

Legend of Zelda: Ocarina of Time.
Сергей Овчинников
Страна Игр, номер #037, стр. 037-046-1
Под редакцией gottaX к русской версии игры

Пролог.

Время, проведённое с Zelda наверняка запомнится вам, как одно из самых ярких впечатлений от видеоигры за все годы игранья на всевозможных приставках и компьютерах. Тут всё дело в том, как играть. Можно одолеть игру с налёта, разом пройдя все подземелья, уничтожив боссов и решив основные головоломки где-нибудь за неделю. Можно вообще воспользоваться данным прохождением и завершить всё дело за пару дней, при этом полностью лишив себя удовольствия от решения многочисленных хитроумных задачек, подброшенных гениальным дизайнером. Лучше же всего действовать не спеша, никуда не торопясь проникать всё глубже в удивительный мир Zelda. Для этого вам стоит внимательно путешествовать по Хирулу, разговаривать со всеми персонажами, пытаться достигать самых невероятных мест, пробовать, пробовать, пробовать. В игре можно найти такое количество разнообразных занятий, что удивлению вашему не будет и предела. Вопреки многочисленным пожеланиям, мы не станем раскрывать все секреты, и расскажем лишь о том, что совершенно необходимо сделать, чтобы закончить игру. Не пройти, а закончить. Может быть, напомним и на пару дополнительных интересных моментов. Но абсолютного прохождения от данного руководства не ждите. И пожалуйста, обращайтесь к нему лишь в тех случаях, если вы умудрились где-нибудь застрять. Вот, собственно, и всё, о чем хотелось сказать в прологе...

Действующие лица и оборудование.

Главный герой – молодой паренёк по имени Линк, ему предстоит длинное путешествие через восемь крупных подземелий в поисках сначала трёх священных камней, открывающих вход в часовню Храма Времени, а потом, шести медальонов, высвобождающих светлые силы для борьбы с властителем тьмы, зловещим Ганондорфом. Для того, чтобы преуспеть в этом процессе, вам потребуется много-много разнообразных видов оружия и приёмов. Часть оборудования доступна лишь молодому Линку, кое-что из обмундирования годится по размерам лишь его взрослому воплощению. Ниже мы опишем все виды оружия и магии, а также места, в которых ими можно будет обзавестись.

Мечи:

Меч Кокири (Молодой Линк) – Небольшой кинжальчик, единственный, пригодный для Молодого Линка. Находится в сундуке в маленьком лабиринте на юге Леса Кокири.

Меч Героев (Взрослый Линк) – Стандартное оружие Взрослого Линка, служащее также в качестве поргала времени. Находится в Храме Времени в Хирул-тауне.

Меч Великана (ВЛ) – Большой двуручный меч, способный наносить значительный ущерб противнику. Не может использоваться одновременно со щитом. Быстро ломается. Можно купить за 200 рупий у Медигорона в Городе Горонов.

Большой Меч Горонов (ВЛ) – Аналог Меча Великана, однако сделан знаменитым мастером, и поэтому не ломается. Можно получить, завершив сеть торговых операций Взрослого Линка (об этом ниже).

Щиты:

Щит Деку (МЛ) – Маленький деревянный щит, который враги могут достаточно легко разбить или сжечь. Можно купить за 40 рупий в Лавке Кокири или практически в любой лавочке. Также частенько лежит в сундуках в подземельях (если вы случайно его лишились).

Королевский Щит (годится для обоих) – стандартный металлический щит для взрослого Линка. Молодой Линк может прикрываться им и спасаться таким образом, например, от падающих сверху камней. Можно найти на Кладбище под одной из могил, купить в Хирул-тауне или в Деревне Какарико.

Зеркальный Щит (ВЛ) – Специальный щит совершенно уникального внешнего вида и дизайна, снабженный зеркальной поверхностью, способной отражать магические атаки. Находится в Храме Духов.

Одежда:

Туника Кокири (годится для обоих) – Стандартное одеяние нашего героя. Даётся изначально.

Туника Горонов (ВЛ) – Спецодежда для работы в условиях экстремально высоких температур (читай – в жерле вулкана). Можно заполучить во взрослом состоянии у катающегося по второму этажу Goron City камнеда. Ему необходимо подбросить под ноги бомбу. После этого можно купить в магазине за 200 рупий.

Туника Зора (ВЛ) – Одежда для путешествий под водой. Одев эту тунику, Линк сможет дышать под водой. Можно получить у короля Зора во взрослом состоянии, обдав его Синим Огнём из Ледяной Пещеры.

Обувь:

Сапоги Кокири (годится для обоих) – Обыкновенные сапоги без волшебных свойств.

Железные Сапоги (ВЛ) – Большие сапоги, подкованные свинцом, которые позволяют герою погружаться в воду на большую глубину. Находятся в Ледяной Пещере.

Сапоги Ветра (ВЛ) – Маленькие сапожки с крылышками, позволяют герою непродолжительное время парить в воздухе над пропастью. Найти можно в Храме Теней.

Действие первое. Мальчик без феи.

Для начала освоитесь с управлением, побегайте по деревне, поговорите с жителями о том, о сём. Для продолжения приключений совершенно необходимы два предмета. Первый – меч. Заберитесь на горку слева от собственного дома, переберитесь через заграждение и ползком залезайте в дырку в стене. Вы окажетесь в маленьком лабиринте, по которому против часовой стрелки катится огромный булыжник. Бегите прямо за ним, поверните направо, налево и еще раз направо. Меч находится в сундуке. Выбирайтесь оттуда... Теперь щит. Его можно купить в магазине за 40 рупий, которые необходимо собрать из подручных материалов. Срубайте все попадающиеся на пути кусты, швыряйте во все стороны камни и постепенно вы накопите необходимую сумму. Купите щит и оденьте его. Теперь двигайтесь в восточную часть леса к большому дереву. Поговорите с преграждающим путь мальчуганом, покажите ему свой меч и щит, и он вас пропустит.

После продолжительного разговора с Великим Деревом Деку, заходите внутрь своего первого Подземелья. Теперь один момент. В принципе, враги, размещенные внутри подземелий, как правило, не требуют обязательного уничтожения (разве что в тех случаях, когда их смерть открывает вам путь в другие комнаты). Так что по большому счету на кучащие цветы можно не обращать внимания. Однако не стоит забывать, что на месте трупа монстра всегда остается что-нибудь полезное. Итак, поднимайтесь по лестнице вверх, и бегите вперед, перепрыгивая через препятствия. Откройте сундук и достаньте оттуда Карту Подземелья. Теперь идите дальше, не обращая внимания на пауков до следующей двери. Откройте ее. В комнате будет сидеть одна весьма распространенная разновидность монстров. Достаньте свой щит и попытайтесь отразить им выстрел прямо в тело врага (в этом весьма поможет наводка кнопкой Z). Теперь подбегите к монстру и поговорите с ним. Решетки с дверей уберутся и вы сможете продолжить путешествие. Идите дальше, быстро перепрыгните через провал и возьмите из сундука Рогатку Фей. Если не получится, на противоположную сторону можно легко залезть по лианам на стене. Теперь обернитесь и выстрелите из рогатки по лестнице, висящей на противоположной стене. Возвращайтесь к первому сундуку, лианам и паукам...

Убейте пауков из рогатки, поднимайтесь вверх и, опять-таки не обращая внимания на пауков, идите к двери. Наступите на кнопку, и быстренько прыгайте по поднявшимся платформам к сундуку напротив. Возьмите Компас. Это нехитрое устройство теперь будет показывать на карте нахождение всех

секретных предметов в каждом отдельном Подземелье. Его, правда, как и карту, придётся каждый раз находить заново. Прыгайте вниз и убейте появившегося паука, когда он повернется к вам своим жирным брюшком. Теперь залезайте обратно, наступайте на кнопку и тем же способом прыгайте в нишу слева. Убейте Золотого Скуллтуллу (всего их в игре спрятано ровно 100 и за каждый десяток из первой полусотни вы будете получать от освобожденных детишек в Доме Скуллтуллы в Деревне Какарико ценный подарок). Откройте сундучок и идите обратно. Достаньте деревянную палку, поднесите ее к горящему факелу, зажгите и от нее воспламените второй факел. Эта нехитрая процедура откроет дверь обратно. Выходите, подойдите к одному из просветов в паутине, убейте паука, посмотрите вниз и аккуратно прыгайте прямо на колыхающуюся в центре зала паутину. Если все будет сделано правильно, вы провалитесь сквозь неё на нижний этаж. Вылезайте из воды, убейте цветочек, пополните здоровье за счет растений, и перебирайтесь на вторую платформу. Наступите на кнопку, рядом зажжётся факел. От него зажгите очередную палку и прыгайте на первую платформу. Зажгите паутину в углу и проходите сквозь дверь. Пообщайтесь с очередным плевателем орехов и узнайте секрет больших братьев. Теперь нацельтесь из рогатки в большую серебряную эмблему над дверью, стреляйте в нее и выходите в следующий зал. Прыгайте в воду, подплывайте к скрытой в её толще кнопке и нажмите её. Теперь быстренько вылезайте, прыгайте на платформу, переплывайте через бассейн и вылезайте на другом берегу. Подвиньте крупный камень, заберитесь на него и идите в следующую дверь. В следующей комнате зажгите от горящего факела два других. В очередном зале убейте паука, зажгите факел и спалите паутину в двух углах. На младших братцев босса можно не обращать внимания, просто пробегайте мимо. Теперь пролезайте через маленькое отверстие в стене, и вы окажетесь в первой комнате. Здесь спихните вниз большой камень, прыгните вниз, зажгите факел и быстренько подожгите паутину в полу. Проваливайтесь вниз, соберите сердечки в воде, если нужно, и убейте врагов в строгой последовательности. Сначала того, что в центре. Потом того, что справа. И лишь после этого того, что слева. Поймайте злодея и поговорите с ним. Теперь идите сквозь дверь к боссу.

Босс: Гохма.

Чтобы убить этого паука особенных усилий не требуется. Когда он сидит на земле, вы можете парализовывать его, кидая по нему орехами, после чего необходимо бить его по глазу. Если же он заберётся по стене вверх, постарайтесь попасть по нему из рогатки. Яйца, которые несёт паучина, необходимо уничтожить ещё до того, как из них вылупятся маленькие паучки. Убив красавца, возьмите большое сердечко (оно увеличит ваш максимальный уровень здоровья) и вступите в синий круг.

Действие второе. Встречи на высшем уровне.

После длительного кинематографического повествования, вам откроется целый мир новых возможностей. И первым делом следует навеститься в Замок Хирул на свидание с принцессой Зельдой. Нужный вам замок находится на севере основной территории королевства. Проникнуть в Степь Хирул можно через западный выход из Леса Кокири. Поболтайте с милой девушкой, заполучите музыкальный инструмент, потом отправляйтесь на север. Если поторопитесь, то успеете в замок засветло. Если же нет, то придётся послоняться по полям до утра, сражаясь с простенькими монстрами, пока вам не поднимут мост. Лучше всего так и сделать, поскольку в любом случае вам придется ждать до утра, чтобы проникнуть собственно в покои Зельды. Пройдите на рыночную площадь, обойдите фонтан и отправляйтесь напрямик в замок. В центре города имеется множество интереснейших местечек, которые стоит посетить. Можно сейчас, а можно и позже. Кое-какие из них (большинство) работают только днём, а некоторые – лишь ночью. Дождаться ночи можно в саду у замка.

Оказавшись в саду, дважды поговорите с девушкой, стоящей неподалеку от дерева. Она попросит вас разбудить её ленивого папу и даст вам куриное яйцо. Заберитесь по странноватому растению на гору и идите к воротам. Теперь внимание... Стражники, охраняющие замок, наверняка не будут рады увидеть мальчишку, бродящего неподалёку от охраняемого объекта, поэтому их лучше избегать. Так. Теперь спрыгните на землю за воротами, поднимитесь в горку примерно до её середины и сверните с дороги, огибая очередного стражника. Теперь бегите к противоположной стене, у которой вы увидите взбирающуюся вверх кирпичную кладку. Залезайте, бегите вперёд и спокойно прыгайте вниз, а затем и в воду. Плывите вдоль канала направо, выбирайтесь из воды и идите к мирно спящему старичку. Достаньте уже вылупившуюся из яйца курицу (цыпленок непременно появится на рассвете) и разбудите беспечного фермера. Поговорите с ним. Теперь можно заняться и делом. Подвиньте два стоящих рядом блока к краю и вытолкайте их с платформы, образуя таким образом небольшую пирамиду, пробежав по которой, вы сможете попасть к маленькому водопаду и проникнуть в наполненный стражниками парк. Проникать в этот парк можно только днём, ночью расположение охраны не оставляет вам ни единого шанса остаться незамеченным. Главный принцип в процедуре избегания нежелательных встреч - это терпение. Не стоит торопиться, и со временем всё непременно получится. Оказавшись во Дворе Замка, подойдите к Зельде и иницилируйте продолжительную беседу, результатом которой станет получение письма, уполномочивающего вас на самые широкие действия по спасению королевства, и первая из доступных мелодий, королевская песня Колыбельная Зельды. Теперь вам стоит навестить своих новых знакомых с Ранчо Лон-лон (если, конечно, вы планируете обзавестись в будущем лошадей). Ферма находится в центре карты в небольшом каменном кольце. Зайдите в домик слева, и сыграйте в мини-игру. Необходимо поймать трёх особенных куриц, которых ваш знакомый выпустит из рук, запустив секундомер. Внешне они несколько не отличаются от других оперённых бестий, поэтому придется прибегнуть к хитрости. Перед тем, как поговорить с ним, постарайтесь побросать уже бродящих в округе куриц куда-нибудь в угол или на лестницу, и поймать этих особенных трёх станет легче. В награду вы получите банку, в которой можно хранить магические снадобья, рыбок, жучков, привидений и молоко. По крайней мере, одна такая банка вам абсолютно необходима для прохождения игры. Остальные три можно получить по желанию...

Теперь идите к небольшому ипподрому и поговорите с Малон. Вот и первая встреча с любимой лошадей. И песенка, которая позволит вам в будущем подзывать Эпону к себе. Достаньте Окарину и спойте песенку вместе с Малон.

Отправляйтесь на широкие просторы Степи Хирул и идите к огромному вулкану на северо-востоке карты. В Деревне какарико, куда вы попадёте, можно отыскать кучу возможностей для того, чтобы пополнить своё благосостояние и инвентарь. Например, собрав для девушки с заднего двора всех разбежавшихся кур, можно получить ещё одну банку. Вскрыв одну из могил на кладбище, вы получите полезный Королевский Щит. Помимо этого, в деревне находится уже упоминавшийся Дом Скуллтуллы, в который надо не забывать захаживать каждый раз после убийства очередных десяти золотых пауков. Имеются также магазины... И стражник, с которого начинается торговая цепочка. Где-то в деревне спрятаны несколько кусочков сердечек... Но все это потом. Сейчас же, идите налево, вверх по лестнице и поговорите со стражников, загораживающим проход на Гору Смерти. Покажите ему Письмо Зельды. Проходить сквозь ворота ещё нельзя. Обязательно нужен этот самый щит, который я только что упомянул. Так что дождитесь ночи и смело отправляйтесь на Кладбище (восточная часть Деревни Какарико). Подвиньте камень на могиле с цветочками в первом ряду, и заберите из ящика внизу щит. Можно, разумеется, просто купить его в магазине.

Теперь от вас потребуется совершить ещё одно путешествие. В родной лес. Возвращайтесь в Лес Кокири, заберитесь на горку на севере деревни, и сквозь очередное дупло отправляйтесь в Забытые Леса. Вам необходимо найти свою зеленоволосую подружку. Это нелегко сделать, поскольку лабиринты

Забытых Лесов довольно-таки сложны. Но есть два секрета. Во-первых, у правильного входа музыка звучит всегда громче, чем около других, неверных. Во-вторых, "ложные проходы" выглядят несколько иначе тех, сквозь которые вы можете выйти в очередную комнату, при вашем приближении к ним, они превращаются в некое подобие черных дыр, совершенно бездонных, в то время как обычные проходы выглядят просто черными. Так или иначе, правильная комбинация такова: направо, налево, направо, налево, прямо, налево, направо. Убейте волка, и идите дальше. Аккуратно пройдите через лабиринт к северной его части, поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь возле Forest Temple. Поговорите с Сарией, и выучите новую песню. Теперь вы можете попасть во второе подземелье. Также, с этого момента открывается Магазин Весёлых Масок в Хирул-тауне, и вы сможете выполнить большую часть доступных для молодого Линка торговых операций.

Действие третье. Гора Смерти и беды племени Горонов-камнеедов. Возвращайтесь к стражнику и проходите сквозь ворота. Поднимайтесь в гору, попутно убивая пауков. Поговорите с Гороном около забаррикадированного прохода и идите дальше наверх. Вы окажетесь рядом со входом в Город Горонов. Смело идите мимо фестивальных флажков и заходите внутрь. Поговорите со всеми Горонами и спускайтесь на самый нижний этаж. Встаньте на коврик перед дверью в тронную комнату и спойте Колыбельную Зельды. Поговорите с вождём, а потом спойте ему веселую Песню Сарии. Настроение у того немедленно поднимется, и он даже будет настолько любезен, что одолжит вам особенный браслетик, при помощи которого вы сможете поднимать довольно-таки тяжелые предметы (бомбы, например). Теперь осталось лишь выйти из города, пройтись к сидящему на краю скалы над загороженным входом в Пещеру Додонго Горону, взять в руки растущую рядышком бомбу и сбросить её вниз. Гигантский валун, преграждающий вход разрушится и вы сможете, наконец, попасть внутрь. Для того, чтобы вам было удобнее ориентироваться в весьма сложных Подземельях игры, мы прилагаем карты и указываем цифрами необходимую последовательность действий. Итак, Пещера Додонго. Среди встречающихся там монстров особенно опасны лазерные установки в виде вращающегося глаза, в которые необходимо швырять бомбами, а также, огненные ящерицы, которые через некоторое время после вашей атаки взрываются...

1. Взорвите бомбой заблокированную дверь.
2. Возьмите Карту Подземелья.
3. Взорвите ещё одну дверцу.
4. Подвиньте статую на переключатель в полу.
5. Уничтожьте двух ящериц.
6. Зажгите три факела.
7. Наступите на переключатель в полу, чтобы открыть северо-западную дверь.
8. Взорвите стену.
9. Убейте психующую статую при помощи бомб, чтобы получить Компас.
10. Используйте бомбу, чтобы взорвать по очереди все остальные растения, посаженные вокруг. Чтобы все получилось, необходимо поместить зажжённую бомбу точно в центральный проём (там, где не хватает одного растения).
11. Подвиньте статую и активизируйте переключатель.
12. Взорвите стену над лестницей. Для этого предварительно перепрыгните на соседнюю с лестницей платформу и оттуда уже кидайте бомбу.
13. Выстрелите в переключатель с изображенным на нём глазом.
14. Убейте двух ящериц.
15. Выстрелите в два переключателя с глазами.
16. Возьмите из сундука мешочек для хранения бомб (это - одно из самых ценных ваших приобретений в игре).
17. Наступите на переключатель, чтобы активизировать поднимающуюся платформу.
18. Здесь можно взорвать стену и получить Щит Деку (если вдруг понадобится).

19. Бросьте бомбы в два пролома в мостике над центральной комнатой, чтобы заечь глаза лежащему внизу дракону.
20. Передвиньте блок из северного проёма к переключателю в полу.
21. Взорвите дверь, чтобы попасть к боссу.

Босс: Царь Додонго.

Боссом в Пещере Додонго служит огромный, но чрезвычайно обаятельный динозавр, который любит кататься по кругу за вами в надежде задавить Линка, или дышать неприятным огненным смерчем. Несмотря на размеры, уничтожить Додонго не так уж и сложно. Когда он начнёт готовиться к тому, чтобы немного подышать пламенем, бросьте ему в открытую пасть бомбу, потом подпрыгните к нему и помахайте перед носом мечом. Повторите процесс примерно четыре раза, пытаясь как можно аккуратнее избегать острых шипов его позвоночника, укрываясь за едва заметными выступами в зале или подходя почти к самой кромке лавы. Скоро всё будет закончено. Возьмите сердечко и отправляйтесь наверх.

А там уже настоящий праздник. Наконец-то любимые лакомства вновь доступны! Король подарит вам в знак признательности один из Священных Камней, так что теперь в вашем распоряжении их два – остался всего один, последний Сапфир Зора. Но перед тем, как отправляться к реке, заберитесь на высоченную гору, чтобы встретиться с одним чрезвычайно интересным и полезным персонажем. Взорвите преграждающие дорогу булыжники, экипируйте Королевский Щит, и, постоянно держа его над головой, аккуратно пройдите под потоком сыпящихся камней. Убейте пауков, и забирайтесь наверх. Здесь взорвите вход в уютное подземелье слева и заходите в Фонтан Великой Феи, где встретитесь с весьма фривольной магической особой, которая наделит вас магическими способностями. Достаточно лишь встать на символ королевской семьи и сыграть Колыбельную Зельды. Мудрая Сова предложит вам прокатиться на ее крыльях в Деревню Какарико – путешествие весьма приятное. Просто подойдите к ней поближе, когда она начнет размахивать крыльями, и Линк зацепится за неё автоматически.

Глава четвёртая. Внутриутробные приключения в водяном мире.

Отправляйтесь теперь к истоку протекающей через Степь Хирул реки, и вы окажетесь в чрезвычайно живописной местности. Здесь есть несколько весьма интересных местечек.

1. Продавец Волшебных Бобов. Вы можете купить до десяти этих удивительных семечек и потом посадить их в десять различных мест на территории королевства (пригодные места отмечены маленькими кусочками мягкой почвы с небольшими дырочками – их довольно-таки легко заметить). В тех местах, где семечко будет посажено, повзрослевший Линк увидит странное волшебное дерево, которое сможет отвезти его к недоступным в другом случае местам и дополнительным подаркам.

2. В маленьком болотце на деревянных стволах живут лягушки, которым вы сможете за хорошее вознаграждение устраивать музыкальные концерты.

3. А здесь находится вход в небольшой Фонтан Феи, которые смогут восстанавливать вам здоровье. Их также можно ловить в банки для дальнейшего использования.

4. Встаньте на изображение символа королевской семьи и спойте Колыбельную Зельды. После песни поток воды с водопада ослабит, и вы сможете прыгнуть в открывшийся проход.

Владения Зора – это город довольно странных существ, наполовину людей, наполовину рыб, в общем, эдаких своеобразных русалок. Для того, чтобы пройти дальше, от вас потребуется как следует исследовать эту территорию. Итак:

1. Магазины. Полезное место, в котором, правда, нет ничего такого, чего нельзя было бы найти в других местах, причем совершенно бесплатно.

2. Небольшая заводь, в которой необходимо зачерпнуть банкой воды и поймать в нее рыбку. Если очень сильно хочется, рыбку можно и купить.

3. Трон короля Зора. Подойдите к нему, и поговорите с августейшим монархом об его пропавшей дочурке. Но искать её пока ещё не пришло время.

4. Здесь находится портал, отправляющий вас в Фонтан Зора.
5. Рядом с тронном Зора находитесь небольшой проход, в конце которого вы сможете сыграть в интересную игру. Вам будет необходимо нырнуть вслед за выброшенными монетками и собрать их все без исключения за небольшой период времени. Если вам удастся выиграть, вы получите Серебряную Чешуйку, специальный артефакт, который позволит вам нырять несколько глубже, чем раньше.
6. Вернувшись в тронную комнату, и получив подарок, нырните снова и проплывите под водой к двери, ведущей к Озеру Хилиа. Совсем рядом с тем местом, где вы вынырните, вы увидите лежащую на дне бутылочку, в которой находится письмо от принцессы Руто, которая, как выясняется, застряла в животе гигантской рыбы. Возвращайтесь к королю и покажите ему письмо. Он отодвинется в сторону, и вы сможете пройти к этой гигантской рыбине. На территории "вместе с рыбиной", вы сможете также найти и еще один Фонтан Великой Феи, которая ознакомит вас с приятным, но почти бесполезным оборонительным заклинанием. Положите рыбину из банки перед ртом лорда Джабу-Джабы, и вы сможете проникнуть внутрь. Внутри лорда Джабу-Джабу. Из встречающихся монстров особенную опасность представляют медузы, которые поражают вас током. Их нельзя убивать мечом, поэтому вам придется или стрелять по ним, или донимать их ударами Палкой Деку. Мерзкими тварями также являются и разнообразные щупальца, которые лучше уничтожать на расстоянии или пробегать мимо них как можно быстрее. Веселого вида воздушные шарики, между прочим, начинены неприятными для вас составами, так что от них тоже лучше избавляться.
1. Вытрелите по торчащему с потолка язычку, чтобы отпереть дверь.
2. Здесь вы встретитесь с принцессой Руто, которая не только окажется нехорошей девочкой, но при этом еще и довольно своенравной и непослушной. После того, как она прыгнет вниз, постарайтесь последовать её примеру (обязательно прыгайте в то же самое отверстие).
3. Поговорите с ней дважды и усадите её себе на шею. Все время таскайте её с собой.
4. Перекиньте её на противоположный берег и наступите на переключатель, чтобы перебраться самому.
5. Откройте дверь с помощью переключателя.
6. Поднимитесь на платформе на верхний этаж.
7. Используйте вес двух человек, чтобы нажать на кнопку.
8. Уничтожьте четырех Стингеров в комнате и возьмите бумеранг. Чрезвычайно полезное оружие, которое всегда возвращается к вам в руки. Бумеранг может также и захватить какой-либо предмет и принести его прямо к вашим ногам.
9. Наступите на кнопку и оставьте принцессу сидеть на ней.
10. Заходите в комнату и уничтожьте гигантское щупальце при помощи бумеранга. Возьмите из сундука карту подземелья.
11. Уничтожьте все воздушные пузыри в комнате за тридцать секунд, чтобы получить Компас.
12. Уничтожьте голубое щупальце.
13. Убейте еще одно щупальце.
14. Теперь вы заметите, что в центральной комнате открылся доступ к северо-западному провалу. Прыгните в него, и приготовьтесь к серьезной битве.
15. Для того, чтобы убить появившегося монстра, вам необходимо добраться до его слабого места, которое находится у него сзади. Проблема в том, что задом по собственной воле он к вам поворачиваться не захочет. Придется останавливать его бумерангом. Шансы примерно 50X50. Если получилось, немедленно бегите к нему и бейте мечом. Надо сказать, что победить этого монстра даже посложнее, чем иного босса.
16. Карабкайтесь на платформу.
17. Используйте стоящие неподалеку ящики для того, чтобы нажать на кнопку и зафиксировать её в этом состоянии.

18. Используйте бумеранг на самой вершине для того, чтобы попасть про прозрачной мембране, которая открывает дорогу к боссу.

Босс: Баринэйд.

Нельзя сказать, что этот босс очень сложен или владеет какими-либо сногсшибательными трюками. Но зато запасов по трансформации и силе он имеет ох как много. Главный момент, который вам стоит усвоить: никогда не стоит поворачиваться к боссу спиной – старайтесь постоянно держать его на z-targeting. Аккуратно обходите все его атаки и волны электричества и постоянно швыряйте бумеранг в указываемые системой точки. Если вам придется туго, то всегда можно воспользоваться бонусами, разбросанными по краям комнаты. Когда всё будет кончено, возьмите очередное сердечко и отправляйтесь вместе с Руто на поверхность.

Действие пятое. Страшные сны становятся явью.

Итак, собрав все три Священных Камня, вы, наконец, получаете доступ к тайному залу Храма Времени в Хирул-тауне. Отправляйтесь к Замку Хирула, и на подходах к нему получите подтверждение тревожных мыслей. Зельда, увидев вас, бросит в воду какой-то предмет. Прыгайте в ров и достаньте из него Окарину Времени. Вы сможете связаться по телепатическому каналу с самой Зельдой, и она научит вас новой мелодии, и расскажет, что теперь нужно сделать, чтобы одолеть Ганондорфа. Теперь заходите в город, прямо в храм. У алтаря сыграйте Песню Времени, которой вас научила Зельда. Три священных камня займут свои места, и дверь в тайную комнату откроется. Войдите внутрь и достаньте из камня Меч Героев. И вот теперь начнется волшебство. Линк перенесётся во времени на семь лет вперёд, чтобы спасти королевство от самой страшной опасности за всю историю его существования. После долгих разговоров с одним из хранителей священных медальонов, а потом и со странным Шейкхом, почему-то скрывающим своё лицо, выходите из храма.

Это, наверное, самое интересное место во всей игре. Теперь у вас есть возможность взглянуть на королевство спустя такой огромный промежуток времени. Многие из встретившихся вам людей, как это ни странно, вспомнят о том, что когда-то по этим землям бродил странный молодой герой, в описании черт которого вы с удивлением узнаете себя любимого. Теперь вам предстоит отыскать пять особых волшебных медальонов, которые хранят пять хранителей пяти различных храмов всевозможных стихий на территории королевства Хирул. Это – Храм Леса в Забытых Лесах, Храм Огня в Кратере Горы Смерти, Храм Воды на дне Озера Хилиа, Храм Теней в Деревне Какарико и Храм Духов в Долине Герудо. Каждый из храмов – огромный лабиринт, прохождение которого займёт у вас куда больше времени, чем легкие детские прогулки по трём первым сооружениям. Начнём?

Действие шестое. Трудная дорога в Храм Леса.

Для того, чтобы продолжить свои странствия, вам потребуется новая экипировка, поскольку старое оружие детсадовского периода, к сожалению, для повзрослевшего Линка не годится. Первым таким новым приобретением станет Гарпун. Он хранится в могиле бывшего хранителя кладбища в Деревне Какарико. Эту могилу легко отличить от остальных – также, как и в случае со щитом, место упокоения могильщика Дампа украшено несколькими скромными цветочками. Отодвиньте могилу, прыгайте в образовавшуюся дыру и попробуйте угнаться за мёртвым, но всё ещё очень бойким Дампом. Если вам удастся успеть за ним, уворачиваясь аккуратно от бросаемых им факелов, то в подарок вы получите воделенный Гарпун.

Теперь было бы разумно отправиться на Ранчо Лон-лон и забрать оттуда свою лошадь. Однако сделать это не очень просто. Теперешний хозяин ранчо подчиняется Ганондорфу, и Эпона предназначена для преподнесения ему в качестве подарка. Однако хозяин глуп и очень жаден до денег. Поэтому для начала возьмите лошадь просто покатайтесь за десять рупий, подзовите Эпону фирменной песенкой, и поговорите с Инго. Он предложит вам поехать наперегонки со ставкой в 50 рупий. Вам придется проехать дважды по кругу

вокруг ипподрома. Чтобы победить Инго, требуется немного: вырваться вперёд на первых метрах дистанции. Нещадно хлестайте лошадь в начале гонки и оттесните Инго на внешний радиус. После этого экономно завершите гонку, не пропуская противника. То же самое нужно сделать и во второй раз. После этого как следует разгонитесь и перепрыгните через закрытые мерзавцем ворота. Вот вы и на лошади!

После столь развлекательного момента, придётся вернуться к трудовым будням. Отправляйтесь в Забытые Леса, и аккуратно идите к тому месту, где в детстве вы встречались с Сарией. Осторожнее с новыми монстрами – они атакуют вас немедленно, как только увидят. Поэтому поражать их или убежать от них в очередной переулочек необходимо только в те моменты, когда они поворачиваются к вам спиной. С последним из них уже на аллее, ведущей к Храму Леса, будет особенно трудно. Постарайтесь уворачиваться от его атак, следующих попеременно то слева, то справа. После очередного сюжетного вкрапления с участием известного вам Шейкха, вы узнаете новую мелодию, которая позволит вам в любой момент из любого места телепортиться ко входу в Храм Леса. Теперь зацепитесь Гарпуном за дерево и отправляйтесь в Храм Леса.

Храм Леса.

Тактика прохождения замков теперь кардинально меняется с введением ключей. Для того, чтобы открыть запертую дверь, вам потребуется маленький серебряный ключик, который можно найти в одном из сундуков в замке или получить от убитого монстра. Ключей в каждом из замков имеется ровно столько же, сколько и запертых дверей, и использовать ключи из других замков не разрешается. Тем не менее, карты подземелий построены таким образом, что вы никогда не сможете кардинально застрять в игре, открыв нужным ключом не ту дверь. Так что не бойтесь экспериментировать.

1. Заберитесь по лианам на дерево и возьмите первый ключ из небольшого сундука.

2. Убейте двух скелетов, чтобы получить ещё один ключ. Они могут показаться довольно крутыми противниками, для победы над которыми вам придётся весьма аккуратно защищаться щитом и наносить им удары в тот момент, когда их защита слаба (как раз после того, как они наносят очередной удар).

3. Заберитесь по стене в комнату на другом этаже.

4. Уничтожьте пузырь, чтобы получить Карту Подземелья.

5. Ударьте по переключателю с помощью Гарпуна.

6. Заберитесь внутрь колодца, чтобы получить маленький ключ.

7. Зайдите в западную запертую дверь.

8. Решите головоломку. С потолка свалятся несколько кубиков с различными кусочками картинок. Из них необходимо сложить изображение, нарисованное на стене. К сожалению, помочь вам в этом процессе мы не сможем, поскольку каждый раз комбинация меняется. Однако вам стоит знать, что один из кубиков (чёрный) не используется вовсе и для простоты его можно сразу отодвинуть в дальний угол. У вас в распоряжении сколько угодно попыток, и немного потренировавшись вы будете решать головоломку за считанные секунды. Учитывайте, что пол немного неровный и некоторые кубики мы просто не сможем сдвинуть, поэтому место для сбора выбирайте аккуратно.

9. Зайдите в перекрученную комнату.

10. Прыгайте к двери справа.

11. Убейте троих скелетов, чтобы получить ещё один невероятно полезный предмет – Лук Героев. Он наряду с Гарпуном станет вашим основным оружием, которое всегда должно находиться поблизости.

12. Выстрелите в картины на стенах у пролётов лестницы в тот момент, когда вы увидите на них изображения привидений. Если привидения исчезают, выйдите из комнаты и зайдите снова. После того, как три картины будут поражены, вы сразитесь с мини-боссом. Держитесь от привидения подальше, когда оно крутится, и нападайте после того, как оно вдруг остановится. Два три или четыре, и маленький ключ у вас в кармане.

13. Прodelайте ту же процедуру с привидениями с другой стороны. В подарок – Компас.
14. Выстрелите из лука в изображении глаза на стене, чтобы перекрученный коридор стал нормальным.
15. Возьмите ключ от комнаты босса в расписанном красивом ящике и прыгайте в дырку в полу.
16. Убейте Руку-монстра. Сначала просто ударьте наглуемую руку, а потом быстро и очень осторожно перебейте все без исключения её останки. Если не получится, монстр вскоре вновь предстанет перед вами целиком. В качестве приза за победу вы получите ещё один ключ.
17. Подстрелите застывший переключатель в виде глаза при помощи горячей стрелы. Дождитесь момента, когда вы будете находиться между факелом и этим переключателем и стреляйте. Требуется некоторая практика.
18. Маневрируя по полю, убивая пауков и открывая ящики, избегайте падающего потолка. В нем имеется несколько спасительных отверстий, так что пробегать всё расстояние в один присест не потребуется.
19. Убейте очередное привидение.
20. Финальный мини-босс. Из четырех появляющихся привидений, настоящим является только одно – оно мило помигает в начале сражения. Его надо пять раз сбить из лука. Долго. Неприятно. Но надо.
21. Двигайте внутреннюю часть стены в одном направлении, собирая вещишки из ящиков, убивая монстров и нажимая на кнопки, до тех пор, пока не откроется дверь к боссу.
22. Заходите в гости к фантому Ганондорфа.

Босс: Фантом Ганондорфа

Этот босс – один из самых сложных за всю игру. Фактически, даже финальное воплощение Ганондорфа не может сравниться со сложностью с его фантомным вариантом. Итак, поначалу вам придется отражать атаки конного варианта Ганондорфа. Он будет двигаться навстречу вам одновременно из двух картин на стенах. Однако одно из этих изображений – ложное. Правильное же то, в котором картинка кажется немного светлее. Вам придется стрелять по этому призраку до тех пор, пока вы не сможете избавиться от коня. Вот теперь начнется настоящее веселье. Он будет синтезировать магические разряды, которые вы должны отражать своим мечом, играя таким образом в своеобразный пинг-понг. Кто выиграл раунд, то и получает возможность уменьшить здоровье противника. Только не забудьте ударить парализованного фантома. В завершение возьмите сердечко и отправляйтесь на интересную встречу.

Действие седьмое. В кратере огнедышащего вулкана.

Отправляясь на поиски Медальона Огня, заверните по пути в Город Горонов, в котором вам предстоит отыскать специальный костюм, позволяющий Линку выдержать страшный жар жерла вулкана Храма Огня. Веселый город камнеедов теперь совсем опустел, и лишь один сумасшедший горончик катается по второму ярусу подземелья. Небольшая бомба, брошенная ему навстречу, непременно остановит умника. Оказывается, мальчуган – ваш тезка, названный в честь молодого героя королем Даруния несколько лет назад. Парень подарит вам Тунику Горонов и расскажет, как пробраться ко входу в Храм Огня, в котором злобная монстрина по имени Волвагия, воскрешённая Ганондорфом, держит в плену всё нынешнее население Горы Смерти. Теперь отправляйтесь в тронный зал к королю и отыщите секретный вход в Храм Огня за статуями. Наденьте свою новую тунику и отправляйтесь внутрь. Переберитесь через разрушенный мост прямо перед вами при помощи своего Гарпуна (зацепившись им за деревянные перекрытия моста), и вы вновь встретитесь с Шейкхом. На этот раз вы сможете узнать новую песню – Болеро Огня, которая телепортирует Линку прямо к входу в Храм Огня. Теперь заходите в небольшую пещеру и спускайтесь по лестнице.

Храм Огня.

Основной вашей задачей в этом подземелье, помимо розыска главного босса, является освобождение всех заложников, которые находятся в заключении в

нескольких камерах, разбросанных по всему подземелью. Другим путём, увы, пройти подземелью не удастся.

1. Войдите в зал слева от верхушки лестницы.
2. Поговорите с Даруния.
3. Горон #1 и сундучок с маленьким ключом.
4. Горон #2 и сундучок с маленьким ключом.
5. Спойте Песню Времени, чтобы поднять магический камень.
6. Взорвите стену, чтобы спасти Горон #3 и взять сундучок с маленьким ключом.
7. Столкните блок на огненный гейзер и затем аккуратно спрыгните на него, чтобы подняться на верхний этаж.
8. Выстрелите в кристальный переключатель и быстро бегите к погасшему на время пламени. Заберитесь наверх.
9. Взорвите поддельную стену, чтобы добраться до Золотого Скуллтуллы.
10. Горон #4 и сундучок с маленьким ключом.
11. Горон #5 и сундучок с маленьким ключом.
12. Выстрелите в переключатель в форме глаза, чтобы войти в комнату с картой.
13. Войдите в комнату и бегите к точке 14.
14. Сыграйте Песню Пугала. Тут требуются кое-какие пояснения. Будучи в молодом возрасте, вы могли встретить в поле рядом с Озером Хилиа симпатичное пугало, которое просило спеть ему что-нибудь и пообещало запомнить эту мелодию. Спеть ему можно что угодно (хотя лучше выбрать мелодию попроще), и здесь важно эту мелодию запомнить. Вернувшись во взрослое состояние, отправьтесь на новую встречу с Пугалом и спойте ему ту самую песню. С этого момента в кое-каких тайных местах вы сможете использовать эту песню, чтобы вызвать к себе на помощь это чучело. В данном случае – это единственная возможность попасть в секретное место.
15. Взорвите трещину в камне.
16. Горон #6 и сундучок с маленьким ключом.
17. Горон #7 и сундучок с маленьким ключом.
18. Встаньте напротив выступа и прыгайте вперед. Карабкайтесь наверх и заходите в следующее помещение.
19. Избегая внезапно появляющихся огненных лезвий, проберитесь к сундуку с компасом.
20. Пройдите сквозь лабиринт к решетке.
21. Наступите на переключатель, чтобы усмирить пламя.
22. Убейте огненного монстра при помощи бомб.
23. Выстрелите в переключатель из Гарпуна.
24. Наступите на переключатель и аккуратно, не спеша, бегите к сундуку на другом краю пропасти по длинной и узкой дорожке. Не обращая внимания ни на что, возьмите его содержимое до того, как закончится отведённое вам время.
25. При помощи новоприобретенного оружия, Молота, протолкните куб вниз.
26. Разбейте Молотом статую.
27. Ударьте Молотом по каменному блоку.
28. Положите ящик на переключатель.
29. Прибейте Молотом блок.
30. Горон #8 и сундучок с маленьким ключом.
31. Ударьте по колонне Молотом.
32. Пробейте секретную дверь при помощи того же инструмента.
33. Убейте щупальце.
34. Победите еще одно огненное создание.
35. Горон #9 и сундучок с ключом от двери босса.
36. Перед тем как перепрыгнуть к двери босса, доберитесь при помощи Гарпуна на платформу в северо-западной части комнаты, где вы найдете пару фей (которых не мешало бы поймать в банку).

Босс: Волвагия

Настало время познакомиться с одним из самых очаровательных боссов в игре. Волвагия – весёлая и невероятно обаятельная драгонесса, которая, по

стечению обстоятельств, не желает с вами дружить. У неё есть два основных типа атак. В первом варианте она высовывается из небольшого отвестия (которых на поле боя расположено около десятка) и, размахивая своей огненной шевелурой, пытается сбить вас с ног, а затем выдыхает целый фонтан пламени. Во втором случае она вылезает из гнёздышка полностью, взлетает высоко в воздух и бомбардирует вас залпом небольших метеоритов, которые, правда, падают в случайном порядке и поэтому особого вреда не причиняют. Фокус эффективной борьбы заключается в том, чтобы чётко реагировать на появившуюся драконью макушку и немедленно отвешивать дракоше хорошего тумака с помощью новоприобретённого Молота. Попасть надо примерно полдюжины раз, после чего Volvagia взлетит в воздух, и окрестности огласятся её последним криком.

Действие восьмое. Вспоминая ремесло братьев Марио.

Следующий ваш поход смело можно назвать одним из самых сложных из всех, что встречаются в игре. Храм Воды сложен не только изматывающими переодеваниями обуви, медлительностью реакций под водой и утомительным переключением уровня оной в помещении, но и нетривиальными головоломочками, решить которые, да ещё и в правильном порядке, довольно сложно. И тем не менее...

Отправляйтесь во Владения Зора, и вы увидите очередную безрадостную картину – всё вокруг сковано льдами, а бывших жителей нигде не видно. Поднявшись в тронную комнату, вы заметите, что даже король Зора превратился в огромную ледяшку, которую, конечно, придётся растопить. Сделать это можно лишь с помощью особого голубого пламени, которое продаётся на вес золота во всевозможных коммерческих палатках или же находится совершенно бесплатно в Ледяной Пещере, расположенной за чередой айсбергов на том месте, где раньше лежала ваша любимая рыбина Джабу-Джабу. Впереди мини-подземелье, действительно не очень большое и совсем несложное. Тем не менее, в принципе, можно считать его почти полноценным дополнением к Храму Воды.

Ледяная Пещера

1. Соберите все пять серебряных монет.
2. Захватите в банку Голубой Огонь. Советую наполнить пламенем сразу все банки, что у вас имеются, чтобы потом не искать его снова. С его помощью вы сможете растопить любую ледяную стену (в Зельда такой лед почему-то отдаёт красным).
3. Возьмите из сундука карту.
4. Возьмите компас.
5. Соберите пять серебряных монет, передвигая ледяной блок по комнате, и затем утопите этот блок в воде. Как только он появится снова, толкайте его сначала к восточной стене, а затем к южной. После этого вы сможете забраться на высокую платформу и перейти в следующий зал.
6. Убейте Белых волков, чтобы заполучить железные сапоги, которые позволяют вам ходить под водой.

После того как вы отыщете железные сапоги, появится Шейкх и научит вас очередной песне, Серенаде Воды, которая отнесёт вас прямо ко входу в Храм Воды, который, как следует из названия, под водой и находится. Однако, чтобы не задохнуться под водой, вам потребуется еще один предмет, а именно Туника Зора, которую можно выпросить у короля Зора, растопив голубым пламенем ледяную глыбу, в которую он, так сказать, врос. После этого смело отправляйтесь на Озеро Хилиа, надевайте перед входом в храм железные сапоги, выстрелите из Гарпуна в зелёный переключатель и заходите внутрь.

Храм Воды

1. Здесь вы встретитесь с повзрослевшей и малость поумневшей (совсем чуть-чуть) принцессой Руто. Следуйте за ней и постарайтесь вникнуть во всё, о чем она щебечет.
2. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
3. Возьмите из сундука карту подземелья.
4. Протолкните блок в проходе, до тех пор пока тот не свалится.

5. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
6. Исследуйте восточный коридор.
7. Возьмите Компас.
8. Отоприте и исследуйте западный коридор.
9. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
10. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
11. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
12. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
13. Аккуратно прыгайте через платформы.
14. Воспользуйтесь Гарпуном, чтобы пробраться через комнату со статуей.
15. Пройдите вдаль к озеру и победите мини-босса, Тёмного Линка.
Особенность этой схватки заключается в том, что Тёмный Линк пользуется в бою той же тактикой, что и вы, и, более того, чрезвычайно умело парирует удары. Чтобы победить его было легче, старайтесь держаться не на самом островке, а где-то рядом с ним. Используйте Молот. После того как враг будет сокрушён, окружающий пейзаж резко изменится. Награда – Длинный Гарпун. (Заменяет собой прежний Гарпун, поэтому далее по тексту будем называть его просто Гарпун).
16. Здесь от вас потребуются истинно аркадные навыки. Необходимо спуститься по бурной речке, да так, чтобы при этом не попасть в водоворот. Несмотря на то, что первые водовороты легко преодолеть, некоторые из последних непременно засосут вас под воду. Постарайтесь поскорее прыгнуть на платформу слева, а затем, используя Гарпун, перебраться на другой берег к решётке и сундучку.
17. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине Колыбельную Зельды.
18. Отправляйтесь в южный коридор.
19. Убейте маленьких мини-боссов.
20. Наступите на переключатель в полу.
21. Пересеките водяной мост и отправляйтесь напрямиком к боссу.

Босс: Морфа

Самый простой босс в игре, по моему скромному мнению (и по моему нескромному тоже – прим. редактора). Победить её можно с первого раза, причем не потеряв ни единого сердечка. Всё, что от вас требуется, это встать в дальний угол, увернуться от атаки и прицелиться Гарпуном в сердце амёбы, выстрелить, притащить сердечко на цепочке к себе, вдарить разом мечом и повторить процедуру несколько раз. Удивительно, насколько быстро и просто будет преодолен этот босс. Надо сказать, что с Тёмным Линком проблем было явно на порядок больше.

Действие девятое. Обманчивое тёмное царство.

Наслушавшись от Шейкха всяческих страшных рассказов, Линк отправляется в Деревню Какарико и наблюдает страшный пожар, который вызван тем, что из своего заточения на дне колодца в деревне вырвался страшный монстр Бонго-Бонго. Шейкх, как обычно, вскоре исчезает, а нам остаётся лишь долгий путь к решению проблемы. На этот раз опять не обойдётся без мини-подземелья. Ваша цель – особый талисман, который называется Линза Правды. С его помощью вы сможете преодолевать фальшивые препятствия под землей и на поверхности, и без Линзы Правды дальнейший путь невозможен. (Всё возможно в этом мире. Когда-то у меня был слабый комп и использовался глючный эмуль, в котором этот артефакт был бесполезен, тем не менее при поддержке русского разговорного игра была пройдена – прим. редактора-зануды)

Прежде всего, от вас потребуется забраться на мельницу и поговорить со старым шарманщиком, который сыграет вам новую песню, сопроводив её грустной историей о том, как семь лет назад какой-то сопляк сыграл её и умудрился сломать мельницу. Наверное, вы догадываетесь, кто это был (вот они, водовороты времени – прим. редактора) и что следует сделать дальше. Правильно, вернуться в детство и произвести эту небольшую шалость. Поднявшийся вихрь заставит мельницу крутиться все быстрее и быстрее до тех пор, пока вода из колодца полностью не будет перекачана в другой

источник. Колодец теперь сух и свободен для ваших изысканий. Помяться в подземелье вам придётся изрядно, поскольку оно наполнено фальшивыми стенами, невидимыми проломами в полу и прочими пакостями, рассказывать о которых, впрочем, у нас нет возможности. Экспериментальным путем постепенно вы подойдете к сундучку под номером 2, в котором хранится талисман. Выбирайтесь из колодца, поговорите с Шейкхом и выучите новую песню – Ноктюрн Теней, которая позволит вам оказаться прямо у входа в Храм Теней на Кладбище. Чтобы открыть входную дверь, вам потребуется зажечь одновременно все стоящие кругом факелы. Сделать это легче всего при помощи заклинания Огонь Дин, которое можно получить у Великой Феи рядом с Замком Хирул (надо разбомбить вход в её пещеру), разумеется, в младенческом возрасте.

Храм Теней

После замороженного Храма Воды очередное подземелье проходится сравнительно легко. Никаких особенных подлостей здесь нет, и требуется всего лишь внимание, бдительность и аккуратное использование Линзы Правды. Итак:

1. Возьмите карту подземелья.
2. Возьмите Сапоги Ветра, предварительно убив щупальце. При помощи этих сапог вы сможете некоторое время парить над землей вместо прыжка. Зато в качестве побочного эффекта Линка начнет страшно заносить, и управление делается не слишком удобным. Так что советую использовать летучие ботинки лишь в тех случаях, когда они абсолютно необходимы.
3. Чтобы открыть дверь, осмотрите комнату со статуей при помощи Линзы Правды и поверните её так, чтобы указатель был повернут к шести с настоящим черепом.
4. Пройдите сквозь фальшивую дверь.
5. Возьмите Компас.
6. Пройдите сквозь секретный тоннель.
7. Аккуратно пройдите сквозь строй гильотин (они, похоже алимнивые и незаточены, иначе вам пришлось бы туго – прим. редактора) – с надетыми летающими сапогами – и прыгайте вперед.
8. Убейте скелета (а лучше столкните в бездну).
9. Соберите пять серебряных монет.
10. Активизируйте переключатель на полу и возьмите маленький ключ.
11. Перейдите черездвигающийся мост.
12. Левитируйте через коридор с вентиляторами. Главный секрет заключается в том, чтобы очень быстро пробежать мимо них в тот момент, когда они останавливаются на короткий срок (около шести секунд), и замереть в безопасном месте перед следующим кондиционером.
13. Возьмите очередной ключ.
14. Толкните куб, заберитесь по лестнице и отправляйтесь в путешествие на гигантском корабле.
15. С помощью Гарпуна зацепитесь за верхнюю платформу и таким образом заберитесь наверх без надобности ползти по гигантской колючей стене.
16. Выстрелите в Цветы-Бомбы под статуей на другом берегу реки, и когда она упадет, переберитесь к входу в логово босса.

Босс: Бонго-Бонго

Один из самых милых боссов в игре, равнодушный к зажигательным ритмам барабанной музыки. Для начала вы увидите лишь его огромные руки, однако Линза Правды поможет выявить также и местоположение его головы. С этого момента всё становится слишком просто. Старайтесь не попадаться ему в руки и систематично бейте его по рукам из Лука или Гарпуна. После этого уязвимой становится и голова-невидимка. Затем подбегайте и довершайте дело мечом. Сколь бы милым ни был этот босс, всё равно его конец идентичен финалу сражений с другими врагами. Забирайте очередное сердечко и отправляйтесь наверх.

Действие десятое. Тайны Воровской Долины.

Для заполнения вашей коллекции медальонов требуется один последний рывок. Однако он может показаться стоящим двух полноценных подземелий, столь серьёзны приключения в Храме Духов. Для начала только попасть к этому храму – и то большая проблема. Но обо всем по порядку.

Отправляйтесь на запад карты и въезжайте в ущелье между скал.

Перепрыгните через сломанный проём моста на лошади или воспользуйтесь своим Гарпуном. Поговорите с бригадиром ремонтников на другом берегу и получите от него важное задание – освободить из плена сумасшедших женщин своих рабочих. Пройдите в глубь долины и вы окажетесь в Крепости Герудо, лагере воинственных амазонок. Попадаться им на глаза я вам искренне не советую, поскольку выход из такой ситуации будет лишь один – вы очнётесь в одиночной камере, из которой, правда, довольно-таки легко выбраться. Стражей можно оглушать выстрелами из любых видов оружия от Гарпуна до стрел. Так что особенных проблем они вам доставить не должны. Найти же четырех рабочих – дело непростое. Войдите в первый проход слева и вы окажетесь у камеры первого бедолаги. Поговорите с ним, сразитесь со стражем и вы получите ключ, чтобы открыть камеру. Идите дальше, выйдите на улицу и зайдите в проход к северу. Пройдя через коридор, охраняемый стражниками, вы найдете второго рабочего. Выйдя из помещения, вы окажетесь на плато, с которого можно добраться до двух остальных рабочих. Первый находится за самой дальней дверью Крепости, а второго вы отыщете, спрыгнув с плато в том направлении, откуда вы пришли в крепость. Кстати, на крыше здания вы сможете отыскать кусочек сердечка. После того как вы освободите всех четырех рабочих, вас, наконец, поймает руководитель этой могучей организации и снабдит полезной бумаженцией, которая позволит вам более не прятаться от охранников. Более того, теперь вы сможете открыть ворота и отправиться в пустыню прямо к Храму Духов.

В пустыне есть лишь одно правило выживания – делать только то, что требуется. Сначала идите от одного флажка к другому, никуда не сворачивая и всё время прикидывая расстояния (случается, что местоположение флажков серьёзно "виляет"). Когда вы доберётесь до колодца, вы сможете подняться на его крышу и включить Линзу Правды. Немедленно на горизонте появится дружелюбное привидение, которое и будет показывать вам дальше дорогу. Необходимо только абсолютно точно следовать его движениям, игнорируя то, что вы ходите зигзагами, проходите дважды и трижды одно и то же место и так далее. Не стоит даже отвлекаться на то, чтобы убивать бесчисленных монстров. Когда вы, наконец, доберётесь до Храма Духов, вас ожидает ещё одна встреча с Шейкхом. Песенка, полученная от него, необыкновенно полезна. Используя Реквием Духов, вы сможете в любой момент перенестись ко входу в храм, не путешествуя заново по жуткой пустыне.

Вот теперь вы готовы. Храм духов – местечко странное, и проходить его тоже потребуются весьма оригинальным методом, в двух разных временных эпохах. Первая часть – в детстве. Так что быстренько вспоминайте, как хорошо быть маленьким и пролезать без усилий даже в самую крохотную дыру. Кстати, рядом с храмом находится еще один Фонтан Великой Феи, который не помешало бы посетить. Перед тем как отправиться в Храм духов, набейте свои банки феями, поскольку бои здесь предстоят нешуточные.

Храм Духов

Заходите в храм, поговорите с воровской атаманшей и получите от неё заказ на Серебряные Перчатки, позволяющие поднимать и двигать огромные тяжести, и заходите внутрь.

1. Убейте каменного идола и летучих мышей в комнате.
2. Активизируйте кристальный переключатель при помощи бумеранга. Возможно, для этого потребуются некоторая практика. Кстати, победить скелетину, будучи маленьким ребёнком – тоже дело сложное. Опять-таки безопаснее всего его просто столкнуть в пропасть.
3. Соберите пять серебряных монет, опасаясь монстров с потолка.
4. Подвиньте куб с изображением солнца к бьющему из окна свету.
5. Возьмите карту подземелья.
6. Активизируйте дверной переключатель.

7. Подвиньте камень с солнцем к свету, зажгите по очереди все факелы в комнате и уничтожьте глазовидных монстров.
8. Убейте железного голема. Проще сказать, чем сделать. Постарайтесь уходить от его атак и подставлять его рапире колонны, из каждой выпадет по три сердечка, которыми можно будет воспользоваться. Старайтесь сначала использовать все бомбы и Бомбчу, которые у вас имеются, кидаясь ими в голема.
9. Возьмите из сундука Серебряные Перчатки и наблюдайте жуткую сцену, после которой выясняется, что атаманше они уже больше не понадобятся. Милые старушки, ничего не скажешь! Теперь возвращайтесь во взрослое состояние, одевайте перчатки и... проходите вторую часть подземелья.
10. Двигайте гигантский черный блок до упора.
11. Активизируйте кристальный переключатель.
12. Возьмите компас.
13. Передвиньте зеркало так, чтобы отраженный свет открыл вам дверь. Осторожно, настоящее изображение лишь одно, за остальными прячутся монстры и прочие неприятности.
14. Убейте огненное щупальце. Как ни странно, оно боится огня.
15. Забейте кнопку в пол при помощи подручных статуй.
16. Убейте еще одного железного голема (теперь это попроще).
17. Возьмите зеркальный щит (он обладает способностью отражать магию и свет).
18. Заберитесь вверх по стене с шипами или зацепитесь Гарпуном за верхнюю платформу.
19. Возьмите ключ от комнаты Босса.
20. Активизируйте переключатель при помощи магии и затем настройте зеркала в комнатах таким образом, чтобы свет падал на зеркало в большой комнате. Теперь прыгайте вниз, на подъемник, и отраженным светом подсветите огромную статую. Когда вы прожжете её до решетки, используйте Гарпун, чтобы попасть внутрь.

Босс: Сёстры Твинрова

Самые весёлые представители семейства боссов, когда-либо являвшихся народу. Две ворчливые старушечки, одна огненная, вторая - ледяная. Чтобы их победить, вам придётся изрядно попотеть (и помёрзнуть - прим. редактора), однако полученное удовольствие все перекроет. Смысл в том, чтобы посредством своего магического щита отражать атаку огненной старушки прямоком в ледяную и, соответственно, наоборот. Возможно, чтобы спокойно выполнить такие трюки, придется немного потренироваться, но на самом деле проблема легко решается. Настоящие трудности начнутся тогда, когда колдуньи сольются в единый организм и начнут поливать вас заклинаниями пачками по три штуки. Эти заклинания вам нужно будет поймать на свой щит, и как только он зарядится тремя спеллами одного вида, вы сможете произвести мощную атаку. Главное, только не пропускать заклинаний (поскольку так можно очень легко сбиться со счёта и начать принимать не то, что надо). Разумеется, если поймать на щит два разных заклинания подряд, то со здоровьем у вас будет плоховато (отнимется сразу десять сердец), так что лучше не экспериментировать. После необыкновенной сцены прощания с обаятельными старушками отправляйтесь в Храм Времени для финальных приготовлений.

Глава Двенадцатая, и последняя. Сокрушить Ганондорфа.

Итак, шесть медальонов найдены, шесть хранителей Храмов пробуждены. Совместными усилиями они создают волшебный радужный мост, который позволит вам пробраться в логово Ганондорфа. А ещё вас ждёт большооо-ой сюрприз. Разумеется, преподнесённый Шейкхом, который на самом деле не который, а которая... В результате вы получите священные стрелы Света и в очередной раз встретитесь со злыми чарами Ганондорфа. Перед тем как вступать на вражескую территорию, убедитесь в том, что ваши банки наполнены феями до отказа. Желательно ещё иметь и Большой Меч

Горонов, поскольку в самом конце игры он вам очень пригодится. Да и вообще этот меч много лучше Меча Героев, так что поводов для того, чтобы его отыскать, имеется множество. Также весьма советую вам заполучить в своё распоряжение огненные стрелы. Для этого вам нужно будет найти на острове на Озере Хилиа небольшую гранитную табличку, дождаться рассвета и выстрелить прямо в восходящее солнце, стоя на этой табличке.

Замок Ганона

Замок разделён на шесть сегментов (каждый для одного из прошлых храмов), и в каждом имеется по несколько комнат, наводнённых головоломками. Решив их, вы сможете попасть в некий реактор, взорвав который, вы получите доступ в башню Ганондорфа. Сложность лишь в том, что взорвать придется все шесть этих реакторов. Начинать можно откуда угодно.

Комната Духов – Соберите пять монеток (получить последнюю можно, прицепившись Гарпуном к метке на потолке), используйте магическую атаку меча на первом переключателе и Бомбчу – на втором, зажгите свет при помощи Стрел Огня и взорвите реактор при помощи Стрел Света.

Комната Леса – Выстрелите в переключатель над дверью. Используйте свои летучие сапоги и сыграйте Песню Времени рядом с камнем.

Комната Воды – Растопите лёд голубым пламенем, Используйте блок льда, дальний от дыры, и заберитесь в комнату.

Комната Теней – Зажгите факелы по обе стороны комнаты, используйте Линзу Правды, чтобы найти правильную дорогу к выходу, возьмите Золотые Перчатки (они помогут ворочать даже самые тяжелые валуны).

Комната Огня – Отбросьте огромный камень, чтобы найти последнюю монетку и используйте свой Гарпун, чтобы достичь двери.

Комната Света – Вход в эту комнату закрыт гигантским Чёрным Камнем, будьте осторожны с сундуками – большинство из них таит в себе ловушки.

После того как вы снимете барьер, вы сможете, наконец, пройти в точку конечного назначения. Но не стоит торопиться. За замком Ганондорфа находится огромный валун, который скрывает Фонтан Великой Феи, и который стоило бы посетить перед финальной битвой. Её чары вдвое усилят ваши защитные характеристики. Заполучив защиту, вы сможете, наконец, разделаться со злом. Смело заходите внутрь и поднимайтесь наверх, попутно убивая уже известных вам монстров (некоторые из них присутствуют в усиленном варианте), проходя комнату за комнатой. В финале вы встретитесь аж с двумя железными големами (с которыми, правда, не обязательно драться одновременно, второго можно не тревожить, пока вы разделываетесь с первым) (но с двоими гораздо веселей – прим. редактора). Из последнего зала поднимайтесь по лестнице в тронную комнату, и после длительного разговора вы встретитесь с Королём Тьмы.

Босс: Ганондорф

Вам придётся как следует вспомнить уроки битвы с Фантомом. Здесь вам опять предлагается заняться теннисом, но теперь уже с более высокими ставками. Старайтесь не свалиться вниз, обязательно наденьте свои летающие сапоги, забейтесь в дальний угол, как следует устройтесь, приготовьте меч и отбивайте все вражеские магические атаки. Как только Ганондорф будет поражён зарядом, немедленно стреляйте в него из лука Стрелами Света и потом быстро прыгайте на платформу с мечом наготове. Повторить это действие придётся раз пять-шесть, возможно, несколько больше. Подобная тактика работает исключительно хорошо, и при приятном исходе вы здесь не потеряете ни единого сердечка.

После гибели босса игра вовсе не заканчивается. От вас потребуется ещё и пробежать за три минуты по многочисленным лестницам весь путь назад с разваливающегося на глазах замка. Времени этого, впрочем, более чем достаточно, так что особых проблем возникнуть не должно (Опять же, на родной приставке и на мощных компах с хорошими эмуляторами. В эмуляторах типа UltraNLE существует глюк, который нельзя обойти без читов – прим. редактора-маньяка). Но и это ещё не всё. Как только вы почувствуете себя в полной безопасности и решите, что игра пройдена, Зельда приготовит для вас последний сюрприз.

Супербосс!!!

Финальный босс: ГАНОН

Боже мой, во что превратился этот некогда почти симпатичный человек! Теперь он по-настоящему страшен и разъярен как никогда. Он выбивает у вас из рук Меч Героев (кстати, даже в том случае, если в данный момент у вас в руках находится Большой Меч Горонов ;-)) и окружает вас непроницаемой огневой завесой. Если у вас нет Большого Меча Горонов, то можно взять в руки Молот. Смысл сражения в том, чтобы постоянно вертеться у противника в ногах, таким образом увиливая от его ударов и параллельно пытаться зайти сзади, чтобы поразить его хвост. На хвост этот лучше не нацеливаться (работа камеры в данной порции игры оставляет желать лучшего), а полагаться исключительно на собственные бойцовские качества. После того как вы поразите Ганона несколько раз подряд, защитное поле будет снято, и вы сможете взять свой Меч Героев. С этого момента надо драться именно им. Прделайте ещё несколько удачных атак, и как только Ганон отключится на мгновение, Зельда довершит дело, призвав на помощь силы шестерых хранителей мира. Вам останется лишь нанести последний удар... Вот, собственно говоря, и всё. Жаль лишь, что Линка после столь знаменательных событий отправляют обратно в детство. До тех пор, пока его совершенно безвозмездная помощь не понадобится вновь. Ведь Ганон всего лишь находится в очередном заточении, а Символ Троиединства всё ещё находится с ним. Значит, это приключение было не последним. Весьма на это надеюсь. Тут и сказке конец.