

Прохождение к игре

The Legend of Zelda: Twilight Princess

На русском языке

Оригинал: **Matthew Rorie (текст), Randall Montanari (дизайн)**

Перевод выполнил: **Peamur a.k.a. Squire (tristamson@hotmail.com)**

Терминология согласована с любительским переводом игры на русский язык. Перевод игры выполнен сайтом [Zelda64rus](#). Отдельное спасибо Антону (Anton299) за дельные советы.

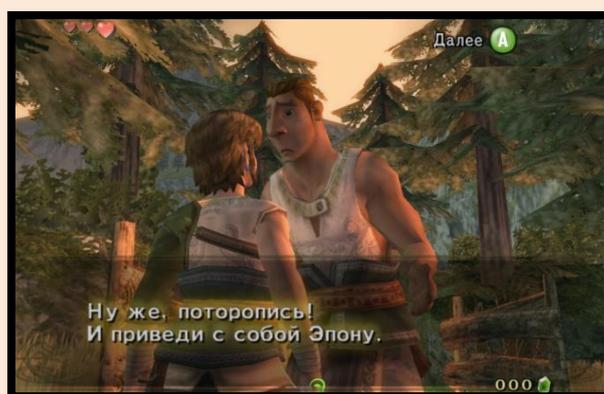
Данный документ предоставляется только для частного некоммерческого использования и не может копироваться, тиражироваться, публиковаться в любой форме без согласия авторов.

Деревня Ордон

Игру вы начинаете в маленькой деревушке, где Линк, по ходу, всеми любимый обычный работяга. Все жители деревни, несмотря на их малое количество, знают вас по имени. Местный старейшина попросит вас съездить в Хирул, чтобы отвезти что-то ценное королевской семье.



После небольшого трёпа с Раслом, возвращайтесь домой. Пройдёт день и перед закатом местный пастушок Фадо попросит вас, чтобы вы помогли ему затолкать в загон стадо коз. Вот невежда, не знает что вы следующий спаситель всего Хирула!



Делов там не много. Привыкайте к управлению. Чтобы вообще начать этот квест, необходимо найти лошадь Эпону. Из этой местности ведёт всего один путь, и ведёт он к озерцу, у которого вы ошивались день назад. Бегите туда и вы встретите там Илию, местную красавку, которая моет там для вас лошадь. Может вам грязные и пахучие лошади нравятся, об этом она как то и не думала, наверное? Илиа хочет, чтобы вы сыграли для неё и Эпону мелодию с помощью травы, которая растёт вокруг озера. Если подойдете к этой траве, то появится предложение взять траву и подуть в неё.



Иго-го!

Теперь, когда Эпона в вашем распоряжении, седлайте её и скачите обратно в деревню. Пока что вы не можете заходить в дома, но вы можете поговорить с некоторыми жителями на улице.



Когда почувствуете готовность помочь загонять коз, скачите к ферме в дальний угол деревни. Фадо уже ждёт вас там. Загонять коз не трудно, просто нужно, чтобы они оказались примерно между Эпоной и хлевом. Также их надо время от времени подгонять, так как они имеют обыкновение менять свой маршрут с бухты-барахты.

Чтобы поддать козам газку, нажмите «А», но не злоупотребляйте этим кличем, ибо козы могу разозлиться и сбить вас с Эпоны! После несложных упражнений по перепрыгиванию преград (жмите «А» во время скачки и Эпона сама прыгнет), можете перепрыгнуть через ворота и скакать обратно в деревню.

Вы автоматически перенесётесь к дому и на следующее утро мелкие дети-шалобаи будут будить вас криками и воплями. Ну и дети пошли... Куда смотрят их родители? Придётся нам ими заниматься...

Деревенская идиллия

Выходите из деревни и поговорите со всеми детьми. От них вы узнаете, что Колин (можете его также звать Колянком, гы-гы!) сделал для вас удочку (но она пока что ещё у его мамы) и что в местном магазине появилась в продаже **Рогатка**. Нужно надыбать 30 рупий, чтобы купить её. Начинайте мародерствовать и ворочать камни, срывать соседские тыквы и искать среди всего этого рупии, местную валюту, в виде кристаллов.



Как только придёте в деревню, вас сразу обрадуют кучей проблем, свалившихся на деревню. Мама Колина обеспокоена тем, что корзина с её ребёнком ушла по течению. Кошка продавщицы куда-то пропала, а один местный товарищ задался идеей сбить улей, который пчелы устроили над его домом.

Чтобы получить предметы, которые вам понадобятся, придётся выполнить все задания. А как вы думали? Это же почти что ролевая игра!

Корзина с ребёнком

Начнём с мамы Колина, а то ещё от горя что случится с ней. Поговорите с ней о корзине, затем поговорите с мужиком на вершине одной из земляных колонн

посредине деревни и обучитесь у него лазанью и прыганью. Вам не надо жать кнопку, чтобы прыгать с камня на камень, просто бегите и герой сам прыгнет. Автоматика! Он, мужик, также расскажет вам о срывании травы и как на ней свистеть.



Запрыгивайте на крышу стоящего рядом с камнями дома и прыгайте до самого последнего камня в воде. Там растёт травка хорошая, срывайте её и дуйте что есть мочи. Прилетит, эмм.., кречет? Пофиг, сокол какой-то. Направляйте с помощью прицеливания его на обезьяну, которая скачет в отдалении (поищите её взглядом), затем жмите «А» и высылайте птицу. Птица схватит корзинку с ребёнком и принесёт её вам. Прыгайте обратно по камням и спускайтесь снова на землю. Бегите обратно к маме Колина. Проводите (вы ж джентльмен?) её до дома и она вручит вам **Удочку**.

Дело о голодной кошке

Теперь у вас есть удочка и можно заняться удравшей кошкой. Кошка сидит где-то на помосте рядом с водяной мельницей. Бегите туда, экипируйте Удочку и начинайте ловить рыбу. (Чтобы экипировать Удочку нажмите кнопку «-», выберите удочку и нажмите «В».) Выберите Удочку кнопкой «В», затем нажмите снова «В», чтобы закинуть поплавок в воду.

После того как наживка уйдёт под воду, можете начинать вытаскивать рыбу. Не дёргайте сразу очень сильно, пусть рыба пару раз клюнет. Всё как в реальной жизни, хотя откуда вам знать? Сидите тут и пластиком машете! Появится надпись «КЛЮЁТ!». Поднимите пульт вертикально и рыбка придёт к вам.

Возможно, придётся поймать не одну, а несколько рыбок. После второй пойманной рыбы, кошка схватит её и убежит обратно в магазин (так её там просто не кормили!). Значит не только хоббитов можно на рыбку ловить! Идите ей вслед и торгашка одарит вас **Банкой с Молоком** и позволит купить за 30 рупий **Рогатку**. Если денег не хватает – мародёрствуйте! 10 рупий можно найти на крыше дома мэра, просто не ленитесь!

Сшибание ульев

Если пойдёте к дому напротив магазина, то сможете с помощью Рогатки сбить улей на дереве, которое раскинулось над этим домом. За это вам ничего особенного не дадут, но, пошастав по ветвям, вы найдёте 15 рупий. Можете выдуть молоко, которое вам продавщица дала и набрать в банку пчелиных личинок (ням-ням, ... шутка!). Их можно на крючок цеплять и рыбку ловить. Как в реальной



Единственная мини-игра, доступная в деревне, откроется, если поговорите с мэром. Он попросит вас останавливать бешеных козлов, которые будут нестись с пастбища в деревню. Нужно просто вовремя тыкать кнопку «А».

Ну и дети пошли...

Возвращайтесь домой. Расл скажет, что для вас кое-что оставлено в спальне. Хоть бы не очередное любовное письмо! Просил же, заканчивать с этой ерундой!

Перед тем как зайти внутрь, поговорите с девчонками насчёт уроков по стрельбе из Рогатки. Когда закончите, сбейте паука, который примостился у вас на лестнице. Оказавшись дома, открывайте сундук перед вами и хватайте **Деревянный Меч**. ВАААУУУ!!!

Йес!



Поговорите с девочками снаружи и скажите, что вы покажете им, как надо управляться с мечом. Они вам начнут перечислять все типы ударов, так что не поленитесь, повторите их.

- **Горизонтальный Удар:** потрясите ремоут из стороны в сторону;
- **Вертикальный Удар:** трясите вверх и вниз;
- **Укол:** возьмите цель на прицел, жмите на нунчаке вперёд и трясите ремоутом;
- **Круговая атака:** трясите нунчаком из стороны в сторону;
- **Атака в Прыжке:** прицельтесь и тыкайте «А».

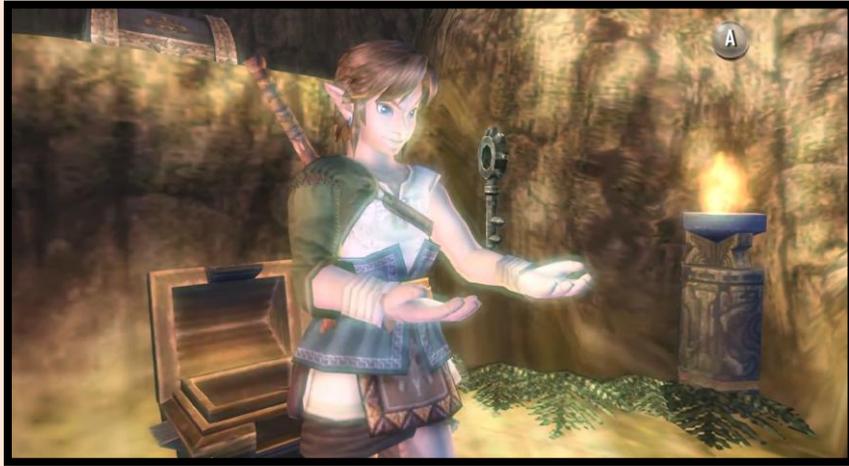
В поисках обезьяны

После изнурительных тренировок прибежит обезьяна и отвлечёт детей, уводя их к озеру, где Илия мыла лошадь. Идите в Фаронские Леса, чтобы отыскать проклятую мартышку и последнего ребёнка, Тало, который её преследовал. К сожалению, перед вами окажутся ворота, поэтому бегом до дому и седлайте Эпону, чтобы перепрыгнуть через них. На Эпоне вы затем достигнете пещеры, в которую лошадь откажется входить ("Ты вообще полицейская лошадь?"¹). Идите сначала налево, а не в пещеру. Там живёт один хиппи-торгаш. У него с башкой ещё все в порядке, он вам **Лампу** бесплатно даст, правда, попросит приходить и заправляться только у него. Умный экономист! "Give 'em the razor; sell 'em the blades!"

С лампой в руках бегите к пещере и ныряйте в неё. В пещере не забывайте зажигать светильники, просто помахивая по ним Лампой. Лампа также пригодится для того, чтобы прожигать паутины.

Когда доберётесь до развилки, идите налево и открывайте сундук с 10 рупиями. Потом идите дальше вниз.

¹ цитата из кинофильма "Правдивая Ложь"



Там будет много монстров, так что не стесняйтесь и бейте что есть мочи. Обычно будет достаточно простых ударов, но не забывайте и о специальных приёмах. Не заставляйте себя скучать и пробуйте разные атаки. Кстати, круговой атакой можно здорово косить траву, собирать рупики или искусственно вызывать тошноту. В западной части будет что-то наподобие игры с прыжками, но послушайте совета – не идите пока туда!

Ворота в юго-восточной части территории закрыты, поэтому идите на северо-восток и вы найдёте там маленькую пещеру. Там есть сундук. Открывайте его и берите **Маленький Ключ**, с помощью которого вы теперь сможете открыть запертые ворота. Зажгите светильники и появится скрытый сундук, в котором лежит **Часть Сердца**. Найдёте пять таких, и получите прибавление к вашей кардиосистеме.

Спасение Тало

Наверное, вам понадобится масло для Лампы, так что сбегайте и заправьтесь. Стоит это удовольствие всего 20 рупий. Или же вы можете открыть ворота к Храму и купить масла у попугая, стоит оно будет столько же. Можете стибзить у попугая масло, но тот обидится и будет вас бить, как только вы снова сунете к нему свой нос. Успокойте его в этом случае, кинув деньжат в ящичек.



Когда будете готовы, идите к клетке, где сидит Тало, замочите всех монстров и

разбейте клетку, чтобы освободить мартышку и ребёнка. Теперь идите обратно в деревню и оттуда вас пошлют в Хирул. Но перед этим надо будет... снова загнать тупых коз! В этот раз их будет 20 и вы ограничены тремя минутами. Такая же лабуда, вы справитесь!

Противные детишки

Перед тем как отправитесь в Хирул, Илия уведёт Эпону, лошадь всеми любимую, к источникам, чтобы там её опять помыть и поманикюрить. У лошади уже копыта затёрты добела! Не успеете вы и хрюкнуть и подбежать к ней, как молокососы вынудят вас одолжить им меч. Будь внимателен Линк, отвечаешь за их синяки!



Короче, забирайте меч и отправляйтесь к источникам, которые за деревней (в лесу у водопада). Илия не пустит вас через ворота. И чего только ей взберендило? Ищите проход в тоннель, в который попадёте, если повернёте сразу, после того как покинете деревню. Ползите через него, и вы выколупаетесь у источника. Илия скажет, чтобы вы особенно не изматывали себя на пути. Флирт и т.п. Будь мы на месте Линка, романтика была бы о какая! Но.. мы стоим и даже не мычим! Спасибо Нинтендо, за то, что её герои уже на протяжении стольких лет страдают немотой!

Тёмный Мир

Бум, бац, и вы оказываетесь в Мире Теней, том же самом Хируле, но не таком ярком и красивом. Вскоре вы повстречаете Мидну, которая освободит вас от цепей. Чтобы добраться до другой стороны решёток, встаньте у угла клетки, и, удерживая прицеливание, атакуйте. Или просто мотайте ремоутом. Прodelывая это, вы найдёте небольшую щель в решётке. Используйте крестик, чтобы копнуть под неё, и вы на свободе!

Переходите в другую клетку, прицельтесь в цепь и держите «А», чтобы запрыгнуть на неё. Это откроет ворота. Спускайтесь по ступеням и используйте Нюх, чтобы поговорить с духом солдата. В этом районе есть ещё пара цепей. Разбейте их и начинайте

исследовать коридоры. В одном из них вода поднимется и даст вам возможность пройти мимо ловушки с шипами. В следующей комнате вам надо будет найти цепь и разбить её, чтобы опустить уровень воды. Вы сможете затем пройти под воротами и воссоединиться с Мидной. Будьте настороже, враги тут такие, что если треснут по морде, то отнимут целое сердце, а у вас пока что всего три сердечка. Узкие помещения мешают проводить широкомасштабные сражения и нельзя атаковать в воде, поэтому не нервничайте, если померёте разок другой. Это не Dark Souls, переживёте.



Входите в небольшой проход на левой стороне пола, рядом с решёткой, после того как вода опустится, чтобы добраться до Мидны. Спиральная лестница рядом ветхая, так что осторожно, под ногами может что-то обломиться. Вот тут вам Мидна поможет, т.к. она поможет вам сигать дальше и выше обычного. Как только услышите её противный писк на моуте, нажимайте вверх на крестике, цельтесь на неё, затем жмите «А», чтобы переместиться к ней. Повторяйте эти «простые движения» и вы доберётесь до верёвки, по которой необходимо будет перейти.

На вершине лестницы вам попадутся летучие мыши, коих надо поубивать. Там будет каменный уступ, забирайтесь на него и Мидна телепортирует вас к хлопающей двери вверху.

По крышам...

Вылезайте на поверхность и ... вуаля! Армагеддон! Вы в тёмном варианте Замка Хирула! Пробирайтесь далее, отбиваясь от противных птиц. Лучше всего их бить комбинацией «прицел+А»: сначала дождитесь, пока они спустятся и при этом не свалитесь с крыши! Когда доберётесь до черепичной крыши, держитесь середины, чтобы забраться на неё и продвигаться дальше.

В самом замке, вы встретитесь ни с кем иным, как с Сумеречной Принцессой! Она расскажет вам о том, что произошло с замком и всем Хирулом и попросит вас уйти, прежде чем появятся стражники. Бегите вниз по лестнице и вас перенесут обратно в Хирул.



Возвращение к реальности

Вот, млин. Мидна тебя так и не вернула в нормальный вид! Ну, в тот ушастый и глухонемой. Вот крыса! Она хочет, чтобы ты отыскал меч и щит, прежде чем она тебя



превратит в нормальный вид. Садистка маленькая. Ничего не поделаешь, придётся идти в Деревню Ордон. Сначала вы убьёте врагов рядом с вашим домом, потом к вам подбежит белка и расскажет обо всём том, что произошло. На эту болтовню не обращайте внимания, и так понятно что настал полный. Что вас должно больше

заинтересовать, так это умение говорить с животными. Не забывайте об этом даре природе, т.к. в Хируле живёт много охочих до трёпа животных.

Бегите в деревню. Оказывается, что всех детей кто-то, а точнее, те толстые свиньи на свиньях, спёрли! Теперь они их проблема! Шутки в сторону, наша задача, во всяком случае, сейчас, заключается в поиске меча и щита, поэтому бегите вглубь деревни к дому с мельничным колесом, где Мэр и пастух что-то горячо обсуждают. Вам надо подслушать их разговор, поэтому медленно ползите к их позиции и нажимайте каждые пару шагов «А», чтобы слушать.

Если будете слишком далеко слушать, ничего не услышите, если слишком близко подползёте, они убегут с воплями внутрь дома и не вернутся до тех пор, пока вы не покинете местность.

Совет: используйте Нюх чтобы находить ямы, которые можно покопать и по случаю найти сокровище, рупик, там, или сердечко. Пару таких вы можете найти рядом с мостиком, где вы ловили до этого рыбу.

Оу, Щит!

Подслушав разговор, вы узнаете, что вам надо пробраться в дом с тем колесом. К сожалению, селяне будут защищать дом, пуская в вас ястреба. Ну мы-то им покажем, где раки зимуют в ноябре! Сначала бегите на крышу магазина и ступайте на небольшой



камень рядом с дверцей для кошки. Мидна предложит залезть с её помощью на крышу. Оттуда прыгайте на камень, на котором стоит тот болван с ястребом. Он наделает в штаны и убежит в тёмную ночь менять их, где его стопудово найдут какие-нибудь озлобленные хоббиты и порвут на тапочки.

Оттуда двигайтесь к заветному дому и оттуда в жилую комнату. Если будете стоять на столе, Мидна снова предложит вам помощь в запиндоловании на верхний уровень дома. Бейте мордой по стене под щитом несколько раз, потом проводка повредится, электронная защита спадёт, и щит упадёт со стены. Хватайте его и вылезайте через окно наружу.

Меч

Меч, который нам нужен, находится в доме Расла, том, куда вы до этого принесли корзинку с украденным ребёнком. Расл будет патрулировать деревню, медленно, правда. Если он вас обнаружит, то даст в нос. Он вернётся к дому также, если вы напугаете его жену (беременных вообще пугать нельзя!). Ну и фиг с ним! Бегите к южной стороне его дома и используйте Нюх, чтобы обнаружить слабое место в почве рядом с грудой дров. Копайте там и вы попадёте в дом. Хватайте Ордонский Меч с кушетки и скачите обратно наружу.



Мидна хочет, чтобы вы бежали снова в лес, поэтому не расстраивайте её. Когда достигнете источника, вас вызовет Дух Леса, который заставит вас сначала бороться со злыми существами. Понятно, что добро побеждает всегда! Ничего сложного, просто прицельтесь и атакуйте в прыжке, нажимая «А». После этого быстро нажимайте на «А», чтобы покусать его. Уворачивайтесь от их режущих атак. Не бойтесь, это не трудно – эти враги довольно тормознутые.



Когда злодейство починет, появится Ордона, один из четырёх великих Духов Света Хирула. Типа могучих добрых духов с классной иллюминацией. Она, Ордона, даст тебе задание: найти трёх других Духов Света и помочь им восстановить их сияние, которое было украдено злыми существами. Блин, а мы думали, она подскажет, как найти волчицу, пещерку удобную, завести семью и жить счастливо!

После этой интерлюдии отправляйся к сумеречной двери и проходи через неё с помощью Мидны.

Фаронские Леса (опять...)

Ох, Мидна... Как мы хотим тебе пасть порвать. Вас ожидает битва уже с тремя тёмными бестиями. Если вы одолеете одного или двух, то третий воскресит их, поэтому надо нажать кнопку «В», дождаться, или суметь сделать так, чтобы все существа попали в круг и тогда, отпустив кнопку, вы прикончите всех одним ударом. Проще пареной ноги!

Продвигайтесь вперёд и начинайте разговор со свечением над водопадом. Это свечение даст вам **Гроздь Света**, в которую надо будет собрать Слёзы Духа Света для того, чтобы прогнать тьму раз и ... в общем, до следующего раза.

Слёзы раскиданы повсюду и почему-то находятся в жуках. Вам надо, используя Нюх, отыскать всех этих насекомых и отобрать у них Слёзы. Жуки обозначены на карте.

Охота на жуков

Первая пара жуков будет лёгкой добычей. Несколько жуков находятся рядом с домом, где вы взяли лампу. Используйте подъём на южной стороне и Мидна подкинет вас к окну. Используйте Нюх, чтобы поговорить с духом внутри и после этого вы найдёте двух насекомых. Снаружи есть ещё один: стукните мордой о стену и хватайте поганого таракана.

Бегите обратно к воротам и копайте под ними проход. Путь чист, если в режиме Нюха. Совсем рядом можно найти ещё двух жуков. Когда переберётесь через тоннель, вы окажетесь у болота, у которого были до этого. Дно его заполнено туманом и если вы упадёте в него, то будете отброшены в начало. Два жука находятся рядом с западной стеной, поэтому тараньте её, чтобы добраться до них. Затем двигайтесь к скалистому выступу и с помощью Мидны пробирайтесь через ветви.



Помните о загадке с прыжками, которую мы советовали оставить на потом? Так вот, "потом" наступило! Мидна поможет вам в перепрыгивании. Отправляйтесь в мископодобную местность в середине болота и убейте там жуков. Затем следуйте по пути до тех пор, пока не доберётесь до расположенных выше ветвей. Надо очень точно выполнять прыжки, чтобы не попасться плотоядным растениями. Просто держите прицел и тыкайте без устали «А» так быстро, как можете, и всё будет окей! Забирайтесь на вершину пня и оттуда снова вниз, к последнему участку болота.

Там будет ещё два жука. Включайте Нюх, подбирайтесь к ним поближе, затем копайте по приказу и они вылетят наружу, готовые быть убитыми.

Оттуда бегите к последнему району леса, где Тало держали в плену и убейте ещё двух жуков, чтобы заполнить Гроздь Света. Если Гроздь будет полна, вы снова окажетесь у источника. Прогоните тьму и вы вернётесь к человеческой форме. Фух, а то блохи уже достали! Теперь вы лучше, сильнее, быстрее и ...эмм... вам даже форму новую дали!

К Лесному Храму

Теперь можно с чувством выполненного долга возвращаться в деревню. Вам там расскажут о том, что дети были украдены, бла, бла, бла. Вот нытики! Если посветите лампой в подвале своего дома, сможете найти 50 рупий.

Ваша новая цель – достичь Лесного Храма, который находится там, где вы ранее спасли Тало и обезьяну. Поговорите с Хиппи, чтобы получить ключ, который откроет ворота, ведущие в Храм и он также продаст вам **Банку с Маслом** за 100 рупий, что есть довольно выгодно. Если учитывать то, что вы при этом получаете Банку!



Когда снова дойдёте до болота, вы обнаружите, что оно всё ещё покрыто туманом. Экипируйтесь лампой и прогоните туман! Затем бегите к колонне с обезьянкой, которая поможет вам выбраться из тумана, только если вы будете держаться вблизи неё и защищать от вражеских атак.

Когда снова будете проходить мимо торговой лавки попугая, не забудьте пополнить лампу маслом. Пригодится в Лесном Храме. Прежде чем попасть в Храм, необходимо будет пройти обучение со скелетоволкодухом, который научит вас атаке под названием **Последний Вздох**. После наставлений прожгите паучью паутину перед Храмом и забегайте

внутри.

Лесной Храм

Обезьянки

В первом помещении убейте пауков на лозах слева с помощью Рогатки, затем забирайтесь наверх и хватайте желтую рупию из сундука. Возможно, к этому времени вы уже достигнете максимума рупий для вашего кошелька, но если это не так, то не упускайте их. Вы также можете кувырком сбивать предметы со столбов.



После убиения всех врагов, бегите к клетке с обезьяной и освобождайте её. После этого начнётся сущий ад! Видимо, разработчикам было мало того, что они вам дали самых надоедливых помощников (вторые в очереди после Тинкла); они также устроили подземелье таким образом, что обезьяны постоянно трещат по ушам. Если бы мы только могли вам объяснить, как это раздражает! Смело выключайте звук, пока вас сопровождают обезы, потому что это просто невыносимо!



Направляйтесь к следующей комнате на севере, под номером 2 на нашей карте. Это комната-развилка, с тремя выходами: на севере, западе и востоке (для особо негеографичных: вверх, направо и налево). Вы можете найти сундук, если постоите и посмотрите в северо-восточный угол. Тут из под земли будут появляться мелкие существа и пытаться вас обидеть. Если вы сумеете блокировать их потуги щитом, они упадут ничком и взорвутся. Однако, вы можете схватить их, прежде чем они откинут лапки и бабахнут. Если вы думаете, что обойдётесь без этой сложной процедуры, то вы ошибаетесь: вам надо будет схватить одного монстрика и кинуть его в большой кусок скалы в северной части помещения, рядом с дырой, чтобы получить доступ к 20 рупиям.

Если заберётесь на платформу посреди комнаты, то встретитесь с огромным пауком. Эти чудища могут парировать большинство ваших атак, но если вы просто зажмёте кнопку прицеливания и подождёте немного, то сможете вызвать мощную атаку и победить паука. Зажгите четыре светильника, чтобы поднять деревянный проход. Бегите по нему и открывайте сундук, чтобы найти **Карту Подземелья**. (Вы, однако, не сможете добраться до сундука, подвешенного над этой платформой. Пока не можете.) Бегите к двери на севере, чтобы перейти в Комнату 3. Упс! Не успели, т.к. какая-то шимпанзятина перерезала бумерангом верёвки, удерживающие мост. Угадайте, кто получит скоро по морде и что вы получите от неё?

Спасение первой обезьянки

Ваша задача сейчас заключается в нахождении и освобождении обезьянок, которые, выстроившись в подобие цепочки, помогут вам перебраться через мост. У вас уже есть одна обезьяка, но нужно найти всех четырёх. Возвращайтесь в Комнату 2, затем дайте обезьянке повиснуть на верёвке, ведущей на запад. Цепляйтесь, и, нажав в правильный момент кнопку «А», перепрыгивайте на платформу, ведущую в Комнату 4.

Как только вы войдёте в Комнату 4, берите вправо и блокируйте взрывопаука своим щитом. Он откинется обратно, прямо перед каменной стеной неподалёку. Когда он взорвётся, вы сможете найти горшки и спрятавшуюся в одном из них **Укка**, или как там её звать. В общем, существо, которое позволит вам телепортироваться из подземелья, и обратно. Пользы от неё пока что будет не много, но в дальнейшем она может пригодиться. Обезьянка приведёт вас к запертой двери в этой комнате, но у вас ещё нет ключа! Вам надо на время оставить обезьянку (слава те, Господи!), и отправиться на север в Комнату 5, где вы найдёте **Маленький Ключ**. Возвращайтесь снова в Комнату 4 и открывайте дверь, на которую вам укажет обезьянка. (Кстати, тут в этой комнате есть спрятанный сундук с рупиями; ныряйте в воду и поищите в юго-западной стороне комнаты, чтобы найти его).



В Комнате 6 прыгивайте на пол и кувыркком ударьте в центральную колонну несколько раз, чтобы освободить обезьянку. Тут есть ещё один сундук, спрятанный под деревянным проходом. Когда освободите обезьянку, можете перепрыгивать по верёвкам обратно в Комнату 4.

Ещё больше обезьяномаразма

Теперь бегите в Комнату 2 и оттуда на восток, в Комнату 7. В комнатах к югу и востоку этой комнаты есть две обезьянки, но чтобы до них добраться, необходимо будет как-то расправиться с огромными растениями, преграждающими вам путь. Сначала бегите вверх по лестнице, пока не найдёте очередного взрывопаука. Блокируйте его щитом, хватайте, бегите далее на север, пока не окажетесь прямо над первым растением. Возьмите его на прицел и скормите ему бомбу. Если попали, ему не жить. Бегите обратно к взрывопауку, блокируйте его и хватайте. Затем бегите обратно, прыгайте через платформу и бегите к платформе с камнем. Разбивайте его бомбой.

Проход откроется, и вы получите доступ к Комнате 8. В этой комнате спускайтесь вниз и кувырком дубасьте два тотема рядом с входом. Один из них уронит сундук с **Маленьким Ключом**. Пересекайте проход посередине этой комнаты. Будьте осторожны и не попадитесь червям, которые маскируются под плитки. Зажигайте два светильника, чтобы



поднять лестницу, ведущую к клетке с обезьянкой. (Да, там есть ещё один сундук над лестницей, но пока что до него вам не добраться. Заберитесь по лозам на северной стороне комнаты, чтобы найти платформу с сундуком.) Освободите обезьянку и сопровождайте её обратно в Комнату 2.

Обезьянка номер 4

Вход в Комнату 9 расположен на юге Комнаты 7.

Совет: В Комнате 7, рядом с выходом Комнату 9, вы найдёте **Часть Сердца**. Рядом будет взрывопаяк: блокируйте его, затем несите его к провалу и сбрасывайте вниз. Целиться не



надо, просто встаньте у края и сбросьте его вниз кнопкой «А». Он взорвётся, и после этого

появится сундук с Частью Сердца.

В Комнате 9 вы встретитесь с очередным хищным растением-людоедом. Но этот оно выглядит немного иначе – верхняя часть у него как у хищного растения, а вот нижняя часть подобна тем взрыволюбивым растениям из Комнаты 7. Одолеть его не сложно, просто приблизьтесь достаточно, чтобы провести атаку, прицельтесь, подождите, пока наберётся супер удар, и МОЧИТЕ! Когда голова будет готова, хватайте взрывопаука и кидайте его в туловище, чтобы расправиться с гадиной и получить **Маленький Ключ**. Освободите обезьянку и возвращайтесь в Комнату 2. Теперь у вас все четыре обезьяны в арсенале и ничто не мешает вам перебраться на север комнаты и бежать в Комнату 10. Там будет мортал комбат с родственником, который откололся от цивилизации лет, кто его знает сколько, назад – с орангутангом!

Тебе не жить, орангутанг! Давай, готовь свой бумеранг!

Орангутанг в Комнате 10 захапал ваш Бумеранг. Ну, то есть, он вскоре будет вашим. Но без битвы обезьяна его вам не отдаст!



К вашему несчастью, орангутанг сам не предпочитает бороться, а посылает вместо себя хищных растений прямо из-под земли. Вот они-то и будут атаковать вас, а он в это время



будет плясать на колоннах-тотемах в центре комнаты. Растения одолеть просто, но вот атаковать злодея будет потяжелее. Когда он прыгает с тотема на тотем, постоянно

держите его на прицеле, чтобы знать, куда его несёт.

Как только он остановится на перекур, чтобы кинуть бумеранг, бейте кувырком по тотему. Если повезёт, орангутанг замешкается и получит своим же бумерангом по башке и уронит его тушу на пол. Когда это произойдет, прицельтесь в его заднюю часть и лупите что есть мочи! Бандит очухается через некоторое время, но после третьей или четвёртой процедуры он сдастся, и вы сможете забрать его оружие.

Внимание: Эдди Мерфи!

Теперь, когда у вас есть Бумеранг, используйте его на ветряке над дверью, чтобы открыть её. Надо попасть по нему три раза. Сделав это, возвращайтесь в Комнату 3 и используйте Бумеранг, чтобы настроить ветряки над проходами так, чтобы перебраться на восток. Там будет ещё одна обезьянка в клетке. Используйте Бумеранг, чтобы обрезать паучи сети над клеткой, и она грохнется наземь.



Опять же, с Бумерангом на вооружении, возвращайтесь в Комнату 8, где вы впервые встретились с червями-плитками. Используйте ветер Бумеранга, чтобы потушить огни двух светильников. Их тушение приведёт к снижению лестницы, а также доступу к очередной **Части Сердца**. Вы также сможете найти в Комнате 2 **Компас**, сбив подвешенный к потолку сундук.



И снова бежим в Комнату 4 и смотрим в юго-западную часть комнаты, где за воротами спрятан большой сундук. Маленький сундук – маленький ключ. Большой сундук - ... (теперь сами думайте, по аналогии). Чтобы открыть ворота, нужно использовать Бумеранг на четырёх ветряках над рядом стоящими колоннами. (Вы можете пустить бумеранг сразу по нескольким объектам, предварительно наведя на них прицел). Не стоит лупить по ним от балды, лучше посмотрите на пол и на рисунок – именно в форме зигзага необходимо отметить ветряки и пустить Бумеранг. Северо-восточный - северо-западный - юго-восточный - юго-западный. Если всё сделаете правильно, ворота откроются, и вы сможете взять ЕГО. Да-да, именно ЕГО.



Бегите отсюда на север к Комнате 5, где найдётся применение Бумерангу, чтобы пройти дальше. Двигайтесь далее на север к Комнате 11, где вас ждут спасённые обезьянки. Они помогут вам перебраться к комнате с боссом на севере, но только тогда, когда вы спасёте всех обезьян. Блин. Будем искать дальше. Используйте Бумеранг, чтобы перебраться в восточную сторону комнаты и попасть в Комнату 12.

Бумерангбомбометание

В Комнате 12 вас ожидают очередные увлекательные головоломки и трудности, многие из которых потребуют умелого обращения с взрывопанками на болтающейся над водой платформе. Единственная проблема тут, что эта платформа ещё в воде. Как из неё выбраться и добраться до бомбы?



Ответ – да никак! Сперва, нацельте Бумеранг на паука-бомбу и кидайте оружие. Интересное кино – Бумеранг вернётся с бомбой, так что вы сможете использовать её по своему усмотрению. Киньте бомбу в хищное растение в южной части комнаты и вы получите **Маленький Ключ**. Хватайте Бумерангом бомбу слева в воде, и ставьте цель на глыбу над лозами в восточной части комнаты, чтобы Бумеранг схватил бомбу и отправил её на эту глыбу. Уже вверху, хватайте бомбу и кидайте её на дверь.

Ещё две обезьянки

С Маленьким Ключом в руках и ещё одной освобождённой обезьянкой, возвращайтесь в Комнату 5 и направляйтесь на восток в Комнату 13. Там будут три дыры в земле и две из них будут покрыты паутинами. Если вы встанете на одну из паутин, экипируете лампу, а затем взмахнёте ей (кнопка «В»), то провалитесь в яму. Прodelайте эту операцию на самой северной яме чтобы упасть на платформу с клеткой. Ломайте клетку, целуйте обезьянку и карабкайтесь обратно по лозам, чтобы вернуться в верхнюю комнату.



Возвращайтесь в Комнату 5 и отпирайте западную дверь, которая ведёт в Комнату 14. Пробирайтесь через небольшую пещеру и забирайтесь по лозам наверх, чтобы обнаружить последнюю, двенадцатую, обезьянку. Т.е. пятую. Используйте Бумеранг, чтобы ударить по обоим ветрякам над клеткой, чтобы освободить её.



И снова бежим в Комнату 15, где обезьяний синедрион молча провозгласит согласие помочь вам перебраться далее. Они будут свисать с потолка огромной цепью. Хватайте Бумеранг и гасите им по самой верхней обезьянке, чтобы послать их с их писком ко всем чертям.



Да нет, шутка. Надо ещё дать им пожить, хотя бы некоторое время. Прыгайте на обезьянку, когда она к вам приблизится, затем отцепляйтесь от неё к следующей, и так, пока не достигнете другой стороны. Разбивайте горшки рядом с дверью, чтобы найти **Фею**. Наполняйте этими существами свои банки, чтобы их потом поджарить и съесть. А если серьёзно, то они помогут вам пополнить жизни и даже воскресить! Также пополните, пока никто не видит, запасы масла.

Битва с боссом: Диабаба

Открывайте дверь, ведущую к комнате с боссом, и вы окажетесь лицом к лицу с Диабабой, чудищем, которое состоит из двух человекоядных растений, подвешенных над водой. Они будут атаковать вас (предварительно помотав головами) с расстояния. Избежать их атак легко, просто делайте кувырки по полу, когда увидите, что головы трясутся. Головы также просты в уничтожении. Используйте Бумеранг, чтобы хватать пауков-бомб с плывущих брёвен и кидайте их в головы этого монстра. После ваших атак головы упадут в воду и



битва будет окончена... или нет?



Нет... вообще-то битва продолжается, ибо образина снова появится из воды, но уже не с двумя (гидра проклятая!), а с тремя головами! Третья, причём, ещё больше двух прежних! Паучков больше нет, но не надо бояться! Великий орангутанг, которого вы одолели некоторое время назад, вернётся и настоит на том, чтобы вы приняли его помощь в искоренении зла. Он будет балансировать через игровое поле и кидать вам взрывопауков под ноги.



Чтобы прикончить Диабабу, необходимо хватать пауков из ног орангутанга, затем целиться в большую голову и стрелять. Если вам тяжело прицеливаться вдвигающегося орангутанга, просто наводите Бумеранг на верёвку и ждите, пока курсор не сменится и тут



же активируйте прицеливание, чтобы зафиксировать прицел. Если попадёте в голову, она свалится к вам на платформу и вы сможете прицеливаться в центральный глаз и попинать или потыкать его вашим мечом. После пары раундов, злобный сорняк испустит дух и подарит сияющее **Целое Сердце!** Поговорите с Мидной и телепортируйтесь на поле перед Храмом.

Какарико

После недолгого трёпа с Духом Света, вы окажетесь в Фаронских Лесах. Можете вернуться в деревню, если желаете, но больше там ничего нового не будет. Вместо этого, направляйтесь в северо-западную часть к хиппи-мерчандайзеру, а затем в Степь Хирула. Вы можете покинуть эту территорию только с запада, но прежде чем это сделать, следуйте дорогой к центру карты. Там вы наткнётесь на пару гоблинов, прямо перед мостом, ведущим на север. Прежде чем пересечь мост, осмотрите рядом стоящее дерево. Там есть **Часть Сердца**. Вы можете достать его своим Бумерангом. Также, если посмотрите на карту, то увидите, что пара холмов мерцает зелёным цветом. Если вы проверите местность между ними, то найдёте жучка-мужичка на одном из деревьев. Подбирайте и добавляйте его к себе в коллекцию. Собирая жуков, вы однажды сможете получить за них более объёмный кошелёк.



Идите на запад к выходу. К вам подбежит странного вида почтальон и отдаст письмо. Он будет периодически перехватывать вас, так что не удивляйтесь.



Элдин

После того, как вы покинете Степь Хирула, вас снова превратят в волка. Теперь ваша задача – найти меч Тало и понюхать его, чтобы запомнить его запах. Используйте после этого Нюх, чтобы искать детей.

Вас ожидает битва с ещё тремя призрачными существами, и только потом вы сможете перейти через мост. Точнее, могли бы перейти, если бы он был на месте! Злые призраки отослали его куда-то, чтобы вы его искали. Можете искать, а можете просто поговорить с Мидной и попросить телепортировать вас на Север Фаронских Лесов. Мост спокойноенько стоит, опершись на одну из скал рядом с тем местом, где вы появитесь. Подходите к нему, поговорите с Мидной и телепортируйтесь вместе с мостом обратно в Элдин. Прикольно. В университете ради хохмы двери снимают с петель, а тут целые мосты! Теперь вы можете пройти дальше. Опять же, используя Нюх, ищите дальше и запах приведёт вас к воротам на западе. Копайте под ними, и ваш Нюх доведёт вас до Деревни Какарико.



Деревня Какарико

Расправиться с тремя тенями будет нелегко, т.к. одна из них будет постоянно держаться в стороне от двух других. Что вам надо, так это сначала забить одного, затем суметь завлечь двух других и, нажав «В», пустить их на фарш.

После победы над призраками, поговорите с Элдином, ещё одним Духом Света (он обитает в озере неподалёку). Он вручит вам **Гроздь Света**. Вы знаете прикол – выследить и замочить всех тараканов и майских жуков в округе, которые стибрили Слёзы Света у беспомощного Духа. Большинство жуков попрятались по домам, но они все указаны у вас на карте, так что за работу.

Начнём с дома в юго-западном углу деревни, где расположены самые южные насекомые. Если побегаете вокруг здания, то Мидна запищит и предложит вам телепортануться с её помощью на крышу. Там сигайте в дыру и включайте Нюх, чтобы обнаружить, что деревенские дети находятся здесь же, но только в "реальной" версии города. Когда ролик закончится, хватайте палку с земли, поджигайте её, и, затем, пробегая рядом со свечами на верхнем уровне комнаты, зажгите их все. Таким образом вы сможете добраться до

входа в подвал, пройдя через который вы окажетесь на городском кладбище. Там вы найдёте ещё четырёх жуков. Включайте Нюх, выкапывайте таракашек и хватайте их и Слезы.

Ещё насекомые

Возвращайтесь обратно в Деревню Какарико и начинайте отыскивать остальных жуков. Если начнёте с юга на север, то читайте дальше, как это сделать. У многих домов есть опознавательные знаки у входа, если вы не знаете где какой дом.

Магазин: проходите через ворота на первом этаже, и вы найдёте маленькую щель в полу здания. Найдите и убейте насекомое и возвращайтесь через ту же щель обратно.



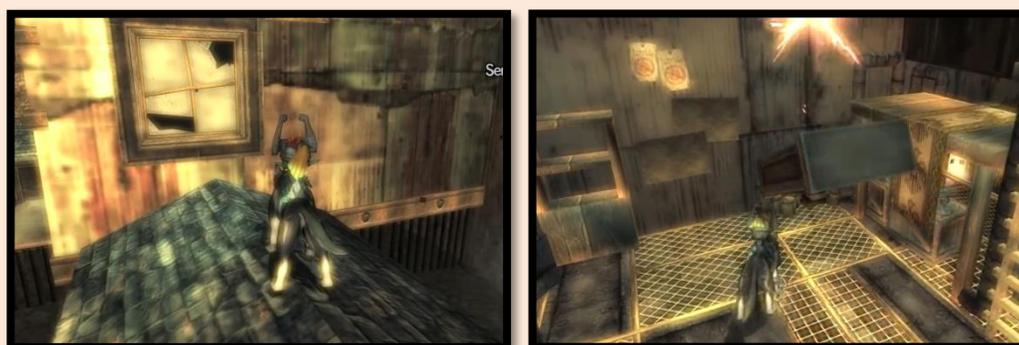
Отель "Элди": забирайтесь по склону к югу от Магазина и перепрыгивайте на балкон отеля. Там спускайтесь на пол, хватайте палку из камина и зажигайте светильник. Затем кидайте палку снова в камин, чтобы выгнать насекомое из дымохода. Другого жука можно найти войдя в главное лобби отеля и затем забравшись по лестнице в комнату для постояльцев.



Жилой дом: здание на западной стороне улицы, там тоже спрятался жучок. Идите на юг к двум домам, найдите там пристройку, на который можете забраться. Затем с него на крышу и далее с крыши на крышу, пока не доберётесь до нужного дома. Пролезайте через слабую часть крыши внутрь, затем толкайте деревянный ящик к стене и вы найдёте заветного жука. После того, как вы его одолеете, Мидна поможет вам выбраться наружу.



Магазин "Бомбы Барнса": Направляйтесь к зданию на север от этого большого дома и забирайтесь на крышу. Вы должны стоять напротив окна, принадлежащего магазину Барнса. Вламывайтесь внутрь, затем забирайтесь по лестнице и бейте лбом о книжный шкаф, в котором прячется насекомое. Жук выскочит, вы его того, а потом залезайте по полкам выше, чтобы выбраться наружу.



Северо-Западные Холмы: когда вы выскочите из окна, ведущего к крыше магазина бомб, бегите влево, и вы окажетесь на холме над городом. К северо-востоку есть ещё одно здание, в которое можно попасть с помощью узкого прохода.

Наверное, самым умным будет выкопать палку из земли, затем зажечь её о факел,



находящийся совсем рядом, и потом попробовать зажечь огонь в камине. Правда, после этого здание может закоптиться. Прежде чем это произойдёт, покиньте помещение, а уж затем ищите Слёзы в руинах.

Гора Смерти: если пойдёте к северной границе города, то придёте к тоннелю, ведущему к Горе Смерти. Наверное не стоит туда лезть, судя по названию, неправда ли? Вас не смущает слово "смерть"? Хм. Но выбора нет, так что идите к ней, к горе то бишь, прыгайте с помощью Мидны на через первые препятствия, пока не окажетесь у группы гейзеров. Первый из трёх насекомых находится тут под землёй, поэтому смело копайте.

Совет: Алтарь Завывания, находящийся посреди участка с гейзерами, будет первым в вашем приключении. Для того, чтобы его активировать, сначала послушайте его, а затем повторите ту мелодию, которую он вам проиграет. Чтобы выть, держите кнопку A и используя крестовину пытайтесь управлять высотой звука. В данном случае вам надо «спеть»: высоко – низко – высоко – средне – низко, что соответствует кнопкам вверх –



нейтрально (ничего не надо жать) – вниз – вверх – нейтрально – вниз, всё время удерживая кнопку A. Будет сложно, но если сумеете, то встретитесь с волком-призраком, который предложит вам встретиться в Фаронских Лесах и расскажет вам об очередном Тайном Навыке.

А теперь скачите на север, пока не достигнете Горы Смерти. Там вас встретят четыре тёмных твари, одна из которых спрячется от вас в небольшом квадрате, окружённом силовыми щитами, в то время как три других будут вас атаковать. Вам надо найти проход в этот квадрат, убить то одно тёмное существо, затем скорее бежать к остальным и добить их с помощью круговой атаки. Рядом с воротами можно найти ещё одного жука. А самый последний жук находится тут же неподалёку, но чтобы его найти, надо включить Нюх. С помощью Мидны вы можете забраться на верхний уровень этой локации. Подходите к Горону, стоящему рядом с испарениями, затем прыгайте вниз к воде, чтобы найти последнего жука.



Какарико днём

Наконец, после того как вы закончите собирать свою коллекцию, Элдин вернёт свет в эту местность и все, кто до этого прятался, выйдут наружу, включая детей из Ордона. Их теперь невозможно загнать обратно домой в деревню, крысёнышей, ибо эти альтруисты теперь настаивают на том, чтобы вы остались в деревне и помогли некоторым жителям. Их родители наверное там наверное с ума сходят, но разве есть этим детям до чего-то дела, как кроме самих себя? Конечно, нет!

А вы бегите к Горе Смерти и забирайтесь по сетке на возвышение. Стоящий на входе Горон бычится и даёт вам понять, что не пропустит. Толкает и всё тут. Чтобы его обойти, возвращайтесь сначала в деревню, где шаман расскажет вам, что есть один человек, который вам поможет в ваших потугах против Горонов: это мэр вашей родной деревни, Бо.



Вы сможете ускорить ваш путь домой, если сначала вернётесь в Какарико, потому как Эпона приковывается туда. Она немного не в духе, может съела чего-то не кошерного. Когда она будет скакать по экрану, жмите на нунчаке стик влево или вправо. Как только увидите слово «Схватить», жмите «А» и утихомиривайте лошадку.

Возвращение в Ордон

Выезжайте верхом на Эпоне из Какарико через юго-восточный выход и перепрыгивайте через забор в Степь Хирула. Вы можете сейчас взять ещё одну **Часть Сердца**. Пересекайте мост и сворачивайте влево. Ищите его на верхушке камня в каньоне. Используйте Бумеранг, чтобы взять его.



Возвращайтесь в южную часть Фарона и останавливайтесь у озера рядом с вашим домом. Там будет таинственный воин, который обучит вас новому Тайному Навыку – удару

щитом. Помните, что нужно плавно двигать нунчаком. Если будете махать им как псих, вы провалите задание.

Теперь чешите в Ордон и поговорите с Бо, который околачивается у своего дома. Спустя пару мгновений вы будете лапать друг друга в сумо-поединке. И как вы умудряетесь попадать в такие ситуации? Короче, у вас три основных манёвра – вы можете изворачиваться, наклоняя стик на нунчаке влево или вправо; вы можете лупцевать, взмахивая ремоутом или же хватать и нахально пихать, сумасшедше тыкая в «А». Чтобы выиграть матч, вам понадобятся все три манёвра. Без хамства тут не обойтись. Сначала уворачивайтесь от атак врага, затем лупцуйте и начинайте пихать его за пределы ринга. Как только вы вытолкаете его, раунд будет выигран! К механике реслинга придётся привыкать, и приёмчиков тут не как у Рея Мистерио. Пытайтесь счастья, пока Бо не будет доволен вами. Не забывайте уворачиваться в направлении, которое будет подалее от края ринга – вы же не хотите так увернуться, чтобы свалиться с ринга?



Что нам с того, что Бо нами доволен – пусть гонит поскорее наши новые **Железные Сапоги**, которые позволят вам выстоять против пихающихся Горонов. Тех самых, которые постоянно дают нехилого пендаля и спихивают вниз с горы – но теперь вам нечего бояться! Прежде чем смотать удочки, зайдите на ранчо и поговорите снова с Фадо. Будет пара раундов по загону коз, успешное выполнение коих заставит ваше сердце биться чаще - вы ж получите ещё одну **Часть Сердца!**

Гора Боарбэк

Теперь возвращайтесь в Какарико и становитесь свидетелем душераздирающей картины: пришли какие-то бокоблины и утащили Колина в северо-восточном направлении. Флаг им в руки! Этот лупоглазый молокосос всё равно нам всегда мешал.



Однако сказка не может закончиться хорошо, если вы не спасёте Колина, которого упёрли бокоблины и, наверное, уже варят его уши. Вы должны дать им конное сражение в Степи Хирула. Поэтому направляйтесь туда через северо-восточный проход. Это будет ваша первая битва верхом на коне, но не бойтесь, будет не больно. Главарь бокоблинов будет скакать впереди, удерживая Колина на палке, и будет призывать многочисленных помощников, с которыми вам нужно будет сражаться. Но от них толку будет немного. Не обращайте внимания на этих лошков, секите их мечом, как только они будут приближаться к вам, и скидывайте их с их животных. Главарь начнёт призывать ещё больше помощников, после того как вы их прикончите, поэтому толку в их убиении мало.

Вместо них, сосредоточьтесь на главаре. Добраться до него будет нелегко, так как он постоянно будет уходить из радиуса действия вашего меча, даже если вы будете подгонять Эпону. Постарайтесь подгонять Эпону так, чтобы она не теряла ускорения от предыдущего разгона (или серии разгонов). Старайтесь перехватить его, когда он будет поворачивать. На нём будет куча брони и вам нужно будет неустанно долбить по нему мечом, пока она не развалится, и тогда вы перейдёте к следующей фазе – рыцарскому турниру!

Когда будете на мосту, где вам придётся ристаться, нажимайте вперёд на стике и «А»,

чтобы ускоряться. Как только будете рядом с противником, уклоняйтесь от его удара и атакуйте мечом. Звучит просто, но сделать это сложнее, потому что ваш меч коротенький. Можете попробовать потрясти нунчаком, чтобы сделать крутящуюся атаку, но часто это будет срабатывать только со второго раза. Как бы то ни было, нужно ударить по оппоненту дважды – после этого вы его победите.



После душеспасительной сцены следуйте в Магазин в Какарико, где один из спасённых детишек начал торговать. Купите у него Королевский Щит, затем отправляйтесь к Горе Смерти.

Вверх по Горе Смерти

Подходите (или подъезжайте) к Горе Смерти и забирайтесь по канатам у входа. Теперь, когда у вас есть Железные Сапоги, вы сможете хватать и кидать Горонов, так что теперь вы сможете обойти их. Вы можете быстро снимать и одевать Железные Сапоги, главное сделать это прежде, чем Горон атакует. Всё, что вас отделяет от Горы Смерти, это лучники, стреляющие огненными стрелами, но вы можете просто пробежать мимо них.



Когда доберётесь до следующего участка горы, Гороны будут ожидать вас у огромного метеорита, упавшего с неба. Чтобы забраться на гору, вам нужно будет скручивать Горонов в шары, забираться на них и ждать, когда они запульнут вас в воздух. В полёте управляйте стиком, чтобы перелететь к следующему участку горы. Вы можете скручивать Горонов в шары, сначала блокируя их удары, затем ударяя по ним мечом.



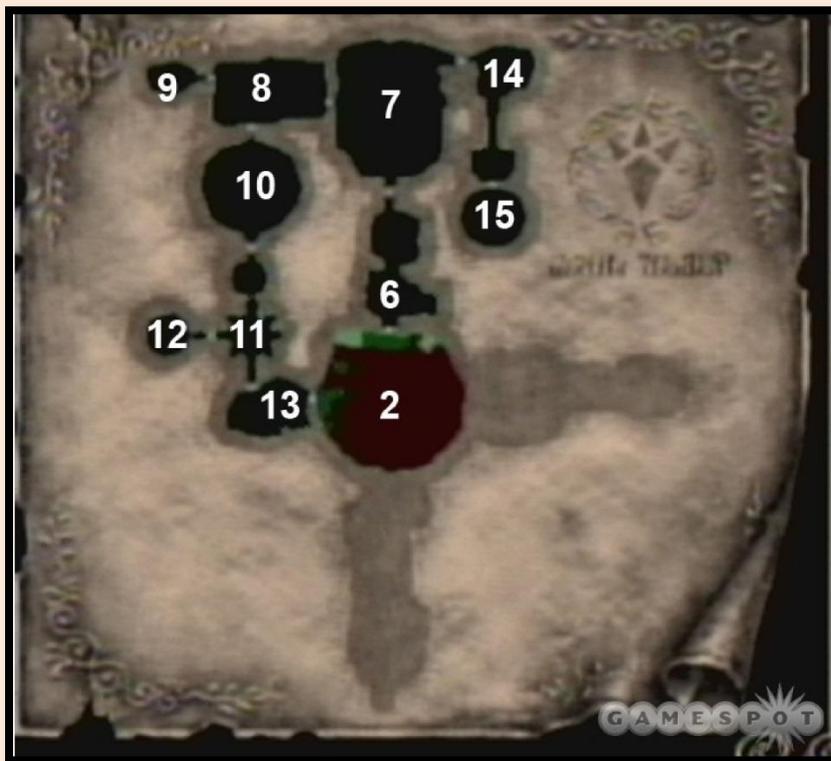
Направляйтесь на вершину горы. Зайдите там в магазинчик в горячем источнике и пополните запасы. Вы в конечном счете вы приедете к гейзеру, который заблокирует ваш путь вперед. Одевайте свои Железные Сапоги, чтобы вас не смыло горячей водой. Идите дальше, пока не дойдёте до тусы Горонов, где их главный, Гор Корон, будет иметь наглость вызвать вас на сражение по сумо. Вы можете победить его только в том случае, если будете одевать Железные Сапоги и спихнёте его за пределы ринга. После этого можете смело заходить в Копи Горонов – второе подземелье игры.

Копи Горонов

Следующие участки мы разобьём на небольшие отрезки.



Первый этаж Копей Горонов.



Второй этаж Копей Горонов.

Первый этаж

Комната 1



В первой комнате идите вперёд, затем спрыгивайте вниз и начинайте прыгать по платформам, находящимся перед вами. По пути вам попадутся деревянные преграды, но вы же не зря за пазухой носите меч? Так что, не медля, делайте дело. Вскоре вы должны найти кнопку на полу. Вставляйте на неё и одевайте Железные Сапоги, чтобы отжать её. Сделав это, вы заставите потоки пламени, которые вам мешали пройти, на пару секунд отключиться.



После нажатия второй кнопки, бегите мимо пламенных турбин, затем берите вправо и сворачивайте на юг, чтобы схватиться за лестницу. Перепрыгните провал на юге вверху лестницы и вы найдёте сундук с 20 рупиями внутри. Затем бегите на север, затем на восток и вы попадёте на каменный путь. После того, как вы ударите по камню, бегите на юг и ищите кнопку, чтобы отключить пламенные турбины на севере.

Быстро бегите по каменной дорожке на север, пока не достигнете двери, ведущей наружу.

Запрыгивайте на железную панель справа и одевайте Железные Сапоги, с помощью чего вы сможете опустить рычаг и таким образом открыть путь наружу.

Бегите вниз по спуску слева, и вы найдёте в сундуке **Маленький Ключ**. Бегите обратно, прыгайте по вращающимся платформам к закрытой двери, а там уж к третьей комнате.



Комната 3

Саламандры в этой комнате могут быть поранены, только если вы будете бить их по хвостам. Подождите, пока они не плюнут в вас огнём, затем оббегайте их и используйте круговую атаку, чтобы причинить им урон.



Чтобы покинуть эту комнату, вам необходимо будет добраться до участка комнаты, где цепь соединена со стеной, которая блокирует ваш путь. Цепь надо не жевать, а тянуть, затем отпускать с расчётом на то, что у вас хватит времени на то, чтобы добраться до закрывающейся двери, прежде чем она сомкнётся с полом. Понаблюдайте за огненными столпами, которые могут помешать вам, и, рассчитав время, бегите.

Комната 4

Нырните в воду и натягивайте боты, чтобы утонуть. По дну ползите к кнопке и нажимайте её. Магнитом вас выкинет на голубоватый камень на потолке, к которому вы прилипните

(магнит, для непосвящённых, будет вас удерживать, так что не вздумайте снимать сапоги прежде времени!). Теперь вы можете ходить...по потолку!! Прямо как в ваших детских снах, или как в Метроиде!! Ну не круто ли???



...Ну да ладно. Как бы то там ни было, идите по этой поверхности к двери, которая выведет вас наружу.

Опаньки, а вот и первый из трёх удвуков...простите, старейшин Горонов. Поговорите с ним, и он даст вам первую **Часть Ключа**. Теперь вам надо поговорить с другими двумя стариками и собрать все осколки в один **Большой Ключ**, при условии, что вы уже нашли Волшебный Клей Момент... да нет, шутка, без него тоже склеится. Также, в сундуке за стариком, вы найдёте **Карту Подземелья**. Пришло время карабкаться дальше по лестнице на второй этаж подземелья. Кстати, в одном из горшков наверху вы найдёте Укка.

Второй этаж

Комната 4

Вы окажетесь в верхней части четвёртой комнаты в тот момент, когда вылезете от старейшин. Используйте Сапоги, чтобы вернуться обратно в западную часть.

Комната 3

Двигайтесь вперёд и задействуйте переключатель на полу, чтобы отфутболиться на потолок. Сначала пойдите в северо-западный угол и возьмите из сундука **Часть Сердца**. Затем идите обратно на юго-восток и ищите путь к двери. Спрыгивайте вниз и идите в Комнату 2.

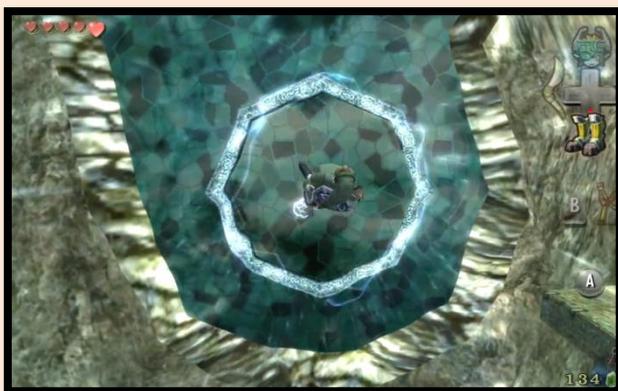
Комната 2

Просто бегите, убивайте гоблинов, нажимайте на рычаг и идите в направлении магнита. Он вас "примагнитит", а вы затем в северной части комнаты прыгайте вниз. Повторяйте процесс, пока не достигнете северной двери.



Комната 6

Мочите всех врагов, затем одевайте Сапоги и хватайте из сундука в воде **Маленький Ключ**. Идите в угол комнаты, там где ворота с цепью, спрыгивайте и толкайте ящик к дыре. Дотолкали? Вставляйте и идите дальше. Зайдя внутрь ворот, снимайте боты и всплывайте на поверхность воды. Ищите неподалёку переключатель, активируйте его, чтобы открыть путь к потолку. Идите по потолку до тех пор, пока не упадёте на верхний уровень. Там снова активируйте рычаг, чтобы запустить магнитный поток, который будет дуть из стены. Чтобы упасть в него, подойдите к металлической решётке рядом с рычагом, затем прыгайте в голубизну и вас подхватит магнитным потоком и выкинет на стену.



Идите к платформе рядом, ударяйте по синему кристаллу мечом. Несколько кристаллов рассыпается по подземелью. В чём их польза, так это в том, что они действуют как переключатели, которые открывают двери на неопределённое время, прежде чем те снова закроются. Их можно активировать только мечом... или иным орудием, которое вы найдёте чуть далее в пещере.

В общем, бейте кристаллы и идите во вторую часть комнаты. Там ваш путь будет

преграждён камнями с лазерными лучами. Не беспокойтесь о них на данный момент. Вместо этого, натягивайте ботинки и идите вверх по стене. Справа от вас лежит сундук с **Частью Сердца**. Слева же, верёвка, которую можно отрезать и таким образом открыть путь к Комнате 7. Игнорируйте лазерные лучи, просто бегите мимо них к выходу.

Комната 7

Двигайтесь вперед по пути и затем направо, когда представится возможность. Вы попадёте на небольшой участок, охраняемый лазерными истуканами. Тут же, в сундуке, есть **Маленький Ключ**. Используйте его на западной двери и идите на запад.

Комната 8

Переберитесь через вращающуюся платформу, затем выбирайтесь на середину одной из трёх секций для Железных Сапог на второй платформе и натягивайте сами знаете что, пока платформа вращается. Когда попадёте наверх, снимайте сапоги и быстро бегите к дальней стороне платформы, чтобы выбраться отсюда.

Комната 9

Ещё один Старейшина Горонов, ещё одна **Часть Ключа** для вас. Забирайтесь по лестнице и бегите в Комнату 8. Используйте поверхность стены и ваши Железные Сапоги, чтобы добраться до двери, ведущей в комнату 10.

Комната 10: Таем-с

Опять драться? И даже нового оружия не выдадут? Бред какой-то!



Огромного Горона можно одолеть без проблем, если знать как. Самый простой способ –

идти к краю металлического диска, на котором происходит битва, и натянуть ботинки, чтобы не свалиться. Горон подойдёт и приготовится к удару, а вы подготовьте щит. Когда он поднимет руки к атаке, ударьте его в пузо несколько раз. Он свернётся в шар и покатится на вас, посему немедленно прекращайте атаку и зажимайте кнопку А. Тем самым вы схватите коlobberа и сбросите его с диска в лаву.

Трижды повторите процесс, прежде чем время Горона истечёт, а когда это произойдёт, он пропустит вас через южную дверь.

Комната 11

Хватайте **Лук Героя** из сундука, затем используйте его, чтобы порвать верёвку на платформе перед вами. Она приведёт вас в южную часть, в комнату, полную статуй, ни одна из которых не шевельнётся до тех пор, пока вы не подойдёте. Если вы попытаетесь выйти через южный выход, тамошняя статуя активируется и подобно циклону разбудит своих остальных друзей. Удастся вам разобраться с ними (пуская стрелу им в красный кристалл), тогда вы сможете отодвинуть их с пути, который они заграждают. В восточной стороне комнаты вы сможете найти **Компас**, а если подвинете западную статую, то попадёте в....



Комнату 12

Старейшина в этой комнате отдаст вам последнюю часть **Большого Ключа**, а также 50 рупий в сундуке.

Комната 13

Кувыркoм бейте металлическую решётку, чтобы скинуть её. Прежде чем перепрыгивать на камень с двумя саламандрами, стреляйте стрелами им в хвосты. После этого добивайте их. Также не забудьте пострелять в огненных личинок, свисающих с потолка. Если вы не сделаете этого, они упадут на вас в тот момент, когда вы будете прыгать, и сбросят вас в лаву.



Бегите к следующему переключателю, активируйте его и затем идите вдоль потолка, пока не найдёте пещеру с голубым кристаллом. Если не привлечёте внимания саламандры, то сможете стрелой открыть путь в Комнату 2.

Комната 2

Сундук у двери содержит 50 рупий, но влезут ли они вам в кошелёк? Режьте стрелой верёвку моста неподалёку и затем идите обратно в северную часть комнаты.

Комната 6

Перепрыгивайте к северному выходу, затем бейте по кристаллу стрелой и идите в открывшийся проход.

Комната 7

Тут есть несколько сундуков, на которые мы до этого не обратили внимание. Один из них находится под водой, а другой в дальнем северо-западном углу, за лучниками. В подводном сундуке лежат 50 рупий, а тот за лучниками пока что недоступен. По крайней мере до тех пор, пока вы не заполучите Когти.

Идите назад вверх, затем вправо, к статуе с лазером. Стреляйте ей в глаз, затем толкайте от стены, чтобы открыть секретный проход, ведущий к скату. Расправьтесь с лучниками,

которые стреляют по вам издали, затем пробирайтесь к переключателю. Активируйте его, затем прыгайте обратно и прямо в луч. Когда будете катиться вдоль угла, стреляйте огненными стрелами по верёвке, удерживающей мост. Когда он упадёт, дождитесь момента когда сами окажетесь наверху, а потом спускайтесь обратно. Проверьте горшки к западу и вы обнаружите там Фею. Потом идите в Комнату 14.

Комната 14

В этой комнате двигайтесь медленно. Когда увидите невысокую металлическую штуковину справа, встаньте за ней и с помощью лука и стрел избавьтесь от лучников на балконах. Если вы с ними не покончите сейчас, то потом они причинят вам много беспокойств. Идите вниз, чтобы разобраться с очередной веревкой и мостом. Мочите гоблинов, затем открывайте дверь, ведущую в комнату главного.

Битва с боссом: Файрус

Кому-то пришло в голову привязать Файруса, но, к его счастью, мы пришли, чтобы отвязать его.

Файруса победить вовсе несложно, опять же, если знать как (на этом строится Зельда – все боссы по-своему уникальны). Он не сможет атаковать вас, если вы будете держаться от него на расстоянии. Самая подлая его атака, это круг огня, который исходит от его тела и покрывает большую часть комнаты, но, опять же, и от этого можно найти спасение.

Тело Файруса обладает двумя особенностями: громадное сияющее пятно на лбешнике и четыре цепи, которыми он прикован. Чтобы одолеть босса, необходимо знать об обоих местах. Сначала, бегите в одну сторону комнаты, затем разворачивайтесь и пуляйте ему в лоб стрелой (он имеет обыкновение приостанавливаться после того, как последует за вами, что упрощает вам стрельбу). Когда он будет ослеплён, бегите к нему и хватайте конец одной из цепей, которыми он прикован за ноги. Быстро одевайте свои чудо-чоботы и начинайте идти от него. Быстро идти, конечно же, не получится, но и не надо, потому что Файрус будет тоже идти от вас.



Когда Файрус упадёт на землю, быстро жмите «А», чтобы откинуть цепь, снимайте Сапоги, бегите к голове чудища и бейте её нещадно. Этот процесс нужно будет повторить несколько раз, прежде чем Файрус окончательно "потухнет". После победы вы получите ещё одно Целое Сердце.

Провинция Ланайру

После очередной сценки с Колином, бегите к северу в магазин с бомбами, где нужно будет купить сумку с 30 бомбами за 120 рупий. С бомбами в кармане, вы сможете раздобыть ещё две Части Сердца прямо в деревне, обе рядом с источником в южной части. Сначала найдите грубоватую стену из глыб на восточной стороне источника и взрывайте её. Следуйте по открывшемуся пути, пока не достигнете глубокой воды. Одевайте Сапоги и тоните, чтобы найти на дне сундук с **Частью Сердца**.

Во-вторых, если посмотрите вверх скал, которые вы только что уничтожили, то увидите над ними на скале ещё одну кучу камней. Эти камни можно разрушить, только если объединить бомбы с луком. Чтобы забрать Часть Сердца, пальните по ней Бумерангом.



Если вы заберётесь к вершине северной сторожевой башни (для ускорения воспользуйтесь Горонами), то сможете там поговорить с Тало, который попросит вас показать ему, как вы обращаетесь с луком. Если вы согласитесь и сможете пройти три с каждым разом усложняющихся испытания, то юный продавец даст вам ещё одну **Часть Сердца**. Третий выстрел будет непростым, возможно с аналоговым джойстиком выполнить задание будет легче. Продавец продаст вам новый девайс, который позволит вам использовать снайперский прицел при стрельбе.

Не откладывай на завтра то, что можешь сделать сегодня

Теперь надо было бы идти на северо-восток, чтобы перейти в очередной участок игры, но после того, как мы закупились бомбами, было бы неплохо навестить доселе закрытые места. На Эпоне скачите и перепрыгивайте через юго-восточные ворота, которые ведут обратно к Фаронским Лесам. В первой части Степи Хирула пересекайте ворота и затем скачите на юг. Вам попадётся странный камень, торчащий в скале. Взрывайте его и идите в образовавшуюся пещеру. Полазав туда-сюда, вы придёте в северо-западный угол, где вас ждёт большой паук. Убивайте паука, затем зажигайте обе лампы в тупике и появится сундук с очередной **Частью Сердца**.

Хирул-Таун

Идите обратно через Какарико и потом на северо-восток, через ворота, в очередную часть Степи Хирула. Когда вы покинете скалистый участок, смотрите влево – там будет скалистый путь с огромной глыбой в самом низу. Взрывайте её бомбами, затем карабкайтесь вверх и прыгайте по пути дальше, пока не заметите другую глыбу за расщелиной. Бомбу теперь пускайте на стреле, затем перепрыгивайте туда, потом налево, на камни, и там будет ещё одна **Часть Сердца**.



Идите на север, через мост, где вы недавно имели возможность скрестить мечи с главарём бокоблинов. Уничтожайте каменную стену, и откроется портал, уносящий мост позади вас. Расправьтесь с чёрными существами, затем идите к Сумеречной Стене и позвольте Мидне протащить вас через неё. Вы окажетесь в другой части Степи Хирула, с некоторыми закрытыми для вас выходами. Вы также сможете найти запах Илии в этом месте. Единственный выход, который для вас открыт, находится в юго-восточной стороне степи. Идите туда, затем идите по следу Илии к городу вне Замка Хирула.

Хирул-Таун

Не стесняйтесь расспрашивать духов, когда будете бежать по следу. След Илии проведёт вас по улицам и в итоге приведёт вас на Южную Улицу, которая в свою очередь приведёт вас к ступеням Бара Тельмы. Пробирайтесь внутрь и слушайте разговор Илии и солдат в задней комнате. Теперь вы можете проверить карту на столе и примерно знать, куда надо идти.

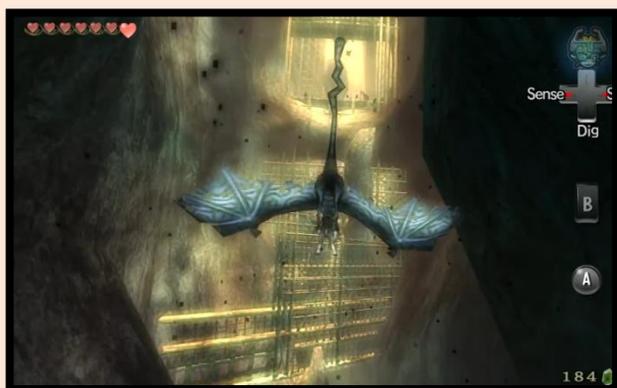
Выходите из Хирул-Тауна по тому же пути, по которому вы в него пришли, бегите на восток от Степи Хирула и вы попадёте к Озеру Хилиа. Вам надо будет перейти большой мост, но ваша попытка не увенчается успехом, т.к. лучник подпалит его. Ничего не поделав, прыгайте в воду озера.

У кромки воды вы можете подслушать Зора, которые расскажут, почему уровень воды так уменьшился. Человек рядом с домиком будет думать о том же, пока не встретит монстра

неподалёку. Этот, на вид нормальный лучник, как только вас увидит призовет огромную птицу. Пока птица летает, забирайтесь на каменную стену у края залива. Затем, когда птица ринется на вас, атакуйте её комбинацией прицеливания+«А» и молотите по кнопке «А», чтобы выдрать ей сердце (какая жестокость...). Когда с лучником будет покончено, Мидна сможет контролировать птицу. Мы полетим на ней к нашей следующей цели.

К Владениям Зора

Полёт будет коротким и несложным. Просто уворачивайтесь от летящих в вас стрел и не сталкивайтесь с падающими камнями. Нажимайте «А», чтобы немного ускориться.



Когда птица скинет вас на землю, поговорите с призраком у хижины. Затем идите на восток вдоль льда и попадёте во Владения Зора. Мидна поможет вам забраться по льду на север. Когда вы окажетесь наверху, идите в самую северную пещеру. Три тёмных существа, разделённые стенами, нападут на вас. После того, как вы их одолеете, включайте Нюх. Вы обнаружите, что все жители Зора заморожены.

Здесь загадка, разрешить которую не так-то просто. Помните тот горячий кусок скалы, который чуть не разбил вас у Копей Горонув у Горы Смерти? Конечно...не помните! Он и является ключом к разгадке, т.е. разморозке Зора! Телепортируйтесь к Горе Смерти, подойдите к глыбе и позвольте Мидне телепортировать её к замёрзшим Зора (т.е. во Владения Зора).

Берег Зора

Прежде чем вы покинете Владения Зора, Рутела, королева-призрак Зора, призовет вас к себе и поблагодарит за помощь. Она также попросит вас найти и спасти Принца Ралиса, её сына, который по сути является тем мальчиком, за которым ухаживает Илия в Хирул-Тауне. Вы с ней сделаете уговор: если вы спасёте её сына, королева позволит вам перемещаться под водой и даже дышать под водой. Смахивает на Метроида...



Как бы там ни было, теперь, когда вода снова журчит, прыгайте в неё и позвольте отнести себя вниз по течению к Озеру Хилиа. Прибыв туда, идите к пещере и поговорите с духом внутри. "Рассеянные Слёзы Света ...", "Возьми Гроздь Света...", бла-бла-бла. Пришло время поохотиться на жуков!

Охота на жуков

Эти жуки просто повсюду!

Озеро Хилиа

Первый жук: от духа идите вправо по деревянной дороге. Жук будет прямо у вас на пути.

Второй жук: этот будет в северном конце пристани, ведущей к озеру.

Третий жук: идите на юг, туда, где вы сражались с тёмными существами, и ищите камни с щелями. Прыгайте по камням, пока не достигнете небольшого участка, на котором будет зарыта жучина.

Четвёртый жук: плывите на запад к небольшому полуострову. Там прячется наш четвёртый жук.

Река Зора

Пятый - восьмой жук: следующие четыре насекомых раскиданы по Реке Зора. Идите к небольшому райончику к югу от озёрной хибары. Там вы найдёте небольшой завод (?), который взорвал гоблин-лучник, когда призывал свою демоническую птицу. Если получится симитировать призыв своим воем, то сможете снова призвать эту птицу и повторить путешествие по реке.

Четыре насекомых летают в пещере. Вы можете их взять на мушку и затем атаковать и хватать, но это будет нелегко. Если во время полёта упустите одного из них, позвольте ему нагнать вас. Во время полёта нельзя разворачиваться, поэтому, если у вас не получилось поймать всех жуков за время полёта, придётся повторять всю процедуру (ах ты, Миямото!).

Девятый: когда закончите летать, поговорите с лодочником, чтобы выйти на жука.

Совет: неподалёку есть второй Алтарь Завывания. Поищите его с выступа над озером. Спойте песню так: низко-средне-низко-высоко-средне-низко, чтобы призвать волка в другую часть Хирула. Ищите его в Хирул-Тауне, когда будете заходить в него с востока.

Владения Зора

Поговорите с призраками рядом со входом в этот регион, чтобы узнать, что есть ещё один путь по воде, который соединяет Хирул с Замком. Скоро мы туда отправимся!

10-й и 11-й жук: двигайтесь к середине водоёма и залезайте на лепестки лилий. Цельтесь в насекомых и атакуйте их когда они к вам приблизятся. На каждого придётся по паре ударчиков.

12-й: на западной стороне озера есть небольшой выступ, который уходит вверх. Выкапывайте там 12-го жука и съедайте его (или что вы там с жуками делаете...).

13-й: на восточной стороне озера, рядом с замерзшим путём к Снежному Пику, Мидна поможет вам забраться на каменистые выступы. Это будет долгое и непростое восхождение, поэтому смотрите за небольшими выступами, которые будут вести вас дальше. Со временем вы достигнете небольшого выступа с зелёными рупиями. Оттуда вам надо будет спуститься на другой выступ, и вы найдёте там нашего тринадцатого друга.

14-й: Теперь, с помощью Мидны заберитесь обратно на тот выступ, где были рупии, но там развернитесь и прыгайте ещё выше на сходящие камни. Путь будет вести вас в комнату с тронem (перед тронem будет призрак, который предложит вам нечто неприличное). Насекомое вы найдёте на стене, рядом с облокотившимся Зора. Его будет трудно обнаружить, поэтому воспользуйтесь проверенным предками способом и сначала протараньте стену башкой, чтобы скинуть жука наземь.

Хирул-Таун

Возвращайтесь к Верховью Реки Зора через карту и оттуда отправляйтесь к водному тракту в юго-восточном углу, там, где от вас убежали два Зора. Так вы сможете вернуться в Степь Хирула в северной стороне от Хирул-Тауна. Т.к. вы на данный момент никоим образом не сможете портануться к городу поближе, придётся бежать отсюда. Проблема может быть разрешена, если вы разберётесь с тёмным существом, которое накинется на вас за пределами города. На восточной стороне, вне города, вы также сможете найти тренера, который вас обучит новому навыку. Но на данный момент мы так и так не сможем с ним пообщаться, т.к. мы должны быть в человеческом обличье.

15-й жук: это не последний! Предпоследний жук находится на небольшой площади перед баром в Хирул-Тауне. Уничтожьте ящики, которые его защищают, и разделайтесь с ним. Мидна после этого укажет на местоположение последнего жука. Он прячется посредине Озера Хилиа. Телепортируемся туда!

Озеро Хилиа

16-й: последняя Слеза Света, которую вам придётся найти, является и самой сложной в плане её заполучения, т.к. жук, который её держит, как бы выразиться..., фукусимский, что-ли? В общем, он огромный! Сначала надо плыть до развалин в середине озера и там встретиться лицом к лицу с этим родственником Шелоб.

Добравшись к указанному месту, примените свой Нюх. Voila, жук умеет летать и атаковать электричеством! Избегайте его атак, как только получится. Вы можете попробовать нырять в



воду в тот момент, когда жучина будет пытаться долбануть вам по голове голову. Если вам удастся увернуться, быстро забирайтесь на спину жучине, включайте прицеливание и прыгайте с ударом (нажимая А), чтобы выбить из монстра мозги. Звучит не так тяжело, как это на самом деле трудно. Будет непросто забраться на устойчивую поверхность для атаки. Стойте у кромки одного из плотов, так, чтобы было достаточно пути, чтобы смотаться, когда монстр начнёт атаковать. Если вы встанете правильно, вам даже не придётся нырять для увиливания от атаки!

После пары заходов, существо перевернётся на спину. Забирайтесь ему на пузо и сделайте атаку кнопкой «В», чтобы отрубить ему все лапы. Вы прикончите его и получите последнюю Слезу Света. А также очистите последний регион Хирула от этой сумрачной грязи.

Немного мини-игр не помешает

Так, Храм, в который нам надо, находится на дне озера. Удачи! Но вы бы утонули, прежде чем прошли через первую комнату. Наша задача сейчас заключается в том, чтобы найти зорианского принца, удостовериться, что его сердце стучит и получить классную водолазку от духа Королевы Зора, которая (я про водолазку) позволит вам дышать под водой, так что вы сможете... ну, в общем, понятно.

Сначала идите к хибаре, которая стоит на озере. Хозяин предложит вам слетать на вершину озера за несколько рупий. Соглашайтесь!

Полетаем с Фалби

После удачного приземления вы окажетесь на верхнем этаже дома Фалби. Если хотите, можете спуститься по лестнице и выйти к двери, но если желаете получить Часть Сердца, то для этого будет возможность.

Совет: т.к. большая часть призов тут – рупии, имеет смысл сначала смотаться в город за Большим кошельком. Но если у вас мало рупий, то не страшно.



Когда будете готовы к полётам на курочках (у всех свои причуды), заплатите Фалби денежку, хватайте курицу и спрыгивайте с ней с платформы, на которой он стоит. Вы можете лететь и собирать рупии или просто попытаться приземлиться на платформу на поверхности озера, наплевав на рупии. Платформа сия состоит из нескольких этажей. На самом верхнем стоит сундук со 100 рупиями, но для нас важно попасть на вторую сверху платформу, т.к. там лежит заведомая **Часть Сердца**. Туда не просто попасть, но не забывайте, что можно тормозить полёт, удерживая аналоговый стик. Если не попадёте, всё равно сможете спрыгнуть на другие и забрать находящиеся там рупии.

Новые мини-игры (и Части Сердца)

Прежде чем вы достигнете входа в Хирул-Таун, вас отыщет почтальон и поведает, что для стали доступными несколько новых мини-игр. Чтобы сыграть в них, идите в Степь Хирула, а точнее, в часть, находящуюся на севере от Замка Хирула. Туда, где река теперь впадает в город. Идите к самому северному проходу и бомбите заложённый камнями выход. Теперь вы сможете попасть во Владения Зора!

Следуйте по реке обратно на юг к Верховью Реки Зора, туда, где у лачуги стоит женщина. Подойдите к домику и вас атакуют три тёмных существа. Чтобы победить их в человеческой форме, расправьтесь сначала с одним, и после этого нанесите по три удара мечом по оставшимся врагам. Всё, что осталось после этого – провести круговую атаку.

Иза предлагает прокатиться

После этого Иза попросит у вас о помощи. Она пополнит ваш запас бомб и стрел и попросит вас выстрелить в каменную стену, которая не пропускает воду. Вам надо будет стрелять стрелами с бомбами по ней. Иза усадит вас в лодку и пошлёт вниз по течению (не туда, куда обычно посылают). Если удастся разрушить каменную стену, которая находится на полпути вниз по течению, дело будет в шляпе. В конце течения вы получите ещё одну Сумку для Бомб, которая увеличит количество переносимых бомб.



Если вы вернётесь к Изе, вы сможете снова прокатиться на каноэ – но в этот раз вас ожидает мини игра, в которой нужно будет стрелять стрелами по большим целям, раскиданным по всему треку; за попадания выдаются очки, за промахи они отбираются. За 25 очков дадут **Громадную Сумку для Бомб**. Советую перед тем как садиться в лодку

сохраниться, чтобы в случае неудачной поездки можно было перезагрузить игру и не бежать весь путь обратно. Читеры!!!

Рыбалка у Хины

Рядом с домиком Изы есть пещера, ведущая к живописному пруду с рыбками, где можно приятно провести время за рыбалкой. Можно просто ловить рыбу. А можно и попотеть и взять **Часть Сердца**, расположенную на скалах в середине озера. Встаньте к ней лицом, прицельтесь в неё удочкой, забрасывайте и тяните.



Возвращение в Хирул-Таун

Теперь покидайте озеро и идите в Хирул-Таун. Это не долгая прогулка, но прежде чем войти в город, нам понадобится одна важная вещь: жук. В городе живёт коллекционерша насекомых, которая наградит вас кошельком на 600 рупий, если вы ей принесёте хотя бы одного жука. Если вы до сих пор не нашли ни одного жука (правда?), идите по юго-восточному пути из города к разрушенному амфитеатру. Там есть небольшой участок с цветами у дороги. Маленький, белый, светящийся предмет, который там летает – это жук. Ловите его.

Если вы ударили по Завывающему Камню в то время, когда были в облики волка, воин скелет будет к северу от входа в город. Он научит вас новому приёму под названием "Тыловой Удар".

В городе есть несколько интересных мест...

Новый кошелёк

Идите к Замку Агиты на Южной Улице. Если вы подарите ей одного из своих жуков, она подарит вам Большой Кошелёк и попросит вас приносить ей других жуков, чтобы она могла разделить с вами великое счастье. Вау...обычно Линку надо платить за такие предложения. Собственно говоря она имеет в виду Огромный Кошелёк на 1000 рупий, который она вам вручит после того как вы насобираете ей 24 жука, разбросанных по всему Хирулу. Нужно оно вам, или нет – решать вам.



Игра "ЗВЕЗДА"

Эту игру можно найти в палатке южнее восточного входа в город. Если вы выиграете, то получите Большой Колчан для стрел, а победив дважды получите Гигантский Колчан для стрел. Выиграть, однако, непросто.

Илиа и ребёнок Зора

Совет: проверьте, полон ли запас стрел, прежде чем отправитесь в Бар Тельмы. Пусть у вас будет по крайней мере 10 стрел.

Идите в Бар Тельмы и поговорите с Илией. У неё амнезия и она вас не помнит, а Тельма говорит, что она подхватила какого-то больного ребёнка по дороге. Какое бесстрашие! Не смейтесь над ней, злобный кот Тельмы следит за вами. Также как и Тельма. Мяу.

Вы теперь будете сопровождать Тельму, Илию и ребёнка Зора по пути в Какарико. Первое, с чем вам придётся иметь дело, это очередное сражение на мосту. У бокоблина будет два щита на каждой стороне тела, что мешает вам использовать меч для атаки. Разгоняйте Эпону, доставайте лук и цельтесь в него. Бокоблин будет мотылять по дороге и вам надо будет попасть ему в грудь. После трёх раз можете проводить панихиду.



Остальная часть дороги сумбурная, но не сложная. На вас будут нападать лучники и наездники, которые будут пытаться зажечь телегу. Если огонь загорится, тушите его Бумерангом и не позволяйте повториться этому, стреляя из лука по приближающимся врагам. Не забывайте использовать автоприцел – особенно птицы будут назойливы.

Какарико

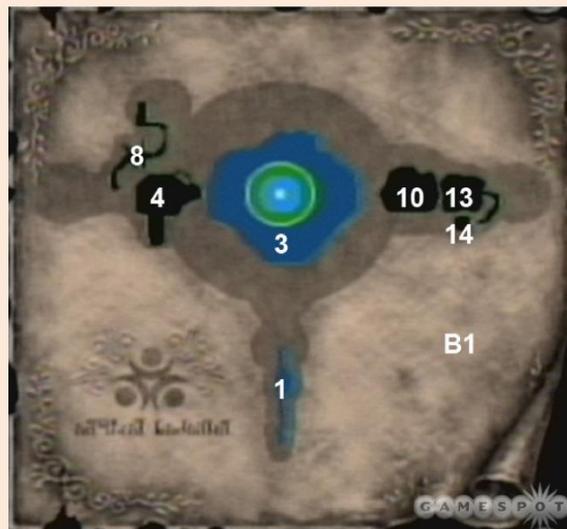
Когда вы достигнете Какарико, вы снова встретитесь с Королевой Зора. Она отведёт вас на могилу своего мужа и вы обнаружите там Доспехи Зора, которые позволят вам перемещаться под водой. Сходите в магазин Барнса и купите несколько Водных Бомб. Если хотите, можете продать ему свои лишние бомбы. Купите столько, сколько сможете – 30 минимум. Это бомбы, только они могут взрываться и под водой. Теперь вы можете использовать их в гробнице Короля Зора, чтобы открыть путь, который перенесут вас обратно к Озеру Хилиа.

Подводный Храм

Попасть в этот Храм непросто. Нужно плыть ко дну Озера Хилия (одев тяжелые сапоги),



затем найти каменную стену перед храмом и разбомбить её бомбами. Уложите бомбу перед входом, там, где будут появляться пузыри. Куча пузырей будет всплывать из того места - положите бомбу на них.



Этаж П-1 Подводного Храма.



1-й этаж Подводного Храма.



2-й этаж Подводного Храма.

О ужас, целых шесть этажей полных экшена! Не бойтесь, пара из них состоять всего из одной-двух комнат. Мы сконцентрируемся на главных этажах на наших картах.

Комната 1

Ничего сложного, просто плывите прямо. Вам повстречаются устрицеподобные враги, которых можно убить только круговой атакой и только когда они открывают свои пасти, а

также другие рыбки, которых к сожалению нельзя прикончить. Пробегайте мимо них и вы попадёте в комнату в дальнем конце тоннеля. Сундуки в этой комнате содержат бомбы и стрелы – как раз то, что может понадобиться.

Когда будете готовы идти на север, избегайте по лестнице и прыгайте на рукоять, которая выпирает из потолка. Так вы откроете дверь, ведущую на север.

Комната 2

Экипируйте свои бомбо-стрелы и стреляйте по сталактитам (если не знаете что это такое, посмотрите в википедии), свисающим с потолка (догадались теперь?). Или это сталагмиты? Вечно мы их путаем. Сталактиты, это точно!. Как бы там ни было, сбивайте их и прыгайте по образующемуся пути в сторону северной двери. Слизней убить тяжело, потому что их можно одолеть, если бить со спины, но у вас не будет достаточно места, чтобы провести Тыловой Удар. Наплюйте на них и бегите мимо, нечего с дураками связываться!

Комната 3

В этой комнате какой-то умник построил лестницу, которая крутится. Не морочьте себе голову, единственное, что вы можете сделать, это выйти через восточный или западный выход. Тут только два этажа, которые имеют для нас значение.



Спускайтесь по лестнице перед вами и поворачивайте вправо, когда достигнете низа.

Идите в южную часть комнаты, затем прыгайте на желтый рычаг, который начнёт крутить лестницу. Спрыгивайте и бегите снова вверх. Там бегите в восточную часть комнаты и снова хватайте рычаг. Этими танцами с бубном вы откроете себе выход через западную дверь на нижнем этаже. Прежде чем выходить, найдите к северо-востоку от двери сундук. Там, среди плесени и старых носков, вы найдёте **Карту Подземелья**.

Комната 4

В комнате два сталактита..., в общем, две сосульки, свисают с потолка. Стреляйте по ним бомбо-стрелами, затем идите направо через тоннель. Камни помогут вам добраться до центрального столба, а уж оттуда вы увидите другие сталактиты, прыгающие вверх-вниз из гейзера. Перепрыгивайте по ним, чтобы найти сундук, в котором лежит **Маленький Ключ** и возвращайтесь в Комнату 3.

Забирайтесь по лестнице и двигайтесь к западной двери на верхнем уровне Комнаты 3. Там, недалеко от двери, вы найдёте в горшке Укка. Открывайте дверь и заходите в Комнату 5.

Комната 5

Сбивайте сталактиты у входа, забирайтесь на один из них, чтобы добраться до лоз. Когда доберётесь до вершины преграды, прыгайте и хватайте рычаг. Затем бегите на северо-запад. Там будет некрепкая стена, но мы пока что проигнорируем её и пойдём через дверь на юг. Запрыгивайте на выступ, убивайте ящера, затем идите к южной двери и открывайте сундук с лежащим в нём **Маленьким Ключом**. С ним возвращайтесь на север и бомбите ту слабую стену, чтобы открыть проход к Комнате 6.

Комната 6

Мелкий слизень в воде доставит вам неприятностей. Его панцирь защищает его от всех ваших атак. Его можно уничтожить бомбой или бомбой на стреле, или же просто послать подальше, пробежать мимо и открыть дверь, ведущую дальше.



Когда вы попадёте в комнату контроля за водой, сигайте в яму посередине комнаты и – ГАМОВЕР! Да нет, там будут лозы, которые приведут вас к северной части комнаты. Идите по склону то тех пор, пока не достигнете вершины комнаты. Затем забирайтесь по лестнице, чтобы достигнуть рычага. Прыгайте на рычаг, чтобы активировать его, и вода начнёт прибывать. Тут есть сундук с 20 рупиями, но пока у вас нет Когтей, чтобы до него добраться.

Теперь, когда вода наполняет комнату, прыгайте постоянно вниз, и ищите рычаг, расположенный где-то посередине воды. Забирайтесь к нему на небольшой пьедестал и нажимайте его. Вода начнёт убывать в Комнату 3. Если покинете комнату через южную дверь и пройдёте под водным колесом, найдёте в одном из горшков Фею.

Комната 4

Когда вернётесь в комнату с выступом, спрыгивайте с него, чтобы попасть в Комнату 4. Здесь рядом с выступом будут вращаться три платформы. Прыгайте по ним к северной двери, которая ведёт к Комнате 7.



Комната 7

Тут будет небольшой сундук с **Маленьким Ключом** внутри. Вернитесь в Комнату 4, запрыгивайте на вращающиеся платформы, а оттуда прыгайте к западной двери, которая вернёт вас в Комнату 7. Проходите, отпирайте дверь, потом вниз, вниз, в глубины.

Комната 8

Тут будет несколько отходящих коридоров, которые можно исследовать, надев Железные Сапоги.

Как обычно – рупии, бомбы и стрелы лежат в сундуках. В конце коридора вы найдёте

заблокированный камнем проход. Одевайте Железные Сапоги, бросайте бомбу под камень и проходите.

Комната 9: Битва с Лягушкой!

Нажмите кнопку C, чтобы перейти в режим свободного зрения и посмотрите на потолок. Вы увидите там что-то весьма неприятное: огромную жабу, которая готовится на вас напасть. Удостоверьтесь, что у вас хватает стрел и бомб для этой битвы.



Жаба для начала пошлёт на вас лавину головастика, поэтому держитесь крепче за щит и налегайте на круговую атаку и обычные удары, чтобы отвязаться от них. После этого жаба скорее всего прыгнет в воздух и попытается раздавить вас массой. Как обычно, бегите прочь и уворачивайтесь, как только увидите, что тень под вами начинает увеличиваться.

После падения на землю, жаба вывалит язык из своего противного рта. Бегите по нему и чешите его своим мечом. Производя сие, вы заставите жабу призадуматься на секунду, после чего она начнёт блевать. Теперь целитесь в язык бомбой на стреле, стреляйте и жаба проглотит бомбу. Внутри неё прозвучит взрыв и вы получите возможность нанести новые удары по языку. После нескольких раундов вы будете вознаграждены **Когтями**.

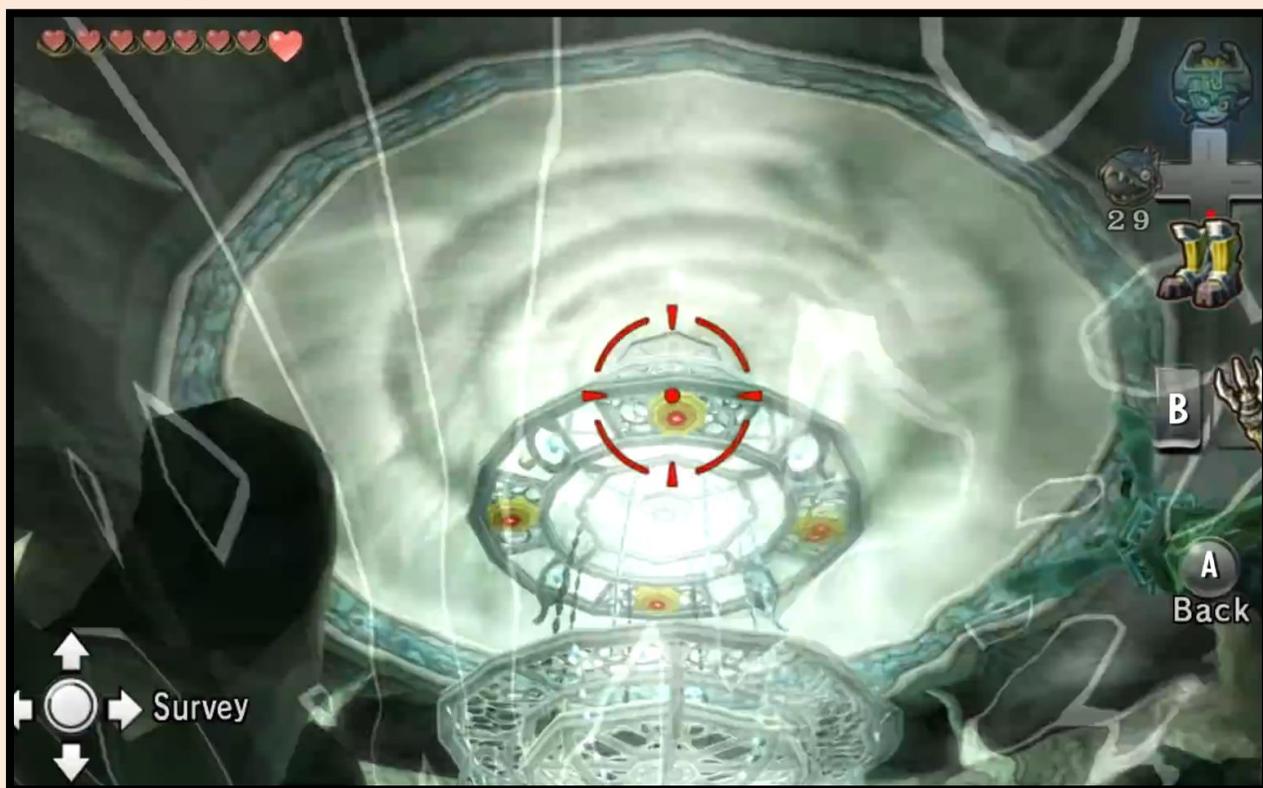
Когти – весьма незатейливый девайс. Экипировав его и нажав B, вы сможете целиться и цепляться за те красные точки, которые вы должны были уже заметить в ходе ваших блужданий. Прицел, выстрел – из аппарата вытянется долгая цепь, которая притянет вас к

захваченной цели. Вы также сможете цепляться за лозы, тем самым укорачивая себе путь. Попробуйте Когти на разных целях, разбросанных по комнате чтобы понять его предназначение и возможности.

Когда будете готовы, выстрелите по переключателю на южной стороне комнаты, чтобы открыть ворота. Когти помогут быстрее вернуться в Комнату 3, вашу очередную цель. Также они могут срывать панцири с бронированных слизней, которые вас атакуют (но всё же лучше просто их игнорировать, экспы вам так и так не дадут).

Комната 3

Используйте Когти, чтобы попасть на канделябр в центре комнаты – там лежит **Часть Сердца**. Вы также теперь можете пробраться к сундуку, который теперь на уровне воды – там лежат 20 рупий.



Ваша цель – пройти к верхней западной части комнаты и использовать Когти на цели, где должен быть рычаг. Это прямо над лестницей. Тем самым вы повернёте лестничный колодец, который станет каналом для воды, текущей в комнату. Теперь вам нужно вниз лестницы и вы можете покинуть комнату через восточную дверь.

Комната 10

Начинайте пробивать себе путь через комнату с помощью цепи. Сначала будет выступ перед вами. Спускайтесь к колонне с сундуком, цепляйтесь за колонну над вами с лозами,

карабкайтесь вокруг до гладкой поверхности, затем снова цепляйтесь за другую колонну над вами, перебирайтесь по ней до ровной поверхности и оттуда цепляйтесь за лозы рядом с дверью. После этого спускайтесь к дверному проходу.

Комната 11

Комната 11 обходит Комнату 10, но только в её верхней части. Идите направо и сбивайте сталактиты на потолке в гейзер внизу, затем прыгайте на него. Перепрыгивайте через стену, затем с помощью Когтей пробирайтесь к двери, ведущей на восток.

Комната 12

Забирайтесь на склон, затем поднимайтесь по лестнице. Прыгайте на переключатель, чтобы начать водные катания. Сундук за водой вы можете достигнуть опять же с помощью Когтей. В нём лежит **Компас** для этого подземелья. Он тут же покажет вам кучу не найденных сундуков в окрестностях, но они не содержат ничего ценного – в основном в них покоятся рупии.



Теперь снова в Комнату 11, а оттуда нужно спуститься в Комнату 10. Можете с помощью Когтей вернуться тем же путём, которым вы сюда забрались, но быстрее будет просто спрыгнуть. Если проберётесь к самому западному выступу, то обнаружите выход, ведущий на запад. Не идите в дверь, а поверните на север и спуститесь с каменной платформы, на которой находитесь. Вы упадёте на камни под вами. Поздравляем, теперь вы в Комнате 10! Отсюда пробирайтесь на восток, используя Когти и цели на зубьях, которые крутятся вокруг. Нужно будет зацепиться за самый западный зубец, развернуться на 180 градусов на зубце, потом упасть на одну из платформ под вами (не забывайте, что вы можете спуститься на цепи, нажимая вниз на аналоговом стике). Цепляйтесь за восточный зубец и затем позвольте развернуть себя к восточной стороне комнаты. Выбирайтесь через дверь, находящуюся там.

Комната 13

Здесь придётся немного поплавать. Тут будут три подобия водных каналов, каждый

текущий с севера на юг. Если нырнете в воду, то обнаружите отверстие, которое приведёт в средний канал. Всплывайте и обнаружите платформу примерно на серединной глубине с валуном в стене. Взрывайте его, затем проходите и одевайте свои Сапоги. Будет ещё один булыжник в стене под тем местом, где находился первый камень, поэтому взрывайте и его и проходите через проход. Снимайте Сапоги и всплывайте на поверхность. Там вы обнаружите дверь.

Комната 14

Если вы пошли по правильному пути, то должны оказаться в маленькой комнате с очередным пузыреподобным червем. Расправьтесь с ним, разбейте горшки, затем цепляйтесь за маркер в середине потолка. Спуститесь с помощью аналогового стика и вы найдёте **Большой Ключ**. С ним бегите в Комнату 3.



Часть Сердца?

Ах, да... Прежде чем отправляться к боссу (дверь к которому находится внизу лестницы в Комнате 3), вам, наверное, захочется найти Часть Сердца. Идите к нижней западной двери в Комнате 3 и дёргайте за рычаг. Вода зальёт западную сторону.

Идите в Комнату 4 через нижнюю западную дверь, и вы заметите, что мост в воде поднят. Пересекайте его, затем становитесь на кнопку среди плиток на земле. С помощью когтей проберитесь к воротам до того момента как они закроются и вы найдёте **Часть Сердца**.

Битва с боссом: Морфил

Бегите в Комнату 3 и отпирайте большую дверь. Вам нужно будет нырнуть в воду у дна комнаты и плыть под осью, на которой расположены ступени. В одном из горшков над дырой, в которую вы упадёте, вы можете найти Фею. Когда будете внизу – одевайте Железные Сапоги, чтобы спуститься к самому дну.

Тут вас ждёт Морфил, чудина ещё та. Но он не доставит вам много хлопот. Одевайте свои

ботины на первую часть сражения и держитесь подальше от его щупалец. Остро подбирайтесь к нему и попытайтесь захватить в цель его глаз, который будет мотаться по его щупальцам. Затем стреляйте Когтями, чтобы вытянуть щупальце и бейте его. Нецелю))

После одного такого захода Морфил разозлится и станет агрессивнее атаковать своими щупальцами (если он вас поймает, то засосёт в рот и надаёт пендалей тем, что у него там во рту) и выпускать кучи маленьких бомбочек, которые, попав вам в Когти, попадут к вам и нанесут урон. Это усложнит прицеливание и охоту на его глаз. Если вы схватите их вовремя и отбросите, то они не успеют навредить вам.



После двух ударов в глаз Морфил забудет о скромности и примет свою истинную форму: огромная рыба, которая будет хищно плавать и пытаться вас поймать. Её слабым местом опять же остаётся её глаз, на он переключается на заднюю часть тела, за голову. Чтобы поймать глаз, необходимо будет снять Сапоги, чтобы проплыть в область над чудищем, подождать пока оно не начнёт кружить под вами, затем прицелиться и притянуться к нему с помощью Когтей. Пару взмахов моутом заставят чудище понять, что не оно является вершиной эволюции. Урок придётся повторить несколько раз, чтобы от зубов отскакивало. Победа над монстром даст вам третий Осколок Сумеречной Короны.

Поиски принцессы

Теперь бегите в Хирул-Таун и попробуйте войти в Бар Тельмы. Вас выкинут, потому что вы волк, а волков нынче из баров выкидывают! Однако, Луиза, кошка Тельмы, откроет для вас окно, чтобы вы могли забраться внутрь. Толкайте деревянную коробку ближе к ящикам под окном и забирайтесь вверх. Пробирайтесь по верёвкам к секретному проходу, ведущему к Замку Хирула. По пути вы встретите Джовани, человека, продавшего душу тёмным существам. Куски его души теперь разбросаны по всему Хирулу в виде маленьких фонариков. Когда вы находитесь в форме волка, вы сможете видеть в них духов (используя Нюх) и атаковать их. Используйте приканчивающую атаку, чтобы вырывать кусочки Души По из них и Джовани даст вам вознаграждение за их возвращение.



Путь по воде должен быть вам знаком: вы были тут, когда впервые превратились в волка. Прыгайте к переключателю, чтобы открыть путь, ведущий к проходу по воде. Затем бегите вверх по лестнице, убивая пауков. Вам нужно схватить палку на земле и поднести её к пламени, чтобы она загорелась. Подносите горящие палки к паутинам, чтобы сжечь их. В следующей комнате будет ещё одна паутина. Вам нужно сначала поднести горящие палки к лампам в этой комнате, затем вы сможете зажечь о них палки (у вас не хватит времени добежать от первоначального источника огня у второй паутины). Когда доберётесь до маленькой комнаты с подозрительной дырой в центре, включайте Нюх и чтобы продолжить.

Фаронские Леса

Путешествие с этого момента должно быть вам уже знакомым: по верёвкам забирайтесь вверх, затем на крышу и в комнату Зельды. После странной сценки вас с Мидной выставят за пределы Хирул-Тауна. Телепортируйтесь на Север Фаронских Лесов и бегите к Лесному Храму. По пути вам повстречается обезьянка женского пола, на которую нападёт ватага куклоподобных триентов-дистрофиков. Разберитесь с ними и поговорите с обезьянкой.



После этого вам откроется другой путь. Рядом с обезьянкой, у восточной стены каньона, будет пень. Встаньте на него и Мидна предложит перенести вас дальше. Нужно будет прыгать на мосты когда они выравниваются, затем ждать ветра, чтобы повернуть самый дальний мост и тем самым попасть на скалистый выступ. Проходите через верёвки, избегая случайно падающие камни. Затем, прежде чем отправиться в Священную Рощу, ударьте по Завывающему Камню неподалёку.

Священная Роща

Вы входите в уединённое местечко и только Завывающий Камень составляет вам компанию. Спойте с ним и появится повелитель кукол (или как там было у Металлики?), или, официально, Скулл Кид, с толпой друзей, с целью набить вам или надрать вашу.

Тут нет карты, которая бы нам помогла, поэтому придётся попотеть с объяснениями. Ваша задача здесь – гоняться за повелителем кукол. Каждый раз, когда вы его настигаете (прислушайтесь к его игре на дудочке), вы можете его ударить и тем самым прогнать его. Он будет перемещаться в другое место и открывать вам новый путь. Преследуйте его и после трёх или четырёх атак он откроет вам путь, ведущий в местность, похожую на святилище. Спрыгивайте и бейте его!



Сражение теперь перейдёт на более ограниченную территорию, где повелитель кукол будет призывать новых кукол и будет постоянно перемещаться по комнате. Ваша основная задача здесь, подождать, пока он не вызовет подмогу, убить как можно больше этих врагов, используя, например, атаку с кнопкой «В», и затем быстро нагнать предводителя. Добравшись до него, подождите, пока он не начнёт дуть в свою дудку (чтобы призвать новых врагов), затем быстро наводите на него прицел и используйте «А» для атаки. Вам понадобится атака с прыжком, чтобы добраться до него на пьедестале, который он облюбовал.

После этого начнётся суматоха и он начнёт призывать ещё больше кукол. Также, если вы попытаетесь его ударить в тот момент, когда он не дудит, он просто телепортируется от вас подальше на другой пьедестал. Бейте его только тогда, когда он играет на дудке. После трёх ударов вы его одолеете и сможете пройти дальше.

Хранители

Когда вы прибудете ко входу в хранилище Меча Героев, вам понадобится решить небольшую загадку. Двух Хранителей нужно установить на стартовые позиции. Как только вы прыгните, они тоже сделают прыжок. Вам нужно так прыгать, чтобы они попали в необходимую позицию. Однако они будут двигаться в противоположные стороны, так что это будет не простая задача. Подвигайте и покрутите их, чтобы понять, что от вас требуется.



Устали? Тогда вот решение (для удобочитаемости поделил на порции): влево, вниз, вправо, вправо, вверх, влево, вверх, вверх, влево, вниз, вниз, вверх, вверх, вправо, вниз. Теперь вы можете пройти мимо Хранителей и получить **Меч Героев**.

Но прежде чем выйти, сходите туда, где вы боролись с повелителем кукол. Там есть большой камень посреди арены. Ударьте по нему, затем поговорите с Мидной, чтобы превратиться в волка. Вы можете убить По, но что важнее, вы можете выкопать яму под камнем (после того, как воспользуетесь Нюхом), чтобы получить доступ к небольшой пещерке. Если вы убьёте всех находящихся там врагов, то появится сундук с **Частью Сердца**.

Возвращение в Хирул-Таун

Теперь, когда вы умеете пулять вашими Когтями, а также превращаться из волка в человека и обратно, вам откроются некоторые новые места. Если вы телепортируетесь обратно к Озеру Хилиа, туда, где вы впервые встретились с Зантом, например, то сможете с помощью Когтей забраться по лозам к спрятанной двери в передней части источника. Зажгите оба фонаря и появится сундук с **Частью Сердца**.

По пути вы получите весточку от Тельмы, поэтому направляйтесь в Хирул-Таун. Теперь вы сможете зайти в игру под названием ЗВЕЗДА и выиграть Большой Колчан для стрел. Как бы там ни было, ваш путь, опять же, лежит к Тельме. Прибыв к ней, поговорите с ней. После

этого проверьте карту на столе, чтобы узнать расположение Ауру, товарища, который занимается изучением восточной пустыни — кстати, вашей новой цели!



Прежде чем портироваться к Озеру Хилиа, выйдите из Хирул-Тауна через южный выход, чтобы встретиться со скелетом-сенсеем. Он научит вас четвёртому тайному приёму – т.н. "Крушителю".

По делам к Озеру Хилиа

Теперь телепортируйтесь к Озеру Хилиа и направляйтесь в юго-восточную часть к месту, обозначенному на вашей карте. На лестнице, по которой вам надо забраться, вы обнаружите слабое место в южной стене. Разружьте стену с помощью бомбы и откроется целая пещерная система. Вам понадобится много бомб, чтобы пробиться через все стены. Также неплохо бы подумать и о масле, потому что его тоже может не хватить. К частью для вас, вы можете собирать остатки от желтых монстров, которые тоже неплохо коптят. В конце пещеры вы найдёте комнату с двумя фонарями. Зажгите их оба, чтобы получить **Часть Сердца**. Также, там есть пара Душ По.



Неподалёку от входа в пещеру вы обнаружите Завывающий Камень. Если сумеете проявить чудеса музыкальности, дух учителя отправится на восток, туда, куда и мы как раз

собираемся (надо же какое совпадение!).

Идите на восток и поговорите с Ауру, который находится на верхушке башни в восточной части озера. Он выдаст вам **Записку Ауру**, которую вы должны показать Фаеру, предпринимателю, который пуляет из своей ракетницы желающих в желаемые ими дали. Установите Запуску на крестовину и покажите её Фаеру. После этого он зафутболит вас к ближайшему оазису в Пустыне Герудо.

Пустыня Герудо



В пустыне бегите напролом на восток. Там вы увидите большой серый блок, торчащий из столба в юго-восточном углу пустыни. Если у вас получится забраться на него (используйте Когти на дереве и затем летающего жука, чтобы забраться на камни), то вы обнаружите, что этот блок на самом деле кусок моста, который обвалился после прошлого землетрясения в Провинции Элдин. Если вы уже одолели тёмных существ у моста, то можете портировать мост обратно. Если нет, то сначала надо вернуться к мосту, телепортировавшись сначала в Хирул-Таун, а затем двигаясь на северо-запад. Когда портал к мосту будет доступен, можете вернуться к тому обломку в пустыне и перекинуть его на положенное ему место. Сделав сию починку, вы откроете Пещеру Испытаний под тем местом, где был мост. Вы можете, конечно, уже пойти и посмотреть, что там есть интересного, но далеко вы не пройдёте, нужно немного подождать.

Совет: Тут есть ещё одна **Часть Сердца** в пещере к северу от Элдинского Моста. Используйте Когти, чтобы забраться туда, и когда вы окажетесь внутри, прыгайте в лучи магнетической энергии, одев Железные Сапоги. Так вы сможете добраться до дна. Часть Сердца лежит в сундуке, а если активируете расположенные тут же фонари, то получите 100 рупий.

Идите в северо-восточный край пещеры и возвестите бокоблинам о вашем появлении... своим приходом к ним! Они будут нападать на вас, сидя на вепрях, но вы себя в обиду не давайте – рубите и бейте нещадно. Затем оседлайте одну из хрюшек и пробейтесь через

ворота в северной части локации. Если вы до этого активировали Завывающий Камень на Озере Хилиа, то мастер военных искусств будет ждать вас здесь, чтобы обучить новому умению – "Смертельному Взмаху".

Лагерь Бокоблинов

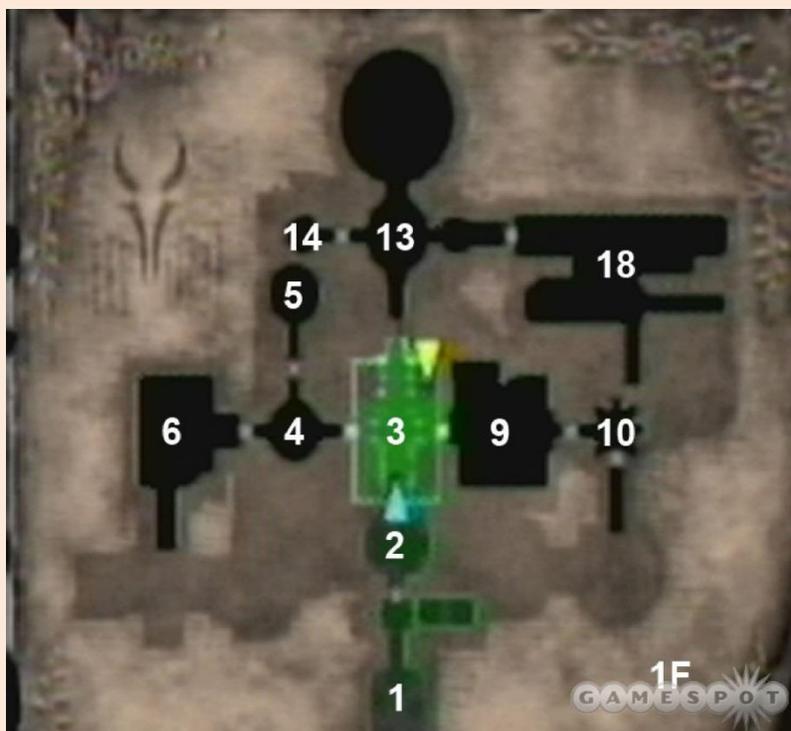
Кучи бокоблинов издревле живут в лагере на севере пустыни. Живут, хрюшек разводят. Лучники заметят вас с башен уже издали (ночью они видят похуже) и предупредят своих дружков о вашем появлении. Посему – будьте готовы. Идите через лагерь к месту, где жарится огромный боров. У одного из бокоблинов неподалёку есть **Маленький Ключ**. Вы можете также потыкать в жареную свинку до тех пор, пока она не развалится и не одарит вас **Частью Сердца**.



Найденный ключ откроет замок на двери в центре лагеря, рядом с оградой, ведущей на север. Заходите туда и атакуйте бокоблина с огромным топором. На вид он ого-го, но на самом деле... Используйте круговые атаки, крушитель и прочие суперприёмы из вашего арсенала, чтобы завалить его. Затем оседлайте вепря и скачите обратно через ворота, пробивая себе путь к Землям Правосудия.

Земли Правосудия

Итак, вы прошли через огонь, воду и прочие трубы. Теперь настал черёд песка. В Землях Правосудия будет много песка и он будет так же опасен, как и лава. Ну, почти так же. Просто когда вы будете стоять на песке, ваши движения будут весьма скованы, и если вы не выберетесь на плотную землю за десять секунд, вас просто-напросто засосёт в песок и там (неким образом, скорее всего отключением подачи кислорода) уьёт. Если вы и решились пересечь песок на своих двоих, то делайте это кувыряясь. Таким образом, вы быстрее проскочите неприятный засасывающий момент.



Первый этаж Земель Правосудия.

Комната 1

С помощью Когтей заберитесь на первую платформу справа, затем прыгайте платформы на платформу, пока не достигните северной стороны комнаты. Доберитесь до платформы, окруженной решётками, затем используйте Когти, чтобы схватить цепь в песке. Тяните её, чтобы открыть ворота неподалёку.



Когда заберётесь по ступенькам вверх, берите влево, там будет немного масла для лампы. После этого идите направо, там будет **Маленький Ключ**. После того как вы поднимете ключ вас начнут атаковать скарабеи. «Атаковать» не совсем верное слово, т.к. они не наносят урона, но они будут замедлять ваше движение, если прилепятся. Скинуть их можно кувырками или круговой атакой (этим приемом их можно даже убить). Используйте ключ, чтобы открыть дверь.

Комната 2

Ничего особенного, просто кучка мини-скелетов, чтобы не дать вам заскучать в темноте. Держите лампу наготове и используйте её на факелах у северной двери, чтобы пройти дальше.



Комната 3

Прямо перед вами будет ещё одна дверь, открываемая зажиганием факелов. Однако факелы в этот раз волшебные и призраками По украдут их, как только вы войдёте в комнату. Придется разобраться с ними. Чтобы убить их, нужно превратиться в волка, активировать Нюх, затем ждать атаки со стороны призраков (они засветятся светом), и, наконец, сделать прыжок и вырвать им кишки (если там вообще какие-то есть). Приканчивая их, вы освобождаете пламя. Нужно найти остальные три пламени, чтобы открыть ворота, ведущие на север.

Вы можете найти **Карту Подземелья** в северо-восточном углу комнаты, а также **Часть Сердца** в сундуке в северо-западной части. Обратно вы сможете добраться, используя Когти (через яму).

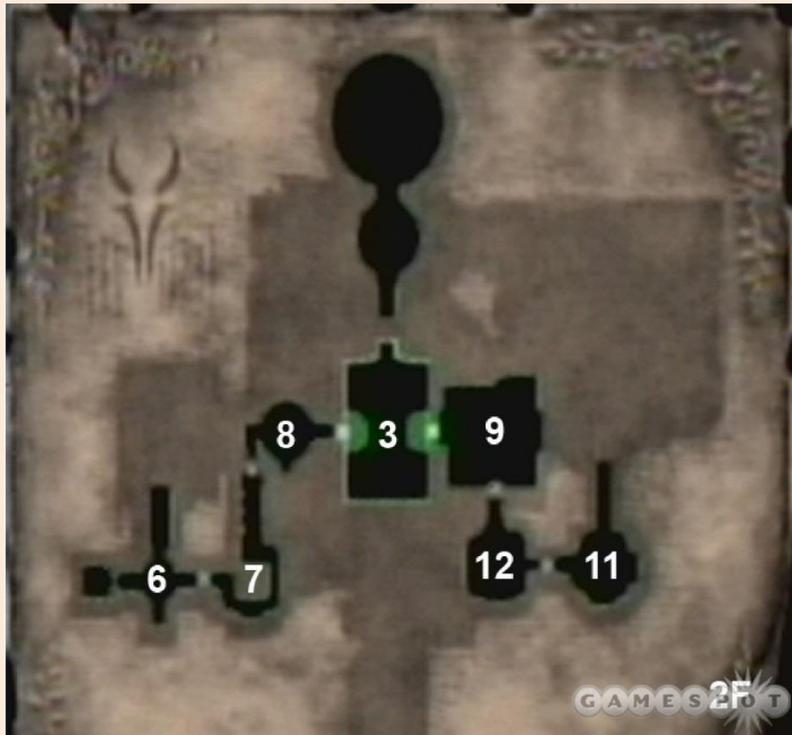
Чтобы найти Души По, превращайтесь в волка и нюхайте труп в середине комнаты, чтобы схватить запах. Идите по запаху и вы придёте к небольшой яме в западной части комнаты. Копайте там, чтобы найти цепь. Тяните её, чтобы активировать ступени в полу неподалеку. Этот путь приведет вас к нижней части Комнаты 4.

Комната 4

В подвале Комнаты 4 есть столб с большой лопастью у основания. Если вы подойдете к ней и попытаетесь схватить или потянуть за неё, то сможете повернуть её на четверть оборота. Появится сундук в северной части, в котором вы найдёте **Маленький Ключ**.

Прежде чем покинуть комнату, взгляните на потолок – там будет дыра. Если будете стоять в северной части дыры и посмотрите на столб, вы увидите цель для Когтей. Стреляйте

через дыру, чтобы добраться до верхней части комнаты, затем выходите через дверь на севере.



Второй этаж Земель Правосудия.

Комната 5

Убейте По, чтобы найти очередную **Душу По**. После этого возвращайтесь в Комнату 4. Спускайтесь в дыру, из которой вы недавно выбрались, затем двигайте колонну и возвращайтесь в Комнату 3. Если пойдёте через дверь, которая ведет в верхнюю часть Комнаты 4, то найдёте там запертую дверь, ведущую на запад. Открывайте её с помощью Маленького Ключа и идите дальше.

Комната 6

Кувыркайтесь через песок у двери, чтобы добраться до платформы в дальней части комнаты. Нужно избегать ловушек с шипами. Когда доберётесь до тверди, хватайте блок и тяните его обратно, пока он не упадет на землю. Затем зайдите с другой стороны и толкайте в углубление в стене. Это поможет вам перейти по нему, когда вы заберётесь повыше.

Забирайтесь по ступеням и прыгайте через барьер справа, тот, что у брёвен, лежащих невинно у стены. Нужно хватать цепь, затем тянуть так далеко, как только можно, даже за пределы блока, который вы вставили в стену. Сим вы поднимете канделябр к потолку. Когда услышите, что канделябр встал на место, бросайте цепь и бегите по нему. У вас будет несколько секунд, прежде чем он снова упадет!

Забирайтесь по лестнице, чтобы попасть на второй этаж, в Комнату 6. Там вы найдете **Компас**. Хватайте его, затем толкайте камень у столба в центре комнаты, чтобы повернуть его. После этого, вы сможете найти в западной части **Маленький Ключ**. Охранять его будет сильный воин-скелет, который будет останавливать вас воплями, прежде чем вы сможете его атаковать. Лучше всего атаковать его издали стрелами (или стрелами с бомбами) или бомбами. Вы также можете превратиться в волка и использовать атаку в прыжке.



Двигаемся дальше...

Комната 7

Двигайтесь на восток винтовой Комнаты 7. Там будет много скелетов, поэтому лучше подождите, пока они не подойдут поближе, затем атакуйте их всех сразу. Здесь будет и парочка вопящих скелетов. Они могут вас зажать криками между собой, поэтому оставайтесь подальше от них и используйте бомбы.



Когда очистите комнату, превращайтесь в волка и идите по запаху По. Запах приведет вас к небольшой яме с песком, рядом с последним поворотом в комнате. Копайте в яме, хватайте цепь, чтобы найти третьего По. Убивайте призрака, чтобы получить Душу По, затем идите на север.

Комната 8

Оставайтесь в форме волка, когда зайдёте в комнату. Хватайте **Маленький Ключ** из сундука, затем по запаху ищите крыс-привидений, которые будут пытаться вас атаковать. Когда вы их атакуете Линком, они не убиваемы, но если вы будете использовать Нюх, то позволите им прицепиться к вам и после этого убить их круговой атакой.



Комната 3

Если вы покинете Комнату 8 через восточный выход, вы окажетесь в верхней части Комнаты 3. Прыгайте на канделябр, чтобы попасть в Комнату 9 на востоке.

Комната 9

Спускайтесь по ступеням слева и спрыгивайте вниз, когда они закончатся. Толкайте решётку вперёд, пока она не встанет в разъём. Запрыгивайте после этого на него, чтобы добраться до цепи. Потяните за неё, чтобы поднять канделябр. Когда он поднимется, бегите в самый дальний угол прохода и вы найдёте там в сундуке 20 рупий. Ваша цель здесь, потянуть за канделябр, затем пройти под ним так, чтобы когда он упал, вы стояли внутри отверстия посередине. Если вы встанете в тень посреди прохода, вы должны оказаться в нужной позиции.

Когда канделябр упадёт, забирайтесь на него и прыгайте с восточного края к двери на востоке.

Комната 10

Ваш враг здесь – регенерирующий скелет. Вы не сможете пройти дальше, пока не убьёте его, но он будет каждый раз "воскресать" (если так можно говорить об уже мёртвом скелете)! В чём секрет? Забейте его мечом до смерти, затем киньте на его кости бомбу, чтобы раскидать их. Сильное ядерное взаимодействие между костями будет нарушено и скелет не сможет ожить. Вы также можете выстрелить по костям из лука стрелой с бомбой.



Комната 11

Здесь будет простая головоломка. Линия из пяти светильников и один светильник поодаль. Зажгите светильник, стоящий поодаль, затем самый правый из пяти и вы путь вперёд будет открыт. Если вы зажжёте один из других четырёх светильников, на вас нападут скелеты.

Комната 12

Превращайтесь в волка, как только войдёте в комнату и используйте Нюх, чтобы найти последнего По. Этот просто так не сдастся, он будет делиться на четыре части и тем самым морочить вам голову. Просто прицеливайтесь в одного из них и ждите, пока они не окружают вас. Как только они остановятся, один из них начнёт мигать – это он так к атаке готовится, паршивец. Быстро меняйте наводку на него и делайте атаку в прыжке. Пару раз так сделаете и получите последнюю **Душу По**.

Возвращайтесь в Комнату 9 и с помощью Когтей перепрыгивайте к западной двери. Затем проходите через неё в Комнату 3. Вы собрали все четыре Души По и все четыре пламени

загорятся. Теперь вы сможете пройти по лестнице на север.

Комната 13

Тут много всякой всячины, но вы пока что ничего сделать не сможете. Сначала идите на запад.



П-2, Земли Правосудия.

Комната 14

Посредине комнаты есть большой штопор (колонна с винтовой нарезкой такой). Спускайтесь вниз с помощью Когтей. Когда увидите лопасть, начинайте крутить её вокруг штопора, чтобы поднять платформу выше. Когда вы доберётесь до небольшой сети коридоров на этаже П-1 (будет двойной щелчок в движении лопасти), осмотритесь, чтобы найти сундук, в котором лежит **Маленький Ключ**.



Сделав это, возвращайтесь к штопору и начинайте вращать лопасть в другую сторону, пока не достигнете низа. Тут есть запертая дверь, ведущая на юг.

Комната 15

Чтобы продвигаться дальше, нужно принять волчью форму. Отбивайтесь от крыс-духов, которые будут на вас нападать. Нюх поможет увидеть их и появляющиеся на полу шипы. Когда доберётесь до юго-западного угла комнаты, потяните за цепь на стене, чтобы открыть проход к выходу. Затем оббегайте ловушки и бегите к выходу. Нужно двигаться в обратном направлении, но у вас будет достаточно времени, чтобы добраться туда, если только вас не затамят в драку.

В южной половине комнаты, которая тянется с востока на запад, возвращайтесь в человеческую форму и бегите по песку, избегая пауков на стенах. В одном из горшков в восточной части комнаты вы найдёте Укка.

Комната 16

Большая крутящаяся шипастая ловушка! Двигайтесь мимо неё, пока не доберётесь до северной части комнаты. Здесь на вас нападут три регенерирующих скелета, один из которых прячется в алькове на западе. Разберитесь с ними, чтобы открыть ворота рядом с вращающейся ловушкой. (Вы можете увернуться от шипов с помощью кувырков.)

Когда пройдёте в ворота, передвигайтесь через коридор с песком с помощью Когтей. Теперь идите в северную часть комнаты.

Комната 17: мини-босс

Мини-босс в Комнате 17 представляет собой огромный летающий меч, но друзья называют его просто Жнецом. Он появится сразу после того как вы перережете одну из веревок, удерживающую его у земли. Это ещё не всё! На самом деле это призрак, так что превращайтесь в волка и включайте Нюх, чтобы найти его. Как и с прочими врагами-призраками, он будет мерцать перед каждой атакой. Используйте прыжок, чтобы потрепать его как следует.



После того как вы его достаточно покусаете, он станет реальным. Переходите в человеческую форму и доставайте лук. Выстрелите в него в тот момент, когда он летает. Он закружится и спустится. Теперь вы можете атаковать его. Рубите его мечом! Призрак встанет на колени и вы сможете достать до его головы. Довольно простое сражение, просто повторите процедуру три-четыре раза и босс починет, а вы получите **Спиннер**.

Спиннер представляет собой некий аналог летающей доски. Он позволит вам скользить по песку и прикрепляться к рельсам на стенах. Одевайте его и цепляйтесь за рельсу рядом с сундуком, чтобы попасть в южную часть комнаты.

Комната 16

Теперь, когда у вас есть Спиннер, нужно попасть к восточной двери. Цепляйтесь за рельсу у двери и ежайте вниз, пока не отцепитесь. Затем перепрыгните к южной дорожке для Спиннера и двигайтесь вверх и на восток, чтобы попасть к двери. Не так уж и просто, но после пары попыток всё должно получиться.

Комната 18

Вы сможете пересечь пески с помощью Спиннера, но помните, что он будет замедляться и в итоге может полностью отключиться до тех пор, пока вы не активируете его снова на твердой поверхности. Если вы застряли, запрыгивайте на вершину одного из центральных блоков и заберитесь вверх, чтобы начать процесс сначала. Или тоните, и вы появитесь у двери.



На самом нижнем уровне комнаты есть три сундука, в которых лежат бомбы и рупии. Всё усложнится, когда вы начнёте подниматься по рельсам к вершине комнаты.

Езжайте по пути, ведущему на один уровень вверх, чтобы найти **Часть Сердца**. Затем цепляйтесь за рельсу, ведущую вдоль северного конца, чтобы двигаться на восток. Дорожка внезапно закончится. Нажав "B" и наклонив стик в сторону рельсы на другой стороне, вы перепрыгнете на другие рельсы. Повторяйте по пути этот приём и вы попадёте на рельсы, которые приведут вас в юго-восточный угол комнаты.



Вы можете остановиться тут и перезарядить Спиннер. Когда вы сделаете следующий прыжок и приземление, вы окажетесь рядом с последним сундуком в этой комнате, внутри которого лежат рупии. Поднимитесь по горке рядом и идите на запад, чтобы найти несколько крутящихся лезвий, расположенных вдоль двух рельс, ведущих к двери. Вам нужно будет прыгать с рельсы на рельсу, чтобы попасть к двери. Лучше всего начинать с правой борозды и прыгать с неё. Возможно, что с первого раза не получится, но не теряйте духа и вы когда-нибудь попадёте к двери!

Большой босс

Комната 13

Берите из сундука **Большой Ключ** и ездайте по рельсам на стене обратно в центр комнаты. Вставляйте на Спиннер и вставляйте его в небольшое отверстие. Вы сможете закручивать шестерёнки в полу, нажимая на "B", и откроете, таким образом, комнату, ведущую на север к последней большой части подземелья.



Вы попадёте к большой цилиндрической комнате, ведущей наверх к боссу. Забирайтесь с помощью Спиннера по лестнице, пока не доберётесь до горшков, в одном из которых есть Фея. Спускайтесь вниз и прыгайте с лестницы на платформу в центре комнаты. Лучше всего начинать с нижней части лестницы. Вы проедете через два разрушенных участка лестницы. Когда доберётесь до второго участка, нужно перейти на западную сторону комнаты, под участком, где не хватает половины лестницы. Если встанете прямо под этой разрушенной частью ступеней и прыгните на платформу, то сможете (с трудом, правда, кряхтя) перепрыгнуть пролёт.

Когда достигнете платформы, устанавливайте Спиннер в дыру посередине и начинайте вращаться. Уже скоро появятся рельсы, по которым вы сможете попасть к боссу.

Битва с боссом: Сталлорд

Спускайтесь по склону и вы встретите Занта, который разбудит и натравит на вас Сталлорда. Идиот, он и в самом деле думает, что монстр сможет одолеть вас! Может он и прав в одной из вселенных, но как только вы узнаете все необходимые уловки, ему настанет конец.

Первая форма

В первой форме Сталлорд будет торчать из песка. Цепляйтесь Спиннером за рельсы, двигайтесь по ним и отцепляйтесь кнопкой «В» в том месте, где его хребет выходит из песка. Если нажмёте кнопку сразу перед тем как добраться до позвоночника, вы отцепитесь и нанесёте круговую атаку. Так вы разобьёте ему позвонки и босс немного поглубже застрянет в песке.



В общем, тут как обычно, нужно проделать процедуру трижды, прежде чем вы на время угоните Сталлорда. После первой атаки, когда вы будете спрыгивать с рельс, босс начнёт призывать большое количество скелетов, которые будут вас, понятное дело, атаковать. Вы можете видеть, откуда они появляются. Постарайтесь двигаться чуть медленнее, чтобы найти брешь в их рядах и прорваться к позвоночнику. После удачного попадания вы, скорее всего, упадёте в самый низ и придётся опять подниматься вверх.

После второго удара вам не только придётся сражаться с большим количеством скелетов, но также придётся уворачиваться от новых скелетов, которые будут стоять перед позвоночником. Нужно будет приближаться к ним под очень необычным углом. Постарайтесь отбить все атаки скелетов, когда приблизитесь к ним. Они могут в следующий раз снова воскреснуть, но попробовать стоит!

Вторая форма

Чтобы активировать вторую форму Сталлорда, используйте Спиннер в слоте рядом с его головой, чтобы поднять платформу. Босс снова оживёт и скинет вас. Цепляйтесь за рельсу на внутренней стороне впадины и начинайте подниматься вверх.



Сталлорд не будет с вами любезничать с этого момента. Вместо этого он начнёт стрелять в вас огненными шарами. Хотя провал может показаться достаточно большим, вы всё же сможете прыгать с внутренней стороны на внешнюю. Вам придётся это делать, чтобы избежать его огненных шаров. Нужно будет увернуться от четырёх шаров, прежде чем Сталлорд приблизится к вам. Сразу после того, как вы увернётесь от четвёртого шара, приготовьтесь прыгать ему в пасть. В результате он грохнется оземь и вы сможете атаковать меч, исходящий из его головы.

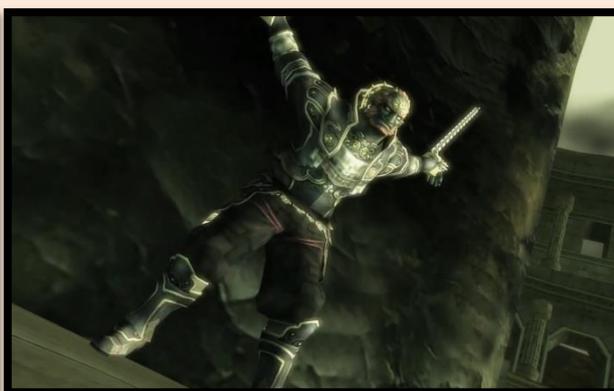


Придётся проделать эту работу два или три раза, чтобы окончательно прикончить Сталлорда. Босс начнёт накидывать шипованные спиннеры на рельсы после первого удара, поэтому вам придётся перепрыгивать через них.

Зеркальная Палата



После победы над Сталлордом можете подниматься по лестнице. Вскоре на вас нападёт кучка тёмных созданий. Всё как обычно: убейте всех, за исключением двух, затем прикончите их круговой атакой или в форме волка атакой с помощью кнопки «В». После этого используйте Спиннер, чтобы подняться по рельсе на статую. Вверху будет ещё одно вращающееся устройство. Используйте Спиннер, чтобы активировать его и из песка появится Сумеречное Зеркало. Последует долгая сценка, после которой вам дадут новое задание – найти все Осколки Зеркала.



Путь к Снежному Пику

Части Сердца

Озеро Хилиа

Спуститесь в дальний западный угол Озера Хилиа и поищите небольшой участок земли, где растёт трава для воя. Вы должны найти там попугая. Попугай поведает вам о том (если спросите его вежливо в волчьей форме), что в городе появилась новая опупенная игра. Если вы сумеете заработать в ней 10 000 очков, то получите некий особенный приз. Сыграйте на траве, чтобы призвать птицу, и начинайте состязание.

С одной стороны, цифра ужасная, но достаточно будет просто попасть по 10 целям подряд. Вот и всё! Играйте так часто, как вам захочется, пока не заучите путь и не наберёте нужное количество очков. За победу вы получите **Часть Сердца**.

Провинция Элдин

Отправляйтесь к точке телепортации на Элдинском Мосте. (Вы ведь починили его? Иначе вам нужно будет идти в Хирул-Таун и оттуда на северо-запад.) Пойдите на север через мост, затем в горы. Там вы наткнётесь на кучку гоблинов, защищающих мост через пропасть. Рядом вы найдёте рельсы для Спиннера. Езжайте на расположенную рядом платформу и превращайтесь в волка. Копайте посередине травяного участка, чтобы попасть в пещеру с тремя регенерирующими скелетами. Дайте им подойти поближе, затем уничтожьте их всех одновременно с помощью бомбы. Появится сундук с **Частью Сердца**.

Провинция Ланайру

К северу от Хирул-Тауна есть узкая дорожка, ведущая из Степи Хирула к Озеру Хилиа. С обеих сторон путь блокируется камнями, но вы скорее всего уже взорвали их бомбами. Если нет, живо за дело! Оказывается, там есть большое количество рельс для Спиннера на стенах! Бегите в северный конец и ищите ту, что ведёт вверх над дорогой. Нужно будет перепрыгивать с рельс на рельс (первый будет умопомрачительно сложным - не пытайтесь контролировать полёт, просто сконцентрируйтесь на правильном тайминге), пока не достигнете платформы с **Частью Сердца**.

Гора Смерти

Телепортируйтесь в Деревню Какарико и идите по северному пути к Горе Смерти. Воспользуйтесь первым Гороном для ускорения, но когда ударите по второму Горону (тому, что рядом с Душой По), забирайтесь на его спину и прыгайте на восток. Вы тютелька

в тютельку сможете зацепиться за край склона. Забирайтесь туда, затем снова забирайтесь на камни вверху, затем идите на север, пока не увидите на проходе малыша Горона. Поищите на стене на восточной стороне пещеру, спрыгивайте туда и берите из сундука **Часть Сердца**.

Хирул-Таун и Какарико

Если вы вложите денег в пару предприятий, то сможете получить ещё две Части Сердца. В "Лавке Мало" в Какарико (где вы купили Королевский Щит) вы можете вложить 1000 рупий в восстановление моста, ведущего к Хирул-Тауну. Если вы зайдёте в Хирул-Таун с востока, вы сможете пожертвовать столько же священнику, стоящему у входа. Оба бизнесмена подарят вам **Часть Сердца**. Конечно, за раз всё заплатить может не получиться, но со временем вы наберёте нужно количество.

Возвращение в Хирул-Таун

Телепортируйтесь в Хирул-Таун и бегите в Бар Тельмы. Она расскажет вам о Ашее, девушке-воине из вашей банды. Она отправилась в северные области Хирула. Сверьтесь с картой на столе, чтобы узнать её точное местоположение. Телепортируйтесь в Какарико, закупите Бомблингов у Барнса. Эти бомбы умеют двигаться по прямой. В будущем они могут понадобиться, так что если есть финансы, закупить побольше.



Когда доберётесь до Владений Зора, плывите по течению, пока не попадёте к большому бассейну перед водопадом. Здесь расположен проход к Снежному Пикку и теперь он открыт. Идите туда и поговорите с Ашеей. Она даст вам рисунок гиганта, который, судя по всему, обитает на Снежном Пике. Покажите рисунок жителям Зора во Владениях Зора. Они расскажут вам о том, что чудище это ловит рыбу и Принц Ралис возможно знает что-нибудь о ней.

Идите в Какарико и далее через Кладбище к гробнице Зора в западной части этого региона. Там вы встретите Ралиса. Покажите ему рисунок, чтобы узнать больше о чудище и о рыбе. Он подарит вам крючок, который вы можете использовать, чтобы поймать

Зловонную Рыбу, за которой охотится чудище. Возможно, если вы приманите крючком рыбу, то сможете приманить рыбой само чудище? Или ещё что-нибудь.



Рыбацкий Пруд

Возвращайтесь к бассейну с водой рядом со входом к Снежному Пику. Плывите вокруг него, пока не заметите в западной части красную рыбку. Рядом с парой камней, торчащих из воды. Крючок, который нам дал Ралис, особый, коралловый. Экипируйте удочку и вперёд! Как только поплавок уйдёт под воду, тяните и вытаскивайте Зловонную Рыбу. Возможно понадобится пара попыток, но рано или поздно у вас должно получиться. Помните, что надо начинать крутить леску, прежде чем рыба спрыгнет с крючка, что обычно случается очень быстро.



Как только рыба будет прыгать у вас под ногами, превращайтесь в волка и запоминайте её запах. После этого бегите к Снежному Пику.

По следу на Снежном Пике

Спрыгивайте на лёд и начинайте следовать запаху. После того, как пересечёте льдины, всё немного усложнится. Будут появляться непреодолимые стены. В первые два раза, когда это случится, поворачивайте направо (и отключайте Нюх), чтобы найти дорогу, ведущую к блокам, на которые вы сможете забраться. В третий раз вы окажетесь в тупике. Отключайте Нюх и посмотрите на снег там, куда ведут следы. Ударьте по стене, скрытой под снегом, чтобы отыскать путь.



Продолжайте идти дальше по пути, пока не попадёте к Завывающему Камню. Вау, целая пьеса! Помните, что мелодия идёт так: верх, середина, низ, середина, пауза, верх, середина, низ. На Кладбище в Какарико появится скелет-воин, но не спешите туда перемещаться, лучше сначала найдите портал.

Идите по следу к месту, где можно будет копать. Это рядом с Завывающим Камнем. Вы попадёте к участку с пещерой. Используйте Когти, чтобы не мучиться с карабканьем. Проходите через пещеру и выходите наружу. После этого превращайтесь в волка. На вас



нападут тёмные существа и несколько летучих мышей. Вы тут можете потерять довольно много жизней! Старайтесь убегать от тёмных существ и сначала разобраться с летучими мышами. Потом переходите к более тяжёлым врагам.

Экстремальный сноубординг

Когда с монстрами будет покончено и вы получите ваш портал, можете смело телепортироваться в Какарико, идти на Кладбище и говорить с духом воина. Он обучит вас **Великому Прыжку**.

Когда научитесь, возвращайтесь на Вершину Снежного Пика, превращайтесь в Линка и поговорите с Йето. Он пригласит вас сгонять по склону к его хибаре, где вы сможете хлебнуть кристалла. Что за бред! Ударяйте в кувырке о дерево, затем запрыгивайте на кусок льдины, чтобы начать гонки на сноубордах.



Управление тут вполне привычное, жмите стик вверх, чтобы ускоряться и «А», чтобы прыгать. Большая часть прыжков будет простой, если не вихлять в воздухе, но парочка в конце будет посложнее. Не давите сильно на стик в этих местах и все кости останутся целыми.

Руины Снежного Пика

В отличие от предыдущих подземелий, здесь вас заставят попотеть: будет напряг с жизнями и многие враги могут замораживать вас. Мини-босс тут тоже мастер навалить. К счастью, в Комнате 3 вы сможете получить бесплатные зелья. Но всё же, убедитесь, что у вас полные жизни и в Банке (или лучше Банках!) трепещется Фея. Если вы уже собрали 2 Душ По, то можете вернуться к Джовани за ещё одной Банкой. В неё желательно поймать Фею. Легче всего найти Фею на Озере Хилиа: телепортируйтесь туда, забирайтесь по лестнице рядом с местом появления и разбейте ящик в небольшом озерце. Вы можете после этого зайти в расположенную рядом пещеру и выйти наружу – ящик снова появится, и вы можете себе наспаить Фей, пока не кончатся Банки.

Комната 1

Убейте тут По, заберите его душу и выходите через северную дверь.

Комната 2



Руины Снежного Пика первый этаж.

Здесь вы встретите жену Йето. Она расскажет вам о том, что она нашла красивое зеркало и ... сразу же после этого подхватила какую-то хворь (она его лизала, что-ли?). Она также даст вам **Карту Особняка** и подскажет, где надо искать ключ от спальни, который вам нужен, чтобы получить осколок Сумеречного Зеркала.

Комната 3

Выходите в дверь на западе и вы снова встретитесь с Йето. Он варганит супчик для жена, но у него не очень выходит. Вы можете набрать его варева в Банку, но оно восполнит только два сердца, если вы его выпьете.

В южной части экрана в горшке вы можете найти Укка. После этого выходите через северную дверь.

Комната 4

Перед вами во льду будет переключатель – вы должны управлять блоками на льду, чтобы открыть дверь на востоке. В северо-западном и юго-восточном углах будут находиться свободные блоки. Давайте назовём северо-западный блок Блок 1 и юго-восточный блок – Блок 2. Проще некуда!



Толкайте Блок 2 на запад. После этого толкайте Блок 1 на юг, затем восток, юг, запад и снова юг. Он попадёт на переключатель и вы сможете выйти на восток.

Комната 5

Превращайтесь в волка и копайте под обломками каменной стены, чтобы попасть в Комнату 6, главный двор замка.

Комната 6

Вы ещё возненавидите этот двор, но на данный момент тут делать нечего. Просто откройте сундук рядом с дырой, которую вы копали, и используйте Нюх, чтобы найти ещё одно место для копания чуть севернее. В сундуке в яме вы найдёте **Маленький Ключ**. Превращайтесь снова в человека и открывайте дверь на западе, чтобы попасть в Комнату 5.



Обратите внимание, тут есть враги! Эти небольшие отморозенные шары будут замораживать вас при касании – при этом вы будете временно обездвижены. Вы можете прикончить их парой взмахов меча. Привыкайте к этому порядку, так как в этом подземелье их будет до ... много, короче. Выходите через запертую дверь на севере.

Комната 7

Уничтожьте все шары, чтобы открыть дверь в Комнату 8.

Комната 8

Ледяные скелеты! Какие же они назойливые! Они могут кидать копья, блокировать ваши атаки. Пофиг, всё равно замочим их! Убейте их, чтобы открыть дальнейший путь.

Комната 9

Эмм.. Тыква? На фига? Видимо Йета в бреду дала вам не тот адрес к ключу.



Выходите на юг в Комнату 4 и вернитесь в Комнату 3. Поговорите с Йето и отдайте ему Тыкву. Он сможет улучшить действие своего супа – теперь он сможет восстанавливать четыре сердца. После этого идите в Комнату 2 и попонтуйтесь с Йетой. Она пошлёт вас в другую часть замка. А вы её пошлёте тоже кой-куда. Выходите в дверь, которую она откроет, чтобы попасть в восточную часть Комнаты 6.

Комната 6

Не обращайтесь внимания на белых волков, которые накинута на вас здесь. Идите в северо-восточную часть двора и забирайтесь через окно в Комнату 10.

Комната 10

Вам покажут пушку в углу комнаты. Нужно взять пушечное ядро с ледяного пола прямо перед вами и прокатить его через небольшой лабиринт, до самой пушки(имеет смысл сначала очистить путь от ледяных шаров).

Когда доберетесь до пушки, заходите на подест позади и бросьте в пушку ядро. Теперь вы можете пальнуть ядром, если положите бомбу в пушку. Если выстрелите в западном направлении и вы получите доступ к сундуку с водными бомбами. На юге вы найдете проход к Комнате 11.

Комната 11

Ваша цель здесь – добраться до **Компаса** в углу комнаты, при этом не упасть и не сломать шею. Будет больно и неприятно, и страховки в Хируле нету.

Начинайте карабкаться по восточной стене комнаты, затем идите на юг к шарам. Шары не представляют проблемы, вы можете спихнуть их своими Когтями на расстоянии. Вот летучие мыши, которые нападают сверху, могут доставить больше неприятностей. Активно используя меч и круговые атаки, вы рискуете свалиться, так что будьте осторожны.

Разобравшись с врагами, продолжайте двигаться по балкам. Перепрыгивайте через первую провал, затем двигайтесь дальше по балке, пока не скатитесь на пятую точку. Вы почти добрались до очередной замороженной секции балки, которая вас может послать напрямиком в яму. Поворачивайте поэтому направо и прыгайте на деревянный участок, а оттуда уж и к Компасу. В другом сундуке находятся рупии.

Когда вы заполучите Компас, идите вдоль платформы на север и с помощью Когтей летите обратно к двери.

Комната 6

Возвращайтесь в Комнату 5 и превращайтесь в волка. Ни фигура се – да тут же сундук закопан в снег! Откапывайте его и получайте **Маленький Ключ**. Как вы наверное заметили, дверь на восточной стороне заперта. Найденный ключ – как раз для неё!

Комната 12

Здесь нечем особо заняться, хотя комната будет важной в дальнейшем. Видите хитроумное приспособление у двери? Оно поможет вам двигать шары между этой комнатой и комнатой номер 6. Сначала активируйте рычаг, затем положите ядро в пушку и запустите устройство. Возвращайтесь в Комнату 6 и активируйте рычаг, чтобы получить ядро.

Двигайте ядро к середине дворика и поместите его в пушку. Выстрелите в южную стену, и вы получите дополнительные водные бомбы. Выстрелите в северную, и вы откроете проход к следующей комнате.

Комната 13: битва с мини-боссом

Мини-босс в этой комнате может быть очень опасным. За удар он может отнять сразу по сердцу! Если вы потеряете много энергии, выпейте супчику, полученного у Йето. Если не желаете опустошать свои бутылочки, возвращайтесь ко входу в замок: два горшка снаружи содержат сердечки. Понадобится немного времени, чтобы снова заполнить свои сердца, но оно того стоит. Обязательно сохраните игру, прежде чем сунетесь в эту комнату!



Если вы попытаетесь выйти в Комнату 13 через северную дверь, появится огромный черный рыцарь, который будет атаковать булавой. Его единственное слабое место – хвост. К сожалению, добраться до хвоста будет непростым делом.

Если оставить рыцаря в покое, он просто будет крутить своим оружием вокруг себя и будет пытаться зажать вас в угол. Если хотите, чтобы он показал вам своё уязвимое место, необходимо будет использовать Когти на потолке. Таким образом вы сможете быстро подтянуться и перепрыгнуть через рыцаря. Вы пока еще не можете его атаковать: ждите, пока он бросит в вас булаву, уклоняйтесь от них, затем забегайте за него и лупите по хвосту круговой атакой.

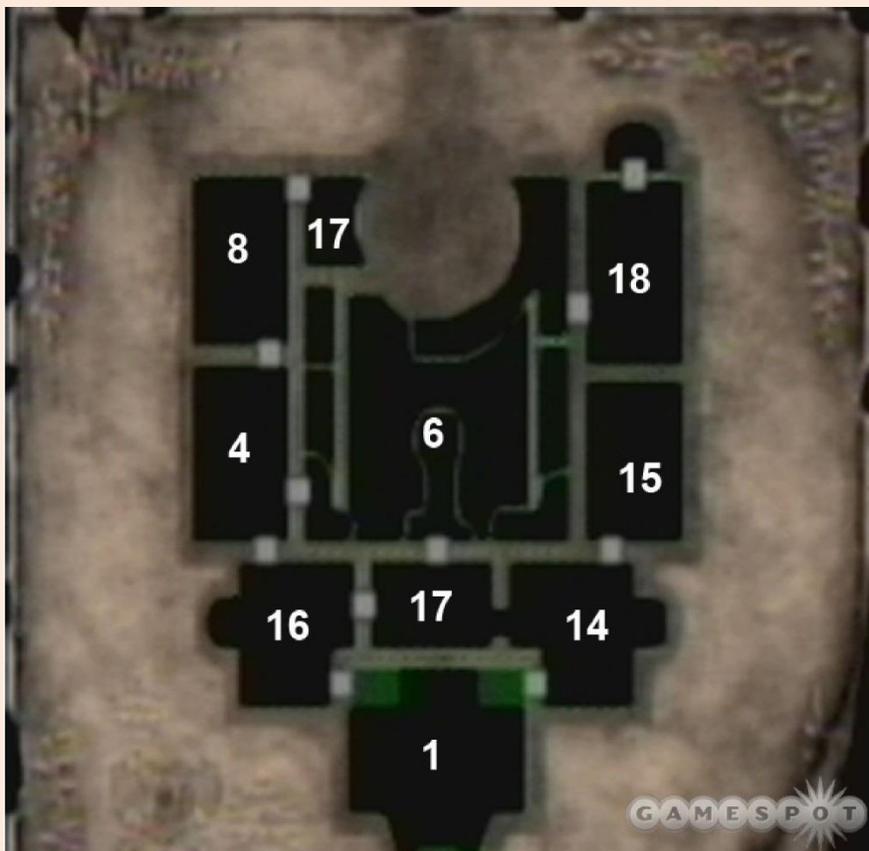
Это непростой манёвр, ваша камера будет делать выкрутасы. Когда вы перепрыгните и снова будете на земле, старайтесь держаться одной стороны коридора и уворачивайтесь к другой, когда видите, что рыцарь размахивает оружием. Так будет легче избежать его атаки.



Когда он будет повержен, берите его **Цепную Булаву** и отправляйтесь на север, ко второму участку комнаты. Используйте Булаву, чтобы разрушить лед. В находящемся тут же сундуке вы найдете **Ордонский Козий Сыр**. Ням-ням! Набор доспехов можно разломать и получить 100-рупиевый кристалл.

Второй этаж

Новый аксессуар позволит вам теперь получить доступ к нескольким доселе не открытым сундукам. Вы можете разбить лед в Комнате 10 и найти несколько рупий. Еще больше рупий можно найти, разбив доспехи во входе в Комнату 1.



Второй этаж Руин Снежного Пика.

По возвращении сыра Йето и после диалога с его женой вам откроют новую дверь. (Супчик залечит вам все сердца).

Комната 14

Разбейте лед Булавой и убейте выдыхающих льдом монстров в клетке, следящих за ступенями, ведущими к этому оружию. Когда доберетесь до вершины ступеней, направляйтесь в комнату с подозрительным маркером для Когтей. Помните ветхий пол в восточной стороне комнаты? Бросьте на него бомбу или ударьте по нему Булавой, затем спрыгните вниз и вы найдете в сундуке **Часть Сердца**. Когти помогут вам вернуться обратно. Оттуда идите на север.

Комната 15

(Это верхняя часть Комнаты 11, но мы не будем усложнять нумерирование и продолжим давать каждой отдельной комнате отдельный номер).

Убейте ледяного скелета, затем разбейте лёд на стене, и вы найдёте там маркер для Когтей. Прицельтесь в канделябры посередине комнаты и ударьте Булавой. Прыгайте на канделябр, затем к сундуку в северном углу комнаты. В сундуке лежит **Маленький Ключ**.

Теперь, снова с помощью Когтей вернитесь в южную часть и откройте дверь в Комнату 14, которая приведет вас в Комнату 1.

Комната 1

Разбейте лёд у двери. Маркер для Когтей поможет вам, если вы свалитесь с канделябра.

Ударьте по первому канделябру Булавой, чтобы добраться до него прыжком. Там будут еще два канделябра, оба к югу. Если получится ударить их Булавой в правильном такте, то сможете перепрыгнуть с платформы на платформу, а оттуда к сундуку с **Частью Сердца**.

Возвращайтесь на самый северный канделябр и прыгайте на запад к Комнате 16.

Комната 16

Разружьте ледяные шары, затем разбейте ледяную стену и вы найдёте там По. Убейте его и забирайте у него душу. Далее – на север.

Не будь упрямым

Комната 4

Идите в западную часть и толкайте блок вперед. Он упадет на углубление в полу и позволит вернуться обратно наверх, если понадобится.

В этой комнате есть скрытые во льду переключатели, которые можно переключать. Теперь, когда у вас есть Булава, вы можете разбить лёд у самого северного блока, так же как и лед, который покрывает средний переключатель. Средний переключатель понадобится вам, чтобы открыть дверь на второй этаж.

Теперь, исходя из того, что вы тут ещё ничего не трогали, мы имеем следующую ситуацию: у вас один блок на северо-западном переключателе, Блок 1, и другой блок, один квадрат севернее и один квадрат западнее от первого блока, Блок 2. Недостающий элемент – Блок 3, который вы только что освободили ото льда.

Первое, о чем надо здесь помнить, это то, что Блок 2 не двигается. Толкайте Блок 1 на север, чтобы он оказался в среднем северном квадрате. Толкайте Блок 3 на юг, затем на запад (к Блоку 2), затем на север, чтобы он ударил Блок 1, и находился в одном блоке от центрального переключателя. Толкайте Блок 1 на восток, юг, запад, север, теперь он будет над выключателем и откроет дверь на верхний этаж. Забирайтесь по блоку, который вы столкнули вниз до этого по приходу в комнату, чтобы снова оказаться в Комнате 6.

Комната 6

Внешний двор по-прежнему ужасно холоден. Тут не меньше трёх ледяных скелетов на узкой дорожке, по которой вам надо будет идти. Держите щит наготове и используйте обычные взмахи, чтобы пробить их оружие. Затем прикончите их круговой атакой. Используйте Когти, чтобы перебраться через яму у северной стены.

Комната 17

Здесь ничего нет. Просто идите на запад к верхним частям Комнаты 8.

Комната 8

Бейте по канделябрам, чтобы добраться до южной части комнаты. Там вас ждет **Маленький Ключ**. Берите его и возвращайтесь в Комнату 16, где вы сможете использовать ключ, чтобы открыть дверь, ведущую в Комнату 17.

Комната 17

Убейте двоих монстров Булавой, затем толкайте блоки из восточной стороны комнаты в Комнату 14. Идите в Комнату 14, затем спускайтесь вниз по склону и заходите в Комнату 12. Здесь вы можете толкнуть ещё один блок, чтобы открыть проход к пушкам. Тащите одно из ядер вверх к пушке на восточной стороне Комнаты 14. Затем направьте пушку на запад и выстрелите в Комнату 17.

Берите ядро в Комнате 17 и несите его через северную дверь обратно в Комнату 6. Во дворе заряжайте пушку этим ядром, затем направляйте её на дышащего льдом и стреляйте.



Теперь идите вниз во двор и оттуда в Комнату 12, а там забирайтесь по лестнице к двери в Комнату 18.

Комната 18

Идите медленно по комнате, так как с потолка будут спрыгивать атакующие вас скелеты. Получить по морде тут непросто, но если уж вас задели, быстро вставайте и делайте удар в прыжке. Этим ударом вы разрушите оружие врага, а там уж можно и круговой атакой добивать.



Когда вы расправитесь со всеми скелетами, берите в сундуке в северном углу комнаты **Ключ от Спальни**. Когда вы будете выходить из комнаты, Йета предложит пойти в спальню. О-ля-ля! Пока Йето готовит на кухне, Линк будет тоже ... что-то ... готовить.



Прежде чем пойти с Йетой в спальню, вернитесь к Йето и заполните пустые банки. Если у вас мало жизней – сразу выпейте и заполните банку заново.

Босс: Близзета

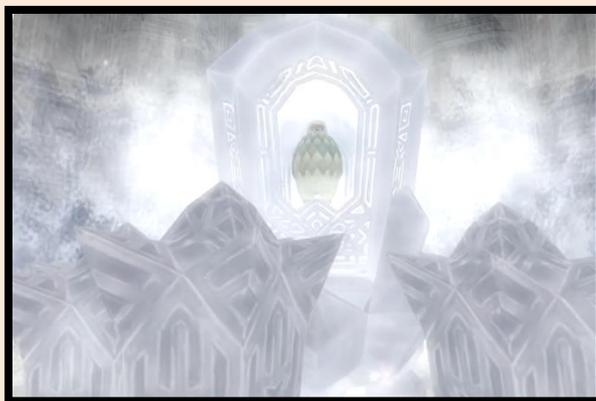
Первая фаза

Скорее всего, вы потратите во время боя кучу сердец. Первая форма босса не очень трудна. Просто экипируйте вашу Цепную Булаву и лупасьте её. Через некоторое время она начнёт швыряться ледяными шарами. Вы можете попробовать разбить эти шары Булавой, но даже если они вас заденут, вы не потеряете много здоровья. Сфокусируйтесь на боссе и через несколько ударов она потеряет ледяную броню и превратится в свою вторую форму.



Вторая фаза

Всё немного усложняется, но не критически. Во второй форме Йета снова покроется льдом и окружит себя большими ледяными шипами, которыми она будет пулять по вам. Вам необходимо будет увилывать от этих шипов, прежде чем они упадут.



После того как все шипы упадут, они снова поднимутся, образуют круг и попытаются

зажать вас. От шипов увернуться будет непросто, если только не бежать. Если Блиссета вас и заденет, урона будет немного. Вставляйте и бейте её Булавой – лупасьте по ней или по шипам вокруг неё. Разбивая шипы, вы будете создавать брешь, так что будет легче убежать или атаковать босса.

После третьего удара вы получите второй осколок **Сумеречного Зеркала** и **Целое Сердце**.

Вперед и вверх

Возвращайтесь в Хирул-Таун. Почтальон доставит вам пару новых писем, в одном из которых будет указано, что Йета выздоровела.

Часть Сердца #1



Если вы вернётесь к точке телепортации на Вершине Снежного Пике, то сможете снова поговорить с Йето и Йетой. Они пригласят вас на соревнования по сноубордingu. Йето победить не сложно, а вот Йета носится – будь здоров! Она также будет срезать путь ответвлениями на дороге. Нужно хотя бы разок поехать за ней, чтобы увидеть, куда она прыгает и где едет, затем можно прекратить гонку, упав со скалы и попробовать снова, теперь уже зная, где можно сокращать. Если понадобится ускорение, вытаскивайте меч и атакуйте её, когда поравняетесь. Road Rash!!! Йета начнет вертеться и вы получите преимущество.

После победы над Йетой, вы получите **Часть Сердца**.

Часть Сердца #2

Отправляйтесь в Степь Хирула через северный выход из Хирул-Тауна. Там будет

каменистый путь, ведущий к Владениям Зора. Направляйтесь к выходу, но вместо того, чтобы идти через тоннель к Владениям Зора, поищите небольшую полянку в южной части. Там будет камень, который вы можете разбомбить, а за камнем будет пещера. Используйте Цепную Булавку, чтобы разбить лёд. Затем решите головоломку с тремя блоками, чтобы получить очередную **Часть Сердца**.

В поисках Расла

Идите в Бар Тельмы и вы узнаете, что вам надо искать Расла. Он сейчас находится у Лесного Храма в Фаронских Лесах. Перемещайтесь на Север Фаронских Лесов, поговорите с Раслом, и он даст вам курицу, с помощью которой вы сможете перебраться через каньон. Вот баран!

Это, в принципе, тот же самый путь, который вы прошли сюда в образе волка, но теперь вам нужно будет прыгать с курицей в руках. Идите прямо от Расла, до тех пор пока не дойдете до поворота на юго-восток. Когда заметите деревянный мост, оставьте курицу, нацельтесь на мельницу и используйте бумеранг, чтобы повернуть мост. Теперь снова берите курицу и используйте её, чтобы пересечь мост. Крутите мост и перепрыгивайте на другую сторону. Летите мимо раскачивающихся ветвей, чтобы попасть в Священную Рощу.

Священная Роща



Придётся опять заняться кукольным мастером. Он будет вести вас через рощу и задирается, играя своей лампой. Помните, что хотя вы и следуете за светом лампы, сам кукольник может появиться в самом непредсказуемом месте, вплоть до нескольких шагов от вашего меча! После второго удара он заберется на пьедестал, где его нужно бить луком и стрелами. Последний удар вы ему нанесёте, когда он будет на ветвях дерева, вне вашего поля зрения. Забирайтесь поэтому на дерево, стоящее неподалеку, ищите его и стреляйте

из лука.

Так будет продолжаться несколько раундов, прежде чем он окончательно испустит дух. Убивайте кукол, стреляйте из лука, и т.д. Когда он откроет вам дальнейший путь, толкайте блок с вашего пути и возвращайтесь к месту, где вы получили Меч Героев. Если вы ударите мечом по месту вложения, откроется потайная дверь. Прикончите тёмных существ, чтобы открыть портал. Затем выходите через проход, чтобы выйти к Храму Времени.

Храм Времени

Карт нет, восемь этажей, так что крепитесь. К счастью, путь тут очень прямолинейный. Для начала отправляйтесь в комнату, в которую вы сначала зашли. Ударьте по пьедесталу мечом, чтобы открыть лестницу, ведущую к окну. Забирайтесь вверх, через окно и оттуда в Храм Времени.



1эт: Комната с колоколом

Осмотритесь. В комнате есть большой колокол. Вам встретятся и другие в башне, но о них не стоит беспокоиться до тех пор, пока вы не победите мини-босса.

Мидна подскажет вам проверить статую, так что превращайтесь в волка, включайте Нюх и вы найдете еще одну статую. Цель? Найти статую и вернуть её к пьедесталу. Для начала возьмите горшок или камень и поставьте его на кнопку напротив пьедестала. Вылезет камень, который поможет забраться на ступени.

Теперь у вас есть доступ к двери вверху лестницы. Там же вы найдете и Укка. Дверь закрыта, поэтому возвращайтесь в западную часть комнаты и зажигайте там лампы. Появится сундук с **Маленьким Ключом**. Открывайте дверь на южной стороне комнаты и поднимайтесь вверх.

2эт/3эт: Коридор

Убейте паука, затем поместите горшок на плитку с кнопкой посередине комнаты. Хватайте стрелы из сундука, если нужно, затем двигайтесь на запад. Когда пройдёте через первые ворота, закройте их, разбив горшок на той плитке с помощью стрел или Когтей.



Переходите к секции прохода Зэт и убейте ящера в следующей комнате. Там также будет статуя, которая будет оживать, если подходить к ней близко. Её можно повредить только если развернуть её и ударить по кристаллу с тыльной части. Тыловой Удар тут подойдет лучше всего. Цельтесь, жмите стик в сторону, потом тыкните на "А" несколько раз и бейте мечом. Разрушите статую и вы получите **Карту Подземелья**. Поместите два горшка или маленькие статуи на плиты с кнопками, чтобы открыть проход, ведущий дальше.

Зэт/4эт: Комната со штопором

Тут вас ожидает большая комната со ступенями и площадка с пауками посередине. Вы пока ещё не можете забраться на эту площадку, поэтому идите вверх по лестнице, используя Спиннер на стене, прилегающей к пропасти, а оттуда к штопору посередине комнаты. Крутите панель так, чтобы платформа спустилась в яму к паукам. Пока что не беспокойтесь о пауках, возьмите небольшую каменную статую рядом, поставьте её на движущуюся



платформу и затем крутите панель так, чтобы она вернулась туда, где она изначально стояла (это будет 4эт, если свериться с картой).

Пока вы находитесь на 4эт, проверьте карту. Вы увидите дверь, ведущую из этой комнаты на юг. Пока что вы не можете её достигнуть, поэтому хватайте каменную статую, которую вы притащили с 3эт, бегите мимо крутящихся острых штук и ставьте статую на одну из панелей-кнопок в южной части комнаты. В западной части есть ещё одна статуя. Хватайте её и несите её сюда же. Когда вы поставите обе статуи на панели, у вас будет секунда или около того, чтобы забраться на панель, прежде чем она поднимется, поэтому постарайтесь стоять на ней или рядом с ней, когда будете ставить вторую статую. Когда вы подниметесь, бегите к южной двери.

4эт Юг: Комната со статуей

Тут две живых статуи. Стойте за одной, когда она начнёт просыпаться, затем бейте по кристаллу, как только он загорится. Нужно прикончить её, прежде чем она зашевелится. Когда вы расправитесь с обеими статуями, появится сундук с **Маленьким Ключом**. Возвращайтесь в комнату со штопором и идите в северную часть комнаты 4эт, где находится запертая дверь.



4эт Север: Коридоры

Двигайтесь на север и уничтожьте статую с лазером с помощью стрел. Ударьте по зеленому кристаллу мечом, чтобы переместиться вдольдвигающихся стен. Затем идите в середину комнаты и стреляйте по кристаллу стрелами. Идите к сундуку в восточной части комнаты. Возьмите из него **Компас** и стрельните в последний раз по кристаллу.

Кристалл здесь повыше и вам будут мешать бронированные ящеры. Пытайтесь атаковать их, когда они поднимают своё оружие. Таким образом вы очень быстро с ними расправитесь. Тут есть сундук, но вы до него пока не можете добраться.

6эт/7эт: Комната с весами

Тут будет целая куча пауков на полу. Они будут убегать от вас, если вы будете их преследовать, поэтому запрыгивайте на Спиннер и гоните их в шею. Вы также можете прикончить их с помощью меча, или, если хватит амуниции – с помощью Рогатки. Когда они все помрут, берите 50-рупиевый кристалл в сундуке.



Идите по лестнице к весам, которые находятся над вами. Тут вам придется поработать с двумя статуями, каждая из которых находится на одной из сторон весов. Когда вы встанете на весы, баланс изменится. Берите маленькую статую и бросайте её подальше на весы. Баланс восстановится. Идите на запад, затем прыгайте на площадку за весами и выходите. (Как вы можете видеть, над вами есть сундук, а также вы можете услышать По. Но, пока что, вы не можете добраться до этого участка.)

7эт Юг/8эт Запад: Коридоры

Идите на запад и уворачивайтесь от колес и топора. В сундуке вы найдете **Маленький Ключ**. Затем идите на север через колеса, хватайте горшок или маленькую статую, уворачивайтесь от колеса и ставьте вашу тару на плитку-кнопку, чтобы отключить электричество. Идите на север в комнату с личинками пауков и живыми статуями. Убейте всех пауков, чтобы получить сундук с 50 рупиями и открыть ворота, ведущие на восток, где вы встретитесь с мини-боссом. Разбейте все горшки, чтобы залечить свои раны.

8эт Арена: битва с мини-боссом

Вам предстоит сразиться с облачённым в доспехи мечником. Он большой, медленный, сильный и отнимает по сердцу за удар. В первой фазе (пока он в доспехах), задеть его будет непросто. Можете использовать Смертельный Взмах, если вы уже выучили этот прием. Правда, он рискованный, так как воин будет очень быстро контратаковать, так что вы не успеете ответить. Лучше всего использовать Тыловой Удар или просто использовать щит против его стандартного двойного комбо, а затем бить его, пока он восстанавливается.



Когда все доспехи будут разбиты, он отбросит свой большой меч и достанет меч поменьше, а бой станет немного интимнее. Большинство ваших атак будут заблокированы, но вы легко одолеете врага, используя Тыловой Удар. Перекачывайтесь за него и лупите! Он, конечно, заблокирует ваш Тыловой Удар, но вы можете продолжить атаковать обычными ударами, которые он не будет блокировать. Лупите, пока он не окочурится!

Берите из сундука **Жезл Власти**. Видите большую статую в алькове над сундуком? Её надо будет тащить обратно на первый этаж. Нацельтесь на неё Жезлом Власти, пока не увидите желтый символ прицела, затем жмите кнопку «В» и начинайте контролировать её. Вот в чём суть этого жезла – вы контролируете любую каменную статую с маленькими дырочками. Эта большая статуя будет двигаться туда, куда вы укажете, а также может быть использована для атак на врагов (кнопка «В»). Используйте кнопку «А», чтобы прекратить контроль в любое время.

В общем, двигайтесь дальше так, чтобы статуя упала на пол, затем двигайте её как можно ближе к двери. Если больше не можете двигать, выходите из режима контроля, оббегайте статую так, чтобы она находилась между вами и дверью, начинайте контролировать её и двигайте её к колоколу. Колокола позволят вам перемещать большую статую из комнаты в

комнату. Теперь мы будем спускаться вниз по башне.

8эт Запад/7эт Юг: коридоры

Контролируйте статую и используйте её атаку, чтобы уничтожить барьер перед вами. Спускайте её вниз и ставьте горшок на плитку-кнопку посреди комнаты. Двигайтесь сами и двигайте статую на платформу, которая спустилась, а затем повернитесь и выстрелите по горшку с помощью Когтей.

Спускайтесь по ступеням и поставьте статую на плиту на другой стороне электричества. Прекращайте контроль, потом идите вдоль электрической ямы и снова берите контроль над статуей. Статуя не восприимчива к урону колес, поэтому ставьте её и позвольте ей заблокировать их, чтобы они не мешали вам переходить через провалы, на которых они расположены.



Спускайтесь по ступеням и уничтожайте большой статуей небольшие вертушки, а также столб с лазером посередине комнаты, который скрывает под собой очередную плитку-кнопку. Двигайте большую статую в часть комнаты под колоколом и ставьте её на белый пол. После этого начинайте контролировать одну из статуй поменьше на столбах неподалеку, спускайте её на пол и устанавливайте на плитки-кнопки, чтобы вернуть статую на уровень с колоколом. Поместите её под колокол и отправляйте её в комнату с весами.

7эт/6эт: Комната с весами

Временно оставьте большую статую в покое. Спускайтесь к весам и сбрасывайте одну из небольших статуй на другие весы, так, чтобы вы стояли на одной стороне весов, а на другой стороне стояли две маленьких статуи. Теперь весы надо уравновесить. Идите к южной части ваших весов и целитесь Когтями в потолок – вы должны достигнуть его, если сдвинетесь достаточно далеко на юг. (Если нет, продолжайте уравнивать весы большой статуей и другую сторону двумя маленькими, до тех пор, пока не окажетесь ближе к потолку.)

Когда вы достигнете платформы с колоколом, вы сможете увидеть дорожку для Спиннера. Езжайте на ней на север и берите рупии из сундука, а также **Душу По**. После этого двигайтесь к двери на западе.

7эт: Комната с Большим Ключом

Всё правильно – теперь мы займемся Большим Ключом! Используйте Когти, чтобы срывать панцири со слизней, затем атакуйте их и живую статую. С помощью Когтей подтянитесь на платформы на западной стороне комнаты. Хватайте рупии из сундука и активируйте плиты с кнопками. Рядом вы найдете две маленьких статуи. Одну вы найдете на полке рядом, но её надо будет контролировать жезлом, чтобы спустить на пол. Наконец, хватайте панцирь слизня и помещайте его на последнюю кнопку, чтобы открыть путь к **Большому Ключу**.

Назад к весам

7эт/6эт: Комната с весами

Возвращайтесь в комнату с весами и берите под контроль большую статую. Установите её на самую южную часть весов, затем спрыгните вниз и забросьте маленькую статую на северную часть. Большая статуя весит, понятное дело, гораздо больше чем маленькая, поэтому вам надо спрыгнуть на землю, вернуться к северной плите, взять одну из маленьких статуй на полке и спустить её на землю. Теперь большая статуя должна стоять на одной панели весов и четыре маленьких статуи на другой и вес должен уравниваться. (Если вы верно установили статуи, а весы всё еще не уравновешены, значит, что вы всё ещё стоите на весах!)



Когда обе чаши будут на одном уровне, берите большую статую и двигайте её к северной чаше весов. Это приведёт к перевесу, поэтому прыгайте вниз на панель и сбрасывайте

четыре маленьких статуи на южную чашу. Когда это будет сделано, возвращайтесь на пол, чтобы сбалансировать весы, затем снова берите статую и тащите её к колоколу в нижней части комнаты.

5эт Восток/север: коридоры

Стреляйте по кристаллу, чтобы перевернуть каменные стены, затем идите к центру комнаты и берите одну из маленьких статуй. Двигайте её к плитке с кнопкой, чтобы отключить электричество, затем берите из сундука поблизости **Часть Сердца**. Снова стреляйте по кристаллу, чтобы получить доступ к большой статуе. Спускайте её по лестнице к северной части коридоров и разбивайте ею кирпичную стену. Затем тащите статую к колоколу в центре комнаты и перемещайте её в следующую комнату.

5эт Юг: Часть Сердца

Теперь вы снова находитесь в комнате со штопором. Прежде чем начать двигать статую, возьмите **Часть Сердца** в южной комнате, там, где вы до этого нашли Маленький Ключ. Чтобы туда вернуться, вкрутите штопор в пол, возьмите статую и поставьте её и маленькую статую в 5эт на плиты-кнопки.

Когда доберётесь до юга на 5эт, убейте всех пауков и идите в южную часть комнаты, где вы до этого открывали сундук. Видите маленькую статую на востоке, на обнесенном забором участке? Берите её, затем спускайте её вниз по небольшому пути, пока она не упадёт в слот в конце пути, там, где до этого были пауки. Придется её немного подвигать, но в конце концов она должна попасть на плитку с кнопкой. Теперь берите одну из других статуй на полу, тащите к сундуку и бросайте её в западный, обнесенный забором, слот и повторяйте процедуру. Когда вы это сделаете, появится сундук с **Частью Сердца** внутри.



5эт/4эт/3эт: Комната со штопором

Двигайте штопор на самый верх комнаты, затем принесите к проходу большую статую.

Ташите статую весь путь обратно вниз до дна комнаты. Если вы убьёте в этой комнате всех пауков, электричество исчезнет и вы сможете двигать статую по комнате. В восточной комнате за воротами можно найти По. Бейте его статуей, чтобы получить **Душу По**. Затем разбейте другие ворота перед колоколом и двигайте в них статую.

Зэт/2эт: коридоры

Используйте Когти, чтобы перебраться через ворота, которые закрывают вам путь. Затем тащите статую вниз к колоколу на 2эт.

1эт: Комната с колоколом

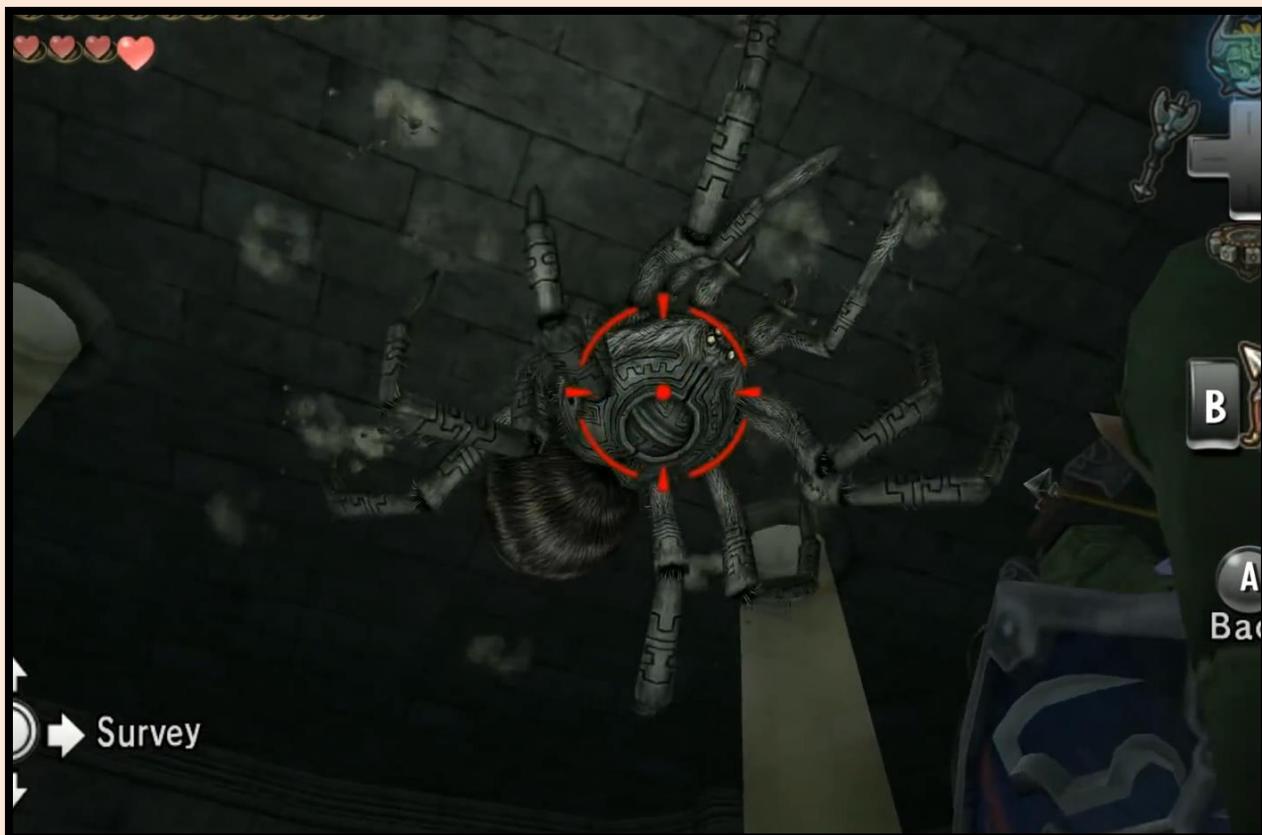
Верните статую на положенное ей место, чтобы открыть путь, ведущий к боссу. Небольшой коридор не составит вам проблем. Стреляйте из лука в глаза столбов с лазером, затем ставьте маленькую статую на плиту с кнопкой у северного окончания комнаты. Когда вы пройдёте через ворота, возьмите ту же статую с помощью вашего Жезла Власти и тащите её пару секунд, чтобы активировать ворота и получить доступ к двери для Большого Ключа. В одном из горшков вы найдёте Фею.

Битва с боссом: Армогохма

Эта паучиха тоже имеет две фазы, но их очень просто объяснить. Для начала, стойте посередине комнаты с луком и стрелами наготове. Наблюдайте за монстром, ждите пока она не начнёт открывать свой глаз, с помощью которого она захочет по нам стрелять лазерными зарядами. Быстро стреляйте по глазу, чтобы он упал на пол, бегите к стоящей рядом статуе, используйте на ней Жезл и жмите быстро "В", чтобы статуя ударила рукой по паучихе. Нужно быть рядом со статуей, чтобы контролировать её.

Всё это нужно проделать три раза, чтобы привести паучиху ко второй фазе. После первой атаки она высыпет кучу личинок, поэтому держите наготове ваш Спиннер и просто давите всю массу, прежде чем снова направить лук на паучиху.





После трёх ударов статуей, Армо скинет своё большое паучье тело и окажется, что на самом деле это всего лишь маленький паучок. Она будет окружать себя личинками и попытается убежать, поэтому стреляйте по ней стрелами с бомбами. После её поражения вы получите осколок зеркала и **Целое Сердце**. Когда она умрет, Мидна перенесет вас ко входу в Храм. Используйте Жезл Власти на двух статуях рядом с горшками, чтобы найти **Душу По** и очередную **Часть Сердца**.

Помогаем Илии

Хирул-Таун и Какарико

Эй, знаете что? Теперь, когда дела в подземелье закончены, пришло время вернуться в Бар Тельмы и узнать о последних новостях. Когда вы будете возвращаться в город, вы получите весточку от Ренадо, в которой он просит вас встретиться с ним в Какарико. По случаю, один из приключенцев из Бара Тельмы также будет находиться в Какарико. Туда и идите.

Поговорите с Ренадо и получите **Письмо Ренадо**. Можете поговорить и с Шедом в подвале, после чего вернитесь и поговорите с Тельмой. Покажите ей письмо, чтобы

получить **Счёт** к доктору из Хирул-Тауна, который набрал долгов в Баре Тельмы. Идите к доктору, который работает у западных ворот. Покажите ему Счёт, и он скажет, что он украл Деревянную Статуэтку у Илии, затем покрыл её лечебным снадобьем, но после этого Статуэтку снова украли! Ну и осёл!



Идите в заднюю часть его офиса и отодвиньте ящик в сторону. Превращайтесь в волка и нюхайте лекарство, чтобы запомнить его запах. Выходите из западных ворот, пока не скроетесь с вида, превращайтесь снова в волка, возвращайтесь в город и начинайте искать по запаху, начиная от офиса доктора. Запах приведет вас в...Бар Тельмы? Да, так и есть. Луиза, кошка Тельмы, будет сидеть у бара, умирая от желания рассказать вам о том, что она украла у доктора Статуэтку, затем её обокрали скелеты собак, которые живут на поле к югу от города, но которые выходят только по ночам, потому что кто-то, очевидно, спутал скелетообразных мертвяков с вампирами во время разработки игры. В общем... если вы не запутались, то вы настоящий Шелдон Купер!

Короче, идите на поле за южными воротами и начинайте там искать. В ночное время там можно найти **Душу По**. Если же вы оказались там не в ночное время, то вам придется ... ждать. Не беспокойтесь, смена дня на ночь занимает всего пару минут. Когда наступит ночь, спускайтесь к травянистой территории и там вы встретите злобных собак. Убейте их всех и вы получите **Деревянную Статуэтку!**

Заброшенная Деревня

Вернитесь в Какарико и покажите Илии Деревянную Статуэтку. Вскоре после этого Дарбус отправится на север и предложит показать вам Заброшенную Деревню, где жили таинственные защитники королевской семьи Хирула. Проверьте карту, чтобы узнать расположение этой деревни. Она находится к северу от Элдинского Моста. Отправляйтесь туда.

Вы, скорее всего, узнаете эту локацию и, наверное, уже пытались пробомбить туда вход не

раз и не два. Теперь Дарбус поможет вам закончить работу. (Если вы еще не купили Глаз Ястреба в магазинчике Мало, сейчас этому самое время.)

Выходите из туннеля и входите в деревню. Тут вас ждёт множество врагов, но, к счастью для вас, Глаз Ястреба и ваш лук и стрелы упростят борьбу с ними. Всего тут 20 врагов, включая лучников, так что оставайтесь поближе ко входу в деревню и используйте ваш лук, чтобы убить как можно больше врагов, быстро выбегая вперёд и прячась в домах. Некоторых лучников можно подстрелить через окна домов, в которых вы будете прятаться. Самый трудный враг находится на верхушке здания, рядом с последним Завывающим Камнем. Можно забраться на балкон снаружи и найти дорожку к платформе под ним и уже оттуда подстрелить его. (Не активируйте Завывающий Камень, пока не справитесь со всеми 20-ю врагами, иначе они снова появятся!)



Совет: Завывающий Камень, кстати, использует следующие ноты: средне, низко, пауза, средне, высоко, низко, пауза, высоко, средне, высоко, средне. Активируйте его после того, как поговорите с Импаз. Снаружи Замка Хирула появится воин-скелет. Он обучит вас новому Тайному Навыку. Чтобы найти Завывающий Камень, нужно будет пробиться через пару окон в зданиях.

Поговорите с Импаз, после того как победите всех врагов. Она даст вам **Амулет Илии**.

Крутишь меня, вертишь

Пришло время побегать! Для начала, вернитесь к Илии и покажите ей Амулет. Её память восстановится, но придется смотреть вставку – эх... Она подарит вам **Зов Лошади**. Этот девайс поможет вам призывать Эпону откуда бы вы не захотели, даже если не будет травы для лошади. Она также скажет, что Импаз охраняет некий предмет, который ожидает Небесного Посланника, которым, видимо, являетесь именно вы.



Телепортируйтесь к Элдинскому Мосту и используйте Зов Лошади, чтобы вызвать Эпону. Отправляйтесь обратно в Зброшенную Деревню и поговорите с Импаз.

Часть Сердца

Кстати, в деревне вы можете найти **Часть Сердца**. Если превратитесь в волка и поговорите с кошками, они укажут вам на лидера цыплят. Вы сможете найти этого цыплёнка рядом с Завывающим Камнем. Опять же, просто прыгайте через окна зданий на правой стороне до тех пор, пока не найдёте его. Цель? Поговорить со всеми 20-ю кошками в деревне. Когда вы это сделаете, вы получите Часть Сердца.



Конечно, всё это легче сказать, чем сделать. Большинство кошек находятся на самом нижнем уровне деревни, но некоторые из них сливаются с окружающей средой, поэтому обнаружить их не так просто. Запомните, что для того, чтобы найти некоторых из них, необходимо будет сначала превратиться в человека и пройти нужный отрезок в этой форме. Также помните, что можно использовать Когти, чтобы забираться на балконы на левой стороне улицы. Если использовать их на веревках или лозах над дырой с водой,

можно будет попасть на путь, который приведёт к проходу позади здания. Вы можете найти окно, там где эта дорожка заканчивается – оттуда вы попадёте к самой трудной кошке. Остальных найти очень просто, главное помнить, с кем уже поговорили.

Древняя Книга Небес

Установите Жезл Власти на крестовину и используйте его на Импаз. Она даст вам **Древнюю Книгу Небес**. Йес!...Вроде как. Принесите её обратно в Какарико, затем спускайтесь в подвал в доме Ренадо и покажите книгу Шеду. Видимо, небесные надписи звучат как японский!

Слово, которое Шед использует на статуе, не возымеет эффекта, но оно сможет зарядить ваш Жезл Власти! Шед также укажет вам на карте на местоположение таких статуй. Ну что ж, начнём на них охоту!

Побегушки за статуями

Нужно ударить по каждой из статуй, которые были указаны Шедом на карте, чтобы....что-то случилось. Вроде как. Всё как-то не очень ясно. Время начинать!

Фаронские Леса

Идите к тому месту, где вы купили лампу у Хиппи в начале игры. Дальше бегите к самой северо-восточной части, чтобы найти там первую статую. Активируйте её с помощью жезла и двигайте её в южном направлении, пока она не встанет в углубление в земле. Ведите Линка к светящейся платформе, на которой стояла статуя, и вы найдёте там **Небесный Символ**. Вам понадобятся шесть таких....чтобы что-то сделать. Опять эта неопределённость!

После того как вы установили статую в позицию, вы можете запрыгнуть на неё в форме волка (с помощью Мидны). Оттуда вы сможете добраться до сундука с **Частью Сердца**.

Ущелье Какарико

Если вы пойдёте в северный конец Ущелья Какарико, то найдёте там в изолированном уголке ещё одну статую. Чтобы добраться до расположенного над ней сундука сначала завладейте статуей и сдвиньте её в середину в слот на западной стороне так, чтобы вы могли перепрыгнуть через провал. Найдите переход, ведущий к этому провалу и перепрыгивайте через него. Как только вы переберётесь через него, разворачивайтесь, снова активируйте Жезлом статую и бегите к яме на восточной стороне. Статую теперь можно установить так, чтобы вы могли перепрыгнуть на юг, там где будет стоять сундук со 100 рупиями. Опять же, не забудьте встать на платформу, где стояла статуя, чтобы получить Небесный Символ.

Элдинский Мост

Используйте Жезл на статуе и опустите её на уровень моста. Теперь прыгайте за символом. Тут также есть потайное сокровище. Если взять статую под контроль и оттащить её на самый юг моста, то можно заметить слот в камне на левой стороне моста, рядом с воротами. Если опустить статую в этот слот и перепрыгнете к комнате с лестницей, вы сможете забраться на крышу сторожки, где вас ждет **Часть Сердца**.

Хирул-Таун - первая статуя

Первая статуя рядом с Хирул-Тауном расположена к юго-востоку от точки телепортации, на разрушенном амфитеатре. Сдвигайте статую с пьедестала, затем двигайте её так, чтобы вы могли перепрыгнуть не неё с сидячих мест театра, а с неё к Небесному Символу. Там же, над пьедесталом неподалёку, есть сундук со 100 рупиями.

Хирул-Таун - вторая статуя

Вторая статуя, доступная с места телепортации у Хирул-Тауна, расположена на востоке, на небольшом поле к северу от Озера Хилиа. Ищите статую, захватывайте её и двигайте на землю. Паркуйте её за плющами, которые свисают со скалы над ними. Будет непросто установить её как следует. Используйте Когти, чтобы пробраться к плющу, затем спуститесь вниз. Вы сможете понять, куда надо её поставить, чтобы она стояла под плющом.

Цепляйтесь за плющ с помощью Когтей, затем спускайтесь вниз и прыгайте на светящийся участок на земле. Чтобы добраться до сундука неподалёку, хватайте статую с того места, где вы получили Небесный Символ, и двигайте её так, чтобы вы могли перепрыгнуть на неё, а с неё к сундуку, где лежат 100 рупий.

Скала в Пустыне Герудо

Телепортируйтесь в Пустыню Герудо и ищите статую. Двигайте её в углубление в земле и оттуда на север к северо-восточному углу. Затем ищите кирпичи, на которые вы можете забраться, прыгайте на статую и оттуда к Небесному Символу. Отсюда, снова берите под контроль статую и двигайте её так, чтобы вы могли перепрыгнуть на находящуюся рядом платформу. Затем снова подправьте её так, чтобы вы могли прыгнуть на запад к сундуку, в котором лежат 100 рупий. Каждый прыжок требует небольшой корректировки позиции, прежде чем выполнить прыжок.

Назад в Какарико

Теперь, когда вы собрали все Небесные Символы, вы собрали слово, которое необходимо Шеду для его непонятных манипуляций. Всё очень таинственно, по-тихушному!

Короче, Шед сможет использовать найденное слово, чтобы активировать статую в подвале у Ренадо. Если вы покажете ему книгу, он уберет покрытие со статуи и сделает перекур. Вы же используйте Жезл Власти на статуе, чтобы сдвинуть её и сможете найти за ней в потайной комнате **Небесную Пушку**. Подойдите к ней поближе, чтобы Мидна могла её исследовать. Вы не сможете телепортироваться, пока вы не поговорите с Шедом и не намекнёте, чтобы он сделал ещё одну длинную паузу. Поэтому поговорите с ним, чтобы он свалил. Затем позвольте Мидне телепортировать вас к Озеру Хилиа.



Поговорите с владельцем магазина с пушками, который вас пулял на вершину Озера Хилиа. Он предложит вам отремонтировать пушку за ... 300 рупий. У вас уже должно быть около 400 рупий со всех найденных статуй. Если вам всё ещё нужны деньги, можете наловить жуков и продать их той тётке в Хирул-Тауне, которая их собирает. Соберите деньги и заплатите этому человеку, затем запрыгивайте с помощью Когтей на край пушки, чтобы полететь в Небесный Город.

Небесный Город

А, тот самый город, где живут Укка. Может быть они умные курочки, так как могут нам помогать, но до сего времени мы вряд ли пользовались их услугами. Теперь, когда вы добрались до этой локации, начинайте искать последний осколок Сумеречного Зеркала.

1эт: Бассейн

Прежде чем вы выйдете из бассейна, поищите пару сундуков под водой. Используйте Железные Сапоги, чтобы спускаться глубже под воду, и вы будете одарены рупиями и бомбами. Затем вылезайте из воды и идите на запад в сторону магазинчика. Одевайте Железные Сапоги, чтобы вас не сдуло ветром. Покупайте что хотите, но обязательно поговорите с Укка, чтобы засунуть её обратно в сумку. После этого снова идите к бассейну и после этого идите на север к подземелью. Вы не сможете войти в дверь на севере, но если вы пульнёте по кристаллу над дверью стрелой, ворота откроются.

1эт: Коридор

Укка можно использовать как обычных кур – хватайте их и спрыгивайте с края платформы, чтобы лететь к следующей платформе. Таким образом вы доберётесь до средней платформы. Оттуда с помощью Когтей забирайтесь на покрытый лозами столб и повторите лётные маневры с помощью Укка, чтобы добраться до северной части комнаты.

1эт: Вестибюль

Три двери и три части города, которые нужно исследовать. Ваша цель теперь, идти на запад, где вы сразитесь с мини-боссом и получите новый предмет для подземелья. Но сначала вам надо сходить на восток и получить ключ, нужный для открытия западной двери.

Идите к северной двери, но пока не заходите в неё. После того как подниметесь по лестнице, поворачивайте направо и цельтесь Когтями в металлическую решетку, закрывающую окно. Перепрыгивайте через прогалину и спрыгивайте к серым камням перед дверью, ведущей на восток. Входите в эту дверь.

Восточное крыло

1эт: Внешний переход

Идите направо и с помощью Когтей забирайтесь на лозы на другой стороне пропасти. Рядом с горшками вы найдете дыру для Спиннера, так что бросайте его в неё и вперед, в город! Когда закончите тыкать "В", у вас будет вытянутый мост, ведущий на восток. Перепрыгивайте с помощью Когтей обратно через пропасть и держите сапоги наготове,

чтобы вас не сдуло.

1эт: Комната для Когтей

Всё, что вы можете здесь делать, это идти по левой стене, перепрыгнуть через небольшую пропасть, затем с помощью Когтей перебраться вправо, спрыгнуть вниз и найти в сундуке **Маленький Ключ**. Цепляйтесь за металлическую решетку, затем прыгайте обратно к двери и выходите в вестибюль. Дракон, который обитает в замке, уничтожит мост, так что придётся искать другой путь обратно.

Когда вы снова окажетесь в вестибюле, выходите через западную дверь.

Западное крыло

1эт: Внешний переход

Чтобы перейти из вестибюля во внутреннюю часть Западного Города, нужно пройти через открытый участок в этом районе. К несчастью, опять же, тут нет моста! Чтобы сделать мост, нужно пойти налево после двери, убить плотоядные растения и использовать в конце пути Спиннер. Откройте дверь ключом, чтобы продвигаться дальше.

1эт: Комната с вентилятором

Сначала идите налево от входа и убейте слизняка. Далее, идите к горшкам неподалёку и дальше смотрите на север, чтобы увидеть красный кристалл. Идите вперед и ткните его Когтями, чтобы отключить один из вентиляторов в комнате. Затем возвращайтесь обратно к вентиляторам, которые закрывают вам путь. Одевайте Железные Сапоги, чтобы пройти через первый поток, затем цепляйтесь за лозы, чтобы пройти мимо второго вентилятора.



Выходите в дверь на западе и вы найдете **Карту Подземелья**. После этого возвращайтесь в комнату с вентилятором и идите на юг, мимо серых блоков, которые блокирует отключенный вами вентилятор.

1эт: Комната для прыжков

Что делают зайчики на лугу? Правильно, прыгают! Вот и вы сейчас попрыгаете.

Идите к южной стене и прыгайте один, два, три раза. Третий прыжок немного сложный. Черепица на дальнем выступе на самом деле является одним из тех прячущихся червей, которых вы до этого встречали в Лесном Храме. Убейте червя Бумерангом, прежде чем прыгать.

Прыгайте с этой позиции на север. Вы можете прыгнуть на восток и найти сундук с 10 рупиями, если хотите, но путь ваш лежит на запад. Убейте ещё одно прячущееся под плиткой отродье и подождите, пока ветры не перестанут дуть, а после этого прыгайте к южной двери.

1эт/2эт: Комната с ящерами

Вы выйдете к комнате с двумя бронированными ящерами на южной стороне. Вы можете прикончить их стрелами, или, если пожелаете, прикончить их бомбой на стреле. После этого откроются ворота. Забирайтесь с помощью Когтей на лозы в южной части комнаты, затем цепляйтесь ими же за канделябр среди Укка. Вентилятор переместится в центр комнаты. Хватайте Укка и прыгайте к вентилятору, пока он еще активен. Так вы попадете к выходу на северной стороне комнаты 2эт.

2эт: Комната, где мы ездим на Укке

Как только вы зайдете в комнату, посмотрите на канделябр и стрельните по нему Когтями. Рядом появится сундук. Можете хватать Укка и прыгать с ней за 20 рупиями.

Используйте Укку, чтобы перелететь к центру комнаты. В восточной стороне комнаты есть ещё один сундук (с 50-ю рупиями), но ваша цель – добраться до самого восточного потока и позволить ему запульнуть вас и Укка на север.

Когда вы будете в северной части комнаты, перелетайте на восточную платформу и спускайте канделябр. Это запустит ещё один поток на западе. Летите к нему и он перебросит вас через пропасть в стене, ведущую к западной середине комнаты. Выходите на север через выход.

2эт - П-3: Верхом на ветре

Это очень высокая комната. Нужно будет спускаться к самому дну, но вы также можете

зацепиться за канделябр на самом высоком уровне и открыть вход. Он приведёт вас в комнату, где вы до этого получили Карту Подземелья, так что идти сюда вовсе не обязательно.

Хватайте Укка и начинайте спускаться вниз к дну комнаты. Необходимо будет планировать с платформы на платформу и избегать потоков воздуха, которые могут выкинуть вас и вам придется начинать сначала. Нужно добраться до дна комнаты и там идти к западной двери.

П-3: Битва с мини-боссом

Прицепитесь к канделябру над вентилятором, затем одевайте сапоги и противодействуйте силам ветра, пытающимся вас сдуть. После этого вентилятор внизу перестанет работать и вы сможете спрыгнуть к мини-боссу – крылатому воину с мечом и щитом.



Легкотня! Наблюдайте, как он парит вокруг, и не упускайте его из прицела. Он остановится и выставит щит между собой и вами. Это говорит о том, что он готовится к атаке. Прежде чем он нападёт, используйте Когти, чтобы притянуть его поближе, затем бейте его обычными атаками. Вот, собственно, и вся битва. В итоге ваш оппонент расстроится, улетит в открытое окно и попытается застать вас врасплох, поэтому следите за обоими окнами и пресеките его атаки. Лупите, пока он не околеет.

Когда он свалится, ворота над вами откроются. Внутри найденного вами сундука вы найдёте ещё одни **Когти**, объединив которые с уже находящимся в распоряжении вы получите улучшенный предмет. Теперь у вас **Пара Когтей!** Йес! Что даёт вам это, так это возможность сначала присоединить одни Когти к цели, затем выстрелить другими, не отключая первые. Вперед, будем их тестировать! После того, как вы экипируете Когти, присоединитесь первыми к потолку и подтянитесь так, чтобы был виден другой маркер для Когтей на потолке. Нажмите снова «В», чтобы прицелиться и выстрелить по нему

вторыми Когтями, затем повернитесь и нацельтесь на лозы, растущие у вентилятора в центре комнаты. Забирайтесь по ним и возвращайтесь комнату с ветром.

П-3 - П-1: Верхом на ветре

Теперь используйте Пару Когтей, чтобы забираться по маркерам, раскиданным по комнате. Потом нужно будет ударить по канделябру, чтобы спустить его. Этим вы откроете ворота вниз. С помощью аналогового стика вытяните цепь так, чтобы вы оказались у ворот. Затем используйте другие Когти, чтобы присоединиться к одной из цепей за открытыми воротами, чтобы пролететь внутрь, прежде чем ворота закроются.

П-2: Комната для прыжков

Теперь вы на самом нижнем уровне комнаты для прыжков. Используйте прицеливание, чтобы легче находить маркеры для Когтей. Цельтесь в первый и цепляйтесь за него Когтями, затем повторяйте процесс, чтобы перебраться в восточный конец комнаты, где вы можете отпустить маркер и упадёте на каменную платформу. В сундуке вы найдёте **Компас**.

1эт: Западный переход

Используйте Когти, чтобы пробраться под мостом. Сначала используйте стрелы, чтобы убрать с пути растения. Затем цепляйтесь за решетки, спускайтесь и повторяйте процесс до тех пор, пока не достигните лоз на дальней стороне комнаты, которые позволят вам забраться и вернуться в вестибюль.

Снова восточное крыло

Пришло время вернуться в восточное крыло! Можете использовать свою Пару Когтей, чтобы пройти из вестибюля к двери, ведущей на восток. На обдуваемом ветром мосту (который наполовину разрушен) вы можете использовать прицеливание, чтобы целиться в растения, которые летают над сломанным мостом и далее с помощью Когтей двигаться к восточной двери, ведущей к восточному крылу города.

1эт/П-1/П-2: Комната для Когтей

Идите к сундуку, из которого вы до этого взяли Маленький Ключ. Цепляйтесь к потолку, затем спускайтесь через отверстия в полу. Теперь вы должны иметь возможность прицеливаться к маркерам для Когтей, которые ведут на запад. Когда окажетесь у последнего, спускайтесь на пол в П-2. Прицельтесь Когтями на север, затем обернитесь и посмотрите вверх. Там будут два маркера для Когтей. Прицельтесь в правый, затем перескочите на платформу и вы найдёте там сундук со стрелами. Затем перелетайте через провал к левому маркеру для Когтей, ударяйте по воротам тут же и спрыгивайте на платформу. Теперь вы находитесь на этаже П-1.

Идите на север через дыру в стене, затем идите налево и прыгайте вниз на платформу под вами. Поворачивайтесь и вы увидите пару растений на потолке к северу от вас. Стреляйте по ним стрелами, затем цепляйтесь Когтями за маркер и спускайтесь, пока не сможете ударить по кристаллу в углублении. Так вы откроете ворота на противоположной стене. Цепляйтесь и забирайтесь обратно наверх в северо-восточный угол комнаты 1эт. Тут вы найдете два сундука, содержащих бомбы и рупии. Берите их, если хотите, а потом идите на север.



1эт: Комната с цилиндром

Здесь вы встретите в начале комнаты ещё одно большое растение. Сбивайте ему башку и кидайте в шею бомбу, чтобы уничтожить его. Затем цепляйтесь к восточной стороне комнаты за маркер, а оттуда к лозе на столбе по правую сторону.

Вы теперь находитесь в 2эт. Двигайтесь на запад и прыгайте на небольшой серый уступ. Ползите к плотоядным растениям (проще будет их убить с помощью стрел, прежде чем приближаться к ним). В сундуке вы найдете стрелы. Продолжайте двигаться в юго-восточном направлении. Вскоре вы заметите маркер для Когтей. Пройгнорируйте его пока и двигайтесь дальше на юг, чтобы найти очередную **Часть Сердца**.

Теперь возвращайтесь через поручни, пока не заметите вверху маркер для Когтей. Цепляйтесь за него, затем за другой, затем за лозу, а оттуда к другой цели в центре



потолка. Спускайтесь там вниз на небольшую дорожку, ведущую на юг. Не заморачивайтесь с ящерами, если нет на то желания.

Зэт: Сад

Здесь много травы и плотоядных растений. Убейте всех, кто вам мешает, потом посмотрите на небо. Там будет летать маркер для Когтей, точнее, там будет много таких маркеров. Нужно потарзанить немного, чтобы добраться до них.



Начинайте цепляться и двигайтесь в южном направлении. Можете оставаться на растениях, если желаете, но если вы спрыгните на землю и проверите свою карту, вы обнаружите несколько сундуков, в которых по большей части лежат рупии. У южной

платформы стоит сундук с рупиями, а рядом с ним, что важнее, можно найти **Душу По**.

Когда вы прицепитесь к растениям и начнете двигаться на север, вам будет необходимо удлинить цепь, чтобы пролезть через дыры в стенах, чтобы тем самым пробраться к северо-западному выходу. Последнее растение не скинет вас, но вы сможете зацепиться за выступающие под вами трубы, чтобы попасть к выходу.

Небесный Коридор

Зэт: Небесный Коридор

Тут будет много летающих растений. Они приведут вас к западному проходу, если вы быстро прошмыгнете мимо них. Когда вы приземлитесь, развернитесь и подстрелите как можно больше летающих врагов с помощью стрел. Видите, что тут есть ещё одна дверь на юго-востоке? Если вы вернётесь обратно мимо растений, то сможете пройти и найти ещё одну **Часть Сердца**. Делайте это, затем возвращайтесь в Небесный Коридор и идите дальше на запад.

Зэт/4эт: Жилище ящеров

Идите в проход на уровне Зэт. В сундуке, который вы можете увидеть на карте, находятся 20 рупий. Каждый из бронированных ящеров оставит после себя 50 рупий, хотя это, наверное, уже превысит предел вашего кошелька.

Когда будете готовы двигаться дальше, найдите лозы, ведущие на верхнюю платформу, и стреляйте по ним Когтями. Сбейте как можно больше птиц, затем превращайтесь в волка и переходите по верёвке. Можете идти отсюда налево или направо. Слева вы можете забраться на лозы и перебраться через верёвки, чтобы найти еще сундуки с 20 и 50 рупиями, а также **Душу По**. Справа вы также можете перебраться через веревки и найти дверь, ведущую в центральную часть участка.

4эт: Комната с вентилятором

Убейте или избежите двух больших бронированных животных (если увернётесь, они ударят в стену, что поможет вам обойти их и ударить со стены), затем оденьте Железные Сапоги и летите с помощью Когтей на большой канделябр над вентилятором. Этим вы отключите его. Затем спрыгивайте вниз и берите из сундука **Большой Ключ**.

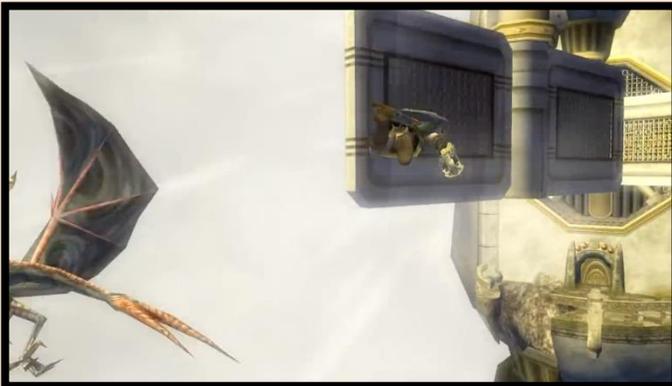
Найдите дыру в полу и спрыгивайте в неё. Сейчас вы находитесь над вестибюлем. Откройте тут сундук и вы найдете несколько рупий. Теперь, когда будете готовы двигаться дальше, цепляйтесь за решётку на потолке комнаты над пропеллером и спускайтесь по цепи в вестибюль. Если посмотрите на север, заметите другой канделябр под потолком.



Цепляйтесь за него и одевайте Железные Сапоги, чтобы спустить его. Это запустит вентилятор в северной части комнаты.

Северное Крыло

1эт: Внешний коридор с лопастями



Выходите через северную дверь вестибюля в коридор с лопастями. Так как вы включили вентилятор, дующий в северном направлении, лопасти будут крутиться и к каждому из них будет прикреплена ячейка. Нужно пробраться с помощью Когтей на север, цепляясь за каждую лопасть, до тех пор, пока не доберётесь до северного вентилятора (который не дует). Цепляйтесь за решётку рядом с вентилятором, затем спускайтесь вниз и смотрите за лопасть, чтобы увидеть там сундук и 20 рупиями. Потом спрыгивайте вниз и идите через северную дверь.

1эт - 5эт: Комната со спуском

Пришло время отправиться в верхнюю часть северного крыла и встретиться с боссом этого подземелья! Сначала вы будете сражаться с двумя бронированными летающими воинами, с которыми вы уже встречались до того, как получили Пару Когтей. Ничего особенного про эту битву нельзя добавить, просто цепляйтесь за одного из них и тащите к себе, в надежде, что второй не станет вас в это время атаковать.

Когда обе птички помрут, цепляйтесь за решётку перед вентилятором и оттуда к следующей лопасти. Ударьте по кристаллу в южной стене, чтобы запустить лопасти. Всё, что вам теперь надо делать, это цепляться за лопасти и забираться вверх по комнате. Когда достигнете самой последней лопасти, необходимо будет активировать ещё один переключатель, чтобы повернуть лопасть и затем ударить по цели над дверью, ведущей к боссу.

Битва с боссом: Аргорок

Цепляйтесь за решётку на столбе рядом с дверью, затем за лозу неподалёку и забирайтесь на вершину башни, где вам явится Аргорок.

Первая фаза

Первая фаза битвы с Аргороком довольно проста. Одевайте Железные Сапоги и цепляйтесь за один из столбов. Оставайтесь при этом примерно посередине. Спустя время Арги поднимется в середине комнаты и начнёт на вас пялиться. Цельтесь в его хвост и цепляйтесь за него Когтями. Ваши сапоги помогут притянуть босса на землю, где его броня получит урон. Повторите эти процедуры пару раз, чтобы разбить его броню. Под ней на спине, как вы теперь увидите, скрывается слабое место босса.

Вторая фаза

Когда появится слабое место, начнётся дождь, который вызовет над столбами кольцо небольших цепляющихся растений. Вам нужно добраться до них, чтобы прикончить дракона.



Цепляйтесь Когтями за столбы и забирайтесь на них. Когда вы сможете прицелиться в растение, сделайте это и свисайте, пока дракон не начнёт реветь. Он плюнет в вас огнём, но от плевка легко увернуться. Просто продолжайте целиться в цветы и нажимайте «В», чтобы перемещаться между ними с большой скоростью. Огненная стена будет преследовать вас, но не достанет до вас.

Когда огонь затухнет, продолжайте двигаться между растениями, пока не окажетесь за спиной Аргорока. Оттуда, прицельтесь Когтями вручную в слабое место, подтянитесь и начинайте по нему бить. Вам нужно будет повторить этот процесс три раза, прежде чем монстр околеет и упадет на землю. Берите Целое Сердце и отправляйтесь с чистой совестью обратно в Хирул.

Возвращение к Зеркалу

Вы можете вернуться к Сумеречному Зеркалу и восстановить его из тех осколков, которые вы нашли. Теперь не мешало бы побегать и пособирать оставшиеся Части Сердца.

Части Сердца

Единственная Часть Сердца, для получения которой вам понадобится Пара Когтей, расположена в Ущелье Какарико. Телепортируйтесь туда и идите в восточную часть локации. В ущелье вы увидите маркер для Когтей. Стреляйте по нему Когтями, затем перемещайтесь на противоположную сторону, оттуда на лозы и ползите к сундуку.

Если вам не хватает Частей Сердца, которые вы пропустили, сейчас самое время дособрать их. Для начала пожертвуйте 1000 рупий Горону в магазинчике Мало в Какарико, что позволит вам поговорить со старейшиной вне магазина, чтобы обеспечить горячей водой Горона, который нежится за пределами Хирул-Тауна. Вам нужно избегать всех врагов на вашем пути, пока несёте контейнер с горячей водой, включая тех, которые вылезают из-под земли и вертятся вокруг вас. Нам лично не принесло большого удовольствия выполнять это задание, поэтому мы так и не набрали все 20 Целых Сердец.

Колчан на 100 стрел

Если вы вернётесь к игре ЗВЕЗДА в Хирул-Тауне, ваши Когти позволят вам добраться до цели. Продолжайте, чтобы получить колчан на 100 стрел. Это полностью опциональное задание, скорее всего вы никогда не растратите полностью колчан на 60 стрел.

Сумеречное Зеркало

Возвращайтесь к Зеркалу и установите в него найденные вами осколки. Следующая за сим сцена откроет некоторые шокирующие факты. Входите в Сумеречный Мир через белую



панель перед Зеркалом и затем входите в Сумеречный Дворец.

Сумеречный Дворец

Ваше краткое путешествие в Сумеречный Мир приведет вас в королевский дворец, где узурпатор-король держит всех в своих руках (вы, конечно же, помните все те экскурсии по теням Хирула, который был изменён магией Занта).

Первый этаж, Восточное крыло

Комната 1

Тут ничего особенного нет. Спускайтесь по лестнице на восток, чтобы войти в восточное

крыло замка.



Первый этаж Сумеречного Дворца.

Комната 140

Идите мимо растений на севере комнаты. Вы придёте к летающей голове Занта. Уворачивайтесь или блокируйте атаки и врежьте по башке пару раз, чтобы знала, кто тут батька! После этого вы получите **Маленький Ключ**. С помощью Когтей пробирайтесь до северной двери, открывайте её и входите.

Комната 3

Заходите в туман и вы автоматически превратитесь в волка. Нужно будет использовать Нюх, чтобы найти маску Занта и убить её атаками в прыжке. После этого вы получите сундук с **Компасом**, а также другой сундук с **Маленьким Ключом**. Забирайтесь на северную платформу. Если хотите, можете с помощью Когтей добраться до юго-восточной части и найти там сундук со 100 рупиями.

Комната 4

Большая пустая комната. Обычно это значит, что нас ожидает битва, так ведь? Правильно. Когда вы спуститесь на пол, вас атакует тень Занта. А также призовёт кучу существ, которые будут атаковать вас при приближении.

Разберитесь с первой волной летучих мышей, затем появится вторая волна плотоядных растений, которая опять же не должна составить проблем. Подождите секунду и они все исчезнут. Теперь вы можете заняться самим Зантом. Он будет постоянно

телепортироваться по комнате, но в некий момент он материализуется и создаст магический шар над своей головой. Быстро бегите к нему и бейте его! Вы сможете нанести ему пару ударов, прежде чем он исчезнет, и если вы ударите его до того, как он выпустит энергетический шар, вы разрушите его, и вам не придётся драться с другими монстрами.

Вот собственно и всё. Нет никакой возможности предугадать, где Зант материализуется, но вся эта кутерьма с шарами не должна занять много времени. Даже если он будет в другой стороне комнаты, вы можете по-быстрому подкатить к нему, пусть он даже и выбросит свою энергию. Если у вас не получается, вы можете попробовать в волчьей форме.

Забираем Светоч

Теперь, когда Зант побеждён, мы сможем атаковать руку в северной части комнаты, чтобы освободить **Светоч**. Нужно поднять его и принести обратно в Комнату 1. Легче сказать, чем сделать, потому, что Рука будет отрываться от земли, следовать за вами и пытаться отобрать Светоч. Если вы уроните Светоч, или будете стоять неподвижно, Рука атакует вас, отнимет у вас Светоч и унесёт его обратно в северную комнату.



Несколько простых правил: лучший способ временно замедлить Руку – встать под ней и ждать, пока тень не начнёт двигаться на вас и затем убежать, прежде чем она ударит по земле. Вы также можете стукнуть по ней вашими Когтями, но это не убьёт её. Если Рука схватит Светоч, вы всё ещё можете отобрать его Когтями, но это довольно тяжело, так как вы не можете закрепить прицел на Светоче.

Короче, берите Светоч и несите его в середину комнаты (оно разгонит тьму и позволит идти через туман). Установите его на пьедестал на полу. Это создаст лестницу, ведущую на юг. Поднимайтесь по ней, затем поворачивайтесь и притягивайте Когтями Светоч. Затем идите в Комнату 3.

Комната 3

Спускайтесь в центр комнаты и заходите в туман. Опускайте Светоч на подставку и быстро атакуйте небольшую тень. Поднимайтесь по поднятым ступеням. Если красная Рука будет рядом, вы можете три раза отогнать её мечом, чтобы на время обезвредить её. Поднимайтесь на лестницу, хватайте Когтями Светоч, бросайте его за перегородку на севере и ползайте за ним. (Нужно кинуть его рядом с горшками, иначе оно отрикошетит и упадёт обратно.) Снова берите Светоч и, избегая теневых существ, спускайтесь к южной двери и идите дальше.

Комната 2

Красная Рука незамедлительно последует за вами в эту комнату, поэтому стойте спокойно, пока её тень не пройдет над вами. Бегите на юг, прежде чем она ударит по вам и у вас будет пара секунд, чтобы разобраться с ней. (Не беспокойтесь о сундуке в этой комнате, мы вернёмся к нему позже.)



Обратите внимание на то, что комната наклонена в северном направлении. Если вы уроните Светоч, он покатится к Руке, поэтому лучше его не ронять! Самая большая угроза тут, это плотоядные растения, которые резко атакуют, когда вы приближаетесь. Обманывайте их, делая вид, будто вы подходите, пока они не приготовятся к атаке, затем отходите, чтобы они провели атаку. Теперь быстро проходите мимо них, пока они очухиваются и идите к южной двери. Если вы потеряете Светоч, бегите к северному концу комнаты и хватайте его Когтями!

Комната 1

Используйте Светоч на Сумрах, чтобы вернуть их в нормальное состояние. Они не будут с вами разговаривать, но всё же стоит попробовать. Положите Светоч в одну из подставок на главной платформе, и откроется новая платформа, которая перенесёт вас в западную

часть помещения.

Восточное крыло

Комната 5

Цепляйтесь за маркер на потолке, затем спрыгивайте на двигающуюся платформу. Прыгайте на север и защищайтесь от огня из головы Занта. Прыгайте, пока не доберётесь до платформы, с которой вы сможете прикончить башку негодяя. После этого вы получите **Маленький Ключ**. Используйте его на северной двери.

Комната 6

Превращайтесь с волка и идите в туман перед вами. Убейте трёх теневого существ, чтобы опустить ворота, затем идите за головами Занта. Они легко убиваются в волчьем облике. Просто используйте атаку в прыжке три раза, чтобы заставить их исчезнуть, затем ещё три раза, чтобы уничтожить их.



Когда вам покажут новый сундук, идите на север и начинайте перемещаться по комнате с помощью Когтей. В комнате будет четыре сундука: два с рупиями, один с **Картой Подземелья**, и один с **Маленьким Ключом**. Берите ключ и двигайте на север.

Комната 7

Ещё одна битва с Зантом, похожая на первую. Убейте его, захватите Светоч, затем установите его в гнездо в тумане, чтобы вызвать лестницу. Убейте тёмных существ, если необходимо. Забирайтесь по лестнице и забирайте Когтями Светоч.

Комната 6

Если будете быстро действовать, сможете запутать Руку. Спускайтесь вниз идите в центр тумана и устанавливайте Светоч в гнездо. Лестница, которая появится перед вами, будет достаточно высокой, чтобы заблокировать Руке путь к Светочу. Она будет недоумённо блуждать по комнате. Если вы не успеете вовремя забраться по лестнице, берите Светоч, идите к северо-западному углу нижнего уровня, спускайте Светоч вниз, затем бегите к гнезду и снова устанавливайте Светоч.



Идите на север и дальше забирайтесь с помощью Когтей к точке, откуда вы сможете спуститься на лестницу.

Идите к южному концу лестницы и забирайте с помощью Когтей Светоч. Оттуда идите в Комнату 5.

Комната 5

Приманите Руку к себе и заставьте её стукнуться о землю, прежде чем вы начнёте делать прыжки. Если получится, перепрыгивайте по две платформы за раз, прежде чем останавливаться и ждать, пока они выровняются. Это позволит вам быстрее добраться до середины. Когда вы туда доберётесь, Светоч активирует два шара и создаст платформу, которая приведёт вас к южному выходу.

Комната 1

Установите второй Светоч в центре платформы, чтобы получить заряженный светом Меч Героев. В этой форме меч будет наносить гораздо больше урона врагам в Сумеречном Мире, а также поможет отгонять туман, так что больше не придётся таскать за собой эту дурацкую лампочку. Если вы пойдёте в Комнату 5 и Комнату 2, то сможете разогнать

мечом туман и найти две **Части Сердца**. (Круговая атака быстрее разгонит туман!)

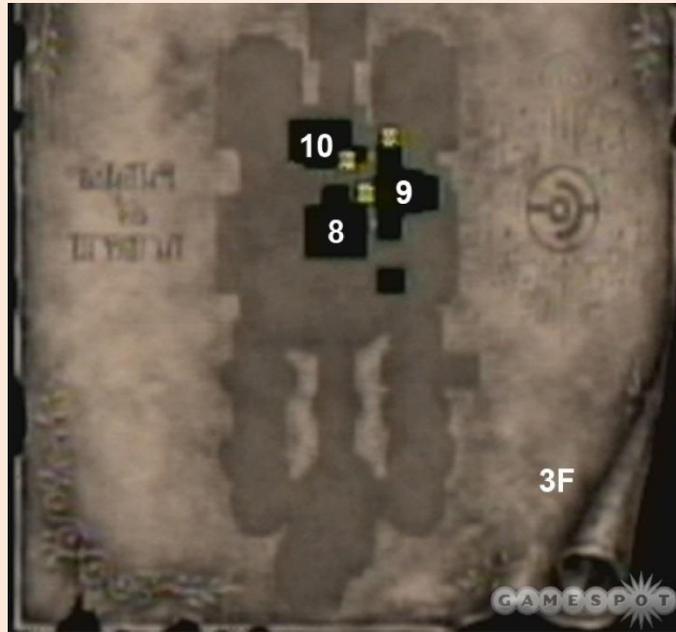
Когда будете готовы, идите на север и очищайте тьму круговой атакой. Затем заходите в основную часть башни.

Вверх по башне

Комната 8

Очистите туман и идите в северный конец комнаты. Вы наверное уже заметили два гнезда на полу за туманом? Это потому что в северной части комнаты есть два Светоча, но по непонятной причине они не могут развеять туман. Используйте для этого свой меч, затем берите Светоч и несите его к гнезду. Когда оба Светоча будут на месте, появится лестница, ведущая наверх. Поднимайтесь по ней и ударяйте по чёрному шару, чтобы превратить его в белый. Так вы вызовете летающую платформу.





Верхний этаж дворца.

Езжайте на платформе до другой, что на западной стороне комнаты. Убейте все головы Занта, которые появятся, и вы получите **Маленький Ключ**. Затем встаньте посередине трёх камней и выполните круговую атаку, чтобы ударить по всем трём одновременно. Нужно выполнить это пару раз, после чего появится другой лифт. Езжайте на нём.

Комната 9

Первая вещь тут: избавьтесь от тьмы круговой атакой и прыгайте дальше. Начинайте карабкаться по стенам с помощью Когтей. Вверху вы найдёте **Большой Ключ**.

Спускайтесь вниз на нижний уровень и круговой атакой ударьте по двум чёрным шарам. Это вызовет платформу, которая довезёт вас до юга, где вас ожидает голова Занта. Убейте её, зажгите шары, вернитесь на главный балкон, убейте остальные головы Занта и вы получите **Маленький Ключ**. Открывайте дверь и идите внутрь.

Комната 10

Здесь будет долгий, полный плавающих платформ и прыжков, путь. Убивайте сначала тени, чтобы убрать барьеры, затем разгоните своим мечом туман. На земле вы найдёте четыре чёрных шара. Проведите на них круговую атаку, чтобы появился лифт, и поднимайтесь на нём. Будут и другие лифты, которые будут появляться в воздухе, но некоторые из них ведут обратно к земле.

С первого лифта прыгайте на восточный, который отвезёт вас к восточному перекрёстку комнаты. Там появятся два лифта. Прыгайте на тот, что слева. Вы подниметесь на другую платформу. Оттуда с помощью Когтей забирайтесь наверх и спрыгивайте. Лифт рядом едет в другую сторону комнату, но голова Занта будет стрелять по вам. Поэтому выстрелите

Когтями и убейте её. Затем зацепитесь за потолок Когтями и ждите, пока не подъедет лифт. Он привезёт вас к нескольким платформам. Цепляйтесь за них, убейте голову Занта и берите **Маленький Ключ**. У центральной платформы появится новый лифт. Езжайте до запертой двери, проходите через неё, убивайте тёмных существ и затем идите на встречу к Занту.

Битва с боссом: Зант

У Занта серьёзные проблемы. Проблемы с Ганоном. Послушайте его историю, затем приготовьтесь в битве. Точнее нескольким битвам, но они все довольно простые.



Битва первая: Лесной Храм

Зант стреляет по вам магией, в то же время левитирует над бассейном с кислотой. Держите щит наготове, затем убирайте, чтобы ударить Занта Бумерангом, даже если вы при этом получите ранение. Когда вы его ударите, он упадёт в бассейн и выпрыгнет на берег. Вот тут-то вы его и начинайте лупасить мечом.

Битва вторая: Копи Горонов

Используйте Железные Сапоги, чтобы не дать Занту скинуть вас с платформы. Подождите, пока он не выстрелит магией, снимайте Сапоги и бегите к нему, пока он в зоне досягаемости.

Битва третья: Подводный Храм

Как только вы перенесётесь сюда, одевайте Железные Сапоги и Доспехи Зора. Перед вами вырастет огромная статуя. Подождите, пока она выдувает воздух из ноздрей, затем смотрите, как она открывается и Зант стреляет по вам. Когда он отдыхает, притягивайте его Когтями и бейте мечом. После этого в центре арены поднимутся четыре статуи. Идите в середину, ждите пока одна из них не откроется и повторайте описанный выше процесс. Нужно будет снять сапоги, чтобы подплыть поближе.

Битва четвёртая: Снова Лесной Храм

Битва проходит там, где вы сражались в начале игры с орангутангом. Никаких приспособлений не понадобится, просто следуйте за боссом и кувырком сшибайте столбы, на которых он стоит когда стреляет. Ударьте по каждому столбу дважды, чтобы скинуть его на землю, а там уж пинайте..., то есть, рубите мечом.

Битва пятая: Руины Снежного Пика

Это копия битвы с Близзетой. Зант вырастет до огромных размеров и будет пытаться упасть на вас и раздавить вас. Уворачивайтесь, затем разворачивайтесь, наводите прицел на одну из его ног и бейте её Цепной Булавой. Когда покончите с этим, Зант начнёт прыгать вокруг на одной ноге и станет очень-очень маленьким. Убирайте Булаву, вытаскивайте меч, приближайтесь и атакуйте его мечом. Это будет непросто, старайтесь понять его движения!

Финальная битва: Замок Хирула

Когда у Занта не останется магии, вы вместе с ним окажетесь перед Замок Хирула для финальной дуэли. Битва будет проходить в блокировании и нападении. Именно в этом порядке.



В начале биты Зант будет телепортироваться и нападать на вас. Тресните ему пару раз,

чтобы он вошёл в ритм. Постарайтесь оставаться в центре небольшой арены. Если вы будете стоять у края, он может вам залепить экстра урон, даже если вы будете блокировать. У него есть пара простых атак, которые можно заблокировать, и одна круговая, которую тоже можно заблокировать. Звучит не так уж и трудно!

Вообще-то это вам не трудно! Благодаря его способности телепортироваться он может вас потрепать, но если вы встанете посередине арены и будет жать кнопку прицеливания каждый раз, когда слышите, что он готовится к атаке, вы будете успевать вытаскивать вовремя щит. Когда он закончит летать вокруг, он остановится. Вот тогда-то и не мешкайте! Пару таких заходов и он начнёт сдавать. Мидна закончит работу за вас.

Замок Хирула

Идите в Хирул-Таун и выходите на север к Замку Хирула. Мидна поможет убрать щиты вокруг замка, что даст вам пропуск внутрь. Если вы уже использовали последний Завывающий Камень в Заброшенной Деревне, то воин-скелет будет ждать вас на ведущем в замок мосту. Он научит вас последнему приёму – Вихрю. Когда ваша жизнь полностью заполнена, ваша круговая атака будет значительно усилена, как в радиусе, так и в уроне.

Теперь, опять же, надо вернуться к поискам оставшихся Частей Сердца и проапгрейдить всё, что осталось проапгрейдить. Если вы не прекращали спонсировать Горона в магазинчике Мало, то он предложит вам купить Волшебные Доспехи в магазине в центре Хирул-Тауна, например. Вы также можете сделать увеселительную прогулку в Пещеру Испытаний в Пустыне Герудо.

Если сможете добраться до дна пещеры (после прогулки через 59 комнат, полных врагов), вы сможете получить право заполнять ваши банки Слезамы Великих Фей. Это, в принципе, не так важно на данный момент, так как вы можете носить с собой пару банок и даже обычных синих напитков будет достаточно, чтобы закончить игру.

Когда будете готовы, заходите внутрь.



Внешняя часть Замка Хирула.

Внутренний двор

Комната 1

Внешний двор при замке являет собой просторное место, но, как вы чуть позднее увидите, он включает в себя многочисленные скрытые арены, которые будут смыкаться вокруг вас, каждый раз, когда вы будете вступать в них. Позаботьтесь о достаточном запасе жизней и если вы до сих пор не научились делать круговую атаку, то... это вообще маловероятно, что вы сюда добрались.

Посетите восточный и западный выходы этой комнаты, и вы найдёте там Маленькие Ключи, с помощью которых вы попадёте в замок. Всё равно куда идти сначала. Давайте пойдём сначала на восток.

Комната 2

Разберитесь со всеми гоблинами, которые нападут на вас в первой комнате, затем идите к восточному проходу и ищите цепь, торчащую из северной двери. Тяните, чтобы открыть дверь.

Как только ступите в небольшой ринг на севере комнаты, начнётся битва с вожаком бокоблинов. У него всё тот же большой топор, который у него был когда вы сражались с ним в Герудо, но теперь он не так силён. Пытайтесь проводить на нём Тыловой Удар. Вы

сможете пробиться через его охрану и всыпать ему. Осторожно, если вы своим ударом поставили его на колени, он вскочит и начнет круговую атаку! Каждый удар может отнять до трёх сердец, но если будете осторожны, он не составит проблем. Он даст вам **Маленький Ключ**.

В этой области есть два сундука, в каждом из которых лежат рупии. Один расположен к северу от арены, а другой можно найти, поднимаясь по лестнице на юге арены и потом прыгнув в южную часть комнаты.

Комната 151

Выходите в главный двор и идите на запад. Тут будет куча гоблинов: лучники на башнях и пешие на земле. Сначала уберите лучников, или же игнорируйте их и катитесь кувырком на север, где вы увидите пару кабанов. Прыгайте на одного из них и пробивайтесь на запад, а оттуда в северную часть комнаты.



Время воспользоваться Бумерангом! Тут будет шесть столбов и на каждом из них будут расположены мельницы. Нужно ударить по четырём мельницам в нужной последовательности, чтобы открыть дверь неподалёку. Можете узнать последовательность, используя Бумеранг на листьях перед дверью. Если игнорировать столбы на юго-востоке и северо-западе, последовательность следующая: западная, южная, северная, восточная. Открывайте дверь и берите **Карту Подземелья**. Не обращайте внимания на лестницу, превращайтесь в волка и используйте Нюх, чтобы найти дыру в земле рядом с северной стеной неподалёку от столбов. Копайте и вы попадёте в Комнату 4.

Комната 4

Как только вы войдёте в комнату, начнётся дождь, который не позволит вам зажечь лампы на восточной стороне Кладбища. Нужно как-то выключить этот водопад... Пробивайтесь через скелетов на запад и ищите дерево на севере. Там будет стоять камень. Разбивайте

его бомбой, затем становитесь на переключатель, который откроет дверь к западу от вашей позиции. Идите туда и зажигайте факел, чтобы остановить дождь, затем быстро бегите обратно к восточной двери и зажигайте оба факела, чтобы открыть две статуи.

Теперь, используйте Жезл Власти, чтобы контролировать статуи и перенести их в южную часть комнаты. Там есть пара отверстий в полу. Установите статуи в них, затем запрыгивайте на камни рядом, перепрыгивайте через статуи и вы найдете очередной **Маленький Ключ**. Берите его и возвращайтесь в Комнату 1. (Там будет вепрь, с помощью которого можно будет разрушить баррикады.)

Главный Замок

Комната 5

Идите через закрытую дверь, ведущую к Главному Замку. Тут придётся сразиться с некоторым количеством врагов. Постарайтесь иметь хорошее здоровье и используйте Вихрь, чтобы избавиться от них.



Верхняя часть замка.

Когда с ними будет покончено, поднимайтесь по небольшой лестнице, затем с помощью Когтей заберитесь на канделябр, на котором вы найдёте сундук. В сундуке будет лежать **Компас**. С помощью Когтей заберитесь к двери на северной стене и заходите в неё.

Комната 6

Убейте бронированного рыцаря, чтобы отключить силовые стены, затем зажгите две лампы на западной стороне комнаты. В северном конце этой небольшой арены поднимутся ступени. К сожалению вы не доберётесь до верха. Сначала забирайтесь по ступеням, затем цельтесь бумерангом по одинокой лампе рядом с урной с маслом и кидайте Бумеранг. Пока Бумеранг летит, идите на север и спрыгивайте на самую северную ступень лестницы. Когда лампа потухнет, лестница поднимется, но это будет так быстро, что вы не успеете забраться на неё, если будете дожидаться Бумеранга.



В северном конце комнаты у вас будет на выбор два пути: или на восток или на запад. Оба приведут вас к одному и тому же месту, но восточный путь будет гораздо сложнее. Вы можете пойти обеими путями, но мы рекомендуем взять западный путь, чтобы поскорее добраться до Ганона. На восточном пути в сундуке в Комнате 5 вы можете найти 200 рупий.

Западный путь

Комната 7

Здесь нужно зажечь несколько ламп. Сделать это надо в определённом порядке. Выстрелите стрелой по картине на стене, чтобы узнать последовательность: юго-восток, северо-запад, северо-восток, юго-запад. После того, как вы зажжёте лампы, откроется дверь.



Комната 8

Убейте обоих бронированных ящеров и идите к балкону. Если вы войдёте в Комнату 5, вы можете активировать переключатель, который опустит канделябр и позволит вам обойти Комнату 6, если вы надумаете уйти из замка и потом снова вернуться.

Восточный путь

Комната 9

Здесь разберитесь с двумя врагами, затем начинайте резать стрелами веревки, держащие картины. За каждой картиной будет по кристаллу. За второй картиной, которая ближе



всего к запертой двери, будет кристалл, который отпрёт дверь. Остальные кристаллы просто выкинут желеобразных монстров. Ударьте по кристаллу, затем быстро откатывайтесь со своей позиции, чтобы вас не окружили.

Комната 10

Чёрт, снова два рыцаря в доспехах! Вы можете драться с двумя одновременно, если будете ползти вдоль правой стены, пока самый правый рыцарь не начнёт двигаться на вас. Потом идите к двери, из которой вошли. Если они оба на вас нападут – будет непросто.

Совет: если вы вернётесь отсюда в Комнату 5, то сможете там найти сундук с 50 рупиями. Вы также можете наступить на переключатель, который сделает доступным сундук с 200-ми рупиями внутри. Спускайтесь на землю и продвигайтесь дальше с помощью Когтей.

Комната 11

На балконе вас ожидают две битвы. На западе будет летающий дракон, охраняющий **Маленький Ключ**. На востоке вы увидите как ваши коллеги наконец-то займутся делом и убьют пару гоблинов. Здорово помогли, ребята!



Спасибо. А никто не хочет помочь в битве с Ганоном? ...Эй, куда же вы уходите? Когда монстров не станет, берите **Большой Ключ**.

Спуск

Время отправиться к Ганону. Используйте Маленький Ключ, чтобы открыть путь к третьему этажу. Первая комната будет наполнена блоками, которые пропадают у вас из под ног. Благодаря Нюху вы сможете увидеть нескольких призраков. Следуйте за ними и прыгайте только тогда, когда призрак указывает.

Тут будет головоломка с прыжками, а после неё лестничный подъём, который позволит с помощью Когтей забраться наверх. После этого будет лестница с дорожкой для Спиннера.



На последней лестнице сначала цепляйтесь справа. Подождите, пока шипастый спиннер не приблизится, чтобы вы могли перепрыгнуть со стороны в сторону во время подъема. Убейте рыцаря в броне, затем идите в оружейную и пополните запас стрел, бомб и рупий. В этом подземелье есть Укка, но если вы хотите выйти и потратить с трудом заработанные денежки, можете просто сохраниться, выйти и перезагрузить игру. Вы появитесь у входа в замок.

Финальная битва

Пришло время разобраться с Ганондорфом! Эта битва состоит из четырёх фаз, так что готовьтесь к долгому сражению!

Марионетка Ганона - Зельда

Ганон для начала возьмёт под контроль тело Принцессы Зельды и будет атаковать вас. Зельда будет летать по полю битвы, так что бесполезно бить её мечом. Она также увернётся от любой атаки с расстояния (стрелой, например). ...Как же с ней бороться?

Вам нужно обращать её атаки на саму себя! У Зельды три атаки: стремительная атака мечом, которую можно заблокировать щитом; луч, который отнимет у вас Целое Сердце и энергетический шар, который она будет заряжать на кончике меча. Вот эту последнюю атаку мы и будем отражать.

Как? Атака щитом тут не поможет. Нужно ударять мечом по летящему в вас энергетическому шару, чтобы отбить его обратно в Зельду. Подождите, пока он не полетит в вас, затем ударьте в его сторону мечом и он отразится обратно в Зельду. Поняли? Нужно стоять почти под ней, чтобы сделать этот манёвр. Если отбить шар слишком далеко от неё, что просто, она просто отразит его обратно в вас. Нужно стоять как можно ближе к ней. У нас получалось стоять под ней и отбивать шары круговой атакой. Уловить ритм непросто, но с терпением и это получится.



Зверь Тьмы – Ганон

Ганон превратится в волка, хотя это больше похоже на смесь волка, вепря и демона. У него нет атак, он просто будет носиться на вас, пытаясь растоптать. Обычно у него будет хорошо получаться. Иногда он будет телепортироваться подальше и материализовываться у вас над головой, прямо как Близзета! Следите за тенями и уворачивайтесь от его стремительных атак.



Экипируйте Лук Героя и стреляйте в цель на голове Ганона когда он на вас несётся. Если вы попадёте в неё, монстр попытается раздавить на вас. Поднимайте свой щит как можно быстрее, чтобы избежать урона. Быстро оббегайте его вокруг и ищите открытое брюхо. Вот туда и лупите мечом.



После нескольких успешных атак по животу Ганон начнёт телепортироваться сразу после того как стрела коснётся его головы. Пришло время и нам превращаться в волка! Ждите, пока Ганон не телепортируется, затем смотрите на порталы. Один из них станет синим за мгновение до того, как Ганон появится и понесётся на вас (помните как это было в Окарине Времени?). Если вы окажетесь лицом к синему portalу и будете стоять примерно полкомнаты от него, Ганон выскочит и появится надпись "Схватить". Нажимайте кнопку «А», чтобы схватить его, затем двигайте аналоговый стик в сторону, чтобы повалить его на землю. Затем оббегайте и лупите по пузу. Эх, это наше любимое занятие теперь!

В форме волка он выдержит две серии атак в прыжке, так что если не хватит жизней, разбейте горшки, разбросанные по арене. В одном из горшков слева от двери будет Фея, так что хватайте её, а потом хватайте Ганона и приканчивайте его.

Лорд Тьмы – Ганондорф: На коне

Вы будете сражаться с Ганоном верхом на Эпоне, в то время как Зельда будет помогать вам, стреляя лучистыми стрелами. Ганон будет пытаться сбить вас с лошади, но эта атака будет редко иметь успех. Более проблематична его способность призывать пять всадников-призраков и посылать их на вас. Всадники будут раскиданы по полю, так что при приближении у вас не составит труда маневрировать между ними.

Чтобы одолеть Ганона, нужно оставаться рядом с ним, так, чтобы Зельда могла достичь его стрелами. Нужно будет активно пользоваться шпорами. Делайте четыре или пять ударов шпорами, чтобы нагнать его и держаться рядом. Когда Зельда попадёт в Ганона стрелами, он начнёт светиться и замедлится, позволяя вам использовать вашу последнюю шпору, чтобы нагнать его и ударить мечом. Просто бейте его по почкам, хотя можно применить и круговую атаку во время езды (что вообще-то должно сломать Линку спину, но эй, это всего лишь игра!).



Вот собственно и всё. Если коротко, то: уворачивайтесь от всадников-призраков, стреляйте стрелами, нагоняйте и бейте мечом. Сложности возникают только потому что Зельда часто промахивается, особенно когда Ганон сворачивает, но если оставаться поблизости, она будет атаковать дольше. У неё не кончаются припасы, так что просто оставайтесь рядом и когда-нибудь она уложит этого парня.

Лорд Тьмы – Ганондорф: Дуэль

Наконец, Ганон достанет свой меч, который ему дали мудрецы Сумеречного Зеркала и атакует вас лицом к лицу. Эпона и Зельда вам теперь не помогут, это будет битва один-на-один! Только ваш Меч Героев может помочь вам. Кроме него ничто не нанесёт Ганону урона!



Ганон двигается и действует подобно рыцарю в броне, с которым нам приходилось сражаться ранее в игре, незадолго до того, как мы получили Жезл Власти. Другими словами – он большой, медленный и у него большое оружие. Ваше счастье, что забить его не так уж и сложно.

Атаки – вот чего вам стоит ожидать. Он будет пытаться атаковать вас мечом (чем же ещё?). Хотя нет, изредка он будет пытаться дать вам пинка. Ни одна из этих атак не критична для вас, разве что его круговая атака. Он также может прыгнуть в воздух и оттуда нанести резкий удар. Тут лучше откатываться в тот момент, когда он прыгает.



В принципе, всё, что нужно делать, это повторять манёвр с Тыловым Ударом и надеяться, что всё получится. Это займёт, правда, некоторое время. Он будет блокировать ваши атаки, но вы найдёте удобные моменты для атаки. Оставайтесь поблизости, постоянно катайтесь вокруг него, пытайтесь ударить его по спине, затем снова перекачивайтесь, если он захочет прыгнуть на вас. Так как большинство атак происходят перед Ганоном, ваши катания будут служить вам хорошей защитой. Когда вы далеко от него, не пытайтесь использовать атаку в прыжке, он просто увернётся и контратакует. Если вы уже выучили Великий Прыжок, это может помочь сократить расстояние между вами и боссом.



Вот и всё. Здесь нет особенной стратегии, как прыжки и удары в Wind Waker. Продолжайте наносить ему урон и в итоге он падёт на колени. Это будет первыми признаком того, что вы одерживаете победу. Продолжайте атаки и он упадёт на спину. Берите его на прицел и выполняйте Последний Вздох, чтобы прикончить его. Не забудьте посмотреть финальные ролики, в конце будет бонус.



Апгрейды и собираемые предметы

Собираемые предметы

В игре можно собирать три типа объектов: Души По, Жуков/Насекомых и Части Сердца.

Души По

Души По можно сдавать Джовани в Хирул-Тауне. Его дом находится в западной части города, к северу от Бара Тельмы. Вы его узнаете по мяукающим кошкам. Превращайтесь в волка и пробирайтесь через дыру рядом со зданием, чтобы поговорить с Джовани. Он расскажет вам, что его душа была украдена и разделена на части.

Души По – это летающие фонари, которые раскиданы по всей игре. Они появляются только ночью в тёмном мире или в любое время в пещерах и подземельях. Чтобы атаковать их, сначала используйте Нюх, чтобы обнаружить их и затем используйте Последний Вздох, чтобы вырвать душу из их груди.

Когда вы соберёте все 20 душ, возвращайтесь к Джовани, чтобы получить Пустую Банку. Это награда (в общем то и неплохая). Если вы соберёте все 60 душ (придётся искать вплоть до Пещеры Испытаний), вы сможете получить от его кота бесконечное количество 200-рупиевых кристаллов, но к тому времени, как вы их найдёте, уже не останется что покупать.

20 Душ По легко найти. Мы не будем перечислять здесь все локации.

Насекомые

В Хирул-Тауне живёт женщина по имени Агита. Она – арахнофил-энтомофил. Короче, она одержима насекомыми. Она попросит вас найти и принести ей 12 пар насекомых.

Насекомые раскиданы по миру и вы можете собирать их как днём, так и ночью (ночью они светятся, для вашего удобства). Некоторые будут доступны только в определённое время дня. Чтобы поймать их, просто подойдите к ним вплотную. Многих найти будет очень просто, но для некоторых необходимо будет воспользоваться Бумерангом или Когтями. Все насекомые издадут звуки, так что держите ухо востро!

Когда вы принесёте первое насекомое Агите, она подарит вам Кошелёк на 600 рупий, вместо вашего стандартного на 300 рупий. Следующие насекомые будут приносить каждый по 50 рупий, но если вы принесёте (или дополните) готовую пару, вы получите в добавок 100 рупий. В итоге – 150 рупий за счастливую пару! Так как всего нужно 12 пар, вы

сможете заработать на этом небольшое состояние. В принципе, столько денег (за исключением двух Частей Сердца, по 1000 рупий каждый) вам не понадобится. За поимку всех 24 насекомых вы получите Кошелёк на 1000 рупий.

Собирать насекомых не обязательно, так как в игре 100% сбор ничем награждён не будет.

Части Сердца

Вот, теперь то, что действительно важно. Части Сердца составляют Целое Сердце.

Когда вы собираете пять таких частей, вы получаете новый контейнер для сердца, то есть ваша полоска жизни становится длиннее. В игре 45 таких Частей Сердца, которые в сумме дают вам девять контейнеров. Если не падать в лаву и сражаться как следует, вам скорее всего не понадобится больше 11 контейнеров, которые вы получите просто за прохождение боссов и подземелий. Но, чем больше, тем лучше.

Следующий список просто служит чеклистом для этого прохождения. Все Части Сердца описываются в прохождении, так что не имеет смысла снова расписывать их получение и точное расположение. Если вы ищете Части Сердца, просто идите к соответствующему пункту в прохождении. Части Сердца выделены жирным шрифтом, так что задача упрощается.

Этот список указывает на Части Сердца в той последовательности, в которой их можно получить.

Последние Части Сердца в списке требуют больших затрат, поэтому мы их поставили в конец (хотя некоторые могут купить их и пораньше).

Часть Сердца – Расположение

1. В потайном сундуке в Фаронских Лесах.
2. Комната 7 в Лесном Храме.
3. Комната 8 в Лесном Храме.
4. На дереве в Степи Хирула, на севере от Фарона **Используйте Бумеранг**, чтобы получить её.
5. В ущелье Какарико: на юго-востоке от Какарико, над камнем в ущелье.
6. После получения Железных Сапог, скачите на Эпоне на ранчо в Ордоне и выполните мини игру.
7. В Копях Горонов.
8. Копи Горонов
9. Чтобы получить её, нужно воспользоваться бомбами в Какарико. Она находится рядом с источником, после того как вы закончите миссии в Копях Горонов.
10. Ещё одна часть, которую можно найти в Какарико с помощью бомб.
11. Забирайтесь на сторожевую башню на севере Какарико и поговорите с Тало.

- Выполните мини-игру с луком и стрелами.
12. Используйте бомбу в южной части Ущелья Какарико, чтобы открыть пещеру. Идите внутрь и ищите два факела. Зажигайте оба, чтобы получить сундук.
 13. Когда будете покидать Какарико через северо-восточную дорогу, поищите там путь, по которому можно карабкаться. Уничтожьте блоки бомбами.
 14. У Фалби на Озере Хилиа, после того как найдёте все Слезы Света и освободите Хирул от тьмы.
 15. На рыбацком пруду у Хины во Владениях Зора, рядом с Изой.
 16. Подводный Храм.
 17. Подводный Храм.
 18. В Священной Роще, после сражения с повелителем кукол. Разружьте камень на арене, затем превратитесь в волка и копайте.
 19. Идите к Источнику Духов на Озере Хилиа и с помощью Когтей забирайтесь в комнату в задней части.
 20. В пещере на Озере Хилиа, к юго-востоку от пункта телепортации. Забирайтесь по лестнице и бомбите проход. Там будут две лампы: зажгите их и вы получите сундук.
 21. Идите к Элдинскому Мосту и осмотритесь в северной части. Стреляйте Когтями по маркеру, чтобы найти пещеру, внутри которой будет сундук.
 22. В Лагере Бокоблинов в Пустыне Герудо бейте по горящемуся вепрю, пока он не лопнет.
 23. Земли Правосудия.
 24. Земли Правосудия.
 25. На Озере Хилиа, после прохождения Земель Правосудия. (Доступно после получения Меча Героев.)
 26. В Провинции Элдин, после прохождения Земель Правосудия.
 27. В Провинции Ланайру, после прохождения Земель Правосудия.
 28. На Горе Смерти, после прохождения Земель Правосудия.(Вы можете взять её и раньше.)
 29. Руины Снежного Пика.
 30. Руины Снежного Пика.
 31. Вернитесь на Снежный Пик и поговорите с Йето и Йетой. Посоревнуйте с ними в сноубординге и если вы победите Йету, вы получите Часть Сердца.
 32. В Степи Хирула, к северу от Хирул-Тауна, в пещере к югу от прохода к Владениям Зора. Взорвите вход, разбейте лёд Цепной Булавой и решите головоломку с тяганием льдин. Это самая трудная Часть Сердца.
 33. Храм Времени.
 34. Храм Времени.
 35. Храм Времени. После победы над последним боссом, перед выходом из подземелья, используйте Жезл Власти на одной из статуй перед выходом.
 36. В мини-игре в Заброшенной Деревне. Поговорите в форме волка с курицей у Завывающего Камня. После этого поговорите со всеми 20-ю кошками в деревне.
 37. В Фаронских Лесах, после того как сдвинете статую Жезлом Власти.
 38. В южном конце Элдинского Моста, после того как сдвинете статую в северный

конец.

39. Небесный Город.

40. Небесный Город.

41. Ущелье Какарико. Используйте Пару Когтей на цели посреди ущелья.

42. Сумеречный Дворец.

43. Сумеречный Дворец.

44. Если зайдёте в Хирул-Таун через восточные ворота, вы увидите священника на северной стороне, рядом со входом. Дайте ему 1000 рупий (можно и по частям).

45. Когда покончите с Копями Горонов и Мало откроет магазин в Какарико, в нём появится Горон, принимающий вклады для постройки нового моста к Хирул-Тауну. Дайте ему 1000 рупий и после этого поговорите Старейшиной Горонов снаружи магазина. Он попросит вас отнести Горячую Ключевую Воду в Хирул-Таун. Нужно бежать через степь, избегая монстров и облить водой Горона на мосту.

Апгрейды

В игре куча предметов, которые можно улучшать. Где самая большая сумка для бомб? Где меч? Где волшебные доспехи? Вот вам ответы.

Мечи

Последовательность получения такова: Деревянный Меч, Меч, Меч Героев, Меч Света. Каждый из них нужен для перехода к следующей части игры, так что вы получите их автоматически.

Доспехи

Доспехи идут в следующей последовательности: Одежды Героя, Доспехи Зора, Волшебные Доспехи. Первые два набора вы получаете в ходе игры, но за Волшебные Доспехи придётся раскошелиться. Дайте рупий на починку моста Горону в магазинчике Мало в Какарико, затем пожертвуйте 2000 рупий, чтобы он мог купить магазин на главной площади в Хирул-Тауне. Найдите этот магазин и Мало продаст вам Волшебные Доспехи за 598 рупий. Вдобавок к тому, что они стоят так дорого, доспехи будут постоянно отнимать у вас рупии, пока они надеты.

Банки

Всего в игре можно получить четыре банки. Первую вы получаете автоматически в Ордоне, вторую совсем скоро после этого у Хиппи в Фаронских Лесах. Третью и четвёртую вы найдёте позднее в игре.

Если вы принесёте Джовани 20 Душ По, вы получите ещё одну пустую банку. Наконец,

пойдите к Хине на рыбацкий пруд во Владениях Зора и встаньте на мосту рядом со знаком "Не мусорить". Закиньте удочку с западной стороны моста и начинайте собирать мусор. Среди мусора можно выловить банку.

Колчаны

Чтобы собрать больше стрел, играйте в игру ЗВЕЗДА в Хирул-Тауне. Первая победа принесёт вам Колчан на 60 стрел. Гораздо проще будет выиграть, если у вас будут Когти, но технически выиграть можно и до получения этого предмета. Когда у вас будет Пара Когтей, откроется ещё один вариант, выиграв в котором вы получите Колчан на 100 стрел. Вам, наверное, никогда не понадобится больше 30 стрел за раз, тем более что их часто можно находить в горшках.

Сумки для Бомб

Первую Сумку для Бомб вы получите, когда в первый раз купите бомбы у Барнса. Вторую сумку вы получите от Изы в её мини-игре. Третью вы получите после того, как разрушите водной бомбой большой камень в подземной части Владений Зора.

Кошельки

Оба апгрейда к Кошельку вы получите от Агиты в Хирул-Тауне. Принесите её одно насекомое, чтобы получить Кошелёк на 600 рупий. После того как вы принесёте ей всех 24 насекомых, она подарит вам Кошелёк на 1000 рупий.