Поднявшись на её вершину, они видят, что Коул уже успел возродить Малладуса и сбежать. Узнав, что для победы над королём демонов нужен лук Света, хранящийся в храме Песка, Линк, Зельда и присоединившиеся к ним Анджин с раскаявшимся Бирном отправляются в Песчаную область, где и находят священный лук.

Вернувшись на башню Духов, они с помощью компаса Света открывают проход в область Тьмы, где встречают поезд Демонов, а не нём Коула с Малладусом.

Следует судьбоносная битва за будущее королевства, Линк сражает Малладуса из лука Света, Зельда возвращает своё тело, но Бирн погибает. Едва сдерживая слёзы, принцесса с помощью своей священной силы и храбрости Линка уничтожает короля демонов.

Увидев, что ни пути Духов, ни люди, живущие на этих землях, более не нуждаются в защите локомо, Анджин просит Зельду присматривать за королевством, а Линка – помогать ей. После этого мудрая локомо отправляется на небо.

Главные персонажи



Линк

Юноша, готовящийся стать машинистом поезда. Приезжает в замок Хирула на церемонию посвящения в машинисты и встречает там принцессу Зельду.

Зельда-фантом

Вселившийся в доспехи Фантома дух Зельды. Помогает Линку в решении головоломок, сопровождая его в башне Духов.



Рекламная иллюстрация

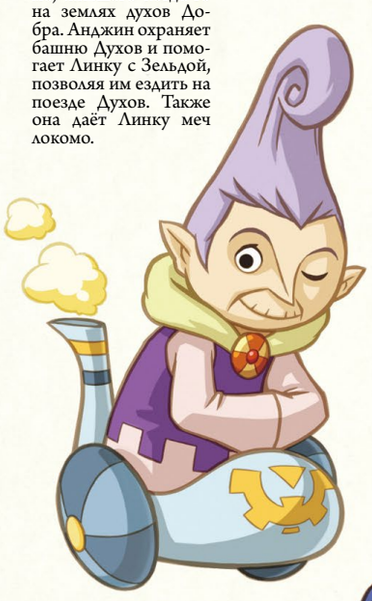


Принцесса Зельда

Душа принцессы Зельды, отделённая от тела и путешествующая вместе с Линком. Склонна к озорству даже будучи духом.

Анджин

Мудрец народа локомо, жившего когда-то на землях духов Добра. Анджин охраняет башню Духов и помогает Линку с Зельдой, позволяя им ездить на поезде Духов. Также она даёт Линку меч локомо.





Никo

Старик, живущий с Линком в деревне Абода. Ему больше ста лет и он застал эру Великого моря. Сейчас, на старости лет, делает журналы для штампов.



Коул

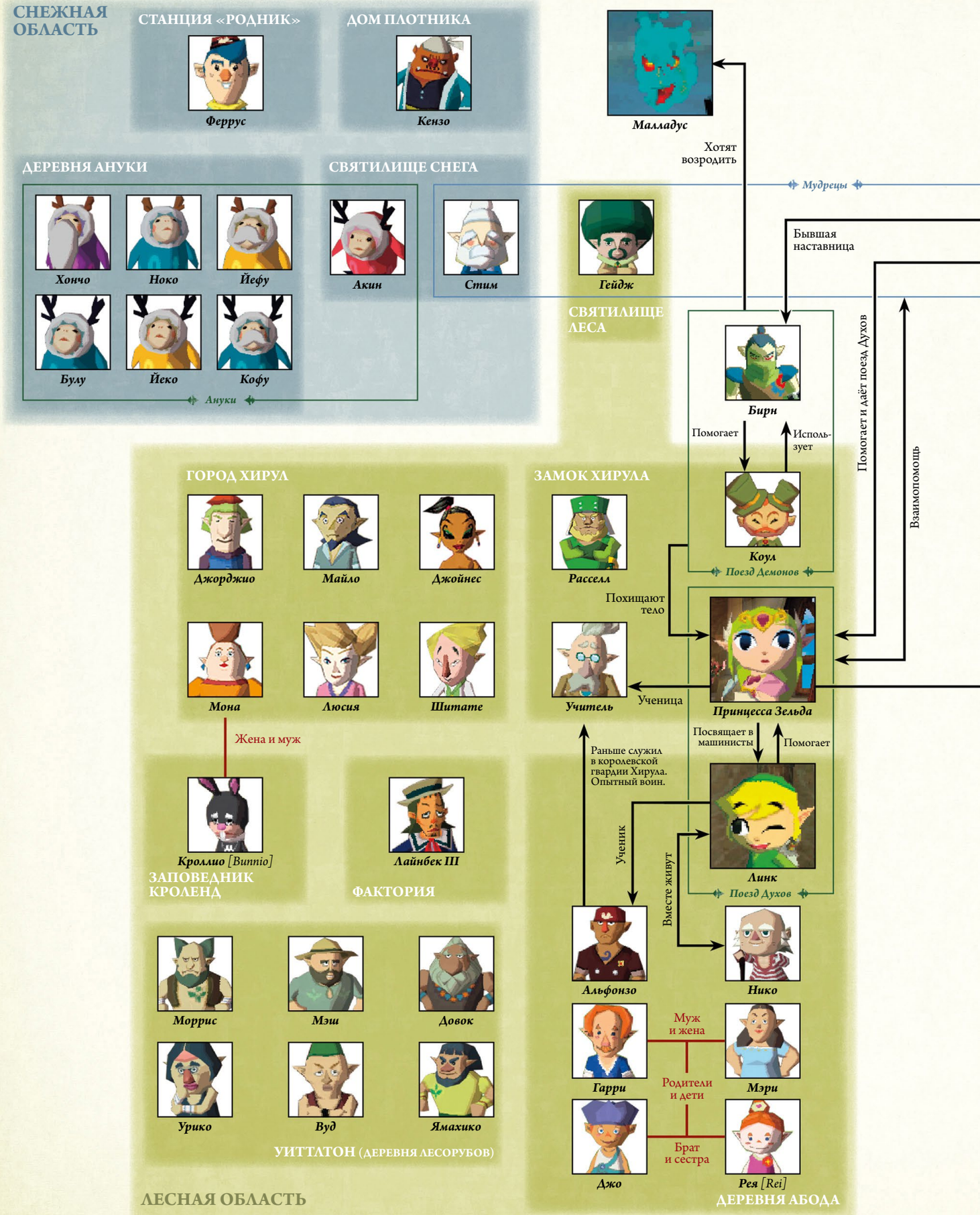
Демон, скрывающийся под обликом канцлера. Ездит на поезде Демонов и мечтает возродить Малладуса. Под своими двумя шляпами прячет рога.

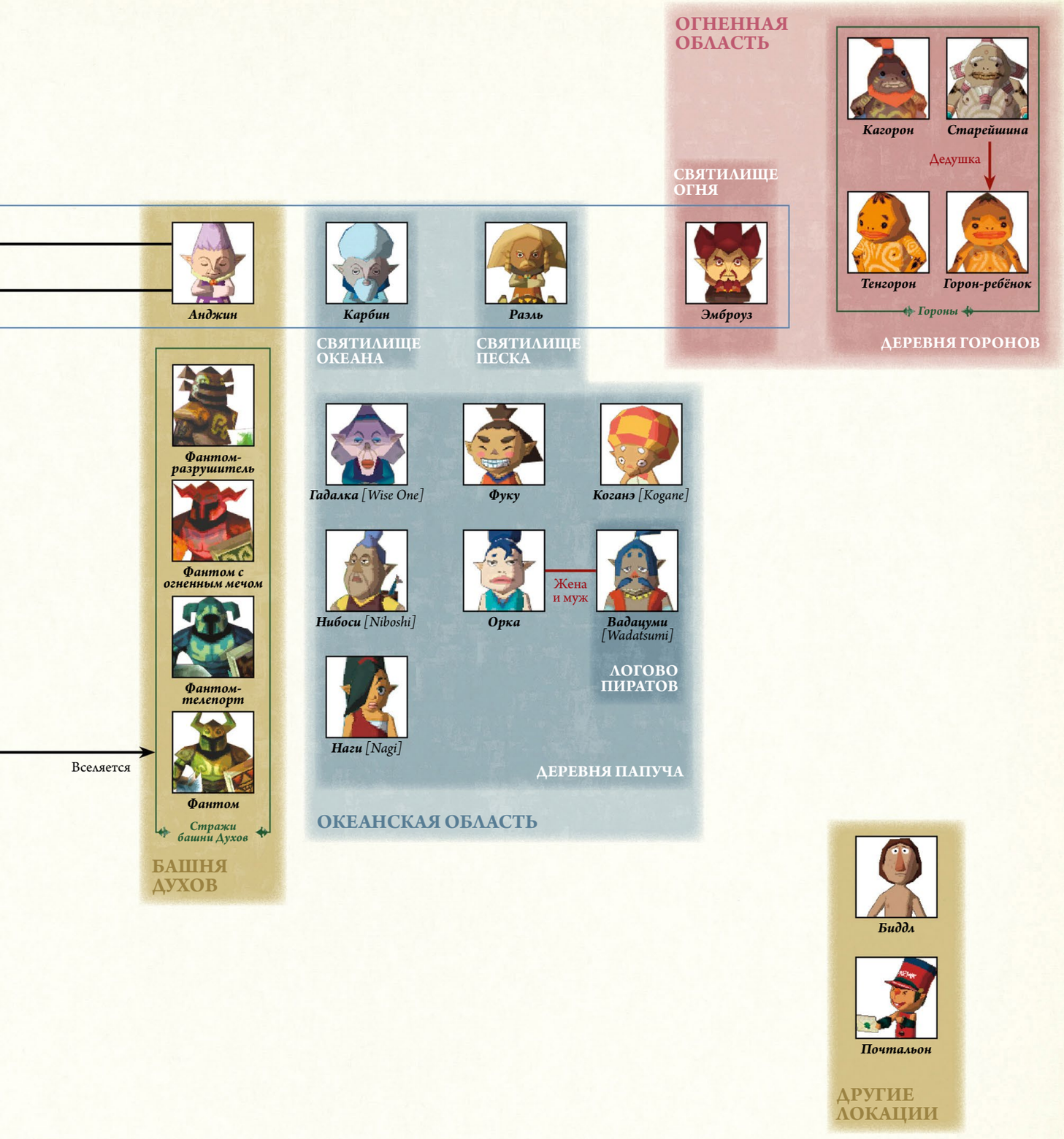


Бирн

Властолюбивый бывший помощник Анджин, который перешёл на сторону канцлера Коула и помогает ему возродить короля демонов Малладуса.

Взаимосвязь персонажей




ОГНЕННАЯ ОБЛАСТЬ
Кагорон
Старейшина
Дедушка
Тенгорон
Горон-ребёнок
Гороны
ДЕРЕВНЯ ГОРОНОВ
СВЯТИЛИЩЕ ОГНЯ
Эмброуз
Анджин
Карбин
Раэль
СВЯТИЛИЩЕ ОКЕАНА
СВЯТИЛИЩЕ ПЕСКА
Фантом-разрушитель
Фантом с огненным мечом
Фантом-телепорт
Фантом
Стражи башни Духов
БАШНЯ ДУХОВ
Вселяется
Гадалка [Wise One]
Фуку
Коганэ [Kogane]
Нибоси [Niboshi]
Орка
Жена и муж
Вадацуми [Wadatsumi]
ЛОГОВО ПИРАТОВ
Наги [Nagi]
ДЕРЕВНЯ ПАПУЧА
ОКЕАНСКАЯ ОБЛАСТЬ
Биддл
Почтальон
ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ

Мир игры

События игры происходят на континенте народа локомо, открытом Тетрой и её командой вскоре после приключений в *Phantom Hourglass* и названном Новым Хирулом. Беря своё начало в башне Духов, по горам, лесам, пустыням и даже под водой здесь простирается обширная сеть железнодорожных путей, состоящая, без учёта храмов, из двадцати двух станций.

Снежная область

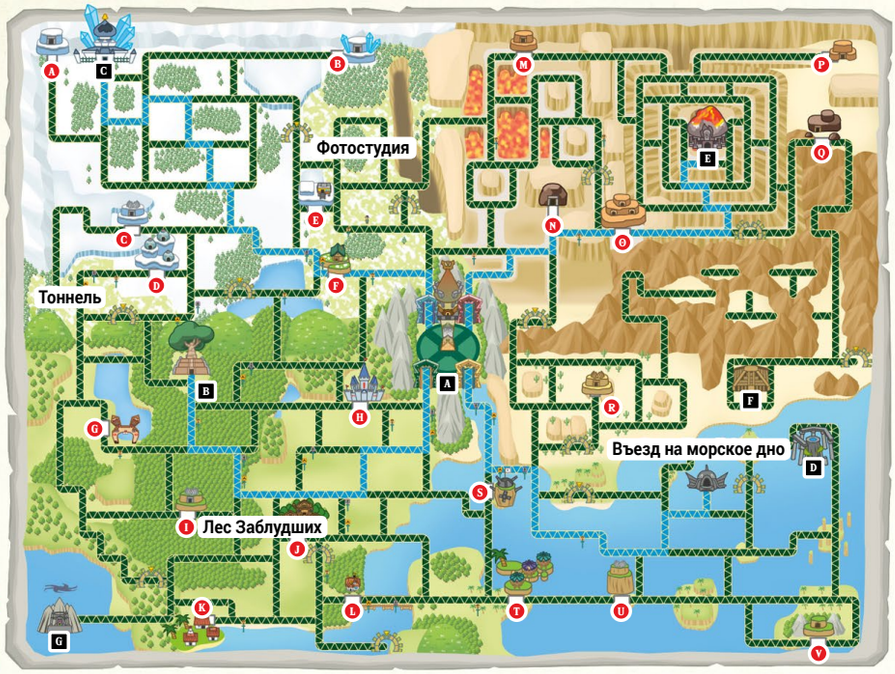
Область, покрытая снегом и льдом. Из-за сильных морозов поселений здесь, кроме деревни ануки, почти нет. Тут живёт «фанат поездов» [«trainiac»], фотограф Феррус.



Лесная область

Зелёный лесной регион, где начинается путешествие Линка. Здесь есть несколько станций, а у подножия башни Духов построен замок Хирула и город. Лесную область можно считать культурным центром континента.





Огненная область

Вулканический регион с протекающими в опасной близости от путей реками лавы. Тут мало кто живёт, но гороны чувствуют себя в этой жаре более чем комфортно и даже открыли здесь своё стрельбище.



Океанская область

Пути в этом тропическом регионе проходят и над, и под водой. На островах находится деревня Папуча, пиратское логово и другие постройки. На севере граничит с пустынной Песчаной областью.



A Башня Духов **B** Храм Леса
C Храм Снега **D** Храм Океана
E Храм Огня **F** Храм Песка
G Область Тьмы

A Станция «Сугроб» **B** Станция «Скользкая» **C** Святилище Снега **D** Деревня ануки **E** Станция «Родник» **F** Дом плотника
G Заповедник «Кроленд» **H** Хамок Хирула / Город Хирул **I** Святилище Леса **J** Уиттлтон **K** Деревня Абода **L** Фактория
M Станция «Неразбериха» **N** Стрельбище горонов **O** Деревня горонов / Святилище Огня **P** Станция «Край земли»
Q Тёмные копи **R** Святилище Песка **S** Пиратское логово **T** Деревня Папуча **U** Святилище Океана **V** Станция «Затерянный остров»

Виды из поезда



Станция «Сугроб»[1] · *Храм Снега* · *Станция «Скользкая»*[2] · *Святилище Снега* · *Деревня ануки* · *Станция «Родник»*[3] · *Дом плотника*[4] · *Храм Леса* · *Заповедник «Кроленд»*[5]



Замок и город Хирул · *Святилище Леса* · *Уиттлтон* (деревня лесорубов) · *Деревня Абода* · *Область Тьмы* · *Башня Духов* (из Лесной области) · *Фактория* · *Станция «Неразбериха»*[6] · *Стрельбище горонов*[7] · *Деревня горонов*



Храм Огня · *Станция «Край земли»*[8] · *Тёмные копи*[9] · *Святилище Песка* · *Храм Песка* · *Пиратское логово* · *Деревня Папуча* · *Святилище Океана* · *Храм Океана* · *Станция «Затерянный остров»*[10]



ПОЕЗД ДУХОВ

Поезд, доверенный Линку и Зельде мудрецом-локомо Анджин. Этот древний локомотив идеально подходит для длительных путешествий в самые разные уголки карты. Со временем Линк будет находить сокровища и обменивать их на новые детали оснастки и вагоны в торговой компании Лайнбека III. Поезд состоит из четырёх вагонов, и при желании можно будет придать им уникальный вид на свой вкус.



Внутри пассажирского вагона



Поезд Духов · *Деревянный поезд* · *Стальной поезд* · *Поезд-череп*



Поезд-дилижанс · *Поезд-драконья голова* · *Сладкий поезд* · *Золотой поезд*

ИНФРАСТРУКТУРА

В мире, где поезда стали основным транспортным средством, не обойтись без хорошей инфраструктуры, делающей поездки лёгкими и безопасными для всех, кто путешествует по рельсам.

Врата [Spacetime gate]

Волшебные порталы для быстрого перемещения, которые работают парами. Активировав и въехав в один из них, Линк выедет через вторые врата в другой точке Хирула.



Путевые знаки

Расположенные вдоль путей знаки, указывающие машинистам о замедлении хода или остановке. Служат для безопасности железнодорожных сообщений.



Замедление · *Ускорение*



Гудок · *Остановка*

[1] Snowdrift Station / [2] Slippery Station / [3] Wellspring Station / [4] Bridge Worker's Home / [5] Rabbitland Rescue / [6] Disorientation Station / [7] Goron Target Range / [8] Ends of the Earth Station / [9] Dark Ore Mine / [10] Lost at Sea Station

Рабочие материалы

Эскизы

Придумывая дизайн персонажей, художники сделали много эскизов Линка в разных позах. Выбрав несколько лучших, они доработали их до того вида, как показано на рисунке ниже.







Варианты дизайна поезда Духов

По сюжету, источник энергии для поезда Духов – жизненная сила, получаемая из путей Духов. Это было запланировано уже на ранней стадии разработки, в то время как над многими другими дизайнерскими решениями игры работа ещё только велась.



Эскизы Фантомов

В *Spirit Tracks* были добавлены новые виды Фантомов, обладающие различными способностями, когда в них вселяется душа Зельды. Если с Фантомами поговорить, в ответ можно услышать ворчание и жалобы на жизнь – разработчики вложили в некоторые диалоги с ними свои собственные проблемы и неудачи.

Примечания разработчика

● ***Majora's Mask* для Phantom Hourglass.** Как и *Majora's Mask*, которая основывалась на персонажах и стилистике *Ocarina of Time*, *Spirit Tracks* тоже взяла ключевые элементы из своей предшественницы. Под впечатлением от того, как игроки переключались между Линком и Гонгороном, разработчики сразу решили внедрить в большую часть игрового процесса управление Фантомами с помощью духа Зельды.

● **Зельда-компаньон**. В этой игре серии хотелось дать Линку компаньона-девушку, и в прошлых играх эта роль уже доставалась Тетре. А так как серия называется «Легенда о Зельде», то всех посетило чувство, что уже давно пора позволить присоединиться к путешествиям Линка именно ей.

● **Просьба провожающих выйти из вагонов!** Идея построить игру вокруг поездов пришла из одной книжки с картинками, которую Эйдзи Аонума читал своим детям. Сначала команда планировала позволить игрокам самим рисовать траекторию пути и в полной мере испытать на себе дух первооткрывательства, характерный для серии *Zelda*. Разработка этой механики тянулась около года, но в итоге стало понятно, что при относительно линейной истории игры реализовать такое будет слишком трудно. В результате были сделаны предустановленные железнодорожные пути, которые в начале игры исчезают и по сюжету должны быть восстановлены.

● **Больше Зельды, меньше принцессы.** Разработчики чувствовали, что принцесса Зельда в *Spirit Tracks* не должна вызывать у игроков ощущение, что она королевских кровей, и целенаправленно придали ей модель поведения, как у обыкновенной девушки её возраста. И эта идея здорово веселила дизайнеров анимационных вставок, особенно в ранних сценах, когда лишённая своего тела Зельда всё ещё пытается привыкнуть к тому, что она дух.

● **Ощущение подъёма.** Сцены, где Линк взбирается в башне Духов по винтовой лестнице изначально не было в игре. Она появилась ближе к завершению разработки после комментария Аонумы: «Игрок восстановил эту башню и теперь может забраться выше», сказал он. «Но если просто входить и выходить через двери – это никогда не вызовет ощущение того, что ты взбираешься на высокую башню.»

● **Возвращение Лайнбека.** Режиссёр Дайки Ивамото очень привязался к Лайнбеку из *Phantom Hourglass* и добавил его потомка в продолжение истории как второстепенного персонажа. Несмотря на то, что его роль сводится лишь к торговле, она не менее важна, чем та, которую он играл в *Phantom Hourglass*. Лайнбек III – единственный персонаж в *Spirit Tracks*, кроме Линка с Зельдой, который обладает голосом и издаёт звуки. «И-и-и-ха!»

● **Музыкальные упражнения.** Звук гудка поезда Духов напомнил главному композитору Тору Минэгиси флейту Пана, и он использовал этот инструмент для написания фоновой мелодии во время путешествия Линка по рельсам. Такой выбор отлично подходил к другим народным инструментам, которые были важной составляющей музыки к играм серии, начиная с *The Wind Waker*. Также, создаваемая для *Spririt Tracks* музыка снова менялась в зависимости от действий игрока и даже от его некоторых специфических движений. Так, например, скорость мелодии во время движения поезда меняется в зависимости от скорости его самого, поигрывая в нужное время характерный звук гудка.

Источники
- *Ивата спрашивает. «The Legend of Zelda: Spirit Tracks.»*
- *Nintendo. Руководство к «The Legend of Zelda: Spirit Tracks.»*
- *Nintendo Dream*, март 2010. **«Беседа с разработчиками: Интересные истории из *Spirit Tracks*.»**

2011



Даты выхода: 20 ноября 2011 | 23 ноября 2011 (Япония)
Платформа: Wii

Выход *Skyward Sword*, эпичного приключения Линка на Nintendo Wii, совпал с двадцатипятилетним юбилеем серии *The Legend of Zelda*. Эта вторая игра на Wii показала игрокам то далёкое время, когда ещё не было королевства Хирул – период древней истории, в котором рождались многие легенды, включая создание меча Героев. Идеальный сюжет, чтобы отметить четверть века работы над серией.

Игровой процесс *Skyward Sword* тесно связан с аксессуаром Wii MotionPlus, позволяющим более точно определять движения игрока, чем обычный Wii Remote. Здесь Линк в точности повторяет все взмахи контроллера, угол его наклона и скорость. На этой механике основаны многие головоломки, а сама она позволила игроку буквально вжиться в роль Линка, чего ещё не было ни в одной из предыдущих игр серии.



Сюжет

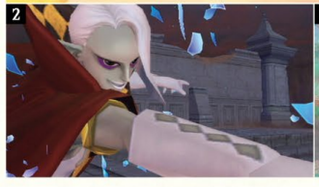
В один роковой день земля разверзлась, и силы зла вырвались из её недр. Обрушив свои полчища на людей, живущих на Поверхности, они вели мир к хаосу. Свои злодеяния они творили только ради того, чтобы заполучить абсолютную силу – Триединство. Пожалованное древними богинями, оно позволяло тому, кто его коснётся, воплотить в жизнь любое желание. Богиня Хилиа, защитница земли и Триединства, собрала выживших людей, которые позже станут расой хилианцев, и отправила их вместе с Триединством высоко на небеса, выше досягаемости орд зла, выше самих облаков. Обезопасив людей, богиня объединила силы с другими обитателями земли, и зло было повержено, а его предводитель, Предвестник, был пленён. Но зная о том, что сдерживающая его печать может долго не выдержать, и что только Триединство даёт силу, способную противостоять повелителю зла, она намеревалась вновь остановить его, когда придёт время. Прошли годы, и богиня, земли Поверхности и та древняя битва со злом превратились в легенды.

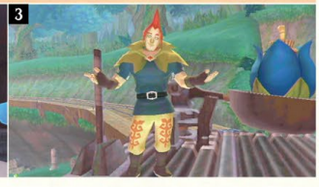
История *Skyward Sword* начинается в Скайлофте, крупнейшем из парящих в небе островов. Линк, ученик Рыцарской академии, побеждает в Небесной церемонии и наслаждается полётом на небокрылах вместе со своей подругой Зельдой. Внезапно появляется чёрный смерч, и Зельда падает вниз, под облачную завесу. Этой же ночью странное создание ведёт Линка к статуе богине, где в пьедестале он находит меч Богини. Вместе с Фай, духом этого меча, храбрец отправляется под облака на Поверхность, где начинает поиски Зельды.

Добравшись с помощью Фай до руин храма Времени в пустыне Ланайру, Линк почти настигает Зельду, но их встреча внезапно прерывается появившимся Гирахимом, лордом демонов и повелителем земель под облаками, который намеревается возродить Предвестника.

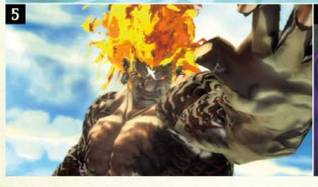
Зельда вместе с сопровождающей и защищающей её Импой проходит сквозь врата Времени и перемещается в далёкое прошлое. В это же мгновение Импа успевает разрушить врата и лишает Гирахима возможности последовать за ними. В дальнейших поисках Зельды Линк проходит опасные испытания, чтобы превратить меч Богини в меч Героев, который позволит ему открыть вторую дверь в храме Заточения в Фаронском лесу. Для этого он закаляет меч в трёх священных огнях, скрытых в разных уголках земли и с помощью Небесного удара восстанавливает находящиеся в храме ещё одни врата Времени. Пройдя сквозь них, Линк встречает Зельду в этих же землях Заточения, но в далёком прошлом, спустя несколько мгновений после того, как Скайлофт был отправлен богиней на небо. Зельда рассказывает всё, о чём она узнала во время своих странствий по Поверхности. Так как Триединство является наследием богинь, никто с божественной сущностью не может им воспользоваться. Поэтому богиня Хилиа отказалась от своей божественности и переродилась в теле смертной девушки, чтобы суметь защитить мир, когда наступит нужное время. И этой девушкой была не кто иная, как Зельда.

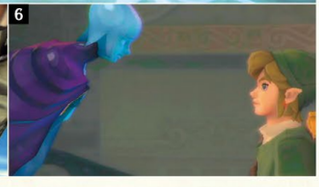












1 Друзья детства Зельда и Линк летают на своих небокрылах. **2** Гирахим. Он настойчиво преследует Зельду и не один раз скрещивает мечи с Линком. **3** Грус, молодой человек из Скайлофта. Спускается следом за Линком на Поверхность, осознаёт своё бессилие, но находит собственный способ сражаться. **4** В царствах Тишины Линк проходит божественные испытания, доказывая свою силу духа. **5** Лишив Зельду её силы, Предвестник окончательно возрождается. Линк сражается с ним в подпространстве, созданном злыми силами. **6** После долгих совместных приключений Линк прощается с Фай. Несмотря на то, что Фай лишена эмоций, она искренне выражает Линку свою благодарность.

Извинившись перед Линком за то, что втянула его в такие суровые испытания, Зельда, для уверенности в том, что печать, сдерживающая Предвестника в заточении, выдержит его натиск, остаётся в прошлом и погружается в глубокий сон, который должен продлиться тысячи лет. «Раньше я всегда сама тебя будила, с самого нашего детства.», сказала она. «Но на этот раз... когда всё закончится... придёшь ли ты разбудить меня?»

Линк возвращается в своё настоящее время и находит спрятанное в Скайлофте Триединство. Вооружившись его божественной силой, герой уничтожает Пленённого – извращённый облик Предвестника, сумевшего сломать сдерживающую его печать. Исполнив свой долг, просыпается и Зельда, но лишь для того, чтобы появившийся из ниоткуда Гирахим схватил её и унёс обратно в прошлое. Там он проводит ритуал по возрождению Предвестника, который в прошлом всё ещё существует. Линк сражается с лордом демонов и побеждает, но Гирахим успевает завершить ритуал и Предвестник возрождается.

Вооружённый мечом Героев, Линк сходится в смертельной битве с этим исчадием зла, побеждает его и пленяет всё средоточие его злобы в священном мече. Фай, исполнив своё предназначение, также возвращается в меч Героев, чтобы заснуть в нём, хранящемся в пьедестале храма Заточения, на долгие и долгие годы. Импа, встретив Линка с Зельдой в настоящем времени, где, будучи уже глубокой старухой, исполнила свой долг по охране печати, тихо исчезает в небытие.

Поверхность освобождается от демонов и воцаряется мир. Линк с Зельдой решают не возвращаться на небо, остаться жить здесь и оберегать Триединство.

Главные персонажи



Линк

Юный выпускник Рыцарской академии Скайлофта, летающий верхом на легендарном багряном небокрыле. Спускается на Поверхность в поисках Зельды, с которой дружит с детства.



Зельда

Дочь Гаепоры, директора Рыцарской академии. Позже вспоминает, что она – перерождённая в теле смертной богиня Хилиа.



Фай

Дух меча, сотворённая богиней Хилией. Живёт в мече Богини и называет Линка «господином» [Master] после того, как он вынул этот меч из пьедестала.



Импа

Женщина-шейк, с далёкого прошлого присматривающая за храмом Заточения, Импа защищает оказавшуюся на Поверхности Зельду.



Гирахим

Называет себя повелителем демонов, Лордом Гирахимом. Стремится возродить своего хозяина, Предвестника.



Грус

Одноклассник Линка. Испытывает чувства к Зельде, из-за чего враждует с Линком. Позже становится союзником Линка и Фай, сражаясь вместе с ними на Поверхности против Пленённого.



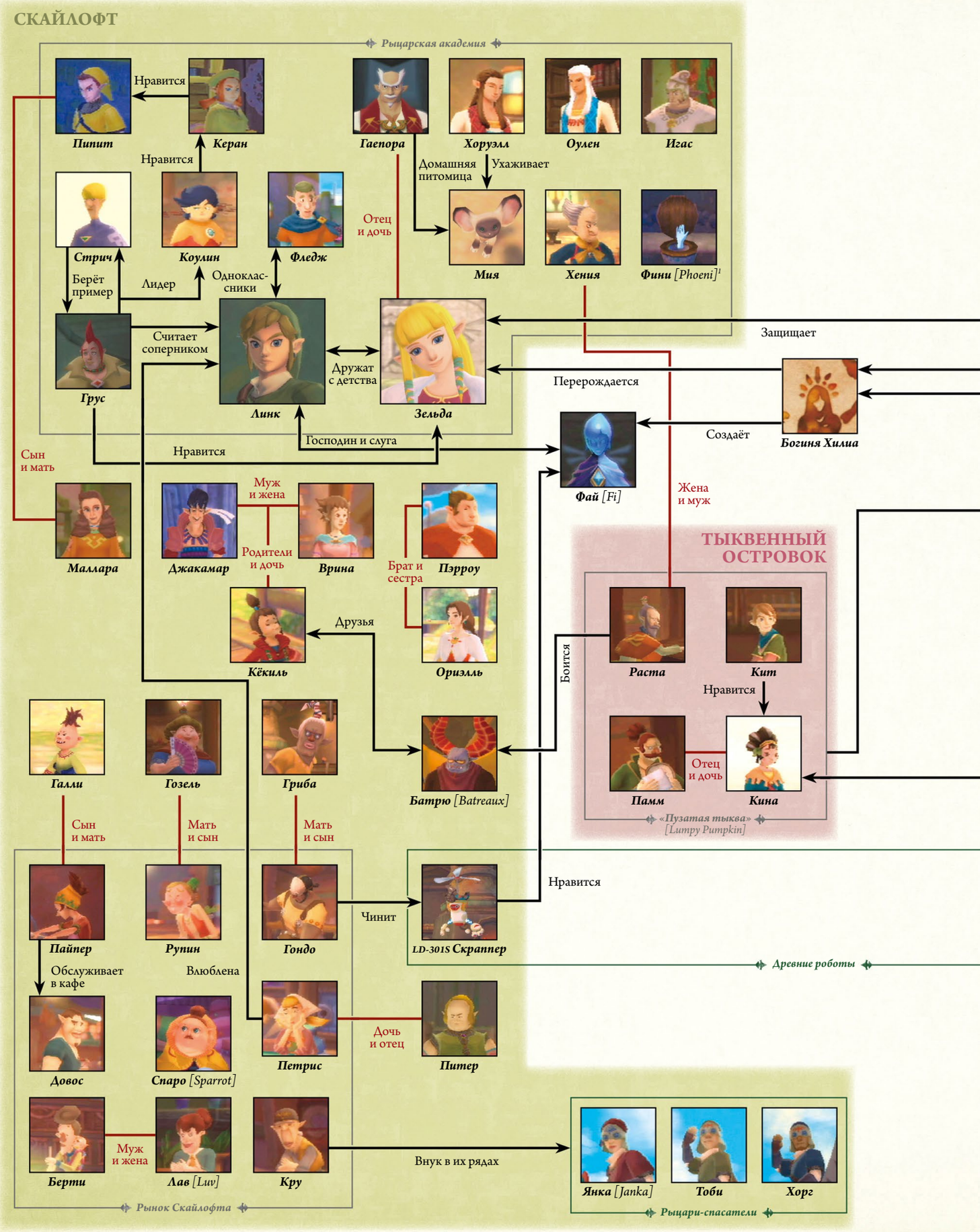
Пленённый (Предвестник)

Пленённый в давние времена богиней Хилией, Предвестник появляется в игре дважды. Первый раз – в виде уродливого недоразвитого монстра, так и называемого – Пленённый. Второй – в своём истинном облике короля демонов с пылающими волосами.

Рекламная иллюстрация



▷ Взаимосвязь персонажей



[1] **???** *(Такое «имя» у персонажа в тексте игры).*

РЕГИОН ФАРОНСКОГО ЛЕСА

ЗЕМЛИ ЗАТОЧЕНИЯ


Пожилая женщина

Следит


Пленённый

Один и тот же персонаж

Возрождается


Импа

Служит

Соперники


Предвестник [Demise]

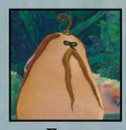
Господин и слуга


Гирахим

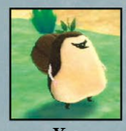
Демоны

ФАРОНСКИЙ ЛЕС


Эрбал [Yerbal]


Буча


Мачи


Уло


Лопса


Эрла

Кикви

ОЗЕРО ФЛОРИЯ[2]


Фарон

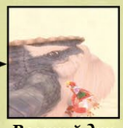
Госпожа и слуга


Джелли [Jellyf]

Парелла

НЕБО

Делают подношения


Великий дух Левиас

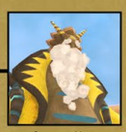

Додо [Dodoh]


Биддл

РЕГИОН ПУСТЫНИ ЛАНАЙРУ

УЩЕЛЬЕ ЛАНАЙРУ

Управляет


Ланайру

ПЕСЧАНОЕ МОРЕ ЛАНАЙРУ


LD-301N Шкипер


Вагоро [Gortram]

ДРУГИЕ ЛОКАЦИИ (ПОВЕРХНОСТЬ)


Горко

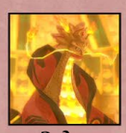
Учитель и помощник


Голо

Гороны

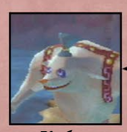
РЕГИОН ВУЛКАНА ЭЛДИН

ВУЛКАН ЭЛДИН

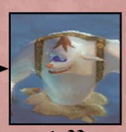

Элдин


Платс

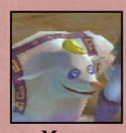

Кортз


Кобал

Партнёры


Ледд

Братья


Мерко


Занк


Сильва


Бронзи


Галд


Тайто


Некл


Тюберт

Могма

Работает на бахче

[2] **Озеро Фарория** (*Официальная локализация The Legend of Zelda: Breath of the Wild*).

Мир игры

Мир *Skyward Sword* разделён на две основные локации: небо и Поверхность. На небе в Скайлофте живут люди, а на Поверхности – несколько других рас: гороны, кикви, парелла, могма и древние роботы.

Земли под облаками можно грубо поделить на три обширных региона: Фаронский лес, вулкан Элдин и пустыня Ланайру, каждый из которых охраняется драконом, чьи имена соответствуют названиям этих регионов.

Карта мира (Поверхность)



A Храм Созерцания B Храм Земли C Рудник Ланайру D Древнее водохранилище
E Песчаный корабль F Святилище Огня G Небесная цитадель

A Скайлофт B Храм Заточения C Храм Времени D Великое дерево
E Убежище Шкипера F Верфь Ланайру G Пиратская цитадель

Скайлофт



Рыцарская академия

Рынок Скайлофта



A Статуя богини B Спортзал
C Рыцарская академия D Рынок E Дом Пайпер
F Дом Джакамара (дом Кёкиль) G Дом Петрис
H Дом Пэрроу и Ориэлль I Ветряная мельница
J Башня Света (маяк) K Кладбище
L Проход к дому Батрю M Дом Рупина N Дом Спаро
O Дом Гондо P Дом Пипита Q Дом Берти
R Вход в пещеру под водопадом S Статуя птицы

НЕБЕСНЫЕ ОСТРОВА

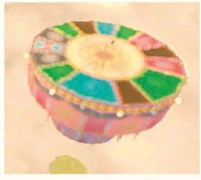
Кроме Скайлофта, небеса усеяны множеством мелких островков. Одни важны для сюжета, на других живут ключевые персонажи или обустроены аттракционы. Многие имеют говорящие названия.



Тыквенный островок



Бамбуковый остров



Остров Развлечений



Остров Песен



Скала Насекомых

МЕНЯЮЩИЙСЯ ЛАНДШАФТ



В зависимости от того, когда Линк приземлится на Поверхность, ландшафт Фаронского леса и вулкана Элдин изменится. Лес будет затоплен, а вулкан извергаться. Также поменяется и техника прохождения этих мест. Линку придётся и поплавать под водой, и безоружным украдкой идти мимо врагов, стараясь оставаться незамеченным.

Вверху:
Водная драконша Фарон затопила весь Фаронский лес.
Внизу:
Огненный дракон Элдин вызвал извержение вулкана.

Рабочие материалы



Эскизы Гирахима

Дизайн самопровозглашённого повелителя демонов лорда Гирахима претерпел множество изменений, прежде чем сложился его окончательный облик. Все варианты его дизайна можно объединить лишь одним словом – «разные». В отличие от других персонажей серии, Гирахим, в противоположность Фай, раскрывает свой истинный облик духа меча постепенно. На эскизах слева можно увидеть, как он мог меняться в процессе развития сюжета. Имя «Гирахим» [Ghirahim] происходит от слов «Гира» [Ghira], которое воспринималось дизайнерами как нечто злодейское, и «Аганим» [Agahnim], злого волшебника и главного антагониста в *A Link to the Past*.





Эскизы Зельды

То, как могла бы выглядеть мимика Зельды, художники изучали по реакции на различные жизненные ситуации – движок игры позволял придавать персонажам более проработанные эмоции. В окончательном варианте показанного справа эскиза Зельда играет с небокрылом (см. **стр. 293**) почти в такой же позе, но здесь вместо небокрыла она улыбается маленькой птичке.

Примечания разработчика

● **Экскурсия по Поверхности.** Несмотря на то, что открытия и исследования – главные составляющие *Skyward Sword*, директор Хидэмато Фудзибаяси попросил команду сделать так, чтобы игроки не заблудились, путешествуя по трём регионам Поверхности. Для этого была добавлена возможность ставить на карте маяки и создана механика поиска по типу лозоходства [dowsing mechanic]. Также команда позаботилась о местоположении Линка на карте, когда он впервые оказывается на Поверхности, чтобы дать игроку возможность точно понимать, где он находится и куда ему идти.

● **«Дай "пять"!» за инвентарь.** Идеи с указанием направления для амфоры Ветра или катанием бомб возникли благодаря широким возможностям Wii MotionPlus, которые хотелось использовать по максимуму. Во время разработки команда искала пути для смены предметов без открытия отдельного экрана, пытаясь использовать вместо него положение контроллера. Так появилось круглое меню предметов, на котором можно было быстро выбрать необходимый, просто наклоняя Wii MotionPlus. Сигэру Миямото очень понравился такой подход, ведь теперь можно было менять предметы почти «не глядя». Довольный Фудзибаяси подошёл к дизайнеру интерфейса Рю Танакэ и сказал: «Дай "пять"!» Миямото же настолько проникся этой механикой, что как только она была доработана, тут же пошёл хвастаться тогдашнему президенту Nintendo Сатору Ивате.

● **Почему здесь нет бумеранга.** Хотя в игре его действительно нет, одно время рассматривался вариант «дистанционного бумеранга». Тестировалась даже механика, когда игрок полностью контролирует траекторию его полёта – Линк мог ухватиться за бумеранг и лететь, а затем приземляться в любой момент. Но несмотря на большой объём проделанной работы, от этой идеи пришлось отказаться, так как игроки по пути пропускали бы ключевые объекты. Позже для захвата объектов был предложен вариант вылетающей роботизированной руки, и в итоге появился летающий механический жук, которым Линк «выстреливает» из запястья.

● **Фай, подруга Линка.** Один из дизайнеров проекта отвечал за все комментарии Фай и снабдил её своеобразным голосом, которым она и говорит на протяжении всей игры. Кроме того, команда много раз обсуждала, как Фай смогла бы помочь в игровом процессе – здесь рассматривалась и её роль вместо парашюта, когда она держит приземляющегося Линка, и её появление, когда Линк выронит в бою свой меч.

● **Второе приключение Зельды.** Во время работы над игрой команда хотела превратить путешествия попавшей на Поверхность Зельды в полноценный «второй квест». Задуманное так никогда и не стало реальностью, однако эти похождения Зельды показаны после завершения игры – в видеороликах во время финальных титров.

● **Многообразие эмоций.** Создание выражений лиц персонажей начиналось с грубых эскизов, чтобы эмоции, необходимые в ключевые моменты игры, были выражены правильным образом. Затем на основе готовых эскизов дизайнеры приступали к анимации лица персонажа, используя «систему костей» (применяется в 3D-моделировании и анимации) для более точной передачи мимики. Для директора Фудзибаяси самой приоритетной эмоцией была «сцена, когда Зельда поворачивается и впервые показывает своё лицо.»

● **Обсуждения в комнате отдыха.** Директор Фудзибаяси попросил, чтобы проводимая Гирахимом церемония возрождения своего повелителя сопровождалась «невероятно пугающим танцем». Команда, отвечающая за анимационные вставки, сделала большое количество раскадровок этого танца, нарисовав всё едва ли не покадрово. Рисунки оставили в комнате для отдыха, где другие участники проекта могли бы их просмотреть и оставить свои комментарии. Материалы изучали дизайнеры и художники по персонажам, чтобы суметь придать игровой модели Гирахима возможность двигаться в точности с этими раскадровками. В конечном счёте помещение из комнаты отдыха превратилось в комнату для совместной работы.

Источники

- ***Ивата спрашивает. «The Legend of Zelda: Skyward Sword.»***
- ***Nintendo Dream*, февраль 2012. «Вопросы разработчикам: Сила и Храбрость *Skyward Sword*? Интервью.»**

2013



Даты выхода: 22 ноября 2013 | 26 декабря 2013 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

В Японии игра *A Link to the Past* называлась *Триединство Богов [Triforce of the Gods]*, а *A Link Between Worlds* была названа *Триединство Богов 2 [Triforce of the Gods 2]*, что сделало её первой в серии, где в названии присутствовал номер, указывая там самым на то, что игра является продолжением.

A Link Between Worlds во многом похожа на *A Link to the Past*, но всё же это полноценная самостоятельная игра, максимально использующая возможности 3DS. Трёхмерность позволяет игрокам видеть, например, то, как Линк превращается в картину или совершает какие-то другие действия совершенно по-новому, чего нельзя было достичь в традиционной перспективе с видом сверху. Продюсер Эйдзи Аонума также переработал основы механики использования предметов, и у игроков появилось больше свободы – теперь они могли сами выбирать порядок прохождения подземелий. В *A Link to the Past* Линк получал предметы в определённом порядке, а здесь он может взять их напрокат у Равио за рупии, собираемые во время приключения. Это разнообразило стратегию для исследующих определённые подземелья игроков и заставило их пристально следить за количеством рупий в кошельке.

Сюжет

Когда-то в далёкие-далёкие времена Ганон использовал силу Триединства и напал на королевство Хирул. Вооруженный мечом Героев храбрец и Семеро Мудрецов смогли пленить злодея, после чего Триединство разделилось на три элемента и стало храниться в разных местах. Один элемент остался с пленённым Ганоном, второй – у королевской семьи Хирула, третий же пребывал с духом отважного героя.

Много лет спустя юный подмастерье кузнеца по имени Линк отправился в святилище Хирула с поручением вернуть капитану королевской стражи забытый им в кузнице меч, но добравшись туда стал свидетелем ужасного происшествия. В это святое место вторгся злой колдун Юга и напал на священника, а его дочь Серес без чувств лежала у алтаря. В поисках «совершенства» Юга превращает Серес в картину, оборачивается и замечает видевшего всё Линка. Оттолкнув его в сторону с помощью своей магии, от чего тот лишился чувств, Юга уходит.

Очнувшись у себя дома, Линк обнаруживает там незнакомца по имени Равио, утверждающего, что именно он нашёл его, потерявшего сознание, и принёс сюда. После чего этот путешественник, скрывающий своё лицо под капюшоном с кроличьими ушами, дарит Линку старый кожаный браслет в качестве символа их завязавшейся дружбы. Окончательно придя в себя, Линк спешит в королевский замок, чтобы рассказать о том, что он видел в святилище.

Весьма расстроенная услышанным, принцесса Зельда приказывает Линку во всём разобраться. Храбрец преследует Югу до Восточного дворца, где узнаёт, что колдун разыскивает потомков Семерых Мудрецов и превращает их в картины. Бросив Юге вызов, Линк сражается с ним, но колдун превращает в картину и его. После ухода Юги браслет, подаренный Равио, начинает светиться, Линк освобождается из стены и понимает, что теперь он сможет превращаться в плоский рисунок когда пожелает, и что это позволит ему перемещаться по стенами и проскальзывать в узкие трещины.

Превратив в картины всех остальных Мудрецов, Юга направляется в замок Хирула с целью похитить Импу и принцессу Зельду, хранительницу элемента Мудрости Триединства, который поможет ему возродить Ганона. Добравшись до замка, Юга окружает его непроходимым барьером, чтобы никто не смог проникнуть за его стены. Линк узнаёт, что для разрушения барьера необходим меч Героев. Найдя три кулона Добродетели, благодаря которым он сможет владеть этим мечом, Линк отправляется в лес Заблудших, где получает легендарный клинок.



1 Линк видит, как Серес, дочь священника и потомок одного их Мудрецов, превращается в картину. 2 Линк, превращённый в картину. Но проклятие Юги отступает, так как с помощью браслета Равио Линк способен превращаться в картину и обратно по собственной воле. 3 Линк вынимает из пьедестала меч Героев. 4 Принцесса Хильда сдерживает перевоплощённого Югу волшебным барьером. 5 6 Хильда раскрывает свой план похищения Триединства из Хирула. Юга, слившийся с Ганоном в одно существо, предаёт её становится неуправляемым. 7 Появляется Равио, чтобы остановить Хильду, и уговаривает её пересмотреть свои планы. 8 Линк с Зельдой загадывают одинаковое желание, чтобы в Лорул вновь вернулся свет.



Вернувшись к замку и разрушив окружавший его барьер, Линк понимает, что опоздал – Юга успевает превратить Зельду в картину и скрыться.

Преследуя колдуна, Линк превращается в картину и проскальзывает через узкий разлом в стене в параллельный мир, который называется Лорул.

На той стороне его уже поджидает Юга, который успел возродить Ганона и слиться с ним в одно существо. В момент, когда Линк уже готов был погибнуть, на помощь приходит Хильда, принцесса Лорула, которая сдерживает монстра своей магией, но предупреждает, что надолго её не хватит.

Линк отправляется на поиски превращённых в картины Мудрецов, чтобы обратить вспять магию Юги, вернуть им истинный облик и получить элемент Храбрости Триединства, обладая которым он смог бы противостоять злому колдуну. Герой путешествует между Хирулом и Лорулом, исследует подземелья и освобождает одного за другим всех Мудрецов. Получив от них заветный элемент Храбрости, Линк возвращается в королевский замок Лорула.

Там принцесса Хильда раскрывает свои истинные намерения – в надежде спасти своё разрушающееся королевство она планировала завладеть хирульским Триединством. Когда-то у Лорула было своё Триединство, но из-за бесконечных конфликтов вокруг него предки Хильды уничтожили артефакт, но это оказалось большой ошибкой. Триединство поддерживало баланс в королевстве, а без него Лорул начал приходить в упадок и разрушаться.

Воплощая свой план в жизнь, Хильда приказала Юге похитить Семерых Мудрецов Хирула и завладеть хранящимся у Зельды элементом Мудрости. Слившись в одно существо с Ганоном, Юга заполучил элемент Силы. Оставалось раздобыть лишь последний элемент, Храбрости, который был у Линка. Предав свою повелительницу, Юга забирает у неё элемент Мудрости и превращает её в картину. Линк, вооружившись луком Света, сражается с Югой-Ганоном, уничтожает его и получает все три элемента Триединства.

К Зельде с Хильдой возвращается человеческий облик. Тем не менее, Хильда всё ещё не отступает от своих намерений завладеть Триединством – слишком сильно было её желание спасти Лорул, пусть даже ценой гибели Хирула. Внезапно появляется Равио и пытается вразумить свою принцессу. Не сумев остановить её раньше, он рискнул отправиться в Хирул и заручиться помощью Линка. Впечатлённый его героизмом, Равио умоляет Хильду пересмотреть свои планы.

Раскаившись, Хильда решает смириться с судьбой своего королевства. Используя остатки сил, она превращает Линка с Зельдой в картины и возвращает обратно в Хирул. Прощаясь, Равио жмёт Линку руку и говорит: «Кто знает – может, и мне передалась частичка твоей храбрости. Я благодарен тебе за всё, Линк.»

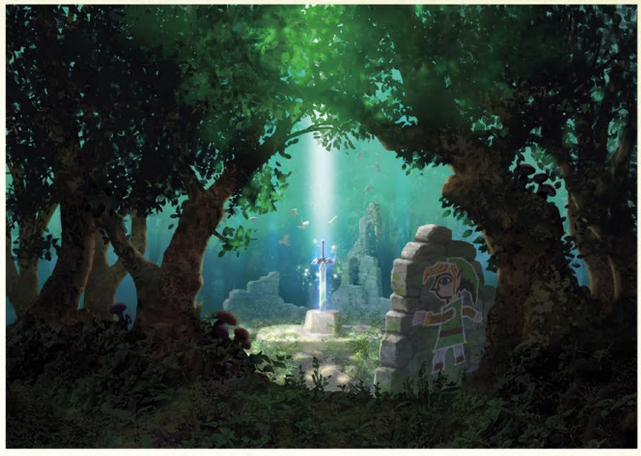
Вернувшись в Хирул, Линк с Зельдой кладут руки на Триединство и желают, чтобы Лорул возродился, даже несмотря на вторжение в Хирул – ведь Хильда сделала это в отчаянии, а не в злобе. Желание исполняется, в Лорул возвращается их давно уничтоженное Триединство и тьма, которая мучила это многострадальное королевство, исчезает.

Главные персонажи



Линк

Подмастерье кузнеца. Получив способность превращаться в картину, он путешествует между Хирулом и Лорулом, спасая оба королевства от зла.



Рекламная иллюстрация

Принцесса Хильда

Принцесса королевства Лорул, огорчённая медленным разрушением её мира. Тайно планирует украсть Триединство из Хирула.

Юга

Лорульский колдун и художник, владеющий магией, способной превращать людей в картины. Охотится за Семерыми Мудрецами Хирула, которых превращает в картины и похищает.



Принцесса Зельда

Добросердечная принцесса Хирула. Предвидит надвигающуюся на Хирул опасность и даёт Линку амулет, хранимый в королевском роду многие поколения.







Равио

Переделывает дом Линка в пункт проката и продажи предметов вместе со своим партнёром Широ.





Ирена

Одна из Семи Мудрецов, Ирена – помощница ведьмы. После пророчества предсказателя о том, что она должна «позаботиться о зелёном», помогает Линку. Когда юный герой звонит в колокольчик, Ирена переносит его на своей метле к одному из флюгеров.



Галли

Сын кузнеца, позже оказавшийся Мудрецом. Каждое утро будит Линка, который трудится подмастерьем в кузнице его отца – ведь проспать работу могут даже герои.



Серес

Добрая монахиня из святилища и дочь священника-настоятеля. Оказывается одной из Семи Мудрецов. Превращена Югой в картину при первой встрече Линка с этим лорульским колдуном.



Импа

Няня принцессы Зельды и одна из Семи Мудрецов. В начале истории приводит Линка на аудиенцию к принцессе.



Осфала

Один из Семи Мудрецов, ученик старейшины Сахарахлы, посвятивший себя получению знаний. Осфала отчаянно верит, что он и есть тот герой, который спасёт мир.



Орен

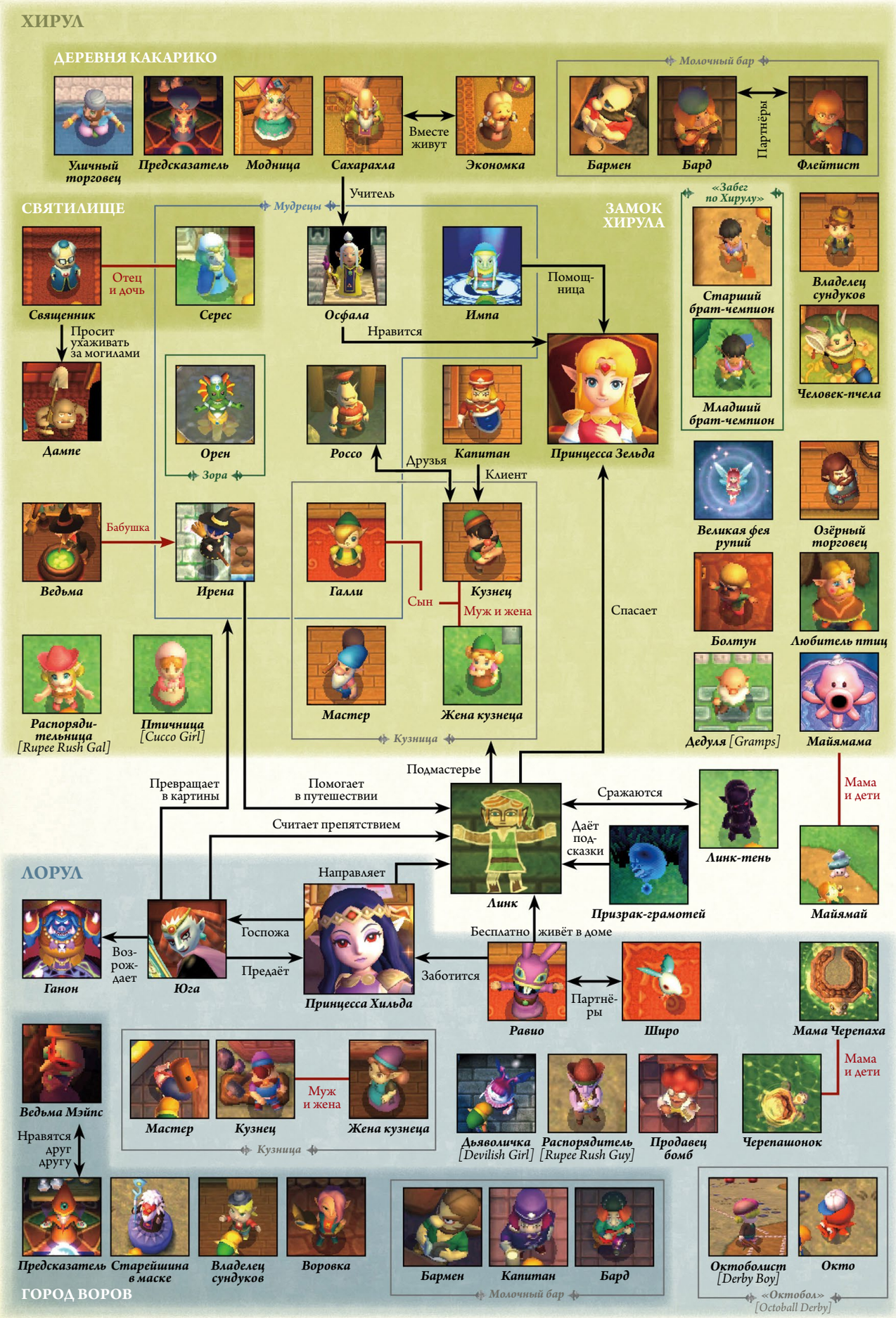
Королева зора и одна из Семи Мудрецов. Сильно меняется после того, как был украден её гладкий самоцвет.



Россо

Этот Мудрец занимается добычей руды на горе Смерти и часто бывает в кузнице, где работает Линк.

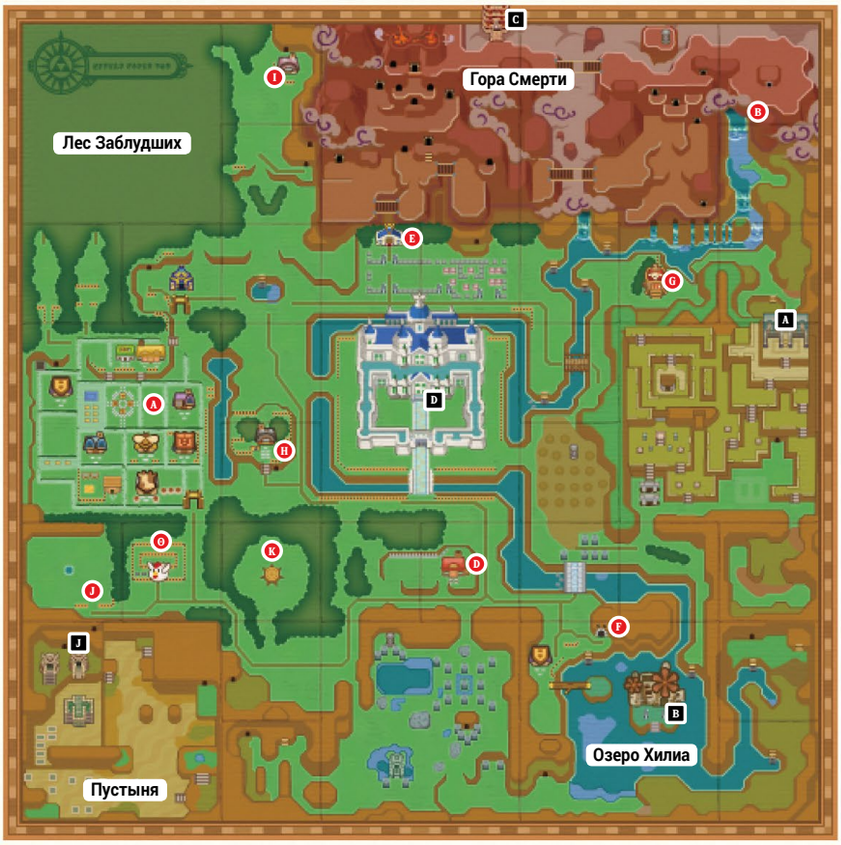
Взаимосвязь персонажей



Мир игры

В сердце Хирула высится королевский замок, окружённый богатым и разнообразным ландшафтом – лесами, горами, озером и пустыней. В целом местность очень напоминает период, когда здесь происходили события *A Link to the Past*. Когда Линк оказывается на разрушающихся землях Лорула, карта мира практически не меняется. Но, как и в Тёмном мире времён *A Link to the Past*, в Лоруле всё окрашено в тёмные оттенки, и Линк также будет исследовать здесь новые опасные подземелья и сражаться с ордами монстров.

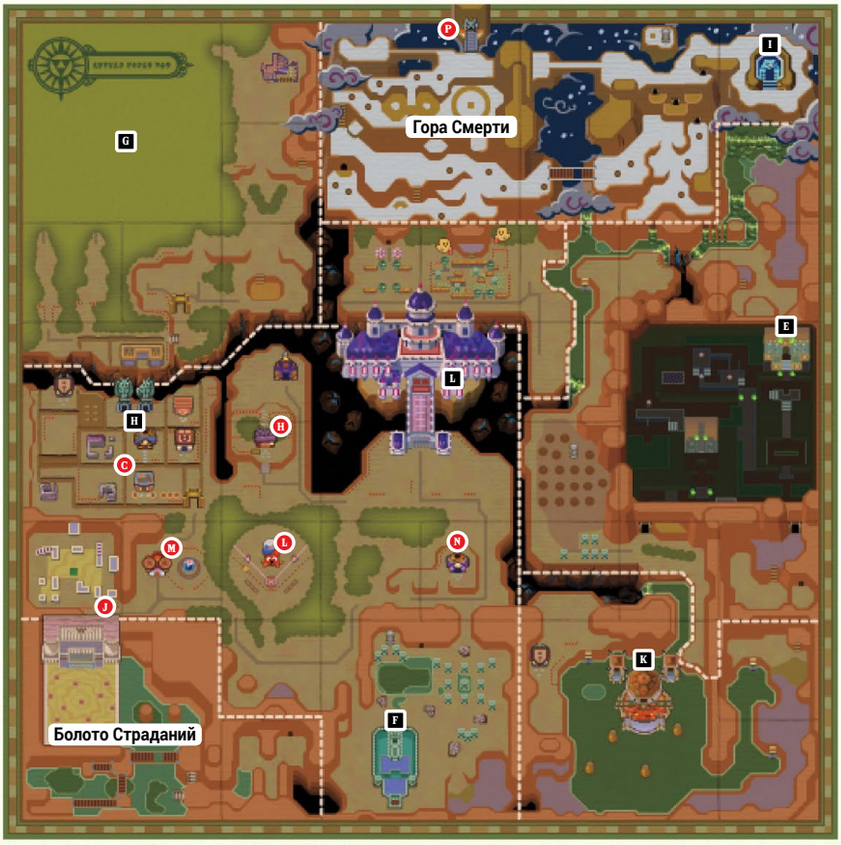
Королевство Хирул



A Восточный дворец B Дом Бурь C Башня Геры
D Замок Хирула E Тёмный дворец F Болотный дворец
G Лес Костей (Лес Черепов) H Воровской тайник
I Ледяные руины J Дворец Песков
K Черепашья скала L Замок Лорула

A Деревня Какарико B Владения зора C Город воров
D Дом Линка / Магазин Равио E Святилище
F Пещера майямаев G Дом ведьмы H Кузница
I Рудник Россо J «В погоне за рупиями»
K Лесная поляна [Haunted Grove] L «Октобол»
M Магазин «Бомбоцвет» N Пустующий дом
O «Увернись от кукко» P Башня Коварства

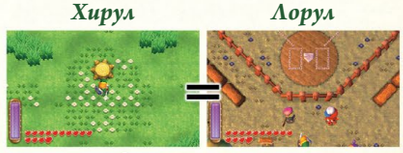
Королевство Лорул



ХИРУЛ И ЛОРУЛ

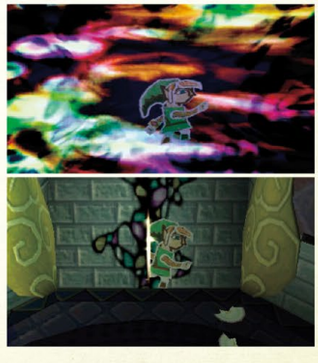
Обретя способность превращаться в плоский рисунок, Линк может проскальзывать во встречающиеся по всему Хирулу бесчисленные узкие трещины и разломы и попадать в параллельный мир – Лорул. Тамошние места почти не отличаются от родных ему хирульских, но выглядят темнее и находятся в стадии разрушения. Но путешествия между мирами под силу далеко не каждому. Оба мира сосуществовали параллельно никому неизвестный период времени, и без помощи сильной магии перемещаться между ними невозможно.

Хирул *Лорул*

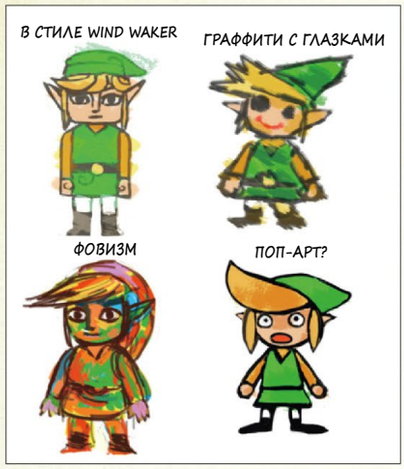


Одна и та же локация





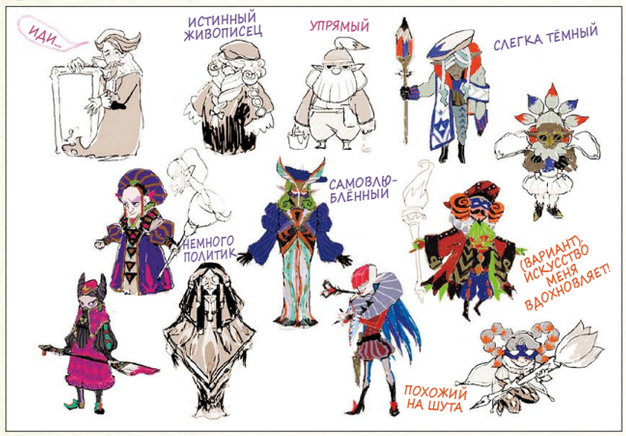
Рабочие материалы





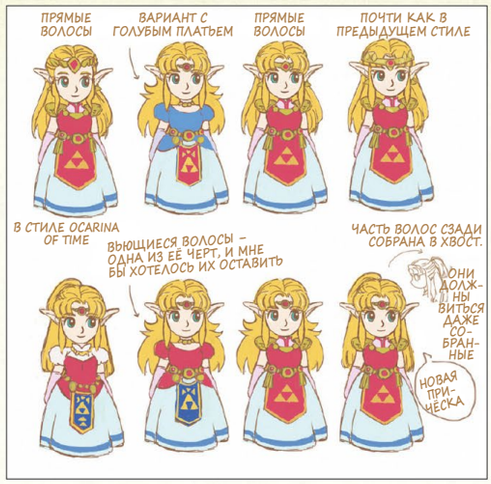
Эскизы Линка-картины

Внутриигровая механика превращения Линка в картину предоставила художникам обширное поле для экспериментов с различными стилями, включая граффити, поп-арт и фовизм, которые вы можете увидеть на эскизе выше. Поведение Линка в игре, когда он перемещается по стенам и проскальзывает в трещины, привело дизайнеров к созданию эскизов, где Линк изображён в профиль, так как это помогало лучше понять направление его движения.



Эскизы Юги

Вариантов лорульского колдуна, превращающего Линка и Семерых Мудрецов в картины, за время работы над игрой было создано великое множество. Имя «Юга» происходит от слова *yuga*, что по-японски означает «живопись масляными красками». На ранних эскизах он держал в руках кисть, которая позже стала посохом с похожим на кисть разноцветным пламенем на конце.



Эскизы Зельды

В эскизах принцессы Зельды для *A Link Between Worlds* использованы элементы прошлых дизайнов. Прежде чем сложился её окончательный образ, художники создали много вариантов с разными глазами, причёсками, платьями и даже ростом.



Эскизы принцессы Хильды

Дизайн принцессы Хильды заметно контрастирует с дизайном Зельды, базируясь на более тёмной палитре и печальном выражении лица.

Эскизы Равио



Дизайн Равио напоминает о том, как Линк превращался в кролика в Тёмном мире *A Link to the Past*. Это привело к идее, чтобы сделать из Равио героя Лорула, являющимся трусливым отражением отважного героя Хирула, к которому он обращается за помощью.

Примечания разработчика

● **Под впечатлением от Фантома Ганона.** На ранних этапах разработки продюсера Эйдзи Аонуму преследовали воспоминания об умении Фантома Ганона из *Ocarina of Time* появляться и исчезать в висящих на стене картинах, и он размышлял: «Было бы здорово, если бы в этот раз такой способностью обладал игрок.» В итоге это привело к тому, что Линк сам стал превращаться в картину.

● **Первоначальный костяк команды.** Первые наброски дизайна *A Link Between Worlds* были сделаны вскоре после завершения *Spirit Tracks*. В это время уже шла работа над *Skyward Sword*, и там требовалась большая часть команды. Оставшиеся три человека приступили к работе на тем, что станет первой игрой *Zelda* на платформе 3DS. Это был директор Хиромаса Сиката, ведущий программист и заместитель директора Сиро Моури, а также ещё один программист. Примерно за год эта троица после многочисленных обсуждений определила визуальный стиль игры. В это же время Сиката представил команде концепцию о сливающимся со стенами Линке.

● **Разные стили на одном холсте.** Решение о стиле, в котором Линк будет нарисован на стене, давалось трудно, и художники экспериментировали с самыми разными техниками рисунка и живописи. Рассматривался и мультяшный стиль Линка, как в *The Wind Waker*, но был отклонён как не слишком подходящий к визуальному стилю игры. Пробовались также стили наподобие детских каракулей или штрихового рисунка. В конце концов после того, как стиль Линка-картины был определён, возник закономерный вопрос – почему Линк становится картиной? Так появился персонаж Юга. Безумный художник, умеющий превращать людей в картины при помощи магии.

● **Больше, чем продолжение.** Несмотря на то, что *A Link Between Worlds* начиналась как прямое продолжение *A Link to the Past*, в процессе разработки её история и дизайн значительно эволюционировали. Первоначальная команда создателей игры придумала, как по-новому можно использовать классическую карту и развила идеи, имевшие интересный потенциал в оригинале. Установка «Если что-то можно изменить, то это нужно менять» дала команде возможность рассказать игроку историю, происходящую в мире *A Link to the Past*, но совершенно новую.

Источники

- *Ивата спрашивает. «The Legend of Zeda: A Link Between Worlds».*
- *Nintendo Dream,* **февраль 2014. «*The Legend of Zeda: A Link Between Worlds:* вы захотите в это поиграть! Не раскрывая детали – интервью перед выпуском игры.»**
- *Nintendo Dream,* **март 2014. «Второй раз – ещё увлекательнее. *The Legend of Zeda: A Link Between Worlds* – весёлые истории из процесса разработки.»**

2015

THE LEGEND OF ZELDA Tri Force Heroes

Первая за долгое время многопользовательская игра серии после *Four Swords* и *Four Swords Adventures*, эта часть знакомит игроков с новым королевством Хитопия. Героями могут управлять до трёх игроков, путешествуя по опасным локациям, сражаясь бок о бок против монстров и разгадывая головоломки. В игре задействована новая уникальная механика прохождения, такая, например, как система тотемов, позволяющая героям забираться на плечи друг к другу и попадать таким образом в расположенные выше места. *Tri Force Heroes* – первая игра серии, где есть режим кооперативного прохождения в интернете.

7 октября 2015 года, незадолго до выхода игры, для загрузки была доступна бесплатная демо-версия, где три игрока могли опробовать онлайн-режим, к игре в который даже присоединялся продюсер игры Эйдзи Аонума.

Даты выхода: 23 октября 2015 | 22 октября 2015 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

Сюжет

Однажды существовало королевство под названием Хитопия. Его жители ничего не любили так сильно, как моду и всё, что с ней связано. Принцесса Стила, самая нарядная и стильная в этом одержимом модой королевстве, была обожаема всеми своими подданными... кроме одного человека.

В один прекрасный день Стила получила подарок. Посылка представляла собой странную коробку, отправитель был неизвестен, но выглядела она настолько прекрасно, что принцесса не удержалась и открыла её. Это оказалось большой ошибкой. Из открытой коробки повалил густой дым и с ног головы окутал Стилу. Когда дым рассеялся, принцесса увидела, что она одета в отвратительное облегающее трико, снять которое было невозможно.

«Прекрасный костюм для прекрасной принцессы!»

Эти слова Леди Мод, ведьмы из опасных земель Драбленда, эхом звенели у Стилы в голове. Она была в таком отчаянии, что заперлась в своих покоях, а подданных, которые больше не могли любоваться её стилем и красотой, окутала великая печаль.

Но больше всех обезумел от горя отец принцессы, Его Величество король Завиток. Единственным способом снять проклятие с его дочери было разделаться с ведьмой, его наложившей, и король бросил клич о поиске героев, способных справиться с этой трудной задачей.

Один юный путешественник во время своего посещения Хитопии обратил внимание на объявление, висевшее на главной городской площади, которое гласило: «ИЩЕМ ГЕРОЕВ ТОТЕМА! Требования: 1. Заострённые уши. 2. Пышные пейсы. 3. Косой пробор. Всех, кто обладает качествами легендарных героев! Любой, избавивший королевство от ужасной ведьмы и снявший проклятие с принцессы Стилы получит ценный дар от Нашего Величества, короля Завитка, правителя Хитопии!»

Прочитавший объявление путешественник полностью соответствовал всем указанным требованиям, его звали Линк, и он был спасителем королевств Хирула и Лорула.

Владелица городского салона моды Мадам Кутюр сшила для Линка костюм героя, и после аудиенции у короля юноша получил разрешение отправиться в Драбленд на поиски ведьмы. Однако попасть на эти зловещие земли можно было только в отряде из трёх человек, чтобы иметь возможность формировать легендарный тотем – эта структура позволяла героям преодолевать бесчисленные ловушки и врагов.

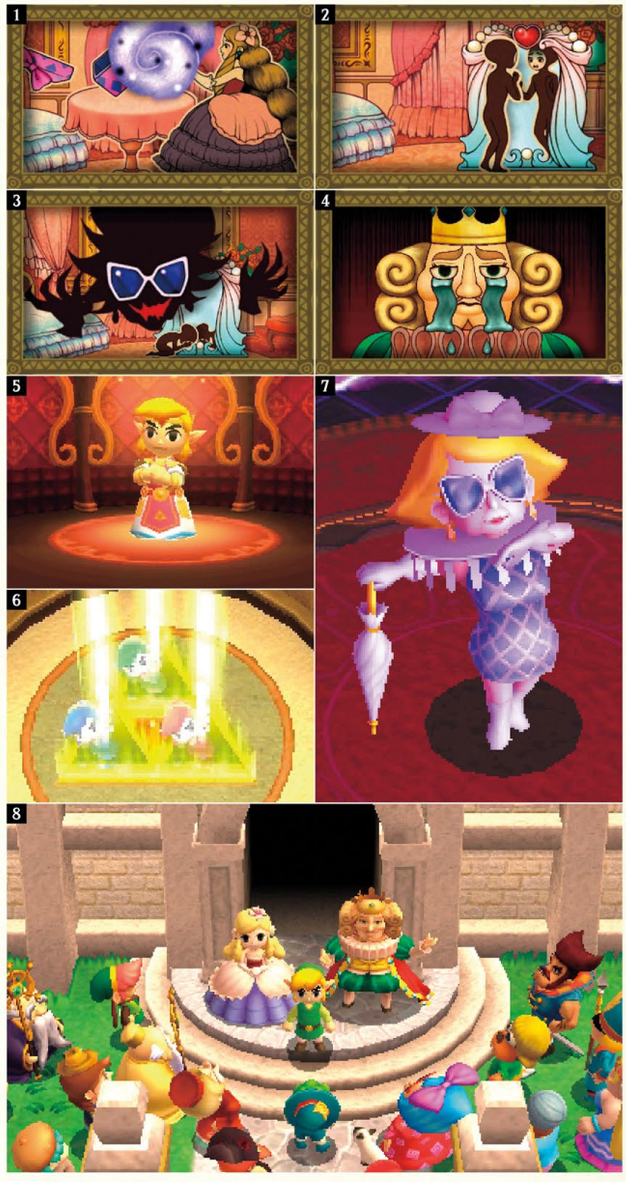
Собрав отряд, герои продвигались всё дальше и дальше в Драбленд, исследовали густые леса, заснеженные вершины гор и пробирались через скалистые ущелья.

Тем временем принцесса Стила постепенно привыкала к своему новому облику, но всё-таки с нетерпением ждала момента, когда она вновь сможет надевать роскошные платья.

Гардероб же троих героев за время путешествия пополнился многими новыми костюмами, и в конце концов они добрались до места, где жила Леди Мод и вступили в жестокую битву с этой пышно и безвкусно разодетой дамой. Благодаря объединённым усилиям, природной храбрости и командному духу героев Тотема чаша весов битвы склонилась не в пользу хозяйки Драбленда, и ведьма решила сдаться.

«Вы с принцессой друг друга стоите...», сказала побеждённая Леди Мод. «Неблагодарные, безвкусные кретины... Меня тошнит от одного вашего вида! Оставьте меня в покое и живите как хотите! Без вкуса, без стиля и без моды!»

С этими словами ведьма, воспользовавшись своей магией, исчезла, проклятье пало, и принцесса Стила избавилась от своего унизительного облика. Королевство Хитопию накрыла волна ликования. Возвращение прекрасной принцессы вновь сделало людей счастливыми, и все прославляли трёх отважных героев. Что же касается обещанной героям награды... В качестве неё они получили в подарок проклятое трико принцессы Стилы... ведь она более в нём не нуждалась.



1 2 Посылка, которую получила принцесса Стила, была настолько прекрасна, что она не удержалась и открыла её... Когда развеялся чёрный дым, она с головы до пят была одета в проклятое трико и пришла в ужас, увидев себя в зеркале. 3 Ведьма из Драбленда, проклявшая принцессу, катывается со смеху. 4 Узнав о проклятии дочери, король был не в силах сдержать слёзы. 5 Из материалов, найденных в Драбленде, герои шьют себе костюмы, дающие им новые способности. 6 Три героя проходят сквозь портал в виде Триединства, расположенный в королевском замке. 7 Леди Мод ничем не обеспокоена и очень собой довольна. 8 Люди встречают и поздравляют героев, сумевших победить ведьму и снять проклятие с принцессы Стилы.

Главные персонажи



Линк

Герой-спаситель Хирула и Лорула, прибывший в королевство Хитопия на поиски новых приключений. Все трое сами по себе являются героями и являются главными протагонистами игры.



Король Завиток

Король Хитопии и отец принцессы Стилы, который созывает героев по всему миру, чтобы спасти свою дочь от проклятия.

Принцесса Стила

Модная и чрезмерно любопытная принцесса Хитопии. Проклята Леди Мод, ведьмой из Драбленда, и вынуждена носить неснимаемое коричневое трико.





Мадам Кутюр

Знаменитая кутюрье, которая держит в столице свой салон моды и безгранично любит кошек. Родная сестра Леди Мод.



Господин Гребень

Командир отрядов «охотников на ведьм», господин Гребень страстно ратует за справедливость. Раньше зачёсывал волосы назад, но теперь носит другую причёску с пробором посередине.



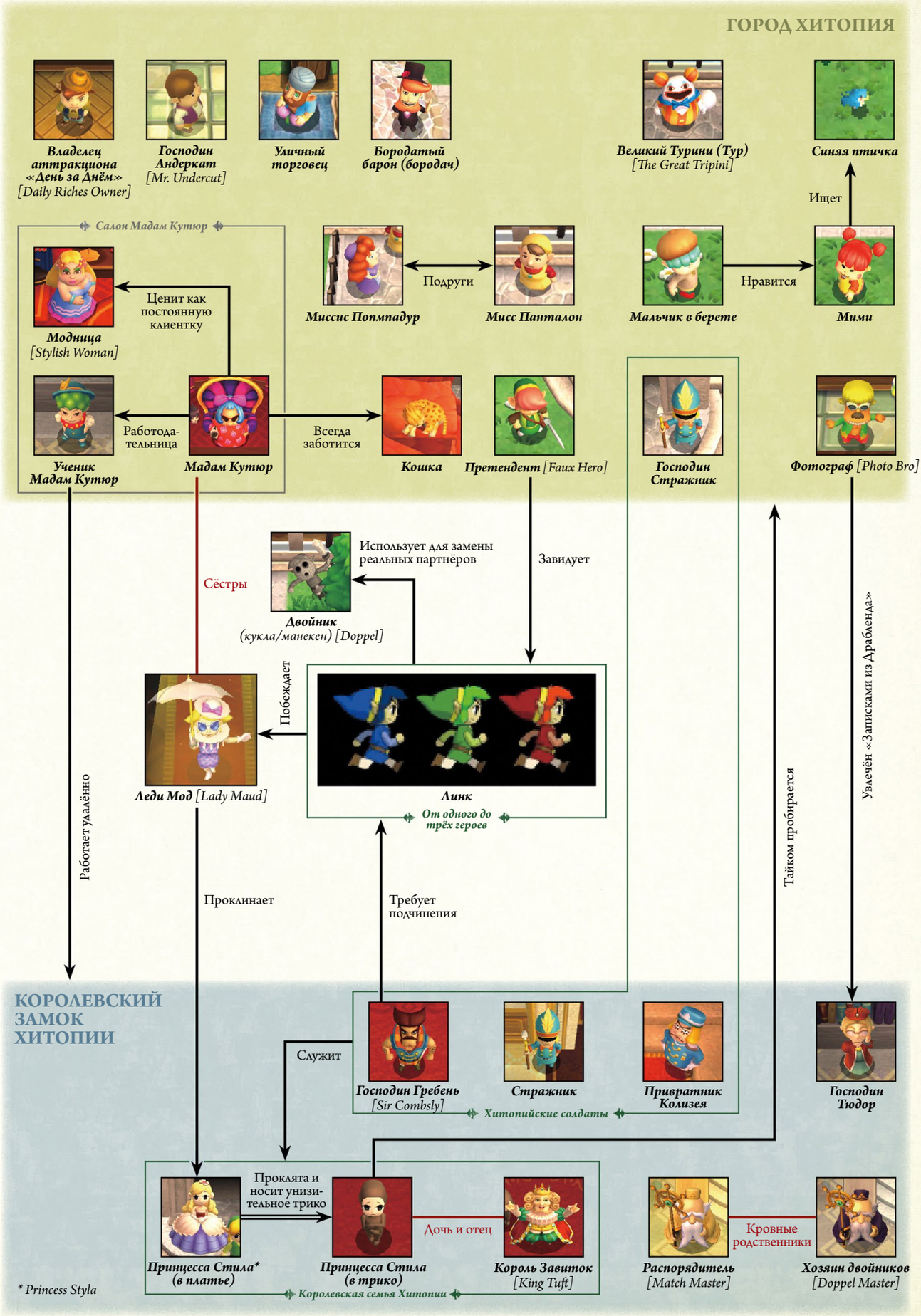
Леди Мод

Ведьма из Драбленда и дизайнер одежды с довольно странным вкусом. Одевается пышно и безвкусно. Отправляет принцессе Стиле в подарок проклятое трико и искренне убеждена, что оно выглядит модно и хорошо.



Рекламная иллюстрация

Взаимосвязь персонажей



Мир игры

Трое избранных героев отправляются через расположенные в королевском замке врата Триединства в опасный Драбленд. Эти земли состоят из девяти регионов, каждый из которых, за исключением грота Испытаний, поделён на четыре арены, которые героям необходимо пройти. Линк и его два напарника (которых также зовут Линк) посетят руины, заснеженные горы, дремучий лес, вулкан и даже исследуют парящий в небесах замок.

Но кроме этих регионов им предстоит пройти ещё и грот Испытаний, состоящий из сорока подземных этажей с постоянно увеличивающимся количеством врагов. Этажи сгруппированы в восемь зон, стилистически напоминающих прошлые локации.

***Драбленд** [The Drablands]*



A Лес[1] **B** Берег реки[2] **C** Вулкан[3] **D** Ледник[4] **E** Крепость[5] **F** Дюны[6] **G** Руины[7] **H** Небеса[8] **I** Грот Испытаний[9] (добавлен в обновлении игры)

Беда в Хитопии

Путешествуя, Линк прибыл в королевство Хитопия, известное своим модным и стильным населением. Но что-то в этой модной стране было не так. Проклятие Леди Мод, наложенное на принцессу Стилу, заставило опечаленных людей, во всём бравших с неё пример, одеваться намного скромнее. Спасти положение могут лишь герои Тотема, обладающие тремя необходимыми отличительными признаками: остроконечными ушами, чёлкой с косым пробором и пышными пейсами – длинными прядями волос на висках.



Необходимые условия, чтобы считаться героем Тотема*



Новый ассортимент каждый день

Несмотря на то, что мода в королевстве Хитопия находится в некотором упадке, люди не потеряли к ней интерес. Количество заказов Мадам Кутюр хотя и сократилось, но постоянные клиенты регулярно посещают её салон, а уличный торговец каждый день продаёт разные материалы для костюмов. Линк также может находить новые материалы в сундуках на аттракционе «День за Днём» и в Драбленде.





[1] Woodlands
[2] Riverside
[3] Volcano
[4] Ice Cavern
[5] Fortress
[6] The Dunes
[7] The Ruins
[8] Sky Realm
[9] Den of Trials

* [**Totem Hero**]: в английской локализации для Европы.

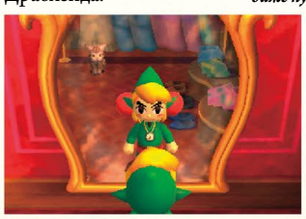
[**Tri Force Hero**]: в английской локализации для Северной Америки.

Город Хитопия

Город у королевского замка Хитопии выглядит не так, как Хирултаун. Он заметно ярче, повсюду бродят коты и летают птицы. Также город слегка меняется по мере того, как герои продвигаются вглубь Драбленда.



В городе Линк может обнаружить испорченных кукол-двойников, крадущуюся принцессу Стилу и даже пустые панцири цикад.



В салоне Мадам Кутюр есть кот, которого можно увидеть только если посмотреть в зеркало.



Мими разыскивает синюю птичку, которая, как считается, принесёт счастье тому, кто её найдёт.

Рабочие материалы

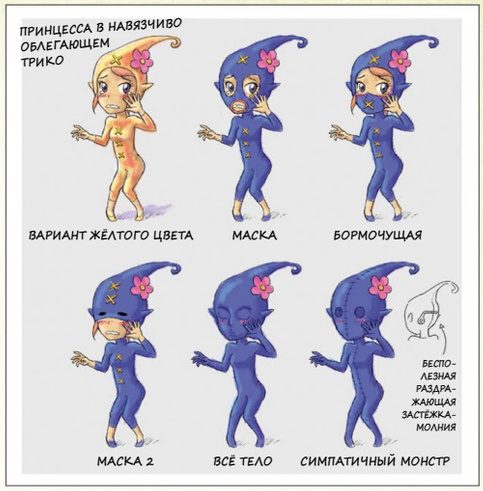


Эскизы Линка

Поскольку Линк в *Tri Force Heroes* тот же самый, что и в *A Link Between Worlds*, художники сначала честно нарисовали его таким, как в предыдущей игре. Но когда это увидел Эйдзи Аонума, он настоял на том, чтобы был использован облик мультяшного Линка. Последующие изменения цвета туник и колпаков сделали из героя вроде бы и Линка, но не совсем такого, каким его привыкли видеть в прошлых играх.

Трико принцессы Стилы

Придумывая проклятое трико принцессы, художники обсуждали множество идей, пытаясь сохранить Стиле облик принцессы даже в таком немодном одеянии.



Эскизы Мадам Кутюр

Облик Мадам Кутюр претерпел много изменений. Её рисовали и моложе, и даже мужчиной, прежде чем был выбран вариант дамы в летах, чтобы лучше подчеркнуть её опыт. Один из неиспользованных эскизов Мадам (в центре) послужил основой для Леди Мод.



Схема фойе для многопользовательской игры

Хитопийский замок и город у его стен, как и любое другое здание или фрагмент ландшафта Драбленда, разрабатывались на основе подробной схемы, похожей на ту, что показана ниже. Такие же схемы использовались и для отдельных моделей окружения, таких как деревья или бронзовые статуи.





Эскизы Леди Мод

На первых вариантах возраст Леди Мод был разным, но после утверждения эскизов Мадам Кутюр ведьма тоже стала дамой в возрасте, чтобы быть похожей на свою сестру.

Примечания разработчика

● **Трое станут одним.** Изначально игра не предполагала однопользовательского режима, так как директору Хиромасе Сикате казалось, что многопользовательский режим и так будет достаточно весёлым сам по себе. Возможность играть одному появилась после просьбы продюсера Эйдзи Аонумы. Сиката позже сказал, что результат получился так хорош, что он этого и представить не мог.

● **Простой парень Линк.** Одежду, которая надета на Линке в начале игры, предложил ведущий дизайнер Кэйсукэ Умэда, который задался вопросом: «Если Линк снимет свою геройскую зелёную тунику, что будет под ней? Исподняя рубашка коричневатого цвета и белые кальсоны?»

● **История с несколькими Линками.** Развитие сюжета игры при одновременном появлении в нём трёх Линков могло оказаться сложным. И вместо того, чтобы сделать одного Линка лидером двух других кандидатов в герои, которые Линками не являются, команда решила, что каждый игрок будет тем же самым Линком из *A Link Between Worlds*, который прибыл в замок Хитопии. Это придало бы игроку уверенность, что именно «его» Линк является истинным героем, поскольку он уже доказал это ранее.

● **Тема вечности.** Если надеть один из костюмов, тунику Вечности, это изменит всю музыку в игре, и она станет звучать в стиле 8-битной NES. Эта музыка изначально уже была включена в игру как способ сжатия данных при передаче игры на другую систему Nintendo 3DS в режиме «Загружаемая игра». Туника же была придумана для того, чтобы дать возможность игрокам слушать эту ностальгическую музыку в любое время, когда они пожелают.

Источники
- ***Nintendo Dream*, декабрь 2015. «*The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*. Три героя плюс одно интервью.»**
- ***Miiverse Developer's Room Miiting №6. «The Legend of Zelda: Tri Force Heroes.»***

Ещё больше легенд

Легенды развиваются. Легенды продолжаются. А в мире видеоигр лишь немногие из них существуют дольше, чем Легенды о Зельде. Но Линк испытал многие приключения и за пределами основных частей серии *Zelda*, о которых подробно рассказывается в этой книге. Существуют игры-ответвления, где события происходят во вселенной *Zelda*, но есть и такие, где сюжет развивается в другом мире, а Линк, Зельда и другие персонажи появляются там в качестве гостей. Полюбившиеся персонажи серии встречаются в гонках, файтингах и даже бок о бок с ежом Соником.

Данный раздел книги познакомит читателя со множеством других игр, в которых *The Legend of Zelda* оставила свой след.

Игры-ответвления

Ниже собраны специальные издания и ответвления от игр *Zelda*, которые могут и не относиться к основной хронологии, но события в них происходят в том же самом мире.

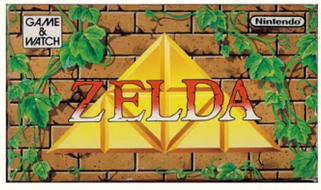
Дата выхода: 26 августа 1989
Платформа: Game & Watch

ZELDA

Вышедшая на знаменитом «дедушке» всех консолей Nintendo, Game & Watch, эта игра 1989 года, названная просто *Zelda* – единственная из всей серии, которая никогда не выходила в Японии. Игровой процесс происходит на двух экранах, что для игр этой платформы является редкостью. Вместо меча Героев самым мощным оружием здесь выступает томагавк, которым Линк сражается с драконами и другими врагами, которые не появлялись больше ни в одной игре серии.

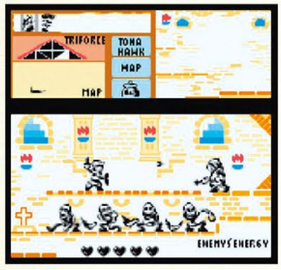
Со временем эта *Zelda* была включена в *Game & Watch галерею №4* для Game Boy Advance, но тоже так никогда и не вышла в Японии. Японские игроки смогли познакомиться с игрой только в 2016 году, когда она была выпущена на Виртуальной Консоли для Wii U.







Система Game & Watch с двумя экранами и её коробка с изображением восьми осколков Триединства.





Кадры версии игры для Виртуальной Консоли. Для возможности игры на телевизоре два экрана были объединены в один.

Персонажи



Линк
На своём пути к спасению принцессы Зельды Линк сражается с гоблинами, призраками и сталфосами.



Принцесса Зельда
Принцесса Хирула, похищенная драконами.



Призрак
Эти бестелесные враги нападают сзади и неуязвимы.



Сталфос
Несколько таких неуязвимых к атакам воинов-скелетов появляются в каждой комнате.



Гоблин
Мини-босс подземелья. Пока Линк не победит гоблина, он не сможет продвинуться дальше.



Драконы
Боссы каждого подземелья. Дышат огнём и атакуют своими хвостами.



Игра была также выпущена на уменьшенной модели консоли в виде брелка.

©1989 Nintendo, ©1980–2003 Nintendo

Специальные выпуски и переиздания

Даты выхода: 17 февраля 2003 | 28 ноября 2002 (Япония)
Платформа: GameCube

OCARINA OF TIME и MASTER QUEST

Версия *Ocarina of Time* для GameCube с включённой в это издание никогда ранее не выходившей *Ocarina of Time: Master Quest* была доступна для тех, кто сделал предзаказ на игру *The Wind Waker*. *Master Quest* изначально разрабатывалась для 64DD (Disk Drive), периферийного устройства Nintendo 64, но впервые игра была опубликована только здесь. Также *Master Quest* вошёл в переиздание *Ocarina of Time 3D* для платформы 3DS.

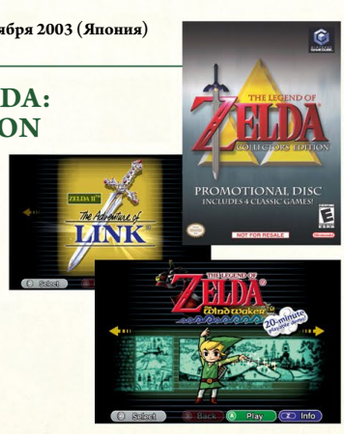


©1998–2002 Nintendo

Даты выхода: 17 ноября 2003 | 7 ноября 2003 (Япония)
Платформа: GameCube

THE LEGEND OF ZELDA: COLLECTOR'S EDITION

Это издание для GameCube распространялось через Club Nintendo в Японии. В Северной Америке его можно было приобрести в комплекте к консолью или подписавшись на журнал *Nintendo Power*. Диск содержал четыре игры: *The Legend of Zelda*, *The Adventure of Link*, *Ocarina of Time* и *Majora's Mask*, а также демо-версию *The Wind Waker* и видеоролики к ней.



©2004 Nintendo



ИГРЫ BS ZELDA

Аббревиатура «BS» в названиях этих игр означает «Broadcast Satellite» (дословно: «спутниковая трансляция»). Вышедшие эксклюзивно в Японии две игры для этого сервиса транслировались через спутниковый модем Satellaview, подключавшийся к консоли Super Famicom и были доступны только в определённое время трансляции.

Поскольку *Zelda* запускалась через интерактивное консольное меню BS-X, в качестве главного персонажа был использован не Линк, а талисманы Satellaview – мальчик в бейсболке и девочка с длинными рыжими волосами, одного из которых можно было выбрать в начале игры.

В эти две игры *Zelda*, разделённые по времени трансляции на четыре части каждая, в настоящее время официальным путём сыграть нельзя, так как трансляции через Satellaview завершились в 2000 году.

1995 (Япония): Super Famicom Satellaview

BS THE LEGEND OF ZELDA

Игры BS *Zelda* характерны своим использованием SoundLink-данных – это звуковые эффекты или речь актёра, которые в время игры передавались через тюнер в реальном времени. Сама же игра представляла собой первую *The Legend of Zelda* для Famicom, но с улучшенной графикой и с использованием 16-битной архитектуры Super Famicom. Предыстория во время начальной заставки рассказывала о войне Пленения, как в *A Link to the Past*.

Игроки по всей Японии играли в одно и то же время, а самые лучшие получили в подарок 8-мегабайтную карту памяти с перенесённой туда игрой после того, как её трансляции были прекращены.



©1995 Nintendo

1997 (Япония): Super Famicom Satellaview

BS THE LEGEND OF ZELDA: ANCIENT STONE TABLETS

Вторая игра BS *The Legend of Zelda* визуально, вплоть до меню, была такой же, как *A Link to the Past*. История *«Древних Каменных Табличек» [Ancient Stone Tablets]* происходит спустя шесть лет после победы Линка над Ганоном. Действие разворачивается в Хируле, который вновь заполонили монстры. После того, как Сахарахла отправился на поиски Линка, его младший брат Агинаг и принцесса Зельда нашли внутри светящегося шара странного юношу – игрока.



Дата выхода: 19 ноября 2007 | 1 мая 2008 (Япония)
Платформа: Wii

LINK'S CROSSBOW TRAINING

Игра жанра «рельсовый шутер», использующая периферийное устройство Wii Zapper. Поместив Wii Remote и Нунчак в Zapper, игроки превращали контроллеры в арбалет. Действие происходит в мире *Twilight Princess*.



©2007–2008 Nintendo

AMIIBO

©Nintendo

На момент публикации книги вышло три набора фигурок Amiibo с персонажами *The Legend of Zelda* из игр *Super Smash Bros.*, *Breath of the Wild*, а также набор, показывающий различных Линков и Зельду из других игр основной серии за тридцать лет её существования. Каждая фигурка открывает дополнительное содержимое игр, если приложить её к специальному считывающему устройству на консолях Wii U, Switch или New Nintendo 3DS.



Дата выхода: 28 сентября 2011
Платформа: DSiWare

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION

Эта эксклюзивная игра, доступная только в цифровом виде – версия *Four Swords* с новым одиночным режимом, выпущенная в честь 25-летнего юбилея серии *Zelda*. Была доступна для бесплатной загрузки между 28 сентября 2011 года до 20 февраля 2012. В этом юбилейном издании кроме одиночного режима были также добавлены новые арены, выполненные в стилистике классических игр, таких как *The Legend of Zelda*, *Link's Awakening* и *A Link to the Past*.

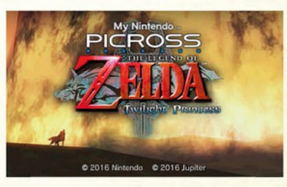


©2002–2011 Nintendo

Дата выхода: 31 марта 2016 | 17 марта 2016 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS (DLC)

MY NINTENDO PICROSS: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Игра, загружаемая за очки My Nintendo. Представляет собой японские кроссворды, после разгадки которых открываются скрытые изображения, основанные на *Twilight Princess*. Всего в игре сорок пять заданий.



©2016 Nintendo, ©2016 Jupiter

Появления в других играх

Миры *Zelda*, персонажи и предметы можно встретить и в других самых разных играх. Линк, например, появляется чуть ли не везде – от гонок до файтингов.

SUPER SMASH BROS.

Даты выхода: 26 апреля 1999 | 21 января 1999 (Япония)
Платформа: Nintendo 64

SUPER SMASH BROS.



Первая игра серии *Super Smash Bros.* свела вместе персонажей из классических игр Nintendo, жанры которых в корне отличаются друг от друга – например, *F-Zero*, *Star Fox* и *EarthBound*. Естественным образом выглядит только присоединившийся к этой компании Линк. В качестве арены для боёв выступает замок Хирула, а Целые Сердца играют роль восстанавливающих здоровье предметов. Вышедшая в 1999 году на Nintendo 64, *Super Smash Bros.* была родоначальницей неистовых сражений с участием четырёх игроков и стала основой новой франшизы. Линк появляется здесь в своём взрослом облике из *Ocarina of Time*, но в мифологии этой серии он лишь обычный боец. Главным боссом игры выступает Рука Мастера [Master Hand].





©1999 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters ©Nintendo/HAL Laboratory, Inc. / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Даты выхода: 3 декабря 2001 | 21 ноября 2001 (Япония)
Платформа: Nintendo GameCube

SUPER SMASH BROS. MELEE



Вторая игра *Super Smash Bros.* стала выдающимся хитом и продалась по всему миру тиражом более семи миллионов экземпляров. Количество персонажей здесь также значительно выросло. Играть можно за Линка, Зельду (Шейка), юного Линка и Ганондорфа, плюс в качестве одного из персонажей *Zelda* на арене «Залив» [Great Bay] присутствует Тингл. К предметам, помимо Целых Сердец, добавилась шапка Кролика, а в режиме «Приключение» можно увидеть знакомых по Zelda врагов, таких как зомби [ReDeads], лайк лайков и октороков.



©2001 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters ©Nintendo/HAL Laboratory, Inc. / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc./APE Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS

Даты выхода: 9 марта 2008 | 31 января 2008 (Япония)
Платформа: Wii

SUPER SMASH BROS. BRAWL



В третьей *Super Smash Bros.* добавились очки персонажей и много новых механик игры. Сюда можно отнести режим с видом сбоку «Шпионы подпространства» [The Subspace Emissary], который использовал Wi-Fi для сражений в интернете. В *Brawl* среди большого количества новых предметов были добавлены также вспомогательные трофеи [Assist Trophies] и ударный шар [Smash Ball]. В серии впервые появились такие персонажи как Соник и Солид Снейк. Из *Zelda* были Линк, Зельда (Шейк), Ганондорф и мультяшный Линк. В качестве вспомогательного трофея вернулся и Тингл.



©2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. / SHIGESATO ITOI / APE Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Entertainment Co., Ltd. / SEGA

Дата выхода: 3 октября 2014 | 13 сентября 2014 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

Дата выхода: 21 ноября 2014 | 6 декабря 2014 (Япония)
Платформа: Wii U

SUPER SMASH BROS. для NINTENDO 3DS и WII U



Первая мультиплатформенная игра в серии *Super Smash Bros.* Во многом схожие, игры на обеих платформах обладают своим собственным стилем и возможностями. Персонажи из *Zelda* включают Линка, Зельду, Шейка, мультяшного Линка и Ганондорфа. Зельда и Шейк здесь впервые показаны как отдельные персонажи. В качестве вспомогательных трофеев появляются также Тингл, Скулл Кид, Мидна и Гирахим. Версия игры для Wii U позволяет участвовать в битвах восьми игрокам.



©2014 Nintendo Original Game ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. / SHIGESATO ITOI / APE Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO. LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. / MONOLITH SOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO. LTD.



Даты выхода: 27 августа 2003 | 27 марта 2003 (Япония)
Платформа: Nintendo GameCube

SOUL CALIBUR II

Легендарный файтинг, выпущенный Namco (сейчас: Bandai Namco Entertainment) на нескольких игровых платформах. Каждая версия игры включала в себя дополнительных гостевых персонажей, и в версии для GameCube одним из них стал Линк. Вооружившись мечом Героев, храбрец отправился в параллельным мир, чтобы разрушить угрожающий Хирулу проклятый меч, известный как Клинок Души [Soul Edge]. Многие способности Линка, а также экипировка, такая как лук и бомбы, перекочевали сюда из основной серии *Zelda*.







©2003 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
«The Legend of Zelda»: ©1986–2003 Nintendo
«Necrid»: Character ©2003 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / Illustration ©2003 TMP, Inc.

Даты выхода: 29 октября 2013 | 24 октября 2013 (Япония)
Платформа: Wii U

SONIC LOST WORLD

Динамичный 3D-боевик, выпущенный компанией Sega (сейчас: Sega Games) на Wii U, 3DS и ПК. Третье по счёту загружаемое дополнение (DLC) для Wii U называлось *The Legend of Zelda Zone*. Одетый в знаменитые зелёные колпак и тунику Линка, Соник путешествует здесь по миру *Zelda*. Также в игре присутствует и сам Линк из *Skyward Sword* верхом на небокрыле.





©SEGA ©2012 NINTENDO

Даты выхода: 30 мая 2014 | 29 мая 2014 (Япония)
Платформа: Wii U

Дата выхода: 28 апреля 2017
Платформа: Nintendo Switch

MARIO KART 8 | MARIO KART 8 DELUXE

В восьмой части серии *Mario Kart* в загружаемом дополнении одним из новых персонажей был Линк. На отделанном золотом мотоцикле «Трифорсаж» [Master Cycle] герой Хирула рассекает по многочисленным трассам игры, включая совершенно новую трассу Хирула [Hyrule Circuit]. Все загружаемые дополнения для Wii U вошли в переиздание игры на Nintendo Switch, получившей название *Mario Kart 8 Deluxe*.





©2014 NINTENDO
Примечание: изображения взяты из версии для Wii U.

HYRULE WARRIORS

Даты выхода: 26 сентября 2014 | 14 августа 2014 (Япония)
Платформа: Wii U

HYRULE WARRIORS

Hyrule Warriors – это смесь флагманской серии игр *Dynasty Warriors* от Koei Tecmo с персонажами и миром из серии *The Legend of Zelda*. Игра погружает Линка и компанию в масштабные сражения с ордами противников, происходящими в мирах *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* и *Skyward Sword*. Кроме игры за Линка можно также примерить на себя роль Импы, Зельды, Шейка, Дарунии, Руто, Мидны, Агиты, Фай, Занта, Гирахима и Ганондорфа.



©Nintendo ©Koei Tecmo Games. Licenced by Nintendo

Даты выхода: 25 марта 2016 | 21 января 2016 (Япония)
Платформа: Nintendo 3DS

HYRULE WARRIORS LEGENDS

Портативная версия первой *Hyrule Warriors*. Здесь впервые появляется женский персонаж Линкл [Linkle], а также значительно выросло количество других персонажей, в том числе и тех, которые были доступны в загружаемых обновлениях для Wii U. В *Hyrule Warriors Legends* появились Мидна в двух своих обличьях, юный Линк, Скулл Кид, Мидли, Марин, мультяшная Зельда, Равио и Юга. Всех этих персонажей можно было перенести в версию игры для Wii U посредством загружаемого кода.



©Nintendo ©Koei Tecmo Games. Licenced by Nintendo



ИГРЫ О ТИНГЛЕ

Всеобщий любимец, великовозрастный поклонник фей Тингл появляется в играх *Zelda* начиная с *Majora's Mask*. Но в Японии есть своя собственная серия игр об этом персонаже.

Дата выхода: 2 сентября 2006 (Япония)
14 сентября 2007 (Европа) | Платформа: Nintendo DS

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

В этой ролевой игре тридцатипятилетний холостяк Тингл отправляется в своё собственное путешествие. Обманутый Дядюшкой Рупией [Uncle Rupee], он стремится собрать побольше рупий, чтобы попасть в сказочную райскую «Страну Рупий» [Rupeeland]. На сборе рупий сконцентрирован весь игровой процесс – всё, от здоровья Тингла до продвижения вперёд, требует эти звонкие кристаллы. Игра, как и сам главный герой, выглядит весьма необычно. Кроме Японии она также вышла в Европе, став, таким образом, единственной игрой о Тингле, выпущенной за пределами Японии.



©2006 Nintendo

Дата выхода: 6 августа 2009 (Япония)
Платформа: Nintendo DS

RIPENED TINGLE'S BALLOON TRIP OF LOVE

Вторая игра о Тингле – приключенческая. Здесь одинокий тридцатипятилетний человек попадает в волшебный мир книги, в котором и превращается в Тингла. Единственный способ вернуться домой – танец с принцессой этого мира на городском балу. По пути в город Тингл знакомится со множеством прекрасных дам и обретает троих компаньонов – пугало Какаси, желающее нести мудрость, добрую оловянную женщину по имени Бурики и трусливого льва, которого так и зовут: Лев.



©2009 Nintendo

Дата выхода: 12 апреля 2007 (Япония)
Платформа: Nintendo DS

TINGLE'S BALLOON FIGHT DS

Игра распространялась в качестве бонуса для «платиновых» участников японского Клуба Nintendo (более не функционирует) в 2006 году. В ней персонажи из классической *Ballon Fight* для NES заменены на Тингла.



©2007 Nintendo

Дата выхода: 24 июня 2009 (Япония)
Платформа: Nintendo DSiWare

TOO MUCH TINGLE PACK

Для тех, кому всё ещё не хватало Тингла, была выпущена *Too Much Tingle Pack*: небольшой сборник приложений, включающий в себя гадалку, калькулятор, таймер и другие странные вещи, сделанные, по слухам, самим Тинглом.



©2009 Nintendo

Ещё больше игр

На сегодняшний день элементы из серии *The Legend of Zelda* можно встретить в десятках разнообразных игр. Это и одежда, и оружие, и персонажи, и даже мини-игры на тему *Zelda*. В таблице ниже можно ознакомиться с такими играми в порядке их выхода на рынок.

▷ 03.02.1991 10.10.1991 (Европа) 09.11.1990 (Япония)	GB	*F-1 Race*

Здесь Линк приветствует игрока, выигравшего гран-при.

▷ 20.11.1995 14.12.1995 (Европа) 21.11.1995 (Япония)	SNES	*Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*

Линк появляется среди героев видеоигр Cranky Kong-а.

▷ 13.05.1996 09.03.1996 (Япония)	SNES	*Super Mario RPG*

Если игрок после победы над Боузером остановится на ночь в гостинице города Роз [Rose Town Inn], там будет спать Линк.

▷ 20.09.1996 23.01.1997 (Европа) 21.05.1996 (Япония)	SNES	*Kirby's Super Star*

В мини-игре Great Cave Offensive в качестве сокровища есть Триединство.

▷ 01.12.1999 (Япония)	SNES	*Picross NP Vol. 5*

В этой части японских кроссвордов от *Nintendo Power* персонажи из *The Legend of Zelda* появляются в задании «Character Mode».

▷ 11.12.1999 (Япония)	64DD	*Mario Artist: Paint Studio*

В этой изданной только в Японии преемнице *Mario Paint* были штампы с изображениями Линка и Зельды из *Ocarina of Time*.

▷ 15.09.2002 24.09.2004 (Европа) 11.02.2001 (Япония)	GC	*Animal Crossing*

У персонажа Тома Нука [Tom Nook] можно купить пьедестал с мечом Героев. Также в качестве секретной игры NES – первая *The Legend of Zelda*.

▷ 26.05.2003 23.05.2003 (Европа) 21.03.2003 (Япония)	GBA	*WarioWare, Inc.: Mega Microgames!*

В одной из микро-игр можно немного поиграть в *The Legend of Zelda*.

▷ 27.06.2003 (Япония)	GC	*Animal Forest e+*

Посредством карты e-reader в этом вышедшем только в Японии дополнении к оригинальной *Animal Forest*, за пределами Японии известной как *Animal Crossing*, появляется костюм Героя.

▷ 04.05.2004 03.09.2004 (Европа) 17.10.2003 (Япония)	GC	*WarioWare, Inc.: Mega Party Game$!*

Как и в версии для Game Boy Advance, здесь есть микро-игра *The Legend of Zelda* от персонажа 9-Вольт.

▷ 09.05.2005 03.06.2005 (Европа) 01.07.2004 (Япония)	GC	*Donkey Konga 2*

Одна из песен в японской версии этом музыкальной игры – главная композиция из *The Legend of Zelda*.

▷ 15.11.2004 25.06.2004 (Европа) 01.07.2004 (Япония)	GBA	*Donkey Kong Country 2*

Как и в оригинальной SNES-версии, в этом её порту на GBA Линк также появляется среди героев видеоигр Cranky Kong-а.

▷ 23.05.2005 14.10.2004 (Япония)	GBA	*WarioWare: Twisted!*

Одна из микро-игр NES в этой части *WarioWare* – снова оригинальная *The Legend of Zelda*.

▷ 14.02.2005 11.03.2005 (Европа) 02.12.2004 (Япония)	DS	*WarioWare: Touched!*

И здесь тоже одной из микро-игр является *The Legend of Zelda*. Похоже, Варио она явно пришлась по душе!

▷ 02.02.2004 (Япония)	DS	*Daigasso! Band Brothers*

Выпущенная только в Японии музыкальная игра для Nintendo DS. Одна из песен в ней: «The Legend of Zelda Medley».

▷ 17.03.2005 (Япония)	GC	*Donkey Konga 3*

Одна из песен в NES-разлеле этой третьей, вышедшей только в Японии части *Donkey Konga* называется «The Legend of Zelda».

▷ 05.12.2005 31.03.2005 (Европа) 23.11.2005 (Япония)	DS	*Animal Crossing: Wild World*

В этом продолжении *Animal Crossing* на DS есть мебель, оформленная в стиле *Zelda*.

▷ 15.01.2007 12.01.2007 (Европа) 02.12.2006 (Япония)	Wii	*WarioWare: Smooth Moves*

Здесь, в первой *WarioWare* на Wii, есть уровень *Wind Waker*.

▷ 26.06.2008 (Япония)	DS	*Daigasso! Band Brothers DX*

Посредством Wi-Fi в этой, выпущенной только в Японии DX-версии музыкальной игры для DS можно загрузить песни из *Zelda*.

▷ 28.08.2008 (Япония)	Wii	*Captain Rainbow*

В этом уникальном приключенческом боевике, не выходившем за пределами Японии, есть несколько персонажей Nintendo. В их числе Трейси из *Link's Awakening*, в комнате которой на стене висит изображение Линка.

▷ 22.09.2008 18.09.2009 (Европа) 06.11.2008 (Япония)	DS	*Kirby Super Star Ultra*

Как и в оригинале, в Great Cave Offensive есть сокровище – Триединство.

▷ 16.11.2008 05.12.2008 (Европа) 20.11.2008 (Япония)	Wii	*Animal Crossing: City Folk*

В версии *Animal Crossing* для Wii тоже есть мебель, оформленная в стиле *Zelda*.

Аббревиатуры, обозначающие платформу и тип издания игр:
GB: Game Boy | **SNES**: Super Nintendo Entertainment System | **GC**: Nintendo GameCube | **GBA**: Game Boy Advance | **DS**: Nintendo DS | **3DS**: Nintendo 3DS
3DS DL: загружаемая программа Nintendo 3DS | **Wii U DL**: загружаемая программа Wii U | **iOS**/**Android**: смартфоны.

▷ 10.11.2009 12.04.2010 (Европа) 25.12.2008 (Япония)	DS	*Phantasy Star 0*

В этой ролевой игре от Sega есть щит Хилии.

▷ 28.03.2010 30.04.2010 (Европа) 29.04.2009 (Япония)	DS	*WarioWare: DIY*

9-Вольт очень любит *Zelda* и снова включает её в свою коллекцию Nintendo.

▷ 28.03.2010 30.04.2010 (Европа) 29.04.2009 (Япония)	WiiWare	*WarioWare: DIY Showcase*

В дополнение к DS-версии здесь тоже есть мини-игра, основанная на *The Adventure of Link*.

▷ 27.03.2011 25.03.2011 (Европа) 26.02.2011 (Япония)	3DS DL	*StreetPass Mii Plaza*

Mii Plaza включена в стандартный набор приложений 3DS. В нескольких мини-играх здесь появляется и *Zelda*: в *Puzzle Swap* есть головоломки на её тему, а в *Find Mii* – одежда.

▷ 25.03.2011 (СА/Евр.) 26.02.2011 (Япония)	3DS	*AR Games*

Этими картами дополненной реальности также комплектуется каждая консоль 3DS, и на одной из них есть Линк. Активировав карту, Линка можно сфотографировать.

▷ 08.12.2011 (СА/Евр.) 05.10.2011 (Япония)	3DS DL	*Pushmo*

Милая игра-головоломка, в которой есть задания на тему *Zelda*.

▷ 22.12.2011 (СА/Евр.) 21.12.2011 (Япония)	3DS DL	*Swapnote*

В этом приложении есть канцелярские принадлежности на тему *Zelda*, позволяющие пользователям писать сообщения и обмениваться ими.

▷ 27.12.2011 (Япония)	3DS DL	*Tobidasu Purikura: Kira Deko Revolution*

Выпущенная только в Японии программа для создания декораций на двухмерных изображениях. Один из штампов – с Линком.

▷ 26.04.2012 (Япония)	3DS	*Dynasty Warriors VS*

Боевик от Koei Tecmo, вышедший только в Японии. Здесь есть костюм Линка из *Skyward Sword*.

▷ 13.09.2012 (Япония)	3DS DL	*Club Nintendo Picross*

Загружаемые японские кроссворды с заданиями на тему Nintendo, включая и *The Legend of Zelda*.

▷ 13.11.2012 (Япония)	Wii U	*Scribblenauts Unlimited*

Здесь есть персонажи и предметы из *Zelda*, включая фею Нави и меч Героев.

▷ 09.06.2013 14.06.2013 (Европа) 08.11.2012 (Япония)	3DS	*Animal Crossing: New Leaf*

В этой части *Animal Crossing* для 3DS тоже есть мебель, оформленная в стиле *Zelda*, а также костюмы.

▷ 18.11.2012 30.11.2012 (Европа) 08.12.2012 (Япония)	Wii U	*Nintendo Land*

Один из аттракционов в этой игре: *«Легенда о Зельде: боевое приключение» [The Legend of Zelda: Battle Quest]*.

▷ 14.09.2013 (Япония)	3DS	*Monster Hunter 4*

Ролевая игра от Capcom, в которой есть костюмы и другие вещи на тему *Zelda*.

▷ 14.11.2013 (Япония)	3DS	*Daigasso! Band Brothers P*

Песни, костюмы и интерактивные видеоролики на тему *Zelda*, появляются в этом японском продолжении музыкальной игры на DS, выпущенном на 3DS.

▷ 21.11.2013 (Япония)	Wii U	*Taiko no Tatsujin: Wii U Version*

Вышедшая в Японии музыкальная игра с барабанными палочками. В набор Famicom DLC входит композиция из *The Legend of Zelda*.

▷ 18.12.2013 (СА/Евр.) 19.12.2013 (Япония)	Wii U DL	*NES Remix*

Сборник популярных NES-игр, включая *The Legend of Zelda*.

▷ 05.12.2014 (СА/Евр.) 24.04.2014 (Япония)	Wii U	*NES Remix Pack*

Сборник из двух игр *NES Remix*, а именно *The Legend of Zelda* и *The Adventure of Link*.

▷ 25.04.2014 (СА/Евр.) 24.04.2014 (Япония)	Wii U DL	*NES Remix 2*

Загружаемый сборник популярных NES-игр, включающий в себя *The Adventure of Link*.

▷ 25.10.2014 (СА/Евр.) 20.09.2014 (Япония)	Wii U	*Bayonetta 2*

В первой *Bayonetta* можно было найти специальный костюм «Герой Хирула» [Hero of Hyrule], который включён и во вторую версию игры.

▷ 09.10.2014 (Япония)	3DS DL	*ClubNintendo Picross Plus*

Расширенная версия японских кроссвордов, в которую тоже вошли задания на тему *Zelda*.

▷ 13.02.2015 (СА/Евр.) 11.10.2014 (Япония)	3DS	*Monster Hunter 4 Ultimate*

В этой ролевой игре от Capcom можно загружать одежду и оружие, среди которых есть знаменитая туника и колпак Линка.

▷ 13.11.2014 (Япония)	3DS	*One Pirce: Super Grand Battle! X*

Боевик от Bandai Namco Entertainment, основанный на популярном аниме. При использовании amiibo Линка герой Зоро [Zoro] надевает его костюм.

▷ 10.11.2015 13.11.2015 (Европа) 17.12.2014 (Япония)	3DS DL	*Nintendo Badge Arcade*

Загружаемая игра для 3DS, в которой есть и значки из *Zelda*.

▷ 10.02.2015 13.02.2015 (Европа) 29.01.2015 (Япония)	3DS	*Ace Combat 3D: Assault Horizon Legacy +*

Симулятор полётов от Bandai Namco Entertainment, в котором с помощью amiibo Линка и Зельды становится доступен названный в их честь артефакт.

▷ 30.04.2015	Wii U DL	*Amiibo Tap: Nintendo's Greatest Bits*

Бесплатная программа, позволяющая игрокам использовать разные amiibo, чтобы поиграть в классические игры Nintendo, включая *The Legend of Zelda*, *The Adventure of Link* и *A Link to the Past*.

▷ 13.05.2015 (Япония)	3DS DL	*Pushmo: Hippa Land*

В этой пиксельной головоломке, выпущенной только в Японии, в «Дедушкином парке NES» [Grandpa's NES Park] есть разные вещи на тему *Zelda*.

16.10.2015 26.06.2015 (Европа) 16.07.2015 (Япония)	Wii U	*Yoshi's Woolly World*

При использовании amiibo с различными персонажами Йоши оденется в их костюмы, включая и те, что есть в серии *Zelda*.

22.07.2015 (Япония)	3DS DL	*Daigasso! Band Brohers P Debut*

В этой сокращённой загружаемой версии *Daigasso! Band Brothers P* также есть материалы из *Zelda*.

25.09.2015 02.10.2015 (Европа) 30.07.2015 (Япония)	3DS	*Animal Crossing: Happy Home Designer*

В *Animal Crossing: Happy Home Designer* есть предметы из серии *Zelda*, включая одежду Героя [Hero's Clothes].

12.05.2015 07.11.2015 (Европа) 27.08.2015 (Япония)	3DS	*Ultimate NES Remix*

3DS-версия этого выходившего для Wii U сборника также содержит игры *The Legend of Zelda* и *The Adventure of Link*.

11.09.2015 (СА/Евр.) 10.09.2015 (Япония)	Wii U	*Super Mario Maker*

Если в этой игре-конструкторе воспользоваться amiibo *The Legend of Zelda*, Марио превратится в свою пиксельную версию.

01.09.2016 02.12.2016 (Европа) 02.01.2015 (Япония)	3DS	*Picross 3D: Round 2*

Если воспользоваться amiibo с персонажем из *Zelda* в этом трёхмерном японском кроссворде, для данного персонажа откроется специальное задание.

15.07.2016 (СА/Евр.) 28.11.2015 (Япония)	3DS	*Monster Hunter Generations*

Компаньонов-филайнов [Felyne companions] в этой части *Monster Hunter* можно одеть и вооружить в стиле Линка из *The Wind Waker*.

31.03.2016 17.03.2016 (Япония)	iOS/ Android	*Miitomo*

Мобильная игра, где случайно попадаются предметы на тему *Zelda*, включая костюмы и парики для Mii-игрока.

10.03.2016 (СА/Евр.) 28.04.2016 (Япония)	3DS	*Kirby: Planet Robobot*

Совместимая с этой игрой amiibo *The Legend of Zelda* разблокирует уникальный вид для способности Кирби заглатывать врагов [Copy Ability].

19.08.2016 20.11.2016 (Европа) 19.08.2016 (Япония)	3DS	*Style Savvy: Fashion Forward*

Amiibo *The Legend of Zelda* разблокирует в этой игре уникальные предметы.

08.09.2017 (СА/Евр.) 08.10.2016 (Япония)	3DS	*Monster Hunter Stories*

В *Monster Hunter Stories* есть экипировка из *Zelda*, а также Эпона в качестве монстра-компаньона и маска Скулл Кида для персонажа Навиру [Navirou].

17.11.2016 (СА/Евр.) 22.11.2016 (Япония)	3DS DL	*Swapdoodle*

Это приложение по обмену картинками включает в себя изображения и наклейки по мотивам *Zelda*.

02.12.2016 25.11.2016 (Европа) 23.11.2016 (Япония)	3DS	*Animal Crossing: New Leaf — Welcome amiibo*

Эта часть *Animal Crossing*, как и предыдущие, также содержит мебель в стиле *Zelda*.

28.07.2017 (СА/Евр.) 08.12.2017 (Япония)	3DS	*Miitopia*

Стратегия в фэнтезийном мире, в которой игроки сражаются своими Mii. При помощи фигурок amiibo можно переодеть Mii, в том числе и в одежду из серии *The Legend of Zelda*.

26.04.2017 (Япония)	Arcade	*Taiko no Tatujin*

В этой аркадной версии популярной японской игры-симулятора барабанщика есть попурри из мелодий *Breath of the Wild*.

27.10.2017	Switch	*Super Mario Odyssey*

Совместимая с этой игрой amiibo *The Legend of Zelda* разблокирует полезные предметы и костюмы.

11.11.2017	Switch	*The Elder Scrolls V: Skyrim*

При использовании совместимой amiibo игрок получит в своё распоряжение меч Героев, щит Хилии и знаменитую зелёную тунику Линка.

Рекламные материалы

Ниже вашему вниманию представлены некоторые буклеты из магазинов и реклама в журналах, созданные для продвижения игр *The Legend of Zelda* на японском рынке. Собранные вместе, эти материалы показывают развитие серии как в графическом плане, так и в плане дизайна ключевых персонажей, таких как Линк и Зельда.







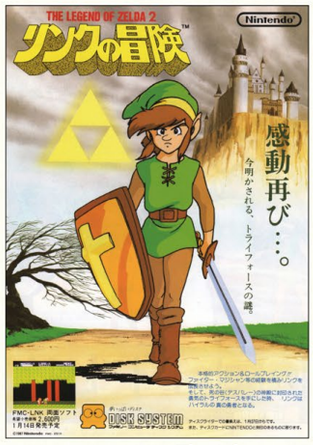
1986, The Legend of Zelda







1994, The Legend of Zelda







1987, The Adventure of Link













1991, The Legend of Zelda: A Link to the Past





1993, The Legend of Zelda: Link's Awakening



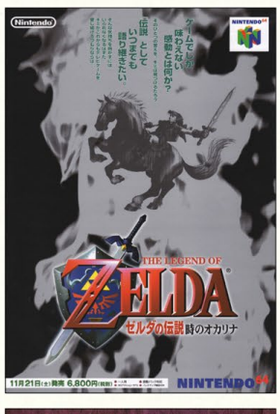




1998, The Legend of Zelda: Link's Awakening DX



1995, BS The Legend of Zelda











1998, The Legend of Zelda: Ocarina of Time



2011, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D



2000, The Legend of Zelda: Majora's Mask

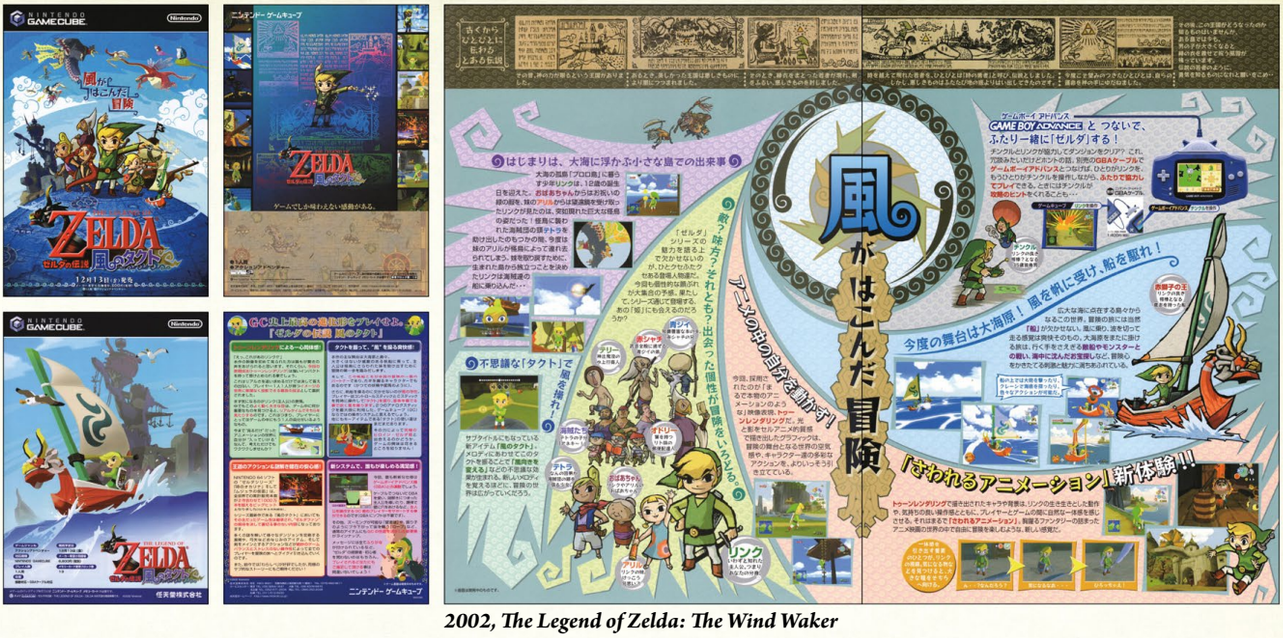


2015, The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D





2001, The Legend of Zelda: Oracle of Seasons u Oracle of Ages



2002, The Legend of Zelda: The Wind Waker



2013, The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

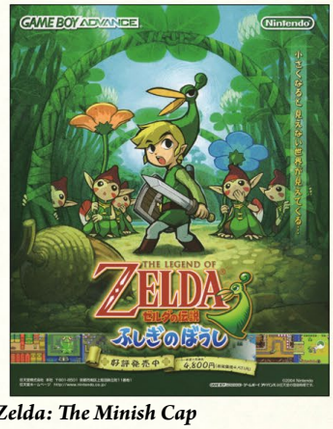




2003, The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords



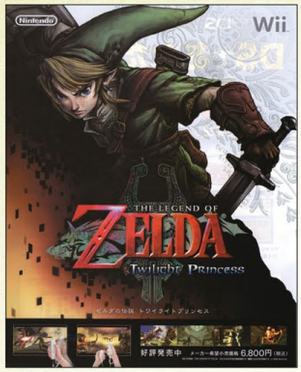




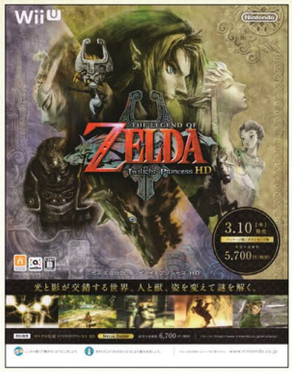
2004, The Legend of Zelda: The Minish Cap



2004, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures



2006, The Legend of Zelda: Twilight Princess



2016, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD





2007, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



2008, Link's Crossbow Training



2009, The Legend of Zelda: Spirit Tracks





2011, The Legend of Zelda: Skyward Sword



2011, 25-я годовщина The Legend of Zelda



2013, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds



2015, The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

Переосмысление The Legend of Zelda



Продюсер серии Эйдзи Аонума в буквальном смысле живёт играми *The Legend of Zelda* более двадцати лет и играет ключевую роль в разработке каждой её части с момента, когда он впервые присоединился к команде, работавшей над *Ocarina of Time*. За время своей работы ветеран-разработчик Nintendo следил за развитием и переосмыслением серии на протяжении нескольких поколений домашних и портативных консолей.

В этом интервью, которое было записано в декабре 2016 года в Центре развития штаб-квартиры Nintendo, господин Аонума размышляет о росте серии и ожиданиях игроков на протяжении истории, насчитывающей более трёх десятилетий. Мы спрашиваем его, что определяет *Зельду* как игру и как наследие серии было использовано в *Breath of the Wild*, выпущенной четыре месяца спустя, 3 марта 2017 года для Nintendo Switch и Wii U.

Интервью проводилось на японском языке и специально для этого издания было переведено на английский и русский.

青沼英二
ЭЙДЗИ АОНУМА

Эйдзи Аонума родился в префектуре Нагано в 1963 году. После работы директором по разработке японской ролевой игры *Marvelous: Another Treasure Island* для Super Famicom, Аонума присоединился к команде разработчиков *Ocarina of Time*. С тех пор он является директором или продюсером каждой основной части серии *The Legend of Zelda*.

ТЫСЯЧА РАЗРАБОТЧИКОВ

Здравствуйте, господин Аонума! Для начала хотелось бы поздравить Вас с получением награды Lifetime Achievement Award на конкурсе Golden Joystick Awards[1] в Англии.

АОНУМА: Большое спасибо!

В видеообращении, посвящённом получению награды, вы рассказали о том, как «более тысячи человек были вовлечены в разработку серии* Зельда*». Даже беглого взгляда на то огромное количество персонажей, предметов и подземелий, которые есть в Энциклопедии, будет достаточно, чтобы понять, как много людей имеет отношение к созданию серии.

АОНУМА: Вы совершенно правы. Глядя на эту книгу, я бы хотел, чтобы поклонники почувствовали ностальгию. Также, надеюсь, что все те люди, которые вовлечены в разработку *Зельды*, при взгляде на эту книгу подумали бы: «Это же сделал я!»

ЭЛЕМЕНТЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

При разработке* Breath of the Wild[2]*, последней на данный момент игры в серии* The Legend of Zelda*, основное внимание было уделено переосмыслению игр* Зельда *вообще.

АОНУМА: Так и есть.

В таком случае, расскажите, какие лично Ваши ожидания от игры* Зельда*?

АОНУМА: Ещё когда я впервые познакомился с *Ocarina of Time*, которая стала моей первой игрой в работе над серией, у меня уже было множество ожиданий. И с помощью *Ocarina of Time* мы собирались перенести их в трёхмерное пространство.

Понимаю.

АОНУМА: В то время я отвечал за планировку подземелий.

Вы были дизайнером подземелий, верно?

АОНУМА: Да. Но если вы делаете *Зельду* впервые, то и подземелья вы создаёте впервые, поэтому я спросил себя: «Что делает подземелье таковым?»

И каков же ответ на этот вопрос?

АОНУМА: Основная структура игры *Зельда* – это начать приключение в деревеньке, из которой отправиться в подземелье. Его зачистка повышает ваши возможности, как игрока, и позволяет попасть в следующую локацию, в которой будет ждать новое подземелье.

Верно.

АОНУМА: Далее, в подземелье есть мини-босс, после победы над которым вы получаете какой-то важный предмет, позволяющий делать то, что вы не могли делать раньше, а также расправиться с боссом. Это основа-основ.

Другими словами, игрок использует полученный только что предмет, а затем ещё раз, чтобы победить босса. Именно этого он и ожидает, играя в* Зельду*, правильно?

АОНУМА: Правильно. Игрок побеждает мини-босса и использует полученный предмет, стараясь понять, для чего он нужен. Далее следует часть игры, где он применяет полученные навыки.

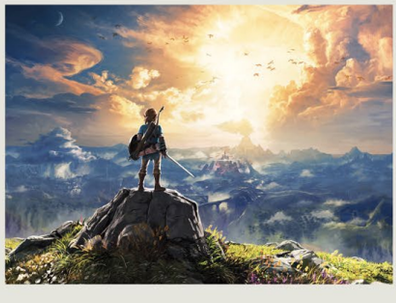
Часть игры, где он применяет навыки... Другими словами, головоломка, решить которую без этих знаний невозможно?

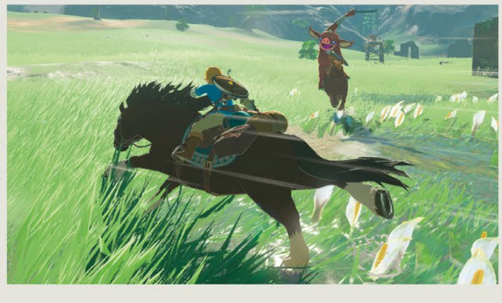
АОНУМА: Да. Применяя предмет в различных ситуациях, игроки узнают, на что он способен, и идут сражаться с боссом, а потом в следующее подземелье...

...Где ждёт уже новая головоломка. (**Смеётся**).

[1] Golden Joystick Awards (Золотой джойстик) – это известная британская церемония награждения за лучшие видеоигры, которая в 2016 году проводилась уже в тридцать четвёртый раз. Номинации состоят из таких тем, как «Абсолютная игра года» [Ultimate Game of the Year], «Лучшая оригинальная игра» [Best Original Game] и многих других. Также некоторые награды присуждаются отдельным лицам среди разработчиков игр. В 2016 году Эйдзи Аонума был удостоен награды в номинации «Жизненные достижения» [Lifetime Achievement].

[2] Игра *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* была выпущена 3 марта 2017 года. В этом обширном приключении Линка, первом на Nintendo Switch, игроки исследуют поистине огромный бесшовный мир. То, куда отправится Линк и то, как будет развиваться история, во многом зависит от действий самого игрока. На момент публикации данной книги, *Breath of the Wild* – самая масштабная игра в истории серии *Zelda*.





АОНУМА: Такова структура игры. Впрочем, такой способ достижения цели может привести и к проблемам.

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ ПРЯМОГО ПУТИ

К каким именно проблемам?

АОНУМА: Игрок должен получать новые предметы в том порядке, в каком решили мы.

Иначе будет нарушен баланс игры?

АОНУМА: Да. Поэтому путь всегда был, скажем так, прямой.

Даже если игроки могли бы свободно исследовать созданный вами трёхмерный мир... В реальности это было бы прямолинейное путешествие?

АОНУМА: Если говорить конструктивно, то да.

Но в трёхмерном мире даже на прямом пути иногда можно заблудиться.

АОНУМА: Вот поэтому мы работали над тем, чтобы минимизировать такую возможность. Например, мы могли поместить в игру множество ориентиров, которых придерживался бы игрок, и тому подобное.

Короче говоря, запускаете сигнальные ракеты. (**Смеётся**).

АОНУМА: Вне всяких сомнений. (Смеётся). Всё это делалось для того, чтобы не позволить игроку заблудиться. Но если мыслить критически, делать игру, в которой игрок не может заблудиться, это всё равно что команда разработчиков заявит, что «просто сделала линейную игру».

Да, действительно.

АОНУМА: Когда создаёшь игру *Зельда* с такой структурой, а затем смотришь на всё это издалека, появляется ощущение, вроде: «неужели это на самом деле интересно?»

Понимаю.

АОНУМА: Кроме того, когда мы занимались отладкой прошлых частей серии, поступали отчёты наподобие такого: «Данное действие позволит мне попасть отсюда во-о-о-н в ту точку, но правильно ли это?». Если мы позволяли себе сокращать игроку путь таким образом, это означало, что всё, созданное нами между этими двумя точками, было сделано впустую...

В итоге игрок это просто пропустит.

АОНУМА: Поэтому после подобных отчётов мы никому не говорили, что есть проблема, а садились и тратили кучу времени на то, чтобы закрыть эти прорехи и разными способами сокращали путь.

Например, сбрасывая булыжники. (**Смеётся**).

АОНУМА: Правильно. (Смеётся). Но для новой части, *Breath of the Wild*, мы сознательно оставляли такие вещи, вместо того, чтобы потом их «чинить».

Переработали ожидаемую линейную структуру?

АОНУМА: Совершенно верно. В конце концов, разве игроку не забавно будет самому найти кратчайший путь и оказаться в совершенно новой локации? «У меня получилось! Я нашёл новый путь!» (Смеётся).

И то правда! (**Смеётся**).

АОНУМА: Так что разработка *Breath of the Wild* началась с решения не отбирать у игроков это чувство.

Поэтому вы и захотели сделать открытый мир?

АОНУМА: Да. Именно поэтому. И теперь, если от отладчиков придёт отчёт о том, что они нашли какое-то неправильное сокращение пути, мы просто скажем им: «Так было задумано» – и отправим тестировать дальше. (Смеётся).

ПРИВЕДЁТ ЛИ ЭТО МЕНЯ НА КРАЙ СВЕТА?

В* Breath of the Wild *ключевым нововведением стала возможность взбираться на скалы.

АОНУМА: Иметь возможность залезть практически куда угодно очень важна. Когда вы забираетесь на самый верх, то обнаруживаете раскинувшийся перед вами совершенно новый ландшафт.

В* A Link to the Past *получение гарпуна давало игроку возможность перебираться на другой берег реки, чтобы оказаться в совершенно новой локации.

АОНУМА: В этой игре невозможно было попасть в подобную локацию, не получив заранее гарпун. А в *Breath of the Wild*, если игрок пожелает отправиться туда с самого начала, то будьте уверены, он туда попадёт. Даже осознав на полпути вверх, что дальше не залезть, всегда можно воспользоваться планером и приземлиться где-то в другом месте. Посмотрев оттуда на гору, по который вы только карабкались...

...Игрок может заметить лучший маршрут, по которому можно-таки покорить эту гору.

АОНУМА: Правильно. Осознав, что можно взобраться на гору по тому другому маршруту, человек попытается ещё раз и добьётся успеха. А это часть удовольствия от прохождения.

Понятно.

АОНУМА: Взобравшись повыше, игрок сможет оттуда осмотреться и, заметив нечто похожее, скажем, на

яму, решить её исследовать. Всё это, я считаю, и создаёт удовольствие от тех возможностей, которые предоставляет открытый мир.

Кстати, а возможность осматриваться с возвышенностей имеет какое-то отношение к тому факту, что Вы выросли в горной местности префектуры Нагано?

АОНУМА: Нет, абсолютно никакого. Когда я учился в начальной и средней школе, мы ходили в горные походы, но я терпеть их не мог. (Смеётся).

(**Смеётся**).

АОНУМА: На самом деле, есть более точная причина, почему мы так сделали. В *Skyward Sword*, когда Линк съедал плод Выносливости...

...Он получал способность сделать рывок вперёд и забежать на крутой откос.

АОНУМА: Сделав рывок в стену, было бы не совсем правильно просто вдруг встать перед ней. Возможность карабкаться пришла из разговоров о том, что было бы забавнее, если бы Линк мог лазить без помощи каких-либо внешних факторов. Однако в то время мы не могли полностью реализовать такое. В конце концов, это ещё был не тот мир, в котором вы могли бы отправиться буквально куда угодно. (Смеётся).

Были места, в которые вы просто-напросто не хотели пускать игрока. (**Смеётся**).

АОНУМА: Конечно. (Смеётся). Такое бы полностью сломало игру. Но в открытом мире скалолазание означает то, что игрок может отправиться куда угодно. Да, знаю, раньше я говорил, что ненавижу лазить по горам, но зато был период, когда я был без ума от мотоциклов.

Когда?

АОНУМА: В студенческие годы. Получив права, я колесил повсюду и задавался вопросом: «Доеду ли я на край света?» На мотоцикле удобно ездить по узким переулкам, и было довольно забавно заблудиться в подобных местах. Мне кажется, похожее ощущение игрок испытывает и в *Breath of the Wild*.

Понятно.

АОНУМА: Поэтому, кстати, в игре так важны лошади. Конечно, игрок ими управляет, но она скачет и сама по себе, позволяя в этот момент осмотреться по сторонам. Это очень весело. Раньше мы тоже много раз делали в играх лошадей, но эти получились самыми лучшими.

ОТКРЫТЫЙ МИР, ПОЛНЫЙ ВОЗГЛАСОВ «Я МОГУ И ТАКОЕ СДЕЛАТЬ?!»

Хотелось бы вернуться к вопросу, который мы недавно обсуждали. Кроме прямых путей, какие в* Зельде *ещё есть ожидаемые вещи?

АОНУМА: Общеизвестно, что если игрок погибнет в подземелье и увидит экран «Игра окончена», то потом он появляется у входа в это подземелье, верно?

Верно. И начинать опять с самого входа – весьма разочаровывает. (**Смеётся**).

АОНУМА: Это и вправду ужасно. Думаю, было бы здорово воскрешать игрока прямо в том месте, где он погиб, даже если враг всё ещё слишком близко. Но, с другой стороны, переигрывание от входа в подземелье может привести к новым открытиям.

Обнаружить то, что не заметил в прошлый раз?

АОНУМА: Именно. Такая система иногда незаменима для решения головоломок в *Зельде*. Но с развитием серии подземелья становятся всё больше и больше. (Смеётся).

Истинная правда! (**Смеётся**).

АОНУМА: Но так как всякий раз возвращаться ко входу доставляет мало удовольствия, в *Breath of the Wild* мы это переработали.

Для сбора рупий или сердец нужно срезать траву и убивать врагов – это ведь тоже одна из характерных черт* Зельды*, не так ли?

АОНУМА: Да, верно. Хотя появление рупий из травы вызывает вопросы: «Они там как плоды растут, что ли?» или «Кто их там спрятал?» А самый главный вопрос: «Насколько это героически? Ходить и косить траву, чтобы разжиться деньгами?»

(**Смеётся**).

АОНУМА: В *Breath of the Wild* вы, конечно, тоже можете косить траву.

Но рупии из неё не появятся, верно?

АОНУМА: Эта игра более реалистичная, и из травы появятся всякие жучки, которых можно будет потом использовать в разных интересных рецептах.

Ясно. В играх* Зельда *возможность косить траву и врезаться в деревья вполне ожидаема. Мало того, в* Ocarina of Time *можно было даже таблички изрубить на куски.

АОНУМА: Сначала я не мог понять, что в этом такого увлекательного. Когда мы делали *Ocarina of Time*, я фокусировался исключительно на подземельях. Однажды я был очень уставшим, и ко мне подошёл господин Миямото со словами: «Что если при взмахе меча можно будет срубать таблички?» У меня хватило сил только на то, чтобы открыть рот и спросить: «Что?» (Смеётся).

(**Смеётся**).

АОНУМА: «Какой в этом смысл?» Позже программист мне говорит:

«Я сделал так, что куски срубленной таблички будут плавать в воде.» Тогда я подумал про себя: «Чем, чёрт побери, занимаются все эти люди?» (Смеётся). Это были вещи, которые к прохождению игры не имели ни малейшего отношения.

Выходит, с Вашей точки зрения – человека, который был сосредоточен на создании подземелий – эти люди просто валяли дурака?

АОНУМА: Вы правы. Полагаю, чтобы включить такое в игровой процесс, в сердце для этого должно быть место.

А в Вашем сердце в то время не было такого места?

АОНУМА: По правде говоря, игрокам нравится, когда мир *Зельды* немного реагирует на их действия. Их это удивляет. Узнав об одной возможности, всегда хочется попробовать что-то ещё. Из такого и получаются разные виды механик игры.

В* Breath of the Wild *ведь тоже есть подобные механики?

АОНУМА: Есть, и много. Однажды я спросил у одного из нашей команды, над чем они так хохотали во время игры, и он мне говорит: «Посмотрите, что происходит, когда я делаю вот так».

Там должно быть много весёлых вещей, о которых даже Вы не подозреваете.

АОНУМА: Наверняка. Наша команда придумала всевозможные трюки, и многие из них меня удивили. Вот почему эта игра – бесконечная череда вопросов «Я могу и такое сделать?!»

Значит, теперь и в Вашем сердце появилось место для подобного веселья. (**Смеётся**).

АОНУМА: Команда проделала над этим огромную работу. Куда большую, чем я! (Смеётся).

НЕКОТОРЫЕ ВЕЩИ ДОЛЖНЫ ОСТАТЬСЯ НЕИЗМЕННЫМИ

Что вы можете сказать по поводу ожиданий от внешнего вида Линка?

АОНУМА: В зависимости от конкретной игры, он надевает то зелёную одежду, то красную, то синюю, а то и четыре туники разных цветов... Но головной убор у него всегда один и тот же. Создавая игры, мы считали это нормальным и принимали как данность. Но поразмыслив на эту тему более хладнокровно, мы в итоге задались вопросом: «Действительно ли зелёная одежда и колпак выглядят настолько хорошо?»

Но эта зелёная одежда – особенная. Она создаёт у игрока ощущение, что как только Линк её надевает, то начинается уже настоящая битва.

АОНУМА: Изначально Линк просто обычный парень, которому предстоит испытать определённую судьбу. Он надевает зелёное и пробуждается для чего-то важного.

В этой одежде игроки могут казаться себе на голову выше остальных и чувствовать себя действительно «крутыми».

АОНУМА: Потому что дизайнеры слишком усердно работали для того, чтобы возникали подобные ощущения. (Смеётся).

Надеюсь, Вы правы. (**Смеётся**).

АОНУМА: В *Breath of the Wild* мы решили более внимательно подумать о том, какой внешний вид Линка сделал бы игроков счастливыми. Любопытно, что привязанность к чему-то ожидаемому и стала основной причиной полного переосмысления этой игры. И это заставило нас задуматься, какие новые миры мы сможем создать, если освободимся от этих, ранее незыблемых, вещей.

Понимаю. Раньше Линк всегда был левшой. Но лишь до выхода* Twilight Princess *на Wii.

АОНУМА: Даже если и это было неизменной традицией, то мнений по этому поводу тоже было много, и я до сих пор не знаю всей правды. Однако задавая себе вопрос: «Почему *Зельда* должны быть именно такой?», мы находим причины изменить сложившееся положение вещей, если не можем дать точного ответа.

Так вот почему Линк появляется в* Breath of the Wild *правшой, без своего колпака и в синей одежде. В таком случае, после переосмысления основ, что Вы всё же решили оставить неизменным?

АОНУМА: Элемент развития.

То есть, когда игрок растёт вместе со своим героем, Линком?

АОНУМА: Да. Как я уже говорил, по мере постепенного увеличения способностей игрока он получает больше опыта. И я хочу, чтобы достигнув следующего уровня, игрок наслаждался чувством выполненного долга и развивал свои возможности дальше, до самого конца игры. Вот почему не только развитие Линка, но и развитие самого игрока – наиболее важный аспект игры *Зельда*. И я считаю, что это должно остаться неизменным.

ВСЁ ИЗ-ЗА ПОКЛОННИКОВ

Господин Аонума, с тех пор как Вы присоединились к разработке* Ocarina of Time*, Вы ведь уже около двадцати лет вовлечены в создание игр «Зельда»?

АОНУМА: Совершенно верно.

Представляю, какая это редкость, особенно для Nintendo. Работать только над Зельдой, не занимаясь никакими другими играми.

АОНУМА: Вот поэтому я и получил награду в номинации «Жизненные достижения». (Смеётся).

(**Смеётся**). ***Как Вам удаётся работать над одной серией так долго?***

АОНУМА: Знаете, я и сам не понимаю. Это какая-то загадка. По правде говоря, мне ведь очень быстро наскучивают разные занятия.

То есть надолго Вас обычно не хватает? (Смеётся).

АОНУМА: Есть очень немного вещей, которыми я могу заниматься продолжительное время. Однажды я ненадолго увлёкся рыбалкой, но когда я получил достаточно ощущений от процесса, мне это тут же наскучило.

Но ведь есть то, чем Вам не скучно заниматься?

АОНУМА: Да, есть три вещи, которыми я всегда могу заниматься. Одна из них это *Зельда*, вторая – клуб духовых музыкальных инструментов, а третья – кулинария.

Кулинария?

АОНУМА: Да, я обожаю готовить. (Смеётся). Недавно я наконец понял, что не даёт мне забросить три этих занятия. Дело в том, что все три объединяет одно: кто-то будет играть в игру, кто-то придёт послушать наше выступление, и кто-то съест приготовленную мною еду.

Полагаю, на рыбалке просто некому за Вами наблюдать. Другими словами, важно, чтобы Ваше занятие кто-то оценил, я правильно понимаю?

АОНУМА: Да, это правда. Хотя, тогда можно сказать, что игра и не обязательно должна быть *Зельдой*.

Да, действительно.

АОНУМА: Когда вы готовите, то обычно потом угощаете тех, кого хорошо знаете, правильно? Так же и с духовыми инструментами. Есть люди, которые постоянно ходят на наши выступления, и после концерта мы обсуждаем, понравился ли он им и как, по их мнению, мы сыграли в этот раз.

Попробовав Вашу стряпню, кто-то скажет: «Как всегда превосходно, Эйдзи. Было очень вкусно».

АОНУМА: (Смеётся). В случае с *Зельдой*, есть много людей, играющих в неё многие годы, и я хорошо вижу их реакцию на наши новые игры...

Это должно быть захватывающе.

АОНУМА: Да, это и в самом деле захватывающе. Хотя и заставляет сильно понервничать. (Смеётся).

Всё равно невероятно, что Вы работаете над одной серией в течение двадцати лет.

АОНУМА: Видите ли, дело в том, что *Зельда* – очень гибкая серия игр. Например, там есть движения, напоминающие бейсбол, а бой может быть таким, будто вы не сражаетесь, а играете в теннис...

Вы сделали даже борьбу сумо. (**Смеётся**).

АОНУМА: То, что мы внедрили в мир игры все эти элементы, возможно, и делает из неё именно «*Зельду*». Даже в *Breath of the Wild* вы можете совершать всякие смешные и нелепые действия, временами удивляясь тому, что вы способны сделать при помощи таких элементов.

Понятно.

АОНУМА: Моё участие в разработке хоть и длится двадцать лет, но самой серии *The Legend of Zelda* уже больше тридцати. И эта энциклопедия – плод всех наших трудов, показывающая, через какие испытания пришлось пройти во время работы над играми. Но главная причина, по которой мы можем издавать подобные книги или даже делать игры наподобие *Breath of the Wild* – это поддержка поклонников. И мне хотелось бы от всего сердца сказать им большое спасибо.









THE LEGEND OF ZELDA™

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

THE LEGEND OF ZELDA™ захватывает игроков своими эпичными приключениями уже более тридцати лет. Dark Horse и Nintendo® с гордостью представляют читателям эту энциклопедию, в которой собрана информация, начиная с самого первого оригинального 8-битного приключения Линка и заканчивая *Twilight Princess HD*!

Легенда о Зельде: Энциклопедия до краёв заполнена знаниями, ожидающими своего изучения. Окунитесь в разные эпохи Хирула в «Исторических записях». Исследуйте обширную коллекцию врагов, предметов, подземелий и поселений в «Базе данных». Познакомьтесь с сюжетом каждой игры и прочтите примечания её разработчиков в «Архивах». Если и этого покажется мало, в конце книги вы найдёте интервью с продюсером серии, Эйдзи Аонумой.

DARK HORSE BOOKS

Nintendo

ZELDA64RUS

THE GODDESS COLLECTION

DarkHorse.com | Nintendo.com | shedevr.org.ru/zelda64rus



THE LEGEND OF ZELDA™



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

DARK HORSE

ZELDA64RUS