

## Zelda II: The Adventure of Link

Когда Вы одержали верх над Ганоном (Ganon), это была большая победа, но ни один герой долго не поживает на лаврах.

Вы не знаете, что уже объявился еще один компонент Тривластья (Triforce), и снова Принцесса Зельда (Princess Zelda) в опасности. Теперь злой волшебник напускает на нее чары сна, и Вам нужно развеять их. Вам необходимо отыскать третий компонент Тривластья и еще раз спасти Хайрол (Hyrule). Что люди будут делать без Вас?

Цель, которая поставлена перед Вами, достигается с помощью многочисленных сражений и запутанных исследований. Вам нужно вернуть кристалл и запереть шесть дворцов, затем пройти к огромному Большому Дворцу (Grand Palace). Каждый дворец охраняется большим числом сильных противников, и правят в них очень могущественные хозяева. Для того, чтобы вернуть кристалл и запереть дворец, Вам нужно нанести поражение хозяину. Однако в каждом дворце содержится, по меньшей мере, одно большое сокровище. Помните об этом.

Существует только один герой, за которого Вы можете играть в этом приключении. Вы - Линк (Link). Теперь Вы немного старше и уже узнали о нескольких новых хитростях. Кроме того, этот хороший парень по-прежнему нравится всем.

В игре одновременно может участвовать только один человек, однако сохранить игры могут три игрока.

В игре отсутствует счет, однако Вы можете набирать очки опыта (experience points). Раз за разом будут увеличиваться уровень Вашей Магии (Magic), Жизни (Life) или Нападений (Attack). Накапливайте эти очки, чтобы быть сильнее. При максимальном количестве очков (к концу игры) у Вас будет восемь Магий, восемь Жизней и восемь уровней Нападения.

Каждую новую игру Вы начинаете, имея в запасе три жизни. Вы можете найти несколько кукол Линка, которые дадут Вам дополнительную жизнь, однако лучше сохранить их на потом. Подойдя к завершительной стадии игры, Вы оцените это.

Потерять свою жизнь легко. Каждый раз, когда Вас ударяют, полоса жизни перемещается вниз. Когда она доходит до нуля, это означает потерю одной жизни. Однако играть Вы начнете оттуда, где находились, несмотря на то, что Вы потеряли свою последнюю жизнь. Просто над Вами посмеется Ганон, и Вы возвратитесь к Северному Дворцу (North Castle).

Вы можете продолжать игру столько раз, сколько захотите. Здесь нет ограничений.

### Управление

Действие происходит в четырех различных проекциях. Во Внешнем Мире (Overworld) Линк подвергается постоянной угрозе. Он в безопасности только при перемещении по желтым (кирпичным) дорогам. Во всех других зонах Линк должен сражаться, если на него напали. Существует два типа врагов.

Противники, имеющие круглую обтекаемую форму, более слабые, а враги, имеющие форму людей, более сильные.

При нападении на Линка игра переключается на экран сражения типа один-на-один, где Линк должен принять поединок с атакующими врагами, используя

свой меч и другие умения, или скрыться из этой зоны. Движение вправо или влево в конечном итоге вернет Линка во Внешний Мир. В пещерах, а также во дворцах Линк всегда находится в режиме сражения. Враги могут нападать почти отовсюду, однако Вы быстро привыкните к ним. Противники прячутся всегда в одних и тех же местах. В пещерах и во дворцах Вы сражаетесь мечом и используете смекалку.

### Оружие

Оружие у Линка очень простое. У него есть только меч. Однако Линк может научиться пользоваться мечом разными способами. Вначале, когда жизнь Линка полная, меч может выбрасывать клинки. Когда жизнь уменьшается, используйте меч на близком расстоянии как кинжал. Линк может наносить удары сверху или снизу, в зависимости от того, как Вы пользуетесь кнопками выбора направления.

Позднее в игре Линк освоит Толчок Вниз (Down Thrust) и Толчок Вверх (Up Thrust). Обучение использованию щита почти такое же важное, как и навыки по владению мечом.

### Магия

В дополнение к своему мечу и щиту, Линк с момента начала последнего поиска приобретает некоторые магические способности. В начале игры он ничего не знает, однако, если он повстречается в городах с мудрецом и внимательно прислушается к нему, он познает некоторые новые заклинания.

Заклинания	Необходимые очки	Действие
Shield (Щит)	16	Наполовину уменьшает урон
Jump (Прыжок)	8	Позволяет Линку выше подпрыгнуть
Life (Жизнь)	50	Увеличивает счетчик жизни Линка
Fairy (Фея)	60	Позволяет Линку превратиться в Фею и летать
Fire (Огонь)	16	Из меча Линка выбрасывается пламя
Reflect (Отражение)	16	Может направить атаки некоторых врагов на них самих же
Spell (Чары)	16	изменяет вид некоторых противников
Thunder (Гром)	64	Мощные чары, которые уничтожают большинство врагов

### Специальные предметы

В ходе игры Линк обнаружит несколько важных предметов. Некоторые из них будут встречаться часто. Другие предметы спрятаны, и их нужно искать. Волшебные Сосуды (Magic Jars) восстанавливают Очки Магии (Magic Points) Линка, а Мешки с Сокровищем (Treasure Bags) дают Линку 50 или 200 очков опыта (несколько особых мешков оцениваются дороже). Каждый раз, когда Линк побеждает врага (за редким исключением), он получает дополнительные очки опыта. Иногда кто-то будет оставлять после себя Мешок с Сокровищем. Также Линк обнаружит несколько Мешков с Сокровищем, спрятанных в разных местах. В дополнение к этим предметам Линк получит много других призов. Вы узнаете о них в разделе "Стратегия".

## Друзья

Люди в городах стремятся помочь Линку, хотя часто сначала им нужна помощь Линка. Линк должен быть внимательным к тому, что говорят городские жители. Главными среди друзей Линка являются знахарки. Молодая знахарка будет обновлять счетчик Жизни Линка, а старая знахарка счетчик Магии Линка.

Возвращайтесь в город, когда Ваши силы на исходе.

Говорите со всеми. Возможно, Вам придется разговаривать с некоторыми из жителей несколько раз. Обследуйте помещения в городах. Кто знает? Может быть, Вы найдете там что-то интересное. И обращайтесь особое внимание на людей, которые выходят из дверей, когда Вы проходите мимо них.

Иногда по мере движения Линка вперед появляются феи. Они (как в "Зельде") подзаряжают счетчик Жизни Линка.

## Враги

У Линка всего несколько друзей, но зато очень много врагов. Любители ранних приключений Линка узнают некоторых из них, однако, большинство врагов новые. В "Стратегии" Вы научитесь побеждать самых сильных врагов, в том числе хозяев дворцов.

## Секреты

Чтобы сыграть с более сильным героем, сыграйте всю игру с любым героем.

Затем начните игру вновь с тем же героем до того момента, пока он не доберется до первого дворца. Когда Ваш герой положит драгоценность в статую и его очки начнут расти, нажмите START. Затем на втором джойстике одновременно нажмите A + ВВЕРХ. Теперь можно сохранить игру, но выбрать другого героя. Ваш новый персонаж получает все очки, заработанные старым героем. То же самое нужно проделать и во втором дворце. Если Линк получает волшебное заклинание и перчатку, он может отправиться во второй, третий и пятый дворцы. Используйте волшебное заклинание, одновременно нажав кнопку A, ВЛЕВО, ВПРАВО.

## СТРАТЕГИЯ

### Общая стратегия

Чтобы Линку помогала удача, Вам необходимо посещать города и разговаривать там с разными людьми. Вы также должны направлять Линка на более высокие уровни, или персонажи, с которыми Линк вынужден встречаться, должны быть более сильными.

В игре много мест, где требуется магия. Большая часть магии, которую необходимо применить, является очевидной. Например, в месте, где даже Заклинание Прыжка является недостаточным, можно применить Заклинание Феи. Однако не все загадки очевидны.

Тщательно обследуйте все места, найдите все ключи и в каждом дворце - особый предмет.

Освойте различные нападения и изучите слабые места Ваших врагов. Например, некоторых врагов удобнее всего бить по голове, можно также, подпрыгивая, ударить мечом с плеча или использовать Толчок Вниз. Другие враги более уязвимы в нападении снизу. Для многих противников требуется затратить определенное количество времени. Щит часто становится важным атрибутом, поскольку Линк использует его для отражения вражеских ударов. Но не нужно слишком полагаться на щит, так как некоторые враги только смеются над этим.

Тщательно исследуйте места и находите те, где Линка можно подзарядить. В игре есть несколько таких областей.

Когда Вы будете путешествовать по Внешнему Миру, возможно, Вам захочется избежать встреч с чудовищами. Помните, что дороги всегда безопасны. Если Вы случайно вспугнули чудовищ, тогда выходите на дорогу и ходите. Пока они не проследуют мимо или не нападут, Вы будете в безопасности. Затем бегите от чудовищ, и Вы сумеете добраться к следующему безопасному месту до того, как Вас поймают.

#### Начало приключения

В начале игры Линк находится во Дворце Принцессы (Princess Palace).

Направляет Линка на восток (East) и посетите город Раури (Rauru). Там Вы можете получить Заклинание Щита, если знаете, с кем нужно поговорить.

Оттуда направляйте Линка на северо-запад в город Руто (Ruto) и поговорите с кем-то, кто расскажет Вам о пропавшем трофее. Вы можете найти трофей в Северной пещере Северного замка (в пустыне), однако, пока Вы доберетесь туда, будет уже темно. В пещере Вы встретите нескольких врагов, которые бросят Вам вызов. Если хотите, пропустите сейчас эту пещеру и направляйтесь к первому дворцу. Если Вы решите войти в эту темную пещеру, победите Горий (Goria) и возьмите трофей, затем вернитесь в Руто получить Заклинание Прыжка.

Теперь направляйтесь в первый дворец. По дороге остановитесь на небольшой лесной полянке к северу (North) и отдайте 50 очков за Мешок с Сокровищем. Здесь к югу также находится пещера, в которой лежит Волшебный Сосуд (Magic Container).

Идите через пещеру на восток. Там Вас встретит Лоудер (Lowder). Бросайте своим мечом, пока не попадете, уничтожьте его и идите дальше. Если Вы пройдете весь путь на восток и затем на юг вдоль береговой линии, то сможете получить Сосуд с Сердцем (Heart Container). Вы найдете пустынную зеленую лужайку, окруженную лесом. Будьте осторожны при переходе бурлящего брода. Имея Сосуд с Сердцем, Вы облегчите себе путь. К северу находится первый дворец.

#### Дворец Парапа (Parapa Palace)

В этом дворце Вам придется сразиться с несколькими сильными противниками. Они, конечно, слабее тех, с которыми Вы повстречаетесь позже, однако достаточно серьезны. Самыми сильными врагами являются рыцари и волшебники. Существует два способа победить рыцарей. Первый способ - перепрыгнуть их (если Вы уже получили Заклинание Прыжка). Второй способ - внимательно наблюдать за ними и блокировать их удары, одновременно не прекращая нападать на них сверху и снизу. Иногда удар мечом с плеча при подпрыгивании застает рыцарей врасплох, но это рискованно. Turbo-контролер действительно иногда помогает победить рыцарей.

Когда Вы первый раз входите во дворец, опуститесь вниз на подъемнике и направляйтесь на восток. Сражение со скелетом должно быть легким. Просто пригнитесь и наносите удары снизу. Скелет рассыплется от нескольких ударов. Возьмите ключ и двигайтесь обратно к востоку. Пройдите мимо первого подъемника и идите ко второму. Сразу же за ним Вы увидите Фею, и Вам наверняка захочется спасти ее. Поднимитесь вверх на подъемнике, и там Вы найдете ключи. Затем спуститесь на этаж ниже и вернитесь назад к первому

подъемнику. На нем спуститесь вниз и найдите свечу. Будьте осторожны на мосту. По мере того, как Вы идете по мосту, он разрушается. Возможно, там Вам не стоит обращать внимания на Мешок с Сокровищем. Вам придется драться с сильным рыцарем, однако Вы сможете его победить. Остерегайтесь волшебных летающих едоков. Они не только наносят вред Вашему счетчику жизни, но также отбирают у Вас Магические Очки. Едоков очень трудно убить, поэтому лучше избегать их. Вы можете ударами меча кратковременно ошеломить летающих едоков, но лучше всего держаться от них в стороне. Теперь вернитесь обратно ко второму подъемнику и спуститесь вниз, направляя свой путь на восток. Там сразитесь с волшебником и с рыцарем (или перепрыгните через него) и продолжайте свой путь в комнату первого хозяина. Для того чтобы победить Голову Лошади (Horsehead), просто подпрыгните и ударьте ее по голове. Будет лучше, если в атаке Вы ударите ее раза два-три. Чем больше Вы попадете по ней, тем проще будет ее победить.

### Внешний Мир

Если Вы не захватили трофеи и Заклинание Прыжка, сделайте это сейчас. Теперь Вам должно быть намного проще, ведь Вы начинаете понимать все, что происходит. Далее следуйте южной тропой к Руто. Вам нужно пройти через опасную пещеру, но Вы сумеете это сделать. Октороки (Ostarocks) не причинят Вам много хлопот, но Вам может доставить неприятности Красный Горняк (Red Goriya). Не забывайте блокировать своим щитом его многочисленные удары. Подобно рыцарю во дворце, Горняк сигнализирует свои удары. Научитесь определять верхние и нижние броски и отражайте их мечом с близкого расстояния.

Как только Вы победите первого Горняка, Вам придется сражаться со вторым, затем Вы пройдете мимо двух Болячек (Aches) и Больного Человека (Acheman). Сразу же после него Вы уткнетесь в высокую стену. Там используйте Заклинание Прыжка. Как только Вы минуете стену, считайте, что Вы вышли из пещеры.

Прямо на другой стороне пещеры, к востоку, находится небольшая поляна в лесу. Идите туда, чтобы встретить Фею. Теперь направляйтесь к югу. Болотистая местность довольно неприятная, так что там, где можно, постарайтесь идти по нормальной дороге. Если Вы попадете в болото, будьте осторожны. В Вас будут стрелять Октороки. Блокируйте их удары и пронзайте их мечом как можно быстрее. Еще лучше стоять на траве. Когда Вам придется перейти болото при движении на юг, попытайтесь так рассчитать свой переход по времени, чтобы на Вас не успели напасть.

Перейдите через мост, который Вы обнаружите на юго-востоке, но остерегайтесь Баго-Баго (Bago-Bagos). Запомните этот мост, потому что по нему Вы будете возвращаться обратно. Миновав мост, двигайтесь к Городу Воды (Water Town) в Сариа (Saria). Там Вы поговорите с женщиной, которая потеряла зеркало. Общитесь близ лежащие дома, и Вы найдете его. Верните женщине зеркало, и она направит Вас к мудрецу, который даст Вам Заклинание Драгоценной Жизни. Теперь Вы сможете подзарядить Ваш счетчик жизни. Между прочим, если Вы попытаетесь поговорить с определенной женщиной в Сариа (и в других городах), она превратится в Болячку. Я не знаю почему, но у него должно быть, плохое настроение. Убейте Болячку, прежде чем он убьет Вас.

Также в Сариа Вы услышите загадку о Багу (Bagu). До тех пор, пока Вы не найдете его, Вы не сможете пройти через воду в конце города, так что Вам обязательно нужно отыскать его. Багу живет в лесах к северу от города. Ищите там, где деревья срублены. После встречи с Багу Вы будете готовы перейти реку. Следующее, что Вам нужно, - это Молоток (Hammer). Однако путешествие к Молотку длинное и трудное, так что вначале хорошенько подзарядите Линка.

#### Подзарядка Линка

Помните мост, на котором Вы только что были? Теперь самое время увеличить статистику Линка. Это требует времени, но игра стоит свеч. Идите к мосту и попробуйте сразиться с Баго-Баго. Если Вы встанете в определенном месте, то сможете отражать булыжники Баго-Баго, круша их мечом по мере приближения. При хорошей реакции Вы сможете делать это достаточно долгое время. Увеличьте, таким образом, здесь Вашу жизнь, Магию и Атаку, а затем возвращайтесь в Сариа для подзарядки, если нужно. Каждый раз, когда Ваш счетчик жизни уменьшается, используйте Заклинание Жизни. Собирайте все оставляемые позади Баго-Баго Волшебные Горшки (Magic Pots) и Мешки с Сокровищем. Если Вы будете терпеливы, то сможете набрать здесь большой опыт.

#### Молоток

Теперь, когда Линк стал сильнее, ему нужно получить Молоток. Чтобы сделать это, необходимо пройти через лабиринт туннелей в Горе Смерти (Death Mountain). В конце Сариа поговорите со стражем, и он разрешит опустить мост. Перейдите через мост и идите на юг в первую пещеру. Теперь Вы находитесь в Горе Смерти. Направляйтесь к пещере на востоке. Она не очень сложная. Там есть несколько Красных Моблинов (Red Moblins), но у Вас с ними не должно быть никаких хлопот. Как только Вы пройдете эту пещеру, идите к следующей, где Вы встретите Октороков и Горий.

Снова двигайтесь на восток, но остерегайтесь Болячек и Дайру (Daيرا), которые нападут на Вас рядом с подъемником. Вы не сможете отразить удары их топоров, так что будьте очень осторожны. Используйте щит, который обеспечит Вам некоторую защиту.

Не обращайте внимания на подъемник и входите в следующую восточную пещеру, где находится множество Баго-Баго. Вы можете здесь также подзарядиться, хотя город расположен далеко. Войдите в следующую пещеру, остерегаясь Красного Дайру (Red Daيرا).

Он бросает топор, так что будьте готовы перепрыгнуть через него. Красный Дайра - сильный противник, но Вы сумеете его одолеть. Лучше всего попробуйте применить Заклинание Прыжка. Здесь Вы сможете получить красный Волшебный Сосуд для подзарядки Вашей Магии. При прохождении южной пещеры Вы столкнетесь с Горией и Дайрой. Далее ступайте на юг к следующей пещере, где Вы повстречаете двух Дайр и несколько Красных Бот (Red Bots). Снова идите на юг к пещере, где Вас поджидают два Дайры. В конце этой пещеры Вы обнаружите Красную Магию (Red Magic), так что используйте Заклинание Жизни, если потребуется.

Вы обнаружили, где находится Молоток. Теперь идите на запад (West) к пещере рядом с большим камнем. Эта пещера очень трудная. В ней много Дайр, как обычных, так и Красных. Вам понадобится все Ваше умение, чтобы добраться

до Молотка. Между прочим, если Вы двигаетесь на запад, Вы обнаружите Волшебный Сосуд. Может быть, Вы вначале захотите забрать его? Запомните, если Вы погибнете после того, как взяли Молоток, Вы будете иметь его. Если Вы погибнете до того, как заберете Молоток, Вам придется вернуться назад. Маленькая хитрость: когда Вы совершаете короткие прыжки при перепрыгивании ям, то поворачивайте Линка в воздухе назад спиной, чтобы избежать соскальзывания по краю в следующую яму.

Теперь, когда у Вас есть Молоток, вернитесь той дорогой, которой Вы добирались сюда, и попробуйте использовать его. Видите тот валун рядом с пещерой Молотка? Нажмите кнопку В, чтобы разбить его. Гм. Ничего. Но, может быть, у Вас получится взойти на него.

Что произошло? Я убил Вас? Нет, на дне этого длинного водопада Вы найдете Волшебный Сосуд.

Все в порядке. Возможно, Возможно Вы не стремитесь к обратному путешествию через Гору Смерти. Ладно, Вам повезло. Дорога обратно легче. Просто вернитесь назад в пустыню и войдите в Восточную пещеру. Через нее Вы выберетесь на дорогу, которая ведет на север. Все время двигайтесь по этой дороге и постарайтесь не проходить через кладбище. Придерживайтесь обочины дороги, иначе Вам придется очень пожалеть. За кладбищем поверните на восток к городу Мидо (Mido).

#### Мидо

Поговорите с каждым жителем Мидо. Вы узнаете кое-какие новости, но самое главное, при открывании высокой двери возьмите Толчок Вниз.

Это сделать просто, и я уверен, что мне не придется рассказывать Вам, как подняться наверх. Вы также встретите женщину, у которой больная дочь, и сможете ей помочь. Выходите из города и направляйтесь на запад. Преодолейте валун на горной тропе и двигайтесь к северу. Пройдите еще один валун и исследуйте Восточную пещеру Раури.

Там Вы обнаружите Сосуд с Сердцем. Применяйте Толчок Вниз, поскольку он является одним из Ваших лучших средств нападения, и Вы сможете миновать многих сильных врагов.

Теперь идите назад на юг, где к западу от дороги посередине болота Вы найдете пещеру. Разбейте там валун и идите в конец пещеры за Живой Водой (Water of Life).

Возвратитесь назад в Мидо и снова повидайтесь с женщиной.

Женщина проводит Вас внутрь, где Вы возьмете Заклинание Феи.

Теперь настало время направиться к следующему дворцу, который расположен рядом с тем местом на болоте, где Вы обнаружили Живую Воду. На болоте Вы найдете небольшие участки дороги. Используйте их в качестве камней, по которым можно перемещаться, чтобы добраться до дворца на западе.

Распугайте монстров, затем выйдите на дорогу. После того, как они нападут на Вас или скроются, бегите как можно быстрее к следующему небольшому участку дороги. Между прочим, на первом участке дороги находится Волшебный Сосуд.

#### Дворец на болоте (Swamp Palace)

Когда Вы впервые входите во дворец, у Вас может быть недостаточно Магии. Если это так, заколите при входе мечом статую. Будьте осторожны, так как иногда статую превращается в Красного Рыцаря (Red Knight). Оставьте себе

возможность убежать. Однако в большинстве случаев Вы получите Волшебный Сосуд. В этой игре Магию можно получить от многих статуй животных и людей. Постарайтесь испытать их всех.

Опуститесь на подъемнике вниз на два этажа и идите на запад за ключом. Далее поднимайтесь вверх на один этаж и двигайтесь в том же направлении до следующего подъемника. По дороге поднимите еще один ключ. Здесь Вы повстречаетесь с разными врагами, но Вам не придется сражаться со всеми. Например, Вы повстречаете подряд двух Красных Рыцарей. Они сильные, но Вы, используя Толчок Вниз, можете перепрыгнуть через их головы. Им от этого плоха не будет, но Вы пройдете мимо них невредимыми.

Опуститесь вниз на этаж с помощью подъемника и снова направляйтесь на запад. Будьте внимательны, при входе в большую комнату, с висящей над Вашей головой блоком. С потолка будут падать каменные блоки. Прямо сейчас Вам нельзя прорываться через них, поскольку Вам необходимо вначале подзарядиться, так что попробуйте избежать их.

Прямо впереди находятся Перчатки (Gloves), но они хорошо охраняются. Если Вы очень хотите их получить, попытайтесь превратиться в Фею и пролететь через дверь. После того, как Вы возьмете Перчатки, летите обратно за пределы экрана.

Теперь, когда у Вас есть Перчатки, падающие блоки не будут большой проблемой, поскольку Вы сможете разбивать их своим мечом. Направляйтесь обратно на восток мимо падающих блоков и опуститесь вниз на этаж.

Попытайтесь перепрыгнуть через рыцарей и избегайте огня Моа. Щит может блокировать удары голов Горголей (Gargoules), но Вам придется сразиться со скелетами. Разбейте каменные блоки и продолжайте свой путь на восток, мимо подъемника. Возьмите там ключ, вернитесь назад к подъемнику и опуститесь на этаж вниз.

Снова двигайтесь на восток, и когда Вы пройдете мимо следующего волшебника, то обнаружите большую стену блоков. Используйте Толчок Вниз, чтобы разбить их и узнать секрет Волшебного Сосуда. Затем разрушите лестницу, выходящую из пещеры.

На рушащемся мосту опуститесь вниз на два уровня, и не беспокойтесь о Мешке с Сокровищем. Сразу бегите на восток и прыгните прежде, чем мост упадет под Вами. Затем сразитесь с несколькими рыцарями и двигайтесь к хозяину, Голове-Шлему (Helmethead).

Используйте Щит и Прыжок против Головы-Шлема и, чтобы сбить его шлем, используйте Толчок Вниз. Затем все довольно просто: при использовании Толчка Вниз несколько раз ударьте его в голову, и он готов. Фактически, Вы можете оставаться возле противника, подпрыгивая на конце Вашего меча, пока он не погибнет.

#### Кладбище (Graveyard)

Теперь, когда Вы закончили с Дворцом на болоте, направляйтесь к кладбищу, которое Вы раньше пропустили. Там попытайтесь избежать нападений на себя, поскольку Моас (Moas) постарается отобрать у Вас как жизнь, так и магию. В середине кладбища расположено надгробие Короля (King's Tomb). Поговорите там с женщиной.

Отыщите Волшебный Сосуд возле надгробного камня Короля, в 3-х шагах на юг и 2-х шагах на запад.

Пройдя 7 могильных камней к югу от надгробия Короля, Вы найдете тайную пещеру, которая приведет Вас к следующему этапу приключения. Направляйтесь на восток, пока не подойдете к очень высокой стене. Заклинание Прыжка тут работать не будет, так что используйте Заклинание Феи. Продолжайте двигаться на восток, пока не выйдете из пещеры. Вы увидите третий дворец как раз рядом с горой.

#### Островной дворец (Island Palace)

Опуститесь вниз на подъемнике, к которому Вы подойдете, затем следуйте на восток. Остерегайтесь падающих блоков и разного рода врагов. Среди блоков Вы найдете спрятанный ключ. Затем продолжайте двигаться к одному из загадочных мест в этом подземелье. Там среди блоков прячутся несколько рыцарей. Вам не нужно связываться с ними. Вы можете использовать Заклинание Прыжка и перепрыгнуть через все препятствия, однако лучший способ - ударить мечом верхний из трех составленных блоков, а затем перепрыгнуть его. Продолжайте свой путь на восток, мимо подъемника, и далее наружу из дворца. Возьмите еще один ключ, затем вернитесь назад той же дорогой и опуститесь вниз на подъемнике.

Направляйтесь на восток еще за одним ключом и, наконец, Вы увидите Плот (Raft). Вы должны суметь заставить Красного Рыцаря сбросить его с края в яму. Затем Вам предстоит сразиться с несколькими рыцарями и использовать Заклинание Феи, чтобы проще получить Плот. Двигайтесь обратно на запад и возьмите ключ на противоположном конце пути. Чтобы добыть его, Вам придется докопаться до основания, а затем возвращаться назад.

Опуститесь вниз на следующем подъемнике и направляйтесь на восток. Здесь Вам придется решить очередную головоломку.

Вам необходимо пройти мимо рыцарей, но нельзя с ними сражаться. Вы можете их обмануть, если примените определенный способ. Если же Вы попытаетесь силой пройти вперед, то будете убиты. Теперь, когда Вы получили Плот, у Вас имеется еще один способ решения этой проблемы.

#### Набури (Nabooru) и Даруния (Darunia)

Вблизи города Мидо Вы увидите выступающую из воды платформу.

Зайдите на нее и гоните Плот к другому берегу. Идите на восток до тех пор, пока не приблизитесь к городу Набури. Если на Вас нападут, убегайте. С пауками Вы сейчас не справитесь. Вам необходимо Заклинание Огня.

В Набури Вы обнаружите жаждущую женщину. Помогите ей - подойдите к фонтану и принесите воды (просто ударьте фонтан мечом). Затем женщина приведет Вас внутрь помещения, где Вы получите Заклинание Огня. В одной из комнат Вы также встретите Болячку. Сперва он не сможет говорить, но попытается дать Вам совет.

Теперь идите на север Набури, через пещеру, и затем направляйтесь на восток. Следуйте к городу Даруния через короткий лабиринт.

Там Линк обнаружит дверь, за которой кто-то есть. Как вступить в разговор с тем человеком? Ладно, существует другой способ войти. Санта Клаус (Santa Claus) должен знать, как это сделать, хотя Вам, возможно, придется поискать место, ниже которого начать двигаться. Во всяком случае найдите Санта Клауса внутри того здания, чтобы получить способ Толчка Вверх, затем поговорите с женщиной о ее похищенном ребенке.

Чтобы спасти ребенка, придется двигаться далеко на восток.

Ступайте через лес, и Вы выйдете на пирс, который ведет к Острову Лабиринтов (Maze Island). Выберите южную тропу и вторую дорогу: на север. В конце этой дороги Вы обнаружите пещеру, внутри которой найдете украденного ребенка. Пока Вы там находитесь, перейдите через три моста и направляйтесь к западной тропе. Против пауков используйте Заклинание Огня. На дне пещеры Вы обнаружите Волшебный Сосуд. Теперь направляйтесь в Дарунию и возвратите ребенка женщине, а также узнайте действие Заклинания Отражения.

#### Островной дворец - этап 2

Найдите дорогу обратно на третий этаж дворца, где прятались рыцари. Теперь, когда у Вас есть Толчок Вверх, Вы можете использовать против них хитрый трюк. Во-первых, спуститесь по нижней дороге и разбейте правый блок над Вами (где находится Синий Рыцарь). Теперь выманите Рыцаря вниз, туда, где Вы стоите. Подпрыгните и идите по верхней дороге. Сократите свой путь вниз на середине дороги и затем откройте стену, за которой находится Красный Рыцарь. Бегите назад к тому месту, где Вы разбили блок в потолке (теперь это пол) и встаньте на оставшийся блок. Красный Рыцарь просто упадет. Эта же участь постигнет и Синего Рыцаря. Теперь Вы можете продолжать игру, и ни одного выстрела больше не прозвучит. Еще немного вперед, и Вы дойдете до убежища Железняка (Ironknuckle).

Чтобы победить Железняка, Вы должны сначала сбросить его с коня.

Подпрыгните и несколько раз примените Толчок Вниз, чтобы ударить противника. Когда Вы отберете у него примерно четыре полосы здоровья, он свалится с коня. Затем Вам придется с ним по-настоящему сразиться, чтобы окончательно победить. Используйте на свой выбор любое заклинание. Как можно чаще блокируйте удары его меча.

Вы уже побывали на Острове Лабиринтов, следовательно, Вы знаете дорогу. Сейчас идите тем же путем, которым шли, чтобы получить Волшебный Сосуд. Затем, когда Вы выйдете из пещеры, продолжайте путь в северном направлении. Выберите самый длинный маршрут, чтобы добраться до следующего дворца. Как выяснится, это будет проще. Держитесь как можно ближе к внешним сторонам лабиринта.

#### Дворец лабиринтов

Возьмите немного Магии у статуи перед входом, однако остерегайтесь огня Моя. Затем спуститесь вниз на подъемнике и снова двигайтесь в прежнем направлении. Вы подойдете к рушащемуся мосту. Если Вы пройдете его до конца, то найдете ключ в конце простого прохода. Только остерегайтесь летающих топоров и не обожгите ноги, ступая на огонь. Заколите статую в конце, чтобы получить Волшебный Сосуд.

Если Вы минете рушащийся мост, то попадете в пещеру. Наклонитесь вправо, чтобы приостановить падение на первой площадке, а затем направляйтесь на восток, чтобы найти Летающие Сапоги (Winged Boots). Не все потеряно. Даже если у Вас еще нет ключа, для получения Сапог Вы можете использовать Заклинание Феи. Эти Сапоги заслуживают того, чтобы овладеть ими.

Обязательно заберите их.

Между прочим, если Вас убьют во дворце, то у Вас будут Сапоги, а вернуться назад очень легко. Просто идите по воде в лабиринте и нигде не задерживайтесь.

После того как Вы получите Сапоги, снова опуститесь в пещеру и преодолите проход, который аналогичен тому, через который Вы прошли прежде. Возьмите еще один ключ и ступайте на запад. Остерегайтесь приведений, которые возникают и навлекают на Вас чары. Вам поможет Заклинание Отражения, но, возможно, Вы просто сумеете заблокировать магию противника щитом. Идите дальше мимо подъемника. Еще один ключ спрятан в блоках. Возьмите его и вернитесь назад к подъемнику.

Поднимитесь вверх на три экрана и направляйтесь на запад. Пропустите первый подъемник и войдите в запертую дверь. Здесь наверху есть еще один ключ. Возьмите его, затем снова направляйтесь на запад, чтобы забрать еще один следующий.

Опуститесь вниз на подъемнике неподалеку от последнего ключа и идите далее на восток, чтобы получить другой ключ. Если Вы к этому времени не заблудились, двигайтесь на запад через несколько рушащихся мостов.

Опуститесь вниз на следующем подъемнике и направляйтесь на восток, через запертую дверь. Пройдите несколько противных стражей, и, наконец, Вы окажетесь возле убежища Карока (Сагоск).

Лучший способ убить Карока, это использовать его же силу против его самого. Используйте щит и Заклинание Отражения, чтобы попытаться заблокировать магию Карока и отражать на него.

### Внешний Мир

С Сапогами Вы сумеете добраться до другого Сосуда с Сердцем. Идите вдоль дороги к востоку от Набури и перейдите по воде. Вы не можете идти в любую сторону, поэтому тщательно планируйте свой путь, пока не окажетесь прямо над южными горами. Попробуйте повернуть на север, пока Вас не повезет. Снова идите по дороге на восток, пока не дойдете до нового места. К югу от Вас очень близко увидите еще один дворец. Там Вы найдете Сосуд с Сердцем.

После того, как Вы взяли Сосуд с Сердцем, как можно дальше пройдите по воде на запад, затем переместитесь на один шаг к востоку и далее как можно дальше двигайтесь на юг. Когда Вы выйдете к земле, ступайте через пустыню на восток, чтобы отыскать Мешок с Сокровищем стоимостью 500 очков.

Теперь снова возвращайтесь по воде на север. Двигайтесь до тех пор, пока не обнаружите проход, затем идите на восток к следующему проходу, который проведет Вас к Морскому дворцу (Sea Palace).

### Морской дворец

Опуститесь на первый этаж и двигайтесь на восток. Используйте Заклинание Феи, чтобы попасть на высокую стену и затем вернуться назад и взять ключ.

Перейдите через рушащийся мост и направляйтесь к следующему подъемнику.

Опуститесь вниз на один этаж и идите на восток. Здесь наверху на скале находится ключ. Не пробегайте мимо него. Когда произойдет камнепад, подождите, пока не упадет основная масса блоков, затем поднимитесь по лестнице к ключу.

Это одно из лучших мест, которое Вы можете использовать для подзарядки Вашего героя. Просто стойте на третьем ряду блоков, используйте Заклинание Огня или сядьте и набирайте очки. Каждый Моа оценивается в 50 очков, а они будут подходить и подходить. Здесь Вы сможете перезарядить Линка полностью. Также, если у Вас есть Жизнь, Магия или Нападение - все на 8, то Вы сможете заработать дополнительную жизнь за каждые 9000 очков. Здесь

очень много Моа, но Вам будут нужны все жизни, которые Вы сумеете получить за наработанное Вами время.

После того, как Вы подзарядитесь, идите на запад и опуститесь на подъемнике. Если Вы пойдете на восток, то найдете ключ, лежащий позади стены. Вы не сумеете добраться до него, следовательно, вместо этого идите на запад от подъемника. Пройдите мимо первого подъемника и опуститесь вниз на следующем. Направляйтесь на запад, чтобы завладеть ключом (между прочим, верхний маршрут намного проще).

Теперь идите обратно к первому подъемнику, поднимитесь вверх на этаж, перейдите к следующему подъемнику к востоку и опуститесь вниз на этаж. Ступайте на восток и возьмите ключ у рыцаря на верхней платформе. Затем снова двигайтесь в том же направлении, пока не дойдете до конца прохода. Перепрыгните через Железняк и пройдите через стену. Отлично. Возможно, Вам интересно знать, где Вы еще сумеете обнаружить одну из таких стен. Направляйтесь на восток через стену и отыщите другой подъемник. Опуститесь на нем вниз на этаж и продолжайте свой путь на запад, чтобы завладеть Свистком (Whistle). Вы можете получить магию от статуи на верхней платформе.

Далее возвращайтесь тем же путем, что пришли, и поднимитесь вверх на этаж. Идите назад на запад, через стену и поднимитесь вверх на подъемнике. Подойдите к следующему подъемнику и поднимитесь вверх на один этаж. Теперь идите на восток, чтобы найти убежище Гума (Gooma).

Против Гума применяйте щит и прыжки. Чтобы убить его, Вы должны подстеречь его разворот. Гума будет раскручивать цепь вокруг себя, прежде чем попытается бросить в Вас булаву. Когда он прокрутит цепью примерно 1,5 оборота, подпрыгните. Булава пролетит под Вами. Как только Вы коснетесь земли, ударьте Гума мечом, затем повторите прием. Если Вы правильно рассчитаете время, то легко победите противника.

### Внешний Мир

Теперь, когда Вы закончили все дела в пятом дворце, Вы, вероятно, захотите отдохнуть. Но это может оказаться плачевным для Вас. Идите к следующему дворцу. Следуйте на запад через океан и подзарядитесь в Набури.

Теперь направляйтесь на юго-восток, где Вам преградит дорогу гигантский паук. Но у Вас есть Свисток. Подуйте в него, и паук убежит. Поскольку Вы направляетесь вниз по южной дороге, Вам предстоит одолеть три прохода, в которых нужно увертываться от большого числа камней, летящих в Вас. Однако существует способ миновать первый проход. Стойте на квадрате, где находился паук, пока не увидите приближающихся врагов. Теперь бегите вниз по дороге. Если на Вас нападут прямо перед первым проходом, то сойдите с дороги и следуйте на юг. Теперь Вам нет необходимости проходить через него, хотя Вам еще нужно преодолеть следующие два прохода.

Просто запомните, что ящерицы всегда швыряют камни прямо в Вас.

Следовательно, позвольте им прицелиться, затем переместитесь в противоположную сторону. Если Вы быстро меняете свое положение, то ящерицы будут каждый раз промахиваться.

Когда Вы придете на кладбище, направляйтесь на восток, а затем в лес. Мост пока не переходите. Просто идите на северо-восток к пещере. По другую сторону пещеры Вы увидите небольшой лес.

Используйте Молоток, чтобы вырубить деревья и обнаружить там тайный город - Новый Казуто (New Kasuto). Старая дама даст Вам здесь еще один Волшебный Сосуд. Вы также получите Заклинание Чар.

После того, как Вы получите это заклинание, идите на край города и используйте его, чтобы увидеть появление нового здания.

Войдите в него, чтобы найти Волшебный Ключ (Magic Key). Затем покиньте город и возвращайтесь обратно через пещеру на север. Между прочим, раз Вы уже прошли через пещеру, имейте ввиду, что в лесу к югу от входа в пещеру спрятан Мешок с Сокровищем стоимостью 500 очков. Вы можете поискать его, затем направляйтесь в пустыню. К юго-востоку находится другой Сосуд с Сердцем. Возьмите его и затем направляйтесь на запад.

Если Вы хотите, пройдите три скалы и идите к мосту на запад. Войдите в город Старый Казуто (Old Kasuto) и зайдите в первую дверь. Когда Вы впервые войдете в город, на Вас нападут невидимые враги, но если Вы достаточно сильны, то сможете пройти через него. Возьмите здесь Заклинание Грома и как можно быстрее уходите из города.

### Дворец "Лабиринт Дракона" (Dragon's Maze Palace)

Когда Вы подойдете к трем скалам, встаньте между ними и дуньте в Свисток. Появится шестой дворец, называемый Лабиринтом Дракона. Войдите в него как обычно, возьмите магию от статуи при входе, затем опуститесь вниз на первом подъемнике.

К западу находится Мешок с Сокровищем, но Вам он не нужен. Просто направляйтесь на второй этаж и затем на восток. Будьте осторожны с длинным прыжком. Здесь будет яма, в которую Вы не должны упасть. Если Вы сомневаетесь, используйте Заклинание Прыжка. На другой стороне сразитесь с Железником и пройдите через дверь (не правда ли, Волшебный Ключ Вам пригодился?).

Двигайтесь дальше на восток, пока не придете в помещение с колоннами. Это очень хитрое место. Отсчитайте три колонны и затем подпрыгните на середине пола. Там есть яма, через которую Вы попадете на следующий этаж. Если Вы провалитесь в нее, Вам придется с боем пробираться обратно к тому месту, откуда упали. Чтобы получить Крест (Cross), Вам снова придется сразиться с конным Железником. Помните о хозяине Островного дворца? Ладно, он позади. Победите Железника, и Вы получите Крест. Он поможет Вам видеть невидимых врагов (подобно тем, которые были в Старом Казуто). В этот раз Вы сами должны провалиться в ту яму в помещении с колоннами. Падайте вниз на два этажа и наклонитесь к востоку, чтобы приземлиться на твердой площадке.

Двигайтесь на восток, пока не встретите помещение, через которое не сумеете пройти. Чтобы его преодолеть, используйте Заклинание Феи и продолжайте далее двигаться на восток. Если Вы пройдете мимо подъемника, Вам снова придется сразиться с Железником, но в конце пути есть дополнительный человек. После того как Вы получите его, возвратитесь тем же путем к рушащемуся мосту, приготовьте Заклинание Феи и падайте в пещеру. Как только Вы выберетесь из ямы, используйте Заклинание Феи и летите на восток через узкий проход. Продолжайте двигаться на восток, чтобы встретиться с гигантским змием - Барба (Barba).

Чтобы победить Барбу, используйте щит и Заклинание Прыжка. Стойте на середине платформы и бейте Барбу по голове, как только он появится рядом с Вами. Вы можете подпрыгнуть и ударить его сверху, а также можете бить его,

когда он ползет назад в огонь. Остальное время увертывайтесь от его ударов, подпрыгивая вверх.

### Внешний Мир

Теперь настало время для сбора дополнительных людей, о которых Вы узнали. Если Вы были внимательны, то узнали о нескольких. Вернитесь, чтобы взять их, затем идите в зеленую страну, расположенную за Набури. Здесь, если хотите, Вы можете подзарядиться, прежде чем пытаться проникнуть в Большой Дворец.

В том месте, которое я называю "полем пауков", Вы можете использовать Заклинание Огня, чтобы убить пауков. Каждое столкновение с ними дает Вам 150 очков или больше. Вы получите достаточно магии для Вашей подзарядки, и Вам нужно только при случае заходить в город. За каждые 9000 очков Вы получаете по дополнительному человеку, так что Вы сможете увеличить число дополнительных людей, прежде чем направитесь к Большому Дворцу. Дорога к нему трудная, и сам дворец практически недоступен.

Идите от Набури мимо паука по дороге к небольшому кладбищу. Отклонитесь от маршрута к болоту на восток от кладбища, чтобы обнаружить еще одного дополнительного человека. Теперь идите через кладбище на юг по дороге лавы. К востоку от начала дороги находится небольшое особое место, но там отсутствуют какие-либо сокровища.

Дорога к Большому Дворцу опасна и содержит много ловушек. Если они сработают, используйте Заклинание Феи, чтобы пролететь через некоторые из них. В конце концов, Вам придется пройти через две пещеры и через огромное количество невидимых мест с ловушками. Если Вы преодолете все эти препятствия, то попадете во дворец. Когда Вы впервые войдете в Большой Дворец, следите за тем, как поднимается барьер. Это произойдет, если Вы вернули все шесть кристаллов в их дворцы.

Теперь Вы знаете, что кто-то ожидает Вас...

### Секрет

Существует тайный способ, чтобы пройти Большой Дворец.

### Большой дворец

Раз Вы уже находитесь в Большом Дворце, Вам придется каждый раз начинать отсюда при Вашей гибели, пока игра не отключится. Однако тяжело пройти через Большой Дворец только с тремя людьми. Я слышал об игроках, которые накопили до сорока человек на полях пауков, но это чересчур много.

Во всяком случае, Вы добрались сюда. Существует быстрый путь пройти через дворец. Я не хочу давать Вам все ответы, пусть для Вас будет неожиданностью встречи со многими новыми врагами. Вы должны использовать те же способы для борьбы с ними, которые применяли против других врагов, но во Дворце противники определенно доставят Вам больше хлопот.

Опуститесь вниз на первом подъемнике, затем идите на запад, пока не дойдете до следующего. Снова опуститесь вниз, затем ступайте на восток. Увидев следующий подъемник, опуститесь вниз и снова следуйте на восток до очередного подъемника. Опуститесь вниз до середины узкой шахты. Там есть ненастоящие стены, ведущие на запад на следующие два этаж. Но Вы опуститесь вниз на три экрана и снова направляетесь на восток.

Когда Вы доберетесь до следующего подъемника, опуститесь вниз и проделайте в три раза больший путь на восток. На дне шахты Вы обнаружите Фею. Осторожно подзарядите очки Вашей Жизни (но не свалитесь в огонь) и потом идите на запад, пока не встретите дополнительного человека. Затем вернитесь обратно к подъемнику и опуститесь вниз.

Теперь направляйтесь на запад, пока не подойдете к помещению с блоками вдоль пола. Вы никогда не видели такого помещения прежде. Возможно, здесь есть какой-то секрет? Попробуйте разрушить шестой блок слева и сбросить его в щель, которая откроется под ним. О?! Секретная шахта.

Теперь направляйтесь на восток, пока не дойдете до рушащегося моста. В центре под мостом есть очень узкая щель. Спрыгните вниз в эту щель и направляйтесь на восток по дну шахты, чтобы найти и победить Птицу Гром (Thunder Bird).

Птица Гром - очень сильный противник. Перед ее приближением используйте щит, прыжки и Заклинание Отражения, затем атакуйте Птицу Громом. Это ослабит ее, но Вам еще нужно, избегая ударов врага, самому нанести несколько ударов по ее голове. Если у Вас есть достаточно жизней и достаточно веры в победу, Вы сможете одолеть Птицу Гром. Когда Вы это сделаете, улучите момент чтобы расслабить Ваши пальцы и глубоко вздохнуть. Готовьтесь к последнему сражению. Когда Вы не сможете дольше оставаться здесь, идите в следующую восточную комнату.

Теперь настало время сразиться с последним врагом - Вашей собственной тенью! Вы можете подумать, что это пропавший Линк. В действительности, мне сказали, что на самом деле это Ганон, обратившийся в новое обличье. Что или кто бы это ни был, его не просто победить. Хотя если у Вас есть Turbo-палка, то Вы имеете хорошие шансы на победу.

Тень очень быстра и умна, но, если Вы стоите в хорошей позиции и быстро размахиваете своим мечом, время от времени тень становится уязвимой. Часто это происходит, когда тень подпрыгивает над Вами. Поворачивайтесь, когда тень оказывается над Вами, и время от времени Вы будете поражать ее.

Большинство из атак тени высокие, следовательно, наносить удары мечом стоя. При хорошей тренировке и правильной синхронизации выбора моментов Вы поразите тень. Затем вздохните с облегчением и похлопайте себя по спине. Если Вы вышли победителем из этой игры, то проделали большую работу.