

## **The Legend of Zelda. Прохождение.**

Вы - молодой Линк. Способны ли Вы найти восемь спрятанных частей Мудрости Тривластья, победить Ганона и освободить Принцессу?

### **ИГРОКИ**

Герои в игре один, но есть три возможности сохраниться. Это значит, что в игру могут играть три человека. Правда, один раз попробовав, Вы не захотите ни с кем делиться игрой, настолько она захватывает.

### **СЧЕТ**

Вообще говоря, эта игра не на счет, но Вы можете определять свой уровень по количеству полученных предметов и числу сердец.

### **ЖИЗНИ И КАК ОНИ ТЕРЯЮТСЯ**

У Вас есть одна жизнь, и Вы теряете ее, когда все сердца становятся белыми. Каждый раз, когда Вы получаете удар, Ваши сердца бледнеют (в зависимости от силы противника). Некоторые предметы, найденные в процессе игры, могут защитить от врагов. Также во время игры Вам будут встречаться Контейнеры с Сердцами (Heart Containers). Они увеличат количество Ваших сердец а, соответственно, и количество повреждений, которое Вы сможете выдержать. В игре нет ловушек, нет ничего, что неожиданно может Вас убить (ни призрачных полов, ни потолков с шипами). Однако у Вас достаточно врагов, причем некоторые могут разделаться с Вами буквально за считанные мгновения.

### **ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ**

Преимуществом игры "Легенда о Зельде" является возможность сохраниться при помощи батареек, так что Вы можете отложить игру аж на пять лет. Каждый раз, когда герой погибает, Вы можете сохраниться и продолжить игру. Если это произошло в подземелье, то Вы не сможете сохраниться, пока не выберетесь из него. С другой стороны, на поверхности Вы всегда будете начинать с того момента, когда сохранились.

### **ОРУЖИЕ**

Основным оружием Линка является меч. Пока Линк не потерял ни одного сердца, он может выпускать шаровые молнии с конца меча. В игре существуют три меча - Деревянный Меч (Wooden Sword), Белый Меч (White Sword) и Волшебный Меч (Magic Sword). Линк получает новый меч, после того как он найдет Контейнер с Сердцем и увеличит таким образом количество сердец.

Бумеранг (Boomerang) - еще одно наиболее часто используемое оружие. В разделе "Стратегия" Вас научат множеству приемов с бумерангом. Из двух имеющихся в игре бумерангов Волшебный Бумеранг (Magic Boomerang) летит дальше Деревянного Бумеранга (Wooden Boomerang).

В одном из подземелий Линк найдет Лук (Bow), Стрелы (Arrows) к которому можно купить в магазинах. Также Линк может обнаружить волшебную Серебряную Стрелу (Silver Arrow), обладающую особыми свойствами. Каждый выстрел обойдется Вам в монету (Rupee).

Для поиска коротких путей в подземельях и вне их можно пользоваться Бомбами (Bombs). Причем, только ими можно убить одного из самых могущественных Ваших врагов, Додонго (Dodongo). Бомбы могут применяться для разных целей, но обычно используются для проделывания дыр в стенах и скалах.

Голубая и Красная Свечи (Blue & Red Candles) - очень полезные предметы. Они не только осветят темные места, но и помогут сжечь деревья или кустарники, за которыми скрываются потайные проходы.

Волшебный Жезл (Magic Wand) - это серьезное оружие, взрывающее врагов при помощи заклинаний. После того как Вы найдете Волшебную Книгу (Magic Book), Жезл станет еще более могущественным.

## **ЭКИПИРОВКА**

У Линка есть несколько видов защиты от врагов. Игру он начинает с Простым Щитом (Plain Shield), но вскоре появится возможность приобрести Волшебный Щит (Magic Shield), обеспечивающий гораздо лучшую защиту. Этот щит может отразить большинство вражеских атак, но только в том случае, если не используется меч. В то время, как Вы фехтуете, щит опущен и Вы уязвимы.

Так же Линк найдет Голубое Кольцо (Blue Ring), которое уменьшает силу вражеского удара наполовину. Позже он обнаружит Красное Кольцо (Red Ring), которое уменьшает силу врага в четыре раза.

## **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Линк может находить также специальные предметы, например, Денежные Кристаллы (Money Crystals), Ключи (Keys), Сердца (Hearts) и Фей (Fairies). Вы узнаете об этих предметах в разделе "Стратегия".

## **ДРУЗЬЯ**

Настоящих друзей у Линка очень мало. Но некоторые персонажи могут дать Вам неплохой совет, продать Лекарства (Medicine), или дать новый меч. Помимо этого, существует несколько потайных местечек, где Линк может рискнуть и заработать дополнительно денег. И еще есть Феи - пожалуй, лучшие друзья Линка.

## **ВРАГИ**

Во время игры Линку противостоит множество мелких врагов. Некоторых из них он встретит во Внешнем Мире (Overworld), в то время как других - только в лабиринтах. Кроме того, существуют еще разные создания, обладающие особенной силой и охраняющие части Тривластья. Некоторые из них обитают в Верхнем Мире, а другие - в подземельях. В разделе "Стратегия" Вы узнаете, как с ними бороться.

Следите за капканами, когда проходите мимо них. Их легко обезвредить. Достаточно наступить на капкан и высвободить пружину, а потом отступить, прежде чем он захлопнется. После того, как капкан сработает, Вы можете спокойно идти через него.

Иногда в подземельях в Вас будут стрелять каменные статуи. Волшебный щит отразит эти атаки, но статуи могут быть очень назойливыми.

Есть еще Пузыри (Bubbles). Он по-настоящему не причиняют Вам вреда, но и Вы не можете повредить их. Если Пузыри ударяются в Вас, то взрываются, отбрасывая Вас. В большинстве случаев у Вас будет просто легкое расстройство, но если в комнате находятся Лаки Лайкс (Like Likes), то таким взрывом Вас может отбросить прямо им в лапы. (Напоминание: во втором задании Пузыри гораздо более противные).

## **СТРАТЕГИЯ**

Общая стратегия

В "Легенде о Зельде" множество секретов. Ниже мы расскажем, как побыстрее закончить игру. Вам придется нучиться хорошо управлять движениями Линка по квадратам, и это практически все, что от Вас потребуется. Кроме того, Вы должны хорошенько узнать Ваших врагов, их сильные и слабые стороны.

Отыщите Главаря (Leader). В некоторых комнатах лабиринтов основным персонажем является Главарь. Убив его, вы быстро очистите комнату. Такой подход применим к Кизам (Keeses) и Гориям (Goriyas), а также к некоторым другим созданиям.

Найдите Часы (Watch). Когда найдете Часы, поднимите их, заморозив тем самым всех остальных в комнате. Теперь Вы можете либо уничтожить врагов, либо пробежать мимо них в другое место.

Очищайте все комнаты подземелья. Когда Вы очищаете комнату, то обычно находите сокровище либо какой-то предмет. Однако после того как Вы уже один раз очистили комнату, предмет во второй раз не появится. Некоторые двери открываются только тогда, когда комната очищена.

Оставляйте одного врага. Если Вы уже почти очистили комнату в лабиринте, но знаете, то Вам придется пройти через нее еще раз, оставьте в ней в живых одного врага. В этом случае по пути назад Вас будет ждать только один противник. В ином случае они возродятся все. Это правило работает только для обычных чудовищ.

Ключей всегда достаточно. Если в лабиринте Вы обнаружили запертую дверь, то будьте уверены, что где-то рядом есть ключ к ней. В принципе, Вам не нужно покупать никаких ключей, несмотря на то, что они продаются в некоторых магазинах.

Осмнитесь перед прыжком. Перед тем, как вступить в новый, незнакомый мир, станьте на краю и осмнитесь. Вы будете в безопасности, не рискуя понапрасну. Это справедливо и для Внешних миров, и для подземелий. Так Вы сможете избежать множества ловушек и неприятных сюрпризов.

Внешний мир разбит на восемь секций, каждая из которых содержит по 16 экранов. Мы создали структурную карту Внешнего мира, разделив каждую его часть на прямоугольники. Например, северо-запад (Northwest) на карте соответствует секции А. следующей областью на восток (East), является секция В и т.д. Областью, с которой Вы начинаете игру, является Экран 16 Секции F, сокращенно F16. Так что Вы начинаете игру с экрана F16.

Подобно этому, Мир Подземелья (Underworld) разбит на комнаты, каждая из которых представляет собой одну картинку на Вашем ТВ. Для каждого лабиринта мы напечатали схему, где все комнаты пронумерованы. Поэтому для быстрого поиска нужной комнаты воспользуйтесь нумерацией.

Перед тем, как войти в первый лабиринт, зайдите в пещеру, где Вы начали игру (F16), и возьмите Деревянный Меч. Он не очень хорош, но это все-таки лучше, чем ничего. Теперь потренируйтесь, стреляя в Тектитов (Tektites) и Окороков (Octorocks). Копите деньги, пока не наберется 60 монет.

Вы должны научиться пользоваться мечом на расстоянии. Помните, что Ваш щит может отражать атаки Окороков только тогда, когда Вы не фехтуете. Будьте осторожны.

Старайтесь не удаляться от стартовой области, исследуя при этом ближайшие экраны.

Попробуйте пока оставаться только в экранах с Тектитами и Окороками. Пока еще Вы не готовы для сильных противников.

Вы найдете магазин в одном экране к северу и одном к западному от стартового (F11). Войдите внутрь (вход наверху), и там Вы обнаружите несколько предметов на продажу. Купите Голубую Свечу. Теперь Вы можете жечь кустарник, если, конечно, знаете какой.

Если очень хочется, можете идти в первое подземелье. Чтобы его найти, пройдите от магазина два экрана на восток (G9) и потом двигайтесь на север, пока не дойдете до длинного моста, ведущего на запад. Следите за Ливерами (Leevers), которые внезапно появятся из под земли. Также не получите выстрел от Зола (Zola), поджидающего Вас в воде, чтобы застать врасплох. Вы можете перейти мост и пройти в подземелье, но почему бы сначала не поискать что-либо, что поможет Вам в дальнейших сражениях. Запомните это место, а потом идите на запад и юг (South) до области F4. Нажмите на Start (Старт), чтобы увидеть внутренний экран. Выберите Голубую Свечу и снова нажмите на Start, чтобы вернуться во Внешний Мир. Теперь подождите кусты с правого края экрана (постарайтесь не получить удар от Зола при этом). Если Вы промахнетесь с первого выстрела по кустарнику, выйдите из этого экрана и вернитесь назад. Голубая Свеча может стрелять только один раз в каждом экране.

Когда Вы сожжете кусты, то увидите потайную лестницу. Идите вниз и найдите подарок. Вы можете выбрать либо Живую Воду (Water of Life), либо Контейнер с Сердцем. Это редчайший из подарков. Теперь вернитесь к длинному мосту и направляйтесь на запад до острова посреди озера. На схеме это область F2. Войдите в дверь, чтобы попасть на Уровень 1.

## **Уровень 1**

Это, безусловно, самый простой уровень в "Легенде о Зельде", и у Вас не должно возникнуть особых проблем. Однако здесь Вы найдете несколько важных предметов, включая часть Тривластья и еще один Контейнер с Сердцем, так что вперед. Кроме того, Вы сможете сэкономить немного монет. А они Вам пригодятся, чтобы приобрести следующие предметы в списке - Волшебный Щит и Голубое Кольцо.

В лабиринте Вы увидите коридоры, ведущие в разные стороны. Ступайте в Восточный коридор, который приведет Вас в Комнату (Room) 3 и убейте здесь всех Сталфосов (Stalfos), чтобы получить ключ. Вернитесь назад и идите в западный коридор. С Кизами разделаться легко. Когда Вы расправитесь со всеми, найдите еще один ключ. Вам часто придется убивать всех врагов в комнате, чтобы найти спрятанный предмет. Вернитесь назад и идите на север.

Используйте ключ, чтобы открыть дверь, ведущую в Комнату 4. Со Сталфосами расправиться легко, а после них остаются либо деньги, либо сердца. Идите дальше на север до Комнаты 6, где Вы добудете еще один ключ.

В Комнате 7 Вы получите Компас (Compass). Для этого убейте здесь всех Кизов. Компас покажет Вам, где находится Тривластье. Как только Вы возьмете его, то увидите пульсирующий свет в информационной области экрана. Вернитесь через Комнату 6 в Комнату 5. Как только Вы войдете, двери за Вами захлопнутся.

Теперь вторым ключом откройте Комнату 9. Видите эту дверь, ведущую на запад, в Комнату 8? Сначала убейте Зола, потом попробуйте открыть дверь. М-да... Ключ не работает. В этой комнате находится секрет, часто применяемый в игре. Попробуйте сдвинуть скалу посреди комнаты. Да, это сработало!

В восьмой комнате получите совет, вернитесь и идите в Комнату 10. Вот эта вещь, похожая на кусок пирога, в действительности карта (Map). Возьмите ее и Вы увидите, на что похоже это подземелье.

Используйте последний ключ, открыв дверь в Комнату 11. Здесь Вас ждет первая серьезная битва. Гории сильны и могут выдержать несколько ударов. Однако, победив их, Вы получите особенный приз. Сражаться будет легче, если у Вас горят все сердца, поскольку тогда Вы можете использовать меч на расстоянии. Не волнуйтесь, если Вас убьют. Вы начнете сначала лабиринта, с тремя полными сердцами, а все двери, которые Вы уже открыли ключами, останутся открытыми. Просто идите прямо в эту комнату (захватив по дороге сердце) и расстреляйте Горий с расстояния. В качестве приза заберите Деревянный Бумеранг. Нажмите Start, чтобы увидеть Внутренний экран (Subscreen), и переключитесь на Бумеранг. Помните, что комнаты, в которых Вы побывали, появляются на Карте на Внутреннем экране. Это лучший способ проследить свой путь. Используйте Карту, которую Вы нашли, сравнивая ее с Картой на Внутреннем экране. Когда будете готовы, идите за Тривластьем туда, куда укажет компас.

Однако, перед тем как идти за Тривластьем, давайте исследуем оставшийся участок лабиринта. Вернитесь в Комнату 10 и идите на север в Комнату 13. Теперь Вы можете поучиться пользоваться Бумерангом. Он способен оглушить большинство врагов так, что потом их легче поразить мечом. Кроме того, если за ними что-либо лежит, можно воспользоваться Бумерангом, чтобы взять это. Вам не придется больше сражаться за предметы. Заберите ключ у Сталфаса и идите дальше на север, где встретите Горий. Заберите у них ключ и ступайте на запад в Комнату 16.

Как только войдете в нее, быстро шагайте вперед. Капитан попытается Вас поймать. Вам надо пройти к другой стороне скалы, чтобы попытаться сдвинуть скалу, противоположную входу. Для этого идите по направлению к челюстям капкана вдоль северной или южной стены, пока они не начнут сходиться, и сразу возвращайтесь назад. Как только капкан сработает, быстро обойдите вокруг скал и толкните скалу с левой стороны вверх или вниз. Спуститесь по лестнице и не дайте Кизам напасть на Вас. Используйте против них Меч или Бумеранг. Внизу, в фундаменте, Вы найдете еще одно сокровище - Лук. Помните, в каждом подземелье спрятан как минимум один специальный предмет.

Теперь Вы готовы отправиться за Тривластьем, не так ли? Тогда Вам надо пойти в Комнату 12 и оттуда выбраться наружу. Если Вас убьют по дороге, попробуйте другой способ. Идите в Комнату 7 и положите Бомбу рядом с северной стеной. Она проделает тоннель, который даст Вам возможность пройти мимо Горий в Комнату 11.

Когда Вы войдете в комнату 12, не попадитесь Хозяевам Стен (Wall Masters). Их призрачные руки схватят Вас и отправят в начало лабиринта. Держитесь подальше от стен. Вы можете стрелять в них, но убедитесь, что убили всех Хозяев Стен, прежде чем предпринимать что-либо дальше. Их должно быть восемь. Высветите их всех, пробежав вдоль стен, потом приползите обратно и воспользуйтесь мечом. Бумеранг оглушит их на мгновение.

Слышите дыхание? Это значит, что рядом находится охранник Тривластья. Воспользуйтесь ключом, чтобы пройти из Комнаты 12 в 14-ю, на север. Если у Вас есть все сердца, выстрелите в Акваментуса (Aquametus) с расстояния, отражая при этом его выстрелы. Цельтесь в голову. Если пропустите удар, подойдите ближе и изрубите его мечом как можно быстрее. На самом деле его очень легко убить. Возьмите Контейнер с Сердцем и идите в Комнату 15 добывать первую часть Тривластья.

Это было полное описание первого уровня. Мы не будем также подробно описывать остальные лабиринты, а укажем только важнейшие детали.

### *Приемы с Бумерангом*

Бумеранг - один из наиболее полезных предметов в игре. Научитесь эффективно им пользоваться, и Вам будет легче играть.

1. Оглушайте врагов. Когда враги оглушены, Вы можете воспользоваться мечом, чтобы покончить с ними, или просто проскочить мимо, так как они не могут Вас схватить. Имейте в виду, что на некоторых врагов Бумеранг не действует, других же, например, Кизов и Зола, он сразу убивает.
2. Поднимайте удаленные предметы. Когда Вы убьете врага на расстоянии, используйте Бумеранг, чтобы подобрать Монеты, Сердца, Бомбы и даже Фей, которые остаются после них.
3. Используйте углы. Бросьте Бумеранг, а потом управляйте им, заставляя описывать кривые. В этом случае Вы сможете поразить нескольких врагов одним броском.

### *Восстановление жизни*

Когда Вы пройдете первый уровень, у Вас останется немного монет, но вряд ли больше 250. Вы можете вернуться на первый уровень и по сражаться со Сталфосами, чтобы заработать денег, а можете пойти на два экрана на восток от места старта (в области G14 и G15) воевать с Тектитамы. Воспользуйтесь Бумерангом, чтобы оглушить их, а потом добейте мечом.

Есть еще несколько мест, где можно без проблем найти деньги. Так как Вы хотите побыстрее закончить игру, то можете сходить в С3 за Белым Мечом. Путешествие в С3 достаточно сложно, но Вы сумеете проделать его. От моста, ведущего на Уровень 1, идите на север, потом на запад, затем опять на север. Ступайте на восток и следите за валунами. Просто двигайтесь как можно быстрее, и они пролетят мимо. Когда дойдете до водопада, идите вверх по лестнице. Голубой Лайнел (Blue Lynel) сражается весьма упорно. Вам необходимо нанести ему много ударов, чтобы победить. Оглушите его Бумерангом - это поможет. Чтобы получить Белый Меч, нужно иметь хотя бы пять сердец. Но с Белым Мечом будет гораздо легче сражаться.

Кстати, если говорить о сердцах, то есть еще один Контейнер с Сердцем. Идите в область D9 и взорвите бомбой правую сторону скалы. Вы можете попасть туда, пройдя на два экрана на восток и один на юг от водопада.

Есть еще пару вариантов прогулок для собирания денег. Одну дорогу мы назвали Алеей Бомб (Bomb Alley), так на ней Вы соберете много бомб. Осмотрите сектора E8, E7, E6, E10, E11, E15, E16 и E12 в Смертельном Лесу (Dead Forest). К северу от E8 будет Фея, если Вам надо подлечиться. Кроме того, в E11 сожгите дерево и получите дополнительно 100 монет. Еще одно дерево надо сжечь в E6 (и в F7 и в G1).

Другая дорога идет через G13, G14, G15, G16, G12, G11, G10, G9, а потом опять через G13. Вы получите много монет за Тектитов в G14, G15, и от Ливеров (Leevers) в G16. Кроме того, соберите бомбы в G12. Ближайшая Фея находится в G14.

После того, как Вы наберете 250 монет, идите из E8 в E5, а потом на север в B13. Там Вы увидите два ряда Воинов (Armed). Если Вы дотронетесь до них, они оживут и нападут на Вас. Однако под одним из них лежит секрет. Вначале разберитесь с Ливерами, чтобы они больше не путались под ногами, а потом слегка дотроньтесь до среднего воина в верхнем ряду, чтобы выявить секретную пещеру. Быстро убегайте или убейте Воина. Когда Вы спуститесь вниз по лестнице, то найдете Голубое Кольцо.

Идите в D14, потом в G3, где правый воин также прячет секрет. Будьте осторожны с ним. Вероятно, сейчас Вам захочется пойти на Уровень 2. В начале заработайте 90 монет на Волшебный Щит, спалив дерево в H2, для этого Вам придется идти севером или югом. Ступайте на восток из G16, пока не дойдете до угла, потом поверните на север. Сначала пройдите два экрана на запад, потом два на север. Теперь сожгите куст, находящийся в направлении 4-х часов.

Есть два способа добыть Волшебный Щит: можно сжечь угловой куст в F3 или взорвать верх экрана в B11. Все, что Вам теперь нужно сделать, это пройти на запад один экран, а потом вверх по лестнице, где Вы найдете вход на Уровень 2 (в D13).

## **Уровень 2**

На этом уровне Вам встретятся гораздо больше Горий, включая устрашающих Голубых Горий. Вы также встретитесь с одними из наиболее распространенных врагов - Ропами (Ropes). Эти вялые создания ползут прямо на Вас, и их очень легко уничтожить. Кроме того, Вы будете сражаться с хитрыми существами, такими как Додонго (Dodongo) или Молдормы (Moldorms). Мы не будем расписывать Вам каждый шаг путешествия по этому уровню, а только расскажем, где что лежит. Компас находится в Комнате 6, а Карта - в восьмой. Ключи лежат в Комнатах 2,

3, 9 и 11. В комнате 10 Вы встретитесь с Голубой Горией и со стрелками шаровыми молниями, стоящими в углах комнаты. Однако Гория прячет очень полезный предмет - Волшебный Бумеранг. Очистите комнату и возьмите его. Он гораздо лучше Деревянного.

В некоторых комнатах Вы можете прорыть туннели при помощи бомб (например, между Комнатами 8, 10, 12), но большой нужды в этом нет. Скорее всего, Вы захотите сохранить бомбы.

Единственным сложным местом на этом уровне является комната перед Тривластьем. Вам надо убить Додонго, а он - отличный воин. Ваш меч бесполезен, но у Додонго есть своя слабость - он не любит бомб. Лучший способ разделаться с ним - кинуть бомбу рядом с ним. Когда он взорвется, он будет оглушен. подойдите и ударьте его, пока он не очнулся. Более действенный способ расправиться с ним - взорвать рядом две бомбы подряд. после того, как пройдете Додонго, возьмите Контейнер с Сердцем и идите в Комнату 17 за следующей частью Тривластья.

### *Внешний Мир*

Теперь Вы можете добыть Живую Воду, хотя, возможно, она Вам не нужна. Ее хорошо брать с собой в лабиринты, чтобы лечить все сердца в случае неприятностей. Чем больше у Вас Контейнеров с Сердцами, тем чаще их надо лечить. Вы можете купить Живую Воду (будем называть ее Лекарством) у Пожилрой Леди (Old Ledy), но она не продаст Вам ее, пока Вы не будете как следует представлены ей. Идите и возьмите письмо от Пожилого Мужчины (Old Man) в D3. Для того, чтобы встретить его, от уровня 2 идите на восток, потом три экрана на север, потом снова на восток. Наверху найдите пещеру.

Чтобы получить Живую Воду, ступайте в G4 или G13, где сожгите кусты, или пройдите в пещеру F11. Покажите письмо Пожилрой Леди, и она согласится продать Вам Лекарство. Купите Красное Лекарство (Red Medicine) за 68 монет. Теперь идите в F13 и на Уровень 3.

### **Уровень 3**

Уровень 3 больше и сложнее предыдущих. Вы впервые встретитесь с Даркнутами (Darknuts) в Комнатах 3, 5, 7 и 8, а также с гигантским Манхандласом (Manhandlas). Ключи лежат в комнатах 1,4, 11, 12, 16 и 17. Найдите Компас в шестой комнате и Карту в тринадцатой. Лестница будет в Комнате 3, а там же находится Паром (Raft). Опасайтесь капканов в Комнатах 6, 13 и 15. Толкните скалу в Комнате 15, чтобы открыть дверь, потом получите запоздалый совет о Белом Мече.

Чтобы победить Даркнутов, не становитесь перед ними. Бейте их с тыла или с боков.

Двигайтесь быстро, не давая им опередить себя. Разумеется, если все сердца у Вас целы, станьте от них как можно дальше и попробуйте прикончить их, стреляя через комнату. С достаточным количеством бомб можно заставить превратиться нескольких Даркнутов в одного, но бомбы тяжело раздобыть. Даркнуты - одни из самых сильных противников, так что от Вас потребуется хорошее управление Линком.

Кстати, если Вы хотите срезать путь из Комнаты 13 в Комнату 14, используйте бомбу. Однако в этой комнате Вам обязательно понадобятся бомбы. Чтобы убить Манхандласа, попробуйте засунуть бомбу ему в центр, предугадав его путь. Даже если Вам не удастся точный удар, Вы все равно оторвете от противника кусок. Заберите еще один Контейнер с Сердцем и часть Тривластья.

### *Внешний Мир*

Настало время подобрать еще один Контейнер с Сердцем. Идите в D16, где найдете маленький деревянный пирс. Пройдите по нему, и Вы попадете в пещеру, где обнаружите еще один Контейнер с Сердцем. Потом идите в F6, откуда на плоту достигнете Уровня 4.

### **Уровень 4**

На этом уровне Вы встретитесь с новыми врагами. Манхандлас здесь тоже есть, но главным является двухголовый Глеок (Gleeok). Компас находится в Комнате 4, а Карта - в Комнате 12. Ключи лежат в Комнатах 6, 7, 18. Сражайтесь с Вирами (Vires) и Гелями (Gels). Виры после удара меча разделяются на двух Кизов. Уничтожайте Кизов Бумерангом, одновременно рубя мечом Виров.

Комната 4 - одна из многих темных комнат. Чтобы осветить ее, воспользуйтесь Голубой Свечой, но не забудьте затем переключиться на Бумеранг.

Лаки Лайкс Вы обнаружите в Комнате 10. Не дайте им себя поймать, а не то они съедят Волшебный Щит. Если все-таки поймают, ударьте мечом как можно быстрее, и, может быть, Вы сможете убежать без потери щита. Перед тем, как подойти к ним, оглушите их бумерангом и следите, чтобы они не очухались, пока Вы рубите их мечом. Будьте осторожны с Пузырями. Они не способны повредить Вас, но могут толкнуть на врага, так что не будьте беспечны. Когда очистите комнату от Пузырей, толкните скалу, чтобы открыть фундамент, где спрятаны Ходули (Step-Ladder).

Вы можете использовать Ходули, чтобы переходить через ручьи. Кроме того, в некоторых комнатах он будет единственным безопасным местом, на котором можно стоять и атаковать. Теперь вернемся в Комнату 8 и используем Ходули, чтобы пересечь ручей и войти в Комнату 11. Отсюда Вы можете пройти в комнату 12 и взять Карту. Взорвите северную стену в Комнате 12, чтобы найти потайную комнату с деньгами. Вы можете пробить дорогу из Комнаты 12 в Комнату 16 и сразиться с Глеоком. Таким образом, Вы пропустите несколько комнат, к которым можно будет вернуться позже.

Убейте Глеока ударами меча в голову. Но будьте осторожны, так как после нескольких ударов первая голова начнет описывать круги. Не удивляйтесь, а, добив Глеока, заберите еще один Контейнер с Сердцем и еще одну часть Тривластья в соседней комнате.

### *Внешний Мир*

Отсюда идите в В9. Дотроньтесь там до Воина, чтобы найти Браслет Силы. Вы сможете его использовать для того, чтобы двигать скалы во внешнем мире. Если все в порядке, идите в D8 и заработайте денег.

Настало время использовать Браслет. Спускайтесь на запад, потом на юг, затем на север, поднимитесь вверх по лестнице на запад области D6. Толкните скалу, чтобы открыть лестницу. Это будет первый потайной укороченный путь. Используйте укороченные пути, когда захочется. Неплохая идея опробовать его сейчас и посмотреть, куда каждая ступенька ведет. Когда закончите экспериментировать, выберите путь в G2 (прямо под Феей), а потом идите в хранилище в G3. Купите там стрел на 80 монет. Да, и заберите Контейнер с Сердцем в G8 при помощи Трапа. Потом ступайте в C4 (один экран на восток водопада) и поднимитесь вверх по лестнице на четыре пролета. Кажется, что Вы идете в никуда, но в конце четвертого пролета появится вход на Уровень 5.

### **Уровень 5**

Компас находится в Комнате 13, Карта - в Комнате 10. Ключи лежат в Комнатах 2, 5, 7, 16, 17 и 20. Вы встретитесь с Даркнутами, Додонгами (в Комнате 8), большим количеством Гибдосов (Gibdos) и несколькими Полс Войсами (Pols Voices). Против последних используйте стрелы, хотя каждый выстрел и стоит монету. Если Вы выстроите пару Полс Войсов в линию, то на всех хватит одной стрелы. Охранник здесь - Дигдоггер (Digdogger).

Прорвитесь из Комнаты 4 в Комнату 3, где Вы встретитесь с упорными Голубыми Даркнутами. Это стоит того, так как здесь Вы обнаружите потайной путь в Комнату 23. В Комнате 22 найдите Свисток (Whistle).

В Комнате 15 найдите Дигдоггера. Если Вы получили совет, то уже знаете, что он чувствителен к звукам, поэтому используйте Свисток и смотрите, как он сморщится. Добейте его мечом, заберите Контейнер с Сердцем и очередную часть Тривластья.

### *Внешний Мир*

Пора пересечь Внешний Мир. От Уровня 5 идите на юг, потом на запад. Если хотите, используйте укороченный путь, но Вам нужно пройти сквозь Потерянный Лес (Lost Woods). Начав с E11, направляйтесь на восток в Потерянный Лес, потом на север, запад, юг, и снова на запад.

После того, как пройдете через Потерянный Лес, ступайте на север в Грейвьярд (Graveyard). Сейчас у Вас должно быть не менее 12 сердец. Идите в A10 и дотроньтесь до каменной тумбы, чтобы прочесть секретное послание. Возьмите Волшебный Меч у Пожилого Человека. Теперь двигайтесь в A11, ко входу на Уровень 6.

### *Уровень 6*

Шестой уровень представляет собой большое, запутанное подземелье. Здесь Вы встретитесь с одними из самых могущественных и страшных врагов - Визробами (Wizzrobes). Эти волшебники могут доставить Вам по настоящему серьезные неприятности. В принципе,

Волшебный Щит способен отразить их магические атаки, но Красный Визроб (Red Wizzrobe) способен неожиданно появляться и исчезать. Внимательно следите за ним. Кроме того, Визробы любят окружать Вас, и единственный путь вырваться из такого кольца - пробить себе дорогу с боем. В некоторых комнатах Визробы объединяются с Лаки Лайксами, чтобы Ваше существование стало как можно более жалким и коротким. Если при встрече с Визробами Вы потеряете Волшебный Щит, то у Вас возникнут проблемы.

Найдите Компас в Комнате 4, а Карту - в Комнате 13. Ключи лежат в 3, 6, 9, 15, 18 и 19 Комнатах.

Очистите помещение и сдвиньте скалу, чтобы открыть дверь в Комнату 8. В комнате 12 Вы встретитесь с трехглавым Глеоком, а в 22-й в постаменте найдете спрятанный Волшебный Жезл. Теперь с его помощью Вы можете стрелять по врагам магией.

В десятой Комнате найдете проход в 21-ю, после чего идите в 20-ю, где сразитесь с Гомасом (Ghomas) Надо выстрелить в него стрелой тогда, когда его глаз открыт. Теперь он не сможет больше смотреть на Вас. Как обычно, соберите сокровища и возвращайтесь назад, к солнечному свету.

**Как использовать Свисток во Внешнем Мире**

Когда Вы используете Свисток во Внешнем Мире, то образуется магический вихрь, который несет Вас, если только Вы не убежали от него. Этот вихрь может быть очень полезен. Он способен перенести Вас от входа в одно подземелье ко входу в другое, в зависимости от направления Вашего взгляда в тот момент, когда он подхватывает Вас. Если Вы смотрите направо, то он перенесет Вас к следующему уровню. Например, если Вы возле Уровня 6 воспользуетесь Свистком, повернувшись направо, вихрь отнесет Вас ко входу на Уровень 7. Чтобы попасть на предыдущий уровень, повернитесь влево или посмотрите вниз.

*Внешний Мир*

Перед тем, как войти в подземелье Уровня 7, сходите в один из известных Вам магазинов и купите Наживку (Bait). Потом доберитесь до бассейна в ЕЗ и воспользуйтесь Свистком, чтобы открыть вход на Уровень 7.

## **Уровень 7**

Это еще один трудный уровень, правда, наверное, не такой тяжелый, как последний. Компас находится в Комнате 12, Карта - в 23-й. Самое главное на этом уровне - знать, где и что взрывать бомбами. Вы встретите множество чудовищ, среди которых будут Ваши старые знакомые: Дигдоггер, Додонго и Акваментус (Aquametus).

Вам придется кое-что взорвать, например, стену между 5-й и 11-й Комнатами. Поищите также и другие места, где можно заняться взрывами. В постаменте в Комнате 25 Вы найдете Красную Свечу. Теперь Вы способны стрелять огнем без перезарядки в другом экране.

Такое впечатление, что парень в Комнате 19 просто голоден. У него так урчит в животе... мне кажется, Вы сами разберетесь, что надо делать.

Будьте осторожны с Хозяевами Стен в Комнате 33. Кроме того, найдите путь из 33-й в 20-ю Комнату. Взорвите стену между 20-й и 21-й и сразитесь с Акваментусом, чтобы получить еще один Контейнер с Сердцем. Пустите всего лишь одну стрелу ему в голову, и этого достаточно. Теперь берите очередную часть Тривластья и возвращайтесь назад во Внешний Мир.

*Внешний Мир*

Надеюсь, Лекарство с Вами. Теперь, спускаясь в лабиринты, Вы должны всегда брать с собой эту красную бутылку. Идите в Н10 и сожгите там кусты, чтобы увидеть вход на Уровень 8.

## **Уровень 8**

Найдите Компас в Комнате 9 и Карту в Комнате 20. В первой комнате получите Волшебную Книгу (Magic Book). С ее помощью можно стрелять пламенем из Волшебного Жезла. Теперь он еще более полезен. В 23-й комнате Вы найдете Волшебный Ключ (Magic Key). С этого момента Вам не нужно заниматься поиском ключей, поскольку Волшебный Ключ подходит к любой двери.

Манхандла находятся в комнатах 2, 5 и 20, Гомасы - в 12-й и 22-й. И везде - Даркнуты. Между 18-й и 11-й комнатами есть проход. Во многих комнатах Вы найдете ключи, но так много Вам не нужно. Взорвите несколько стен, например, между 5-й и 8-й комнатами.

Охранником на этом уровне служит четырехголовый Глеок! Возможно, Вы захотите воспользоваться Живой Водой, чтобы обновить меч и стрелять издалека. Убейте Глеока и заберите все, как обычно.

### *Внешний Мир*

Ну вот, теперь Вы готовы. Надеюсь, Вы ощущаете прилив сил. Где-то там Ганон дрожит от страха, чувствуя Ваше приближение. Теперь у Вас есть все, кроме одной части Тривластья, так что время найти логово Ганона в Горах Смерти (Death Mountain). Если Вы были внимательны, то уже заметили вход на Уровень 9 в Очковых Скалах (Spectacle Rock) в области В2. Перед тем, как войти в пещеру в В1, купите немного Лекарства. Теперь взорвите одну из скал, и Вы увидите вход.

### **Уровень 9**

Это громадное подземелье. Будьте готовы пройти через несколько серьезных сражений до того, как Вы найдете Ганона. Когда Вы встретитесь с ним, он уже должен остаться один. Но пока Вам надо найти два важных предмета - Красное Кольцо и Серебряную Стрелу. Карту Вы найдете в Комнате 42, а Компас - в Комнате 32 (правый "глаз").

По сравнению с этой, все остальные пещеры - просто детский сад. Смотрите не запутайтесь. Мало того, что Вам придется воспользоваться бомбами, Вам надо будет постоянно искать проходы между комнатами.

Красное Кольцо лежит в Комнате 58, а Серебряная Стрела - в Комнате 43. Вы встретите множество Патрасов (Patras) и Молдормов (Moldorms). Следите за Голубыми Молдормами (Blue Moldorms), поскольку они очень быстры.

Ганон спрятался под одним из глаз. Вы можете сразаться с ним, когда он станет видимым. Отразите его ракеты и, когда он станет видимым, как можно быстрее ударьте его. Постепенно он покраснеет. Теперь выстрелите Серебряной Стрелой, чтобы покончить с ним. Кстати, идя к Ганону, не забудьте приготовить Лекарство.

Как только Вы победите Ганона, то сможете освободить Принцессу, заключенную в комнате над поверженным врагом и завоевать ее бесконечную признательность. Теперь будьте готовы получить еще одно задание. Да-да, есть еще одно задание. Оно посложней, да еще все вокруг движется. Но если Вам понравилось это, то непременно попробуйте...