

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ИНФОРМАЦИЮ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЯ И БУКЛЕТ О МЕРАХ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ, ПРИЛАГАЮЩИЙСЯ К ДАННОМУ ПРОДУКТУ, ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВАШЕГО АППАРАТНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ NINTENDO, ИГРЫ ИЛИ АКСЕССУАРОВ.



Эта официальная печать – гарантия того, что настоящий продукт проверен Nintendo и соответствует нашим высочайшим стандартам качества изготовления, надёжности и развлекательной ценности. Всегда ищите такую печать, покупая игры и аксессуары, чтобы удостовериться в их совместимости с вашими продуктами Nintendo.

Все продукты Nintendo лицензированы для продажи и использования только с другими одобренными продуктами, носящими Официальную Печать Качества Nintendo™.

Благодарим вас за выбор The Legend of Zelda® A Link To The Past® для вашей Super Nintendo Entertainment System®.

Пожалуйста, прочтите эту инструкцию, чтобы обеспечить правильную работу вашей игры, а затем сохраните буклет для дальнейшего использования.

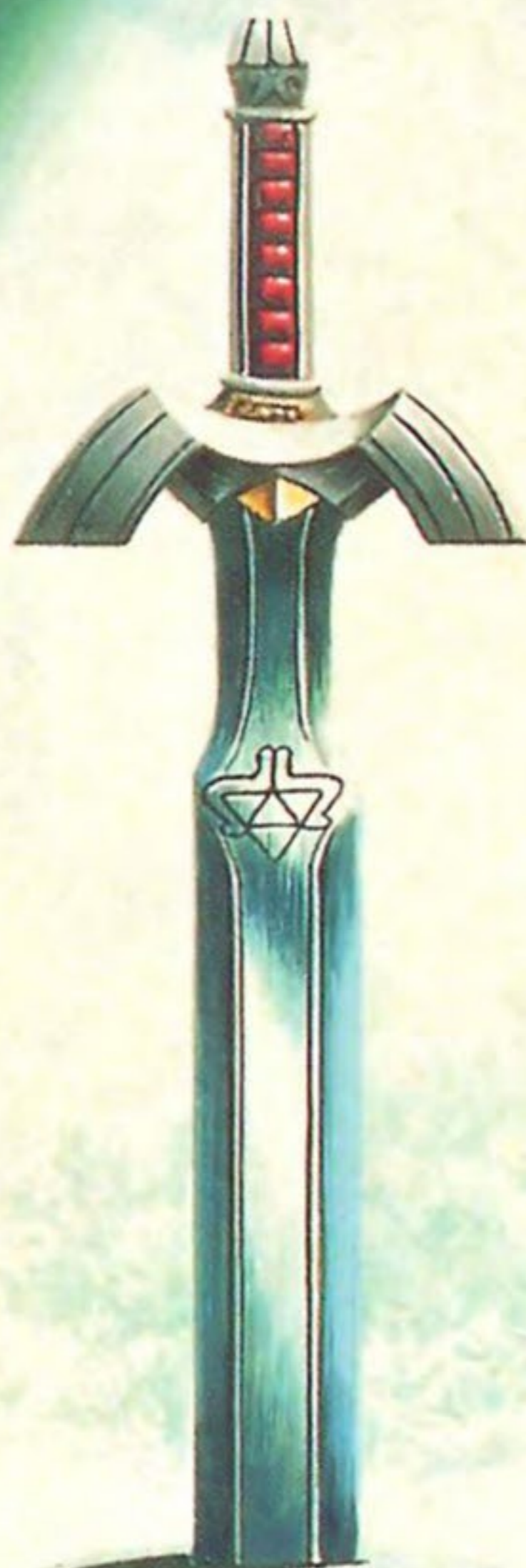
Эта игра использует батареи для сохранения прогресса.

ВНИМАНИЕ: Если POWER неоднократно переключается из положения ON в положение OFF, сохранённые данные могут быть удалены. Старайтесь не переводить переключатель POWER в положение OFF без необходимости (до сохранения игры), иначе вы можете потерять данные. См. подробную информацию о сохранении на странице 25.

THE LEGEND OF ZELDA® — A LINK TO THE PAST™ —

СОДЕРЖАНИЕ

Легенды Хайрула (предисловие).....	3
1. Перед началом игры.....	9
2. Основной и доп. экраны	11
3. Управление	13
• + Крестовина = Перемещение персонажа...	14
• Кнопка А = Действие.....	15
• Кнопка В = Удар мечом	17
• Кнопка Y = Предметы.....	19
• Кнопка X = Просмотр карты	21
4. Амуниция героя	23
5. Конец игры и сохранение	25
6. Жизнь и магия	27
7. Мир Хайрула	29
8. Подземелья	31
9. Инвентарь	37
10. Легенда начинается	42
11. Краткий бестиарий Хайрула.....	44



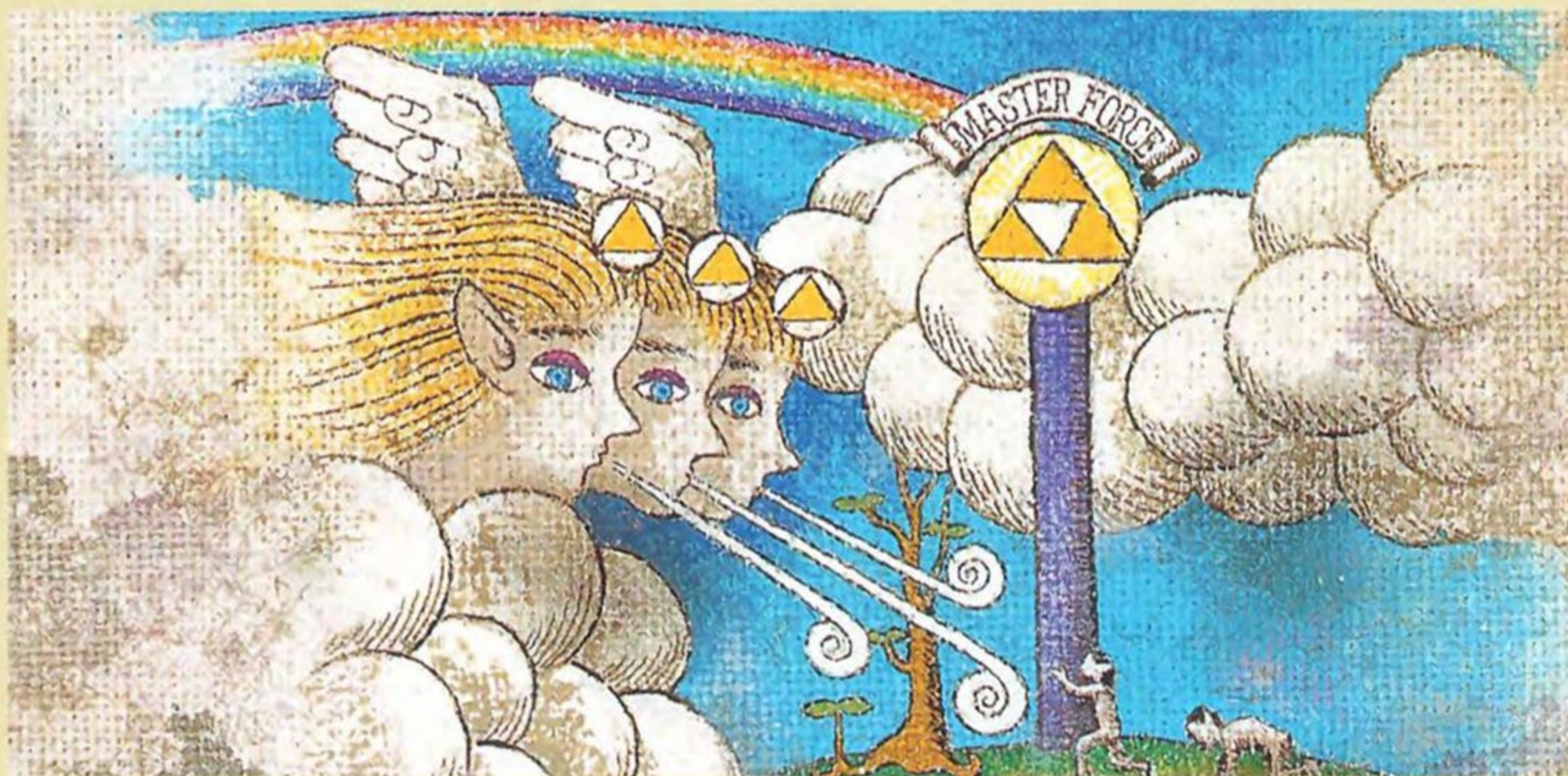
Легенды Хайрула

Чтобы лучше понять предысторию легендарного героя Хайрула, ознакомимся с мифом о Триединстве – древним эпосом о сотворении мира, в который на землях Хайрула верят и по сей день. В каждой культуре существуют свои мифы и теории о сотворении мира, изучать которые полезно и увлекательно, ведь они зачастую влияют на современный общественный уклад. Легенды гласят, что избранным народом мифических богов Хайрула были хайлийцы. Из манускриптов, оставленных этим древним народом, мы узнаём их предания...

Сотворение Хайрула

Хайлийские манускрипты повествуют о том, как мифические боги явились в этот мир из далёкой туманности, чтобы сотворить порядок и жизнь. Божество Силы огнём окрасило горы в алый цвет и создало землю. Божество Мудрости создало науку и волшебство, установив законы природы. А Божество Храбрости своей решимостью и справедливостью сотворило жизнь – зверей, бродящих по земле, и птиц, парящих в небесах. Закончив работу, боги покинули мир, но перед этим создали символ своего могущества – золотой треугольник, известный как Триединство. Этот великий артефакт содержал лишь толику божественной сущности, но она была достаточно мощной, чтобы направлять разумную жизнь Хайрула.

Хотя Триединство – неодушевлённый предмет, оно способно даровать человеку три титула, наделяющих его необыкновенным могуществом: «Кузнец Силы», «Хранитель Знаний» и «Присягнувший Храбрости». Боги спрятали Триединство в так называемых Золотых землях, и оттуда оно манило людей из внешнего мира искать его в надежде, что кто-то из них окажется достойным этих титулов.



Благодаря магии, текущей по их венам, хайлийцы умели колдовать и владели сверхъестественными способностями. Считалось, что длинные заострённые уши позволяют им слышать послания богов, поэтому хайлийцы пользовались огромным уважением у народов Хайрула. Их потомки расселились по всему свету, делясь своими знаниями и магическими преданиями с местным населением. Но при передаче из уст в уста эти предания зачастую искажались или вовсе терялись...

Врата в Золотые земли

В легендах неоднократно упоминаются дворцы, возведённые хайлийцами на землях Хайрула. Теперь эти дворцы — лишь бледные тени своего бывшего величия — лежат в руинах, но они всё ещё тесно связаны с Триединством. Говорят, в одном из них даже укрыто само Триединство...

Будь оно лишь символом трёх божеств, Триединство уже было бы желанной целью для множества людей. Но стихи из книги Мадоры (собрания хайлийских легенд и преданий) сделали его ещё более вожделенным:

*В землях, что за краем мира,
Небо золотом сияет.
Там божественная сила
Желанья смертных исполняет.*

Многие настойчиво искали исполняющее желания Триединство. Но никто, даже хайлийские мудрецы, в точности не знал, где оно находится; это знание затерялось в веках. Одни говорили, что Триединство таится в песках



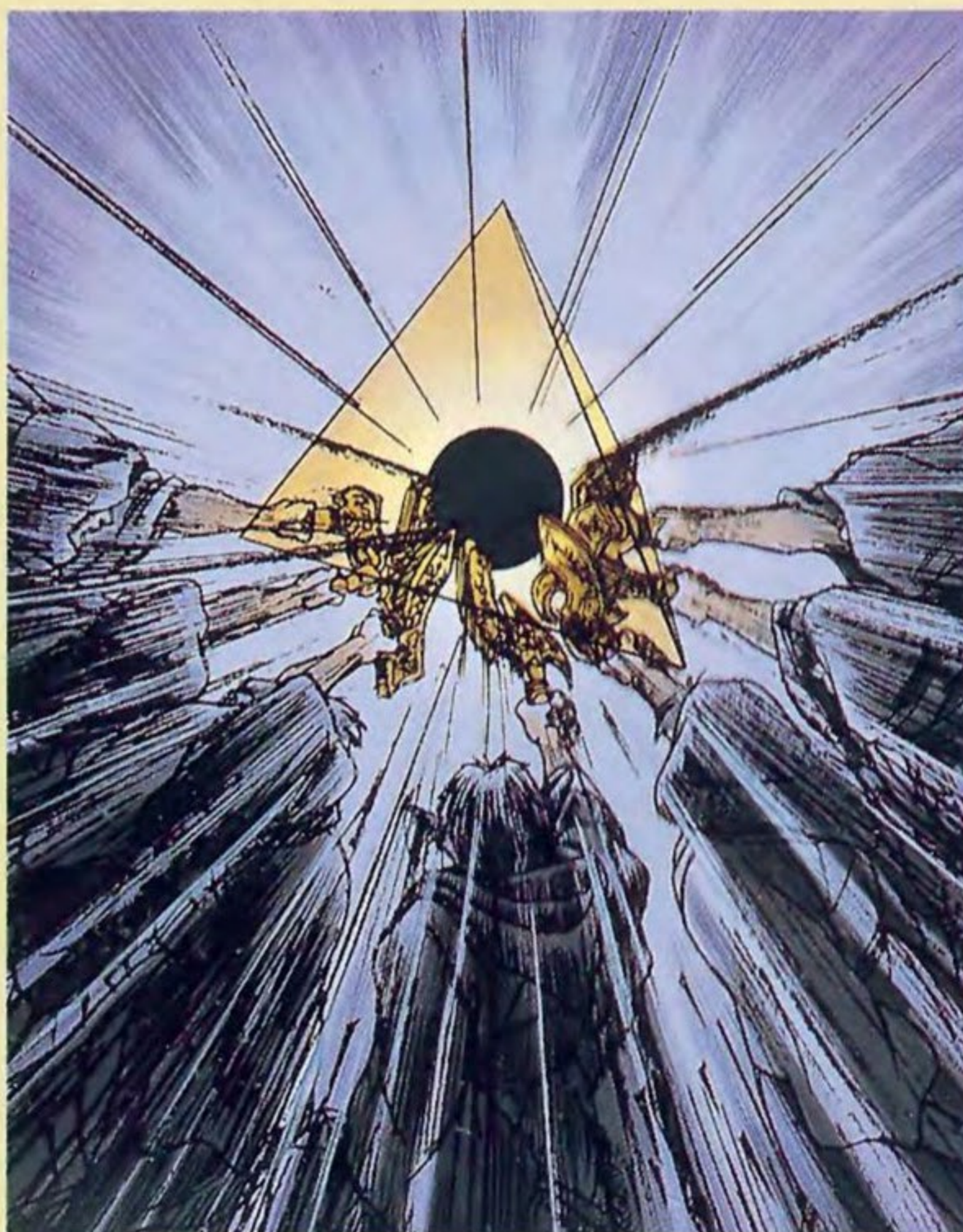
пустыни, другие — что на кладбище в тени горы Смерти, но никто не мог его отыскать. Жажда найти Триединство вскоре переросла в жажду власти и привела к большому кровопролитию. Вскоре единственным, что двигало искателями Триединства, осталась чистая жадность.

Однажды банда воров, владеющих тёмными искусствами, совершенно случайно открыла врата в Золотые земли. Зрелище, представшее их взору, не сравнимо было ни с чем. Высоко над целым миром, в сгущающихся сумерках сияло Триединство. Возжаждав Золотой силы, главарь воров долго бился со своими последователями, одолел их всех до единого и, торжествуя, схватил окровавленными руками Триединство. И тогда он услышал шёпот: «Загадай глубочайшее желание, что таится в твоём сердце, и да станет оно явью...» Раскатистый смех разбойничьего главаря раздался в ответ, эхом пронёсся сквозь время и пространство и достиг даже далёких земель Хайрула. Имя этого короля воров — Ганондорф Драгмир, но он также известен под прозвищем Мандраг Ганон, что означает «Ганон из зачарованных воров».

Война Пленения

Я не знаю, чего именно пожелал Ганон. Но со временем из Золотых земель начала исходить злая сила, и алчные люди потянулись туда, чтобы вступить в армию Ганона. Чёрные тучи не покидали небо, затмевая солнечный свет, и множество бедствий обрушилось на Хайрул. Король созвал Рыцарей Хайрула и Семерых Мудрецов и приказал им запечатать вход в Золотые земли.

Триединство, будучи неодушевлённым предметом, не различает добра и зла. Оно не знало, что желания Ганона были злыми; оно просто исполнило их. Подозревая, что Ганон черпает силу из Триединства, жители Хайрула выковали меч, устойчивый к магии и способный противостоять даже той силе, что дарована божественным артефактом. Это могущественное оружие стало известно как клинок, карающий зло или меч Героев. Только чистый сердцем и крепкий телом мог овладеть этим великим мечом. Пока Семеро Мудрецов искали доблестного человека, достойного держать в руках меч



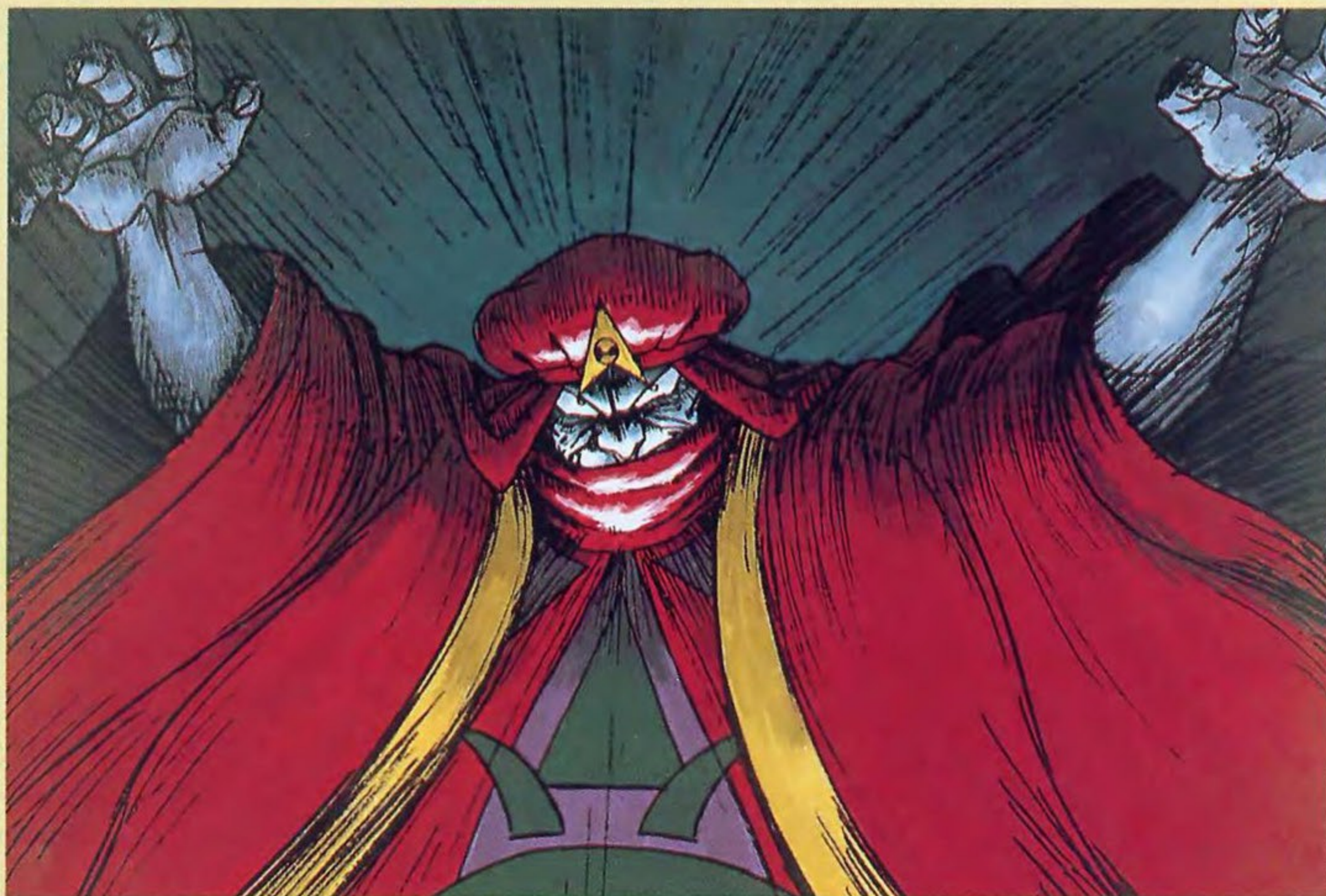
Героев, армия Ганона хлынула в Хайрул из испорченных Золотых земель и атаковала замок. Мудрецы объединили силы с Рыцарями Хайрула, чтобы дать отпор этой злой орде.

Рыцари приняли основной удар на себя, и хотя бились они самоотверженно, немало храбрых душ полегло в тот день. Но их жертва не была напрасна, ведь они выиграли драгоценное время для того, чтобы Семеро Мудрецов запечатали Ганона в Золотых землях. Всё королевство праздновало победу мира и порядка над злом и хаосом Ганона. Эта война, что унесла много жизней, вошла в историю как Война Пленения.

Появление мага

Не одно столетие минуло со времён Войны Пленения. Земли Хайрула залечили свои раны, и на долгое время воцарился мир. Воспоминания о жестокой войне слабели из поколения в поколение...

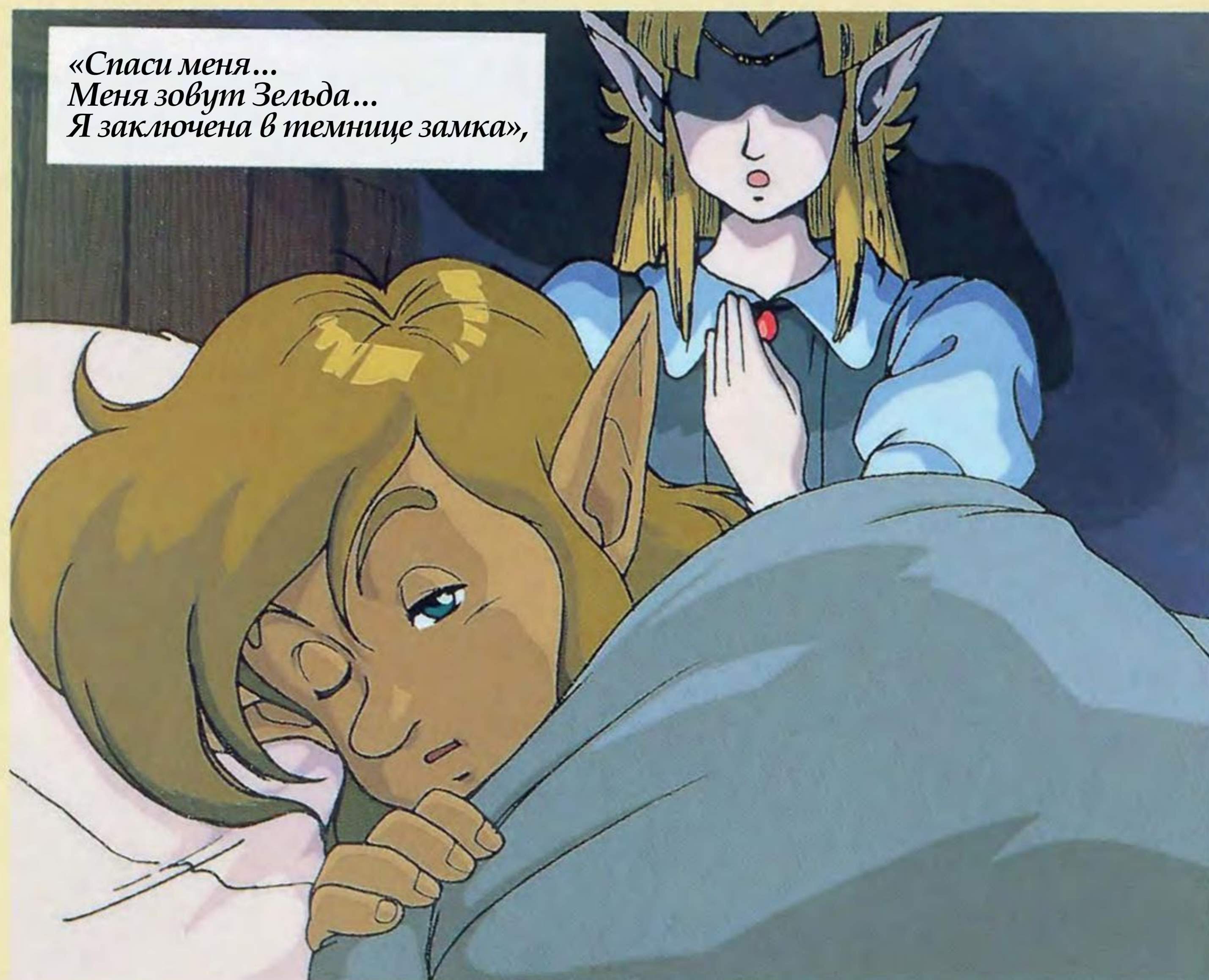
Неудивительно, что никто не был готов к новым бедствиям, что обрушились недавно на Хайрул. Мор и засуха, неподвластные даже магии, опустошали местные земли. Король Хайрула, посоветовавшись с мудрецами, приказал проверить печать, наложенную на Тёмный мир (так стали называть Золотые земли), но она оставалась нетронутой. Король пообещал щедрую награду тому, кто найдёт источник новых напастей. Чужеземец по имени Аганим откликнулся на призыв и устранил бедствия с помощью ранее невиданной магии. В награду король пожаловал ему должность старшего советника и объявил наследником Семи Мудрецов. Народ провозгласил его героем. Мир вернулся в Хайрул... или нет?



Тревожные слухи всё чаще и чаще проносятся по тропе шёпота: о том, что Аганим теперь сам правит страной с помощью своей магии, о том, что по ночам кто-то проводит странные магические опыты в башне замка... Ужас охватил жителей Хайрула.

Пролог

Однажды ночью тебя будит голос девушки.



— доносится её телепатический зов.

Ты вскочил с постели, не понимая, сон это был или явь. Затем ты видишь, как твой дядя, который в это время обычно крепко спит, направляется к выходу, вооружённый для битвы.

— Я вернусь к рассвету, — говорит он. — Не вздумай выходить из дома.

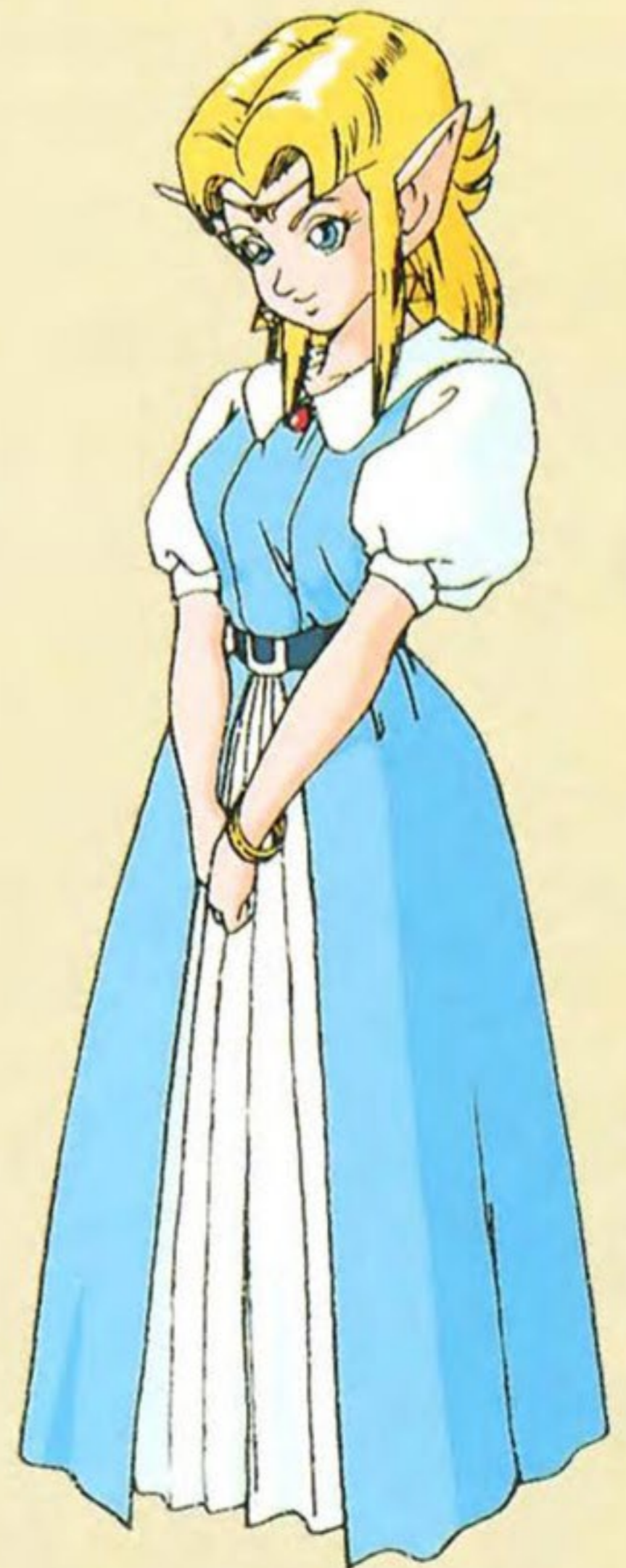
Ты смотришь, как он удаляется с фамильным мечом и щитом в руках. Какая странная ночь... Кто такая Зельда? Куда ушёл твой дядя и зачем?

Именно в эту злополучную ночь и начинается новая глава легенды о герое Хайрула — новая глава «Легенды о Зельде»!

Приключение в роли легендарного героя

Золотые земли Триединства, искажённые злыми желаниями Ганона, превратились в Тёмный мир. Но Ганону этого мало: он жаждет захватить и Светлый мир — Хайрул. Для этого ему нужно сломать печать Семи Мудрецов.

Но он не может сделать это в одиночку. Чтобы сломать печать, ему понадобится жизненная сила потомков Семи мудрецов. С помощью своей пешки — чародея Аганима — он собирается претворить свои планы в жизнь (вот к чему эти странные ночные опыты в башне замка).



Ты, легендарный герой Хайрула, должен войти в Тёмный мир и спасти дев, которых Аганим заточил туда. Цель игры — пройдя через многочисленные загадки и приключения, освободить семерых дев, одолеть Ганона и вернуть мир в Хайрул.


1. Перед началом игры

Чтобы начать приключение, вставьте картридж в Super Nintendo Entertainment System® и включите питание. Вы увидите титульный экран, показанный справа, а затем — сюжетное вступление. Нажмите A, B, X, Y или START, чтобы перейти на следующий экран.




■ ЭКРАН ВЫБОРА ИГРОКА



Игра может сохранить данные для троих игроков. Когда вы впервые начинаете игру, выберите любой из трёх файлов (как показано слева) и введите своё имя. Сначала переместите на него фею-курсор с помощью  крестовины или кнопки SELECT, затем нажмите A, B, X, Y или START.



Теперь введите своё имя на экране выбора имени. Перемещайте перекрестие с помощью  крестовины, чтобы выбирать буквы, и нажимайте A, B, X или Y для ввода. Закончив вводить своё имя, установите перекрестие на пункт «Всё» или нажмите START. Всего можно ввести до шести букв. Теперь иконка игрока, его имя и число сердец (отражающее вашу жизненную силу) будут показаны на экране выбора игрока. Выберите этот файл, чтобы начать игру. С этого момента игровые данные будут сохраняться сюда (для подробной информации о сохранении см. стр. 25).



■ УДАЛИТЬ ИГРОКА

Если вы хотите начать новую игру, но все три файла заняты, нужно стереть данные в одном из них. Выберите **УДАЛИТЬ** на экране выбора игрока, чтобы появилось сообщение «КАКОГО ИГРОКА ВЫ ХОТИТЕ УДАЛИТЬ?» Теперь выберите файл, который вам больше не нужен. Если вы передумали, выберите «УЙТИ». Если вы по-прежнему хотите удалить файл, выберите «УДАЛИТЬ ЭТОТ ФАЙЛ». Помните, что после этого вы не сможете восстановить данные.



■ КОПИРОВАТЬ ИГРОКА

Если вы хотите перенести данные одного из игроков в другой файл, выберите **КОПИРОВАТЬ**. Появится сообщение «КАКОЙ ФАЙЛ?» Выберите файл, который хотите копировать. Когда на экране отобразится вопрос «КУДА?», выберите файл, в который хотите перенести данные. Нажмите «ВЫБРАТЬ», чтобы сделать это, или «УЙТИ», чтобы оставить всё как есть. Помните, что если вы копируете в файл, в котором уже содержатся данные, они будут перезаписаны.



2. Основной и доп. экраны

В игре есть два типа экранов: основной и дополнительный.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Это экран, на котором происходит действие.



① Магия

Зелёная шкала показывает, сколько у вас осталось магической энергии (см. стр. 27).

② Окно предмета

В этом окне отображается предмет, который вы готовы использовать. Нажмите кнопку Y, чтобы применить его.

③ Рупии

Здесь показано, сколько у вас рупий (валюты Хайрула). Всего можно носить до 999 рупий.

④ Бомбы

Здесь показано, сколько у вас бомб. В начале игры вы не можете носить больше 10 бомб.

⑤ Стрелы

Здесь показано, сколько у вас стрел (используются только вместе с луком). В начале игры вы не можете носить больше 30 стрел. Если у вас нет лука, вы можете носить стрелы, но не использовать их.

*Вы сможете увеличить доступный максимум бомб и стрел в ходе игры.

⑥ Маленький ключ

Ключ, открывающий двери в подземельях. Используется только в том подземелье, где был найден (см. стр. 35).

⑦ Сердца

Ваша жизненная сила отображается в виде сердец. Когда вы получаете урон, ячейки жизни становятся пустыми. Если они все стали пустыми, игра заканчивается (см. стр. 28).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭКРАН

Если хотите сменить активный предмет или проверить свой прогресс, нажмите кнопку **START**, чтобы перейти на дополнительный экран. Когда вы находитесь на этом экране, действие временно приостанавливается. Чтобы вернуться в игру, снова нажмите **START**.



① Вещи

Здесь показаны предметы, используемые кнопкой **Y**. Выбирайте нужный предмет с помощью курсора (см. стр. 20).

② Предмет

В этом окне можно увидеть название и иконку предмета, готового к использованию.

③ Окно действий

Здесь показано, какие действия вы можете совершить при нажатии кнопки **A**.

④ Кулоны

После победы над злобным хранителем подземелья вы получаете Кулон или другой особый предмет. В этом окне показано, сколько у вас Кулонов. В Тёмном мире вы будете собирать нечто другое. Чтобы закончить игру и вернуть мир в Хайрул, вам необходимо найти все эти предметы.

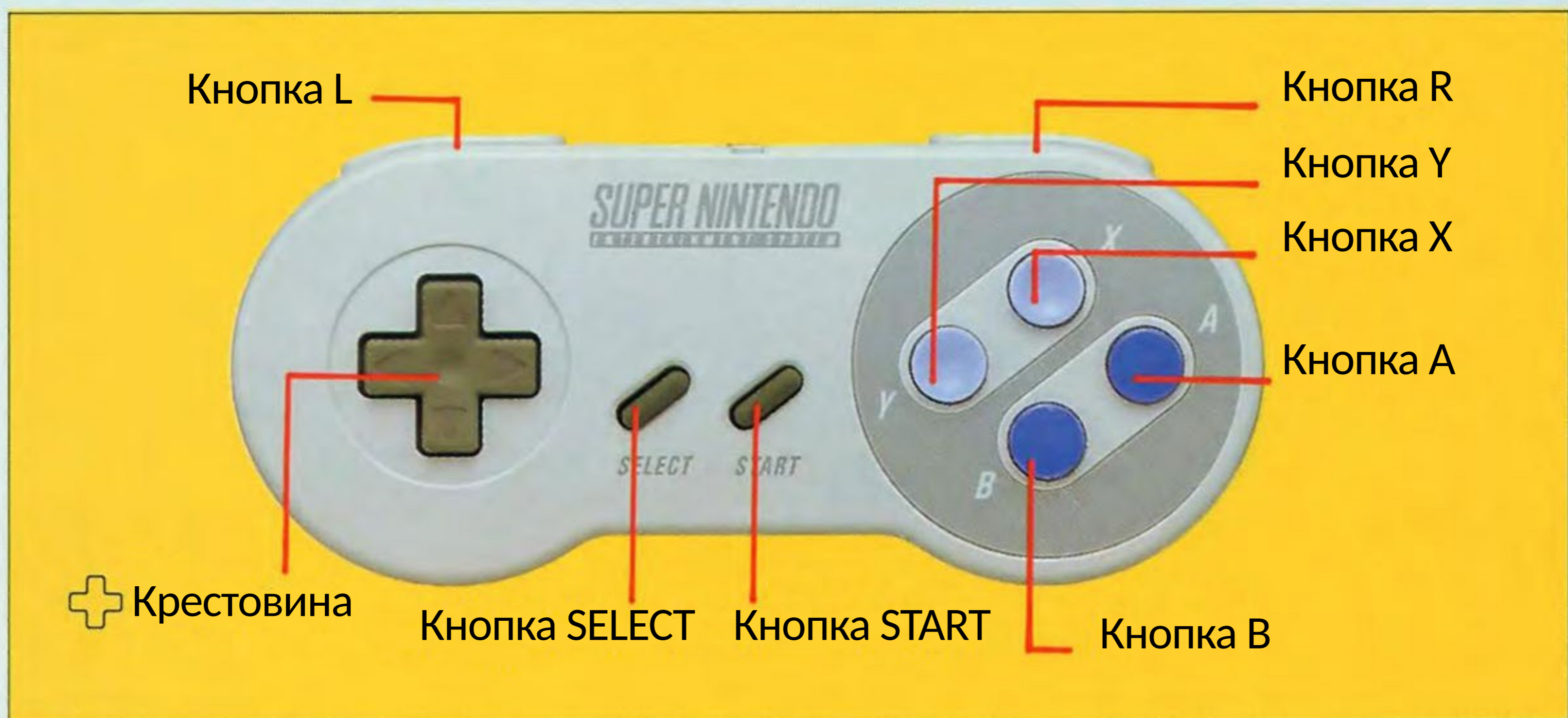
⑤ Амуниция

Здесь показано состояние вашего оружия, щита и брони (см. стр. 23).

⑥ Предметы подземелий / Части сердца

В каждом подземелье есть карта, компас и Большой ключ. Когда вы их получите, они будут отображаться здесь до тех пор, пока вы не выйдете из подземелья (см. стр. 32). Если же вы находитесь во внешнем мире, здесь будет показано, как много Частей сердца вы собрали (см. стр. 28).

3. Управление



+ Крестовина

Перемещение персонажа

С помощью **+** крестовины вы перемещаете персонажа в восьми направлениях, в том числе вверх и вниз по лестницам. Также эти кнопки перемещают курсор.

Кнопка SELECT

Конец игры

Кнопка SELECT позволяет завершить игру и сохранить данные (см. стр. 26).

Кнопка START

Выбор предмета

Нажмите START, чтобы попасть на дополнительный экран. Здесь вы можете выбрать предмет, используемый с помощью кнопки Y, и проверить статус своего снаряжения (см. стр. 20).

Кнопка X

Просмотр карты

Нажмите X, чтобы открыть карту, находясь во внешнем мире или в подземелье (см. стр. 21).

Кнопка A

Взаимодействие и бег

С помощью кнопки A можно выполнять различные действия — поднимать предметы, бежать, говорить, плавать, читать, хватать, открывать сундуки (см. стр. 15).

Кнопка B

Удар мечом

С помощью кнопки B можно взмахнуть мечом и атаковать противника. Также эта кнопка подтверждает выбор пункта на экране выбора игрока и на экране конца игры (см. стр. 17).

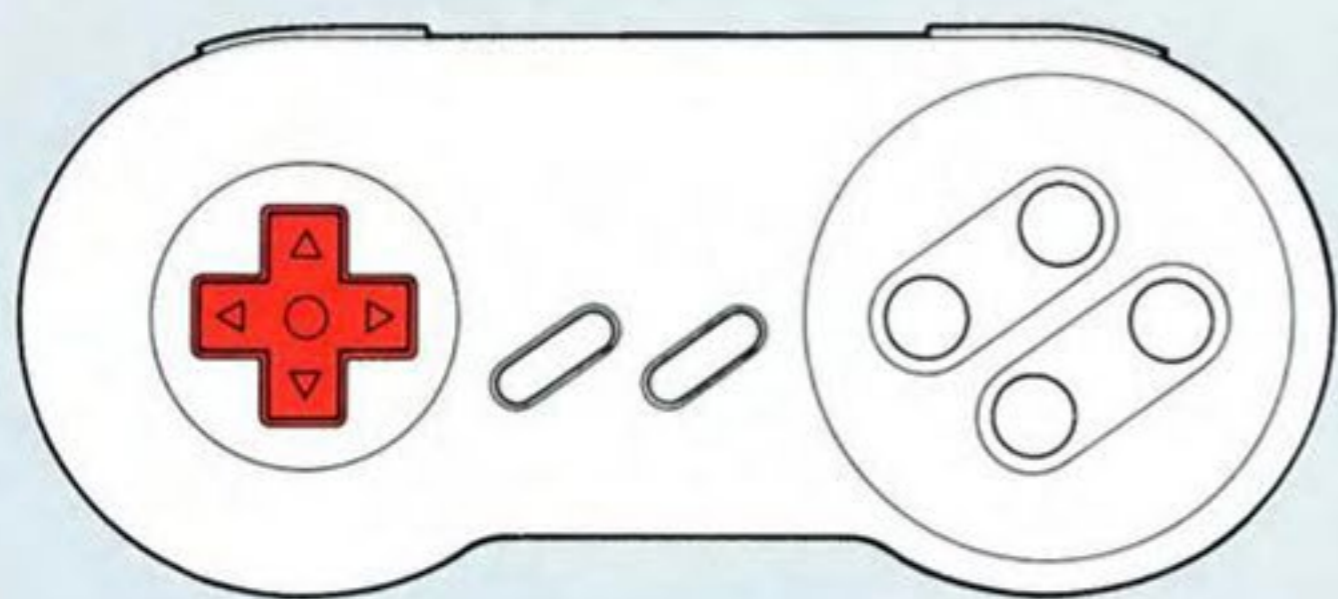
Кнопка Y

Использование предметов

Кнопка Y активирует различные предметы, используемые для атаки, защиты, колдовства и передвижения (см. стр. 19 и 37).

См. описание каждой кнопки, чтобы узнать подробности.

■ + Крестовина • Перемещение персонажа



+ Крестовина перемещает вашего персонажа по экрану. На землях Хайрула спрятано множество секретов. Чтобы найти их все, нужно проверить каждую щель и закоулок.

■ Ходьба

Ваш персонаж будет идти в сторону, соответствующую нажатой кнопке + крестовины. Он может перемещаться в восьми направлениях: вверх, вниз, влево, вправо и по четырём диагоналям.



■ Прыжок вниз

И во внешнем мире, и в подземельях можно спрыгивать с уступов, если они ничем не огорожены. Так можно сократить путь. Кроме того, это единственный способ попасть в некоторые места. Подойдите к краю и нажмите кнопку на + крестовине, соответствующую направлению, в котором вы хотите спрыгнуть.

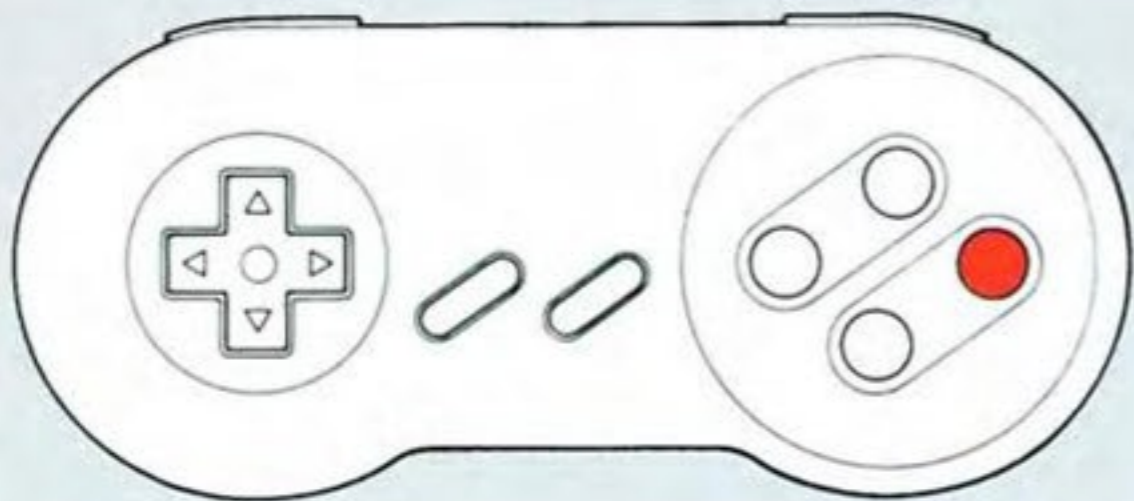


■ Толкание предметов

Некоторые блоки и каменные статуи в подземельях можно передвигать. Поместите персонажа рядом с блоком или статуей и нажмите кнопку на + крестовине, соответствующую направлению, в котором хотите передвинуть объект.

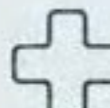


■ Кнопка А • Действие



С помощью кнопки А можно выполнить семь типов действий. Вот главные из них:

■ Бег и удар с разбега

Если перед вами нет препятствий, удерживайте кнопку А около секунды, чтобы побежать (только в четырёх направлениях). Во время бега ваш персонаж автоматически достаёт меч. Нажмите кнопку противоположного направления на  крестовине, чтобы остановиться.

ВНИМАНИЕ: вы можете бежать, только если носите сапоги Пегаса (см. стр. 17).



Некоторые стены можно пробить, ударив их с разбега. Если вы ударите, например, дерево, с веток может упасть спрятанный предмет.

■ Подъём и бросок

Поместите персонажа рядом с объектом, который хотите поднять, и нажмите А. Нажмите А или В, чтобы бросить предмет (только в четырёх направлениях). Попав во врага, ему можно нанести урон.

Поначалу у вас получится поднимать только кусты и горшки, но по ходу игры вы можете увеличить свою силу, чтобы поднимать большие камни и другие тяжести. Имейте в виду, что нельзя использовать меч и другое снаряжение, пока вы держите предмет (см. стр. 24).




■ Сундуки

Если найдёте сундук с сокровищами, встаньте прямо перед ним и нажмите А, чтобы его открыть. Сокровище ваше.



■ Плавание

Вы сможете плавать, когда найдёте ласты зора. Удерживайте кнопку нужного направления на  крестовине и нажмите А, В или Y, чтобы персонаж поплыл туда. Находясь в воде, нельзя использовать меч или другое снаряжение.



■ Разговор

Если вы подойдёте к поселенцу и нажмёте А, то услышите, что он хочет вам сказать. Если сообщение слишком длинное, нажмите А, В, X или Y, чтобы увидеть следующую фразу.





■ Чтение

Встаньте лицом к табличке или монолиту и нажмите А, чтобы прочитать надпись. Чтобы услышать телепатические послания, оставленные старейшиной, нажимайте А перед волшебными каменными табличками в подземельях.



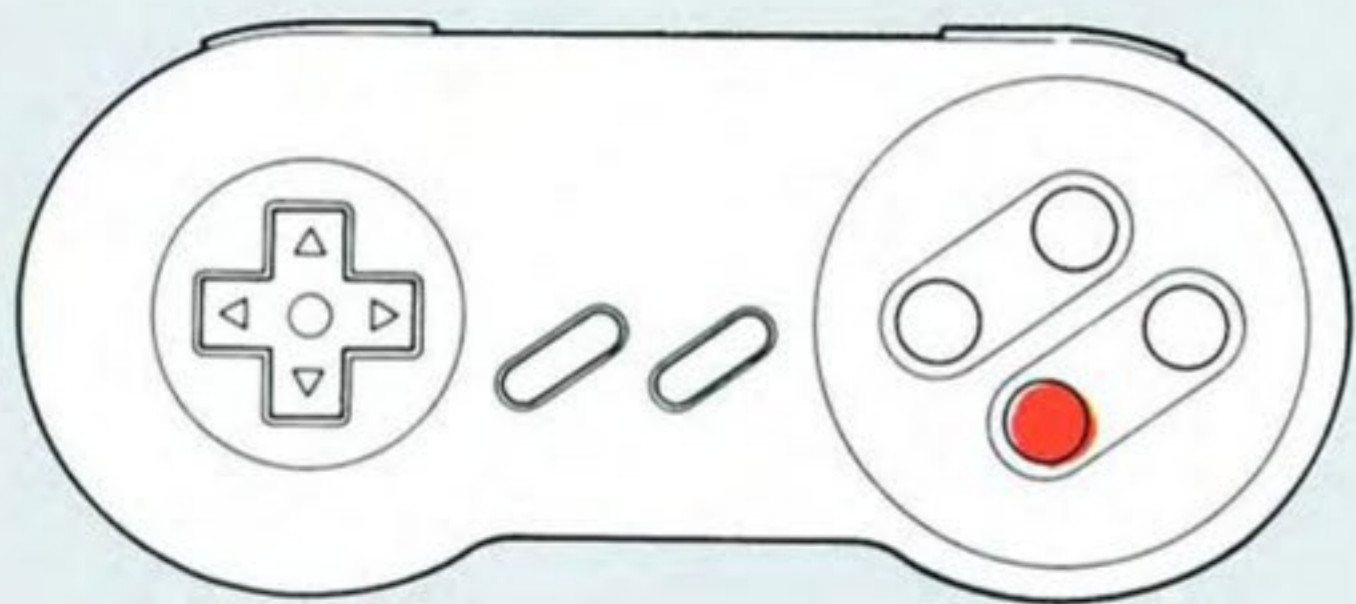
■ Захват и перетягивание

Коснитесь объекта и навалитесь на него, используя  крестовину и удерживая А, чтобы ухватиться. Нажмите кнопку противоположного направления на  крестовине, чтобы потянуть объект на себя. Конечно, не все объекты можно сдвинуть с места, но, например, с рычагами и статуями в подземельях определённо стоит попытаться.

В окне ДЕЙСТВИЯ на дополнительном экране показано, что именно можно выполнить нажатием кнопки А. Если вы не уверены, какие возможности вам доступны, посмотрите на этот экран. Заметьте, что пункты БЕГ и ПЛЫТЬ отображаются только тогда, когда вы уже нашли сапоги Пегаса и ласты зора. Пункт ПОДНЯТЬ получает уровни 2 и 3, когда вы повышаете свою силу.



■ Кнопка В • Удар мечом



Искусство фехтования сослужит вам хорошую службу в боях с многочисленными врагами. Чем больше техник вы узнаете, тем легче будет совладать с монстрами, которые встретятся на вашем пути.

■ Обычный удар

Нажмите кнопку В, чтобы взмахнуть мечом. Чем быстрее вы нажимаете кнопку, тем стремительнее ваши атаки.



■ Круговая атака

Удерживайте кнопку В около двух секунд, чтобы накопить энергию в клинке. Теперь вы можете отпустить кнопку в любое время, чтобы выполнить круговую атаку, наносящую урон всем врагам поблизости. Этот великолепный приём можно использовать для того, чтобы атаковать противника позади вас.




■ Удар с разбега

Получив сапоги Пегаса, вы сможете обнажить меч на бегу. Если на вашем пути встанет противник, вы ударите его, бег при этом прекратится. Удерживайте кнопку А в течение секунды, чтобы набрать скорость, и вперёд!



■ Меч наготове

Если вы удерживаете кнопку В, меч находится в позиции боевой готовности. Используйте  крестовину, чтобы перемещать персонажа в любом направлении. Наткнувшись на объект, который может быть разрушен мечом — например, на куст — вы автоматически уничтожите его. Опробуйте этот приём на кустах, посаженных в ряд.



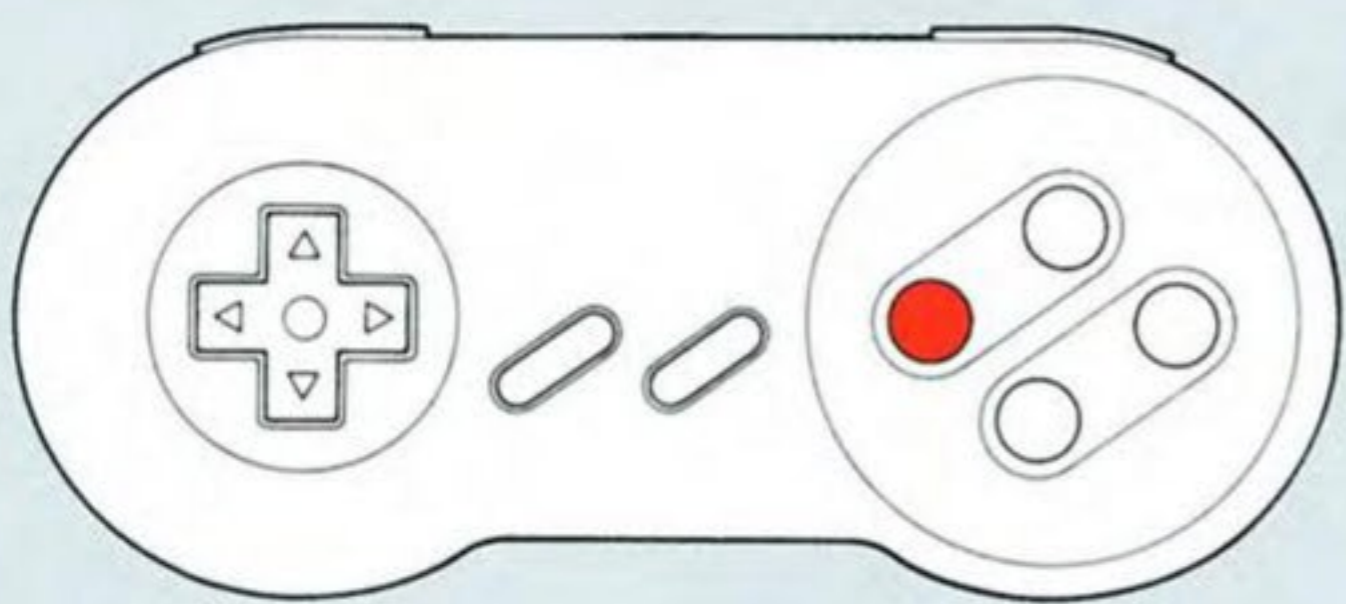
■ Атака лучом

Если сила вашего меча уже достигла уровня 2 или выше и все ваши ячейки жизни красные, вы можете выпускать лучи из клинка. Эти сгустки энергии способны поражать противников на расстоянии (см. стр. 23).



Если ни одна кнопка не нажата, ваш персонаж держит перед собой щит, заслоняющий от лобовых атак, например, от стрел, выпущенных противником. Однако не все типы атак можно отразить щитом.

■ Кнопка Y • Предметы




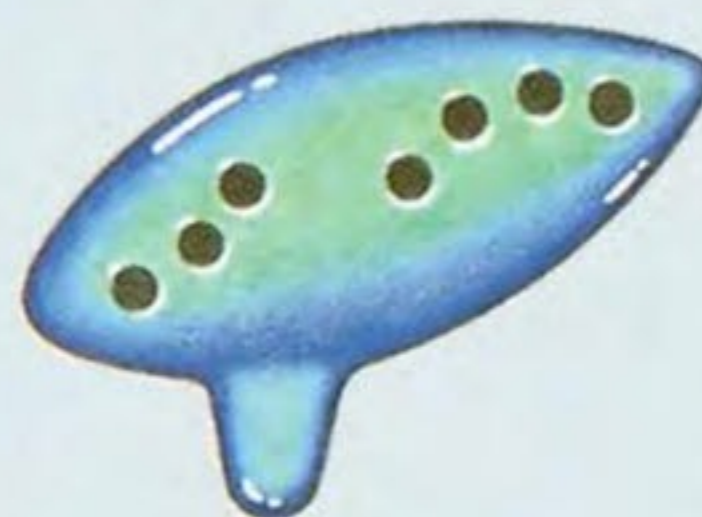
Предметы, которые вы собрали, можно использовать с помощью кнопки Y. См. описания предметов на стр. 37 и 41, чтобы узнать подробности.

● Используйте предметы с умом! ●

○ Окарина

Какую таинственную силу скрывает музыка этой окарины? После того, как вы найдёте птицу мальчика-флейтиста, её можно будет призвать с помощью окарины и переместиться на одну из восьми точек на землях Хайрула.

Сыграйте на окарине, чтобы увидеть экран, показанный справа. Используйте  крестовину, чтобы выбрать цифру от 1 до 8, соответствующую месту, куда вы хотите попасть, и нажмите A, B, X или Y, чтобы отправиться туда.



○ Посох Бирны и Волшебный плащ (см. стр. 40–41)


Нажмите кнопку Y, чтобы использовать посох Бирны или Волшебный плащ. Нажмите Y снова, чтобы их действие прекратилось. Оба предмета расходуют магическую энергию во время использования. Если она закончится, действие предметов автоматически прекратится.



* Если вы уже израсходовали всю магическую энергию или её слишком мало, вы не можете использовать эти предметы.

● Как выбрать предмет ●

Вы можете выбрать предмет с помощью кнопки Y в окне ВЕЩИ на дополнительном экране.

Нажмите кнопку START для вызова дополнительного экрана и с помощью  крестовины перемещайте курсор по окну ВЕЩИ. Выбранный предмет появится в правом верхнем углу экрана. Нажмите START снова, чтобы вернуться на основной экран.




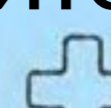
■ Как выбрать банку

Всего можно найти четыре волшебные банки. Если вы хотите использовать содержимое банки, её сперва нужно выбрать. Поместите курсор на банку, чтобы появился экран, показанный ниже.

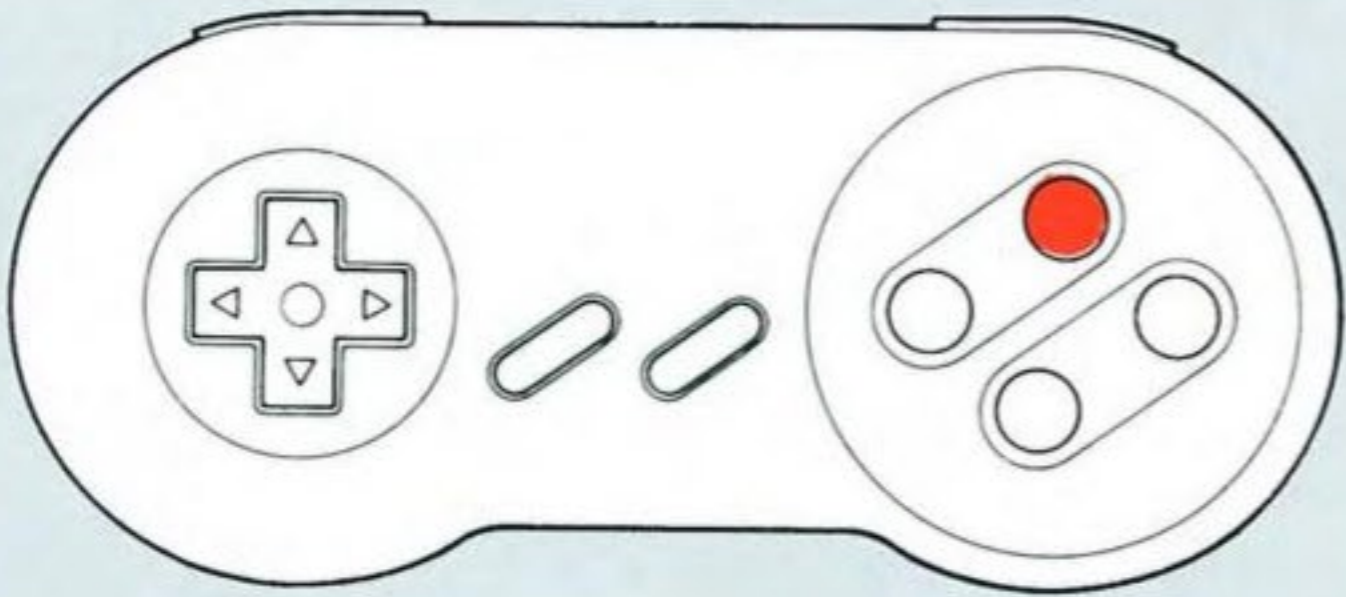


Банка, выбранная в настоящий момент, и описание её содержимого будут показаны в этом окне.

В этом окне показаны все ваши банки. Нажимайте кнопки вверх и вниз на  крестовине, чтобы переместить курсор на банку, которую хотите выбрать.

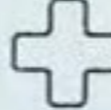
* Если вы не хотите выбирать банку, нажмите кнопку влево или вправо на  крестовине, чтобы вернуть курсор на окно ВЕЩИ.

Кнопка X • Просмотр карты



Функция автоматического картографирования поможет вам исследовать Хайрул, показывая ваше текущее местоположение и следующую цель.

Карта окрестностей

Если вы нажмёте X, находясь во внешнем мире, ближайшие окрестности будут показаны с видом сверху. Вы можете переместиться на другую область карты, нажимая кнопки направления на  крестовине.



Карта окрестностей



Карта мира



Перемещайтесь между двумя картами с помощью кнопок L и R.

● **Полная карта мира** ●

Если, находясь на карте окрестностей, вы нажмёте X ещё раз, то попадёте на полную карту Хайрула.

Персонаж и ваша следующая цель (как правило, подземелье) показаны на экранах карты в виде мерцающих значков. Если вы не уверены, куда идти дальше, посмотрите на карту и направляйтесь в указанное место. При использовании Волшебного зеркала созданная вами точка перемещения также будет показана на экранах карты.

Находясь в Тёмном мире, вы можете использовать карту таким же образом. Хайрул (Светлый мир) и Тёмный мир похожи, но имеют небольшие отличия. Выяснив, чем именно они отличаются, вы раскроете множество тайн в обоих мирах. Находясь на полной карте мира, нажмите X ещё раз, чтобы вернуться на главный экран. Нажимайте L и R, чтобы перемещаться между картой окрестностей и полной картой мира. Имейте в виду, что, находясь в подземелье, при нажатии X вы откроете его карту вместо карты мира (см. стр. 33).

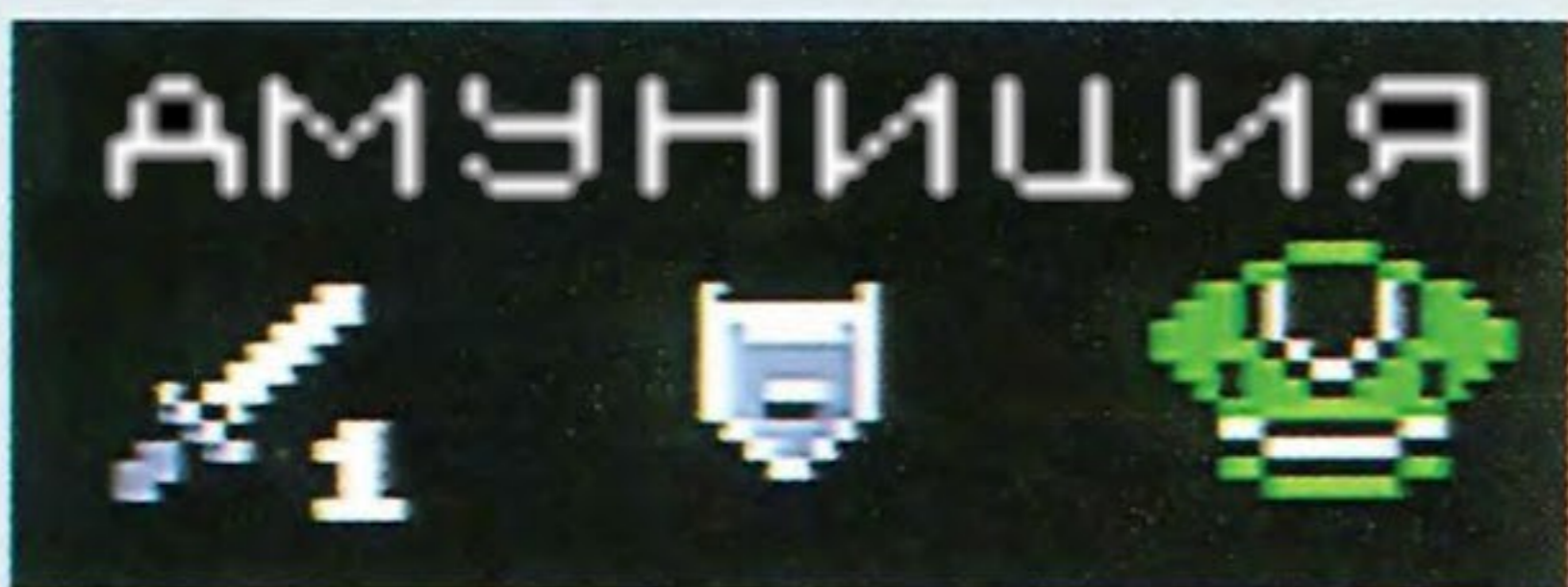


* Вы не можете просматривать карту, находясь внутри дома или пещеры.

4. Амуниция героя

Ваш персонаж становится сильнее, находя и используя волшебное снаряжение. Чтобы противостоять полчищам врагов и защищаться от их атак, нужна хорошая экипировка.

УЛУЧШЕНИЕ!



○ Меч



Сила меча может быть увеличена до четвёртого уровня. Текущий уровень отображается возле иконки меча на дополнительном экране. Ваша первая цель — получить меч Героев, имеющий второй уровень силы.

○ Щит



Сила щита может быть увеличена до третьего уровня. Ваш первый щит способен отбивать только стрелы, копья и камни. Улучшив свой щит или найдя более крепкий, вы сможете отражать и другие атаки.

○ Броня



Вы начинаете игру в зелёной одежде, которая почти не даёт защиты. В ходе своего приключения вы найдёте синюю и красную тунки. Эта экипировка уменьшает урон от вражеских атак на 25% и 50% соответственно.



○ Сапоги Пегаса

Эта волшебная обувь передавалась из поколения в поколение в семье одного из Семерых Мудрецов. Надев её, вы сможете невероятно быстро бегать. Вы получите сапоги Пегаса от старейшины Сахарахлы.



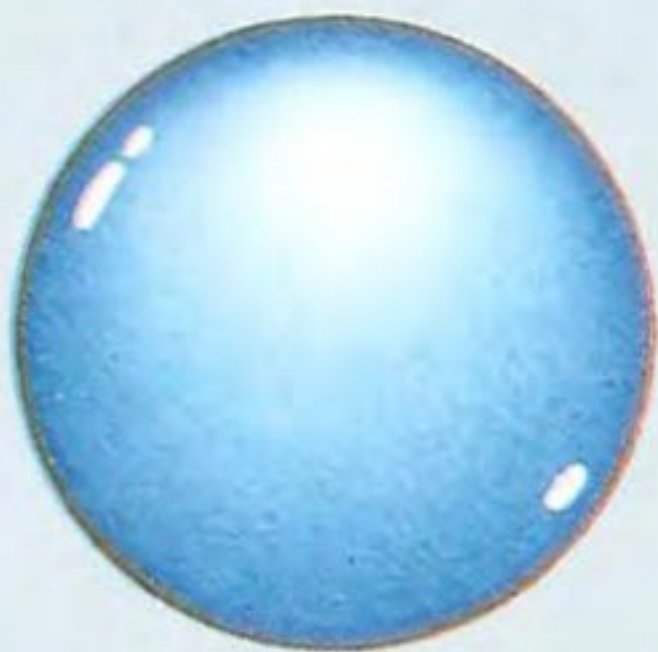
○ Перчатка Силы и рукавица Титана

Надев эти перчатки, вы сможете поднимать огромные тяжести, такие как большие валуны, которые не смогли бы сдвинуть голыми руками.



○ Ласты зора

Эти ласты принадлежат зора — народу людей-рыб, населяющих лазурные глубины вод. Без этих ласт вы не сможете плавать (если вы зайдёте в воду, не получив ласты зора, вас выбросит обратно на берег). Но не намочив ног, вам не завершить своё приключение, поэтому найдите эти ласты как можно скорее.



○ Лунная жемчужина

Попадая в Тёмный мир, люди меняют обличье, принимая форму, отражающую сокровище в глубине их сердец. Но этого можно избежать, если у вас есть Лунная жемчужина, защищающая своего владельца силой Триединства.

5. Конец игры и сохранение



Если все ваши сердца станут пустыми (после вражеских атак и т.д.), игра закончится. Когда это происходит, вы можете выбрать одну из трёх опций:

● Сохранить и продолжить ●

Используйте эту опцию, чтобы сохранить свой прогресс и продолжить играть. Игра будет продолжена в одной из следующих локаций:

Где была окончена игра	Где игра возобновится
Темница и канализация замка Хайрула (во время спасения Зельды)	Точка посередине между темницей и канализацией
Хайрул (после спасения Зельды)	<ul style="list-style-type: none">• Дом игрока• Святилище• Горная пещера (выберите одно из трёх)
Тёмный мир	Пирамида Тёмного мира
Подземелье	Вход в это подземелье

* Если вы выбрали горную пещеру, игра начнётся внутри пещеры со стариком на горе Смерти.

● Сохранить и выйти ●

Используйте эту опцию, чтобы сохранить игру и выйти (вернуться на начальный экран). Имейте в виду, что если вы завершаете игру, находясь в подземелье, игра не продолжится у входа в это подземелье, как при использовании опции «Сохранить и продолжить». (ВНИМАНИЕ: точки перемещения, созданные Волшебным зеркалом, не сохраняются.)

● Не сохранять и продолжить ●

Используйте эту опцию, чтобы продолжить играть, не сохраняя свой прогресс (данные, сохранённые в файле вашего персонажа, не изменятся). Это позволит сделать новую попытку.



* Чтобы изменить свой выбор во время сохранения, нажмите кнопку RESET.

* Независимо от того, какой пункт вы выбрали, при загрузке сохранённой игры ваша жизненная сила будет заполнена только на 50% или 75% (если у вас четыре сердца или более).



Нажмите кнопку **SELECT**, чтобы завершить игру (сохранить игру).

Если нужно срочно прекратить игру или вы истратили всю магическую энергию, предметы и не можете столкнуться с врагом, нажмите кнопку **SELECT**, чтобы остановить игру и сохранить её.

При нажатии кнопки **SELECT** появится экран, показанный справа. С помощью **+** крестовины выберите «Сохранить и выйти» и нажмите **A**, **B**, **X** или **Y**, чтобы вернуться на начальный экран. Вы также можете поставить игру на паузу, вызвав этот экран. Выберите «Продолжить игру», чтобы выйти с экрана.



* Если вы истратили магическую энергию в подземелье, вы можете вернуться ко входу с помощью Волшебного зеркала. Обдумайте этот вариант, прежде чем использовать опцию «Сохранить и выйти».

6. Жизнь и магия

● Восстановление жизненной энергии ●

Собирая маленькие сердечки, вы можете заполнять ячейки жизни, опустевшие в ходе битвы. Каждое сердечко восстанавливает одну ячейку. Найти их можно в кустах и горшках, иногда их оставляет после себя поверженный противник. Поймав одну из маленьких фей, населяющих Хайрул, вы восстановите сразу семь сердец. Если найдёте загадочную Великую Фею, она восстановит всю вашу жизненную энергию. Путь предстоит неблизкий, так что лучше не забывать, где живут феи!



● Восстановление магической энергии ●

Волшебные сосуды восстанавливают энергию, затраченную на использование магических предметов. Эти сосуды бывают двух размеров: большие и малые. Большой сосуд полностью восстанавливает магическую энергию, малый — одну восьмую часть шкалы. Как и сердечки, волшебные сосуды иногда попадаются у поверженных противников. В ходе игры вы можете уменьшить расходование магической энергии на 50%, что по факту удваивает её количество.



● Волшебный магазин ●

Ещё один способ восстановить жизнь и магию — это зелья. В волшебном магазине на северо-востоке Хайрула продаются различные зелья, но для покупки понадобится банка, в которую их можно налить.



○ Зелёное зелье: 60 рупий

Полностью восстанавливает магию.

○ Красное зелье: 120 рупий

Заполняет все ячейки жизни.

○ Синее зелье: 160 рупий

Восстанавливает и жизнь, и магию.



● Части Сердца и Целое Сердце ●

В начале игры у персонажа всего три ячейки жизни, но в ходе своих приключений вы сможете найти намного больше. Одно из Целых Сердец вы получите в Святилище, и ещё несколько в подземельях — по одному за каждую победу над хранителем. Части Сердца спрятаны по всему Хайрулу. Собрать четыре таких части, вы получаете одно Целое Сердце. Если сумеете найти их все, ваша жизненная энергия составит 20 ячеек.



Часть Сердца

=



Целое Сердце

× 4

Увидеть, сколько Частей Сердца вы собрали, можно на дополнительном экране.

7. Мир Хайрула

Земли Хайрула полны древних тайн и необычных жизненных форм. Не стоит выходить в дикую местность без должной подготовки, так что узнайте о них побольше перед тем, как начать приключение.

○ Кусты

В кустах можно найти рупии и маленькие сердечки. Срежьте или выдерните куст, чтобы увидеть спрятанные предметы.



○ Рупии

Рупии — это драгоценные камни, которые используются в Хайруле как валюта.

Существует три вида рупий:

Зелёная рупия = 1 рупия

Синяя рупия = 5 рупий

Красная рупия = 20 рупий



○ Магазин

В магазине на юго-востоке Хайрула продаются красные зелья жизни, сердца и бомбы. Загляните туда, когда поднакопите немного лишних рупий. Ходят слухи, что и в Тёмном мире есть подобный магазин.



○ Дом предсказателя

Поговорите с предсказателем, чтобы он заглянул в ваше будущее. Возможно, это подскажет вам, что делать дальше. Постарайтесь заглядывать в будущее настолько часто, насколько возможно. Цена сеанса зависит от настроения предсказателя. (В качестве бонуса предсказатель исцелит ваши раны.)



○ Кузница

Кузнец проживает немного восточнее деревни Какарико. Пустив в дело своё мастерство, он может усилить даже великий Меч героев. Но кузнец не справится без своего напарника, а тот, как назло, куда-то пропал...



○ Пруд счастья

В центре озера Хайлия находится таинственный пруд. Бросайте в него немного рупий при каждом визите. Со временем они накопятся, и рано или поздно пруд принесёт вам счастье.



○ Водовороты

В реках и озёрах расположено шесть волшебных водоворотов, соединённых тремя водными путями. Нырнув в один из этих водоворотов, вы переместитесь в отдалённый водоём. Если у вас есть ласты зора, вы можете таким образом срезать путь.



○ Плитки перемещения

На землях Хайрула есть восемь волшебных плиток, скрывающих вход в запечатанный много лет назад Тёмный мир. Большинство их спрятано под валунами и подобными предметами. Придётся найти все восемь, чтобы попасть в те участки Тёмного мира, до которых нельзя добраться иным путём.



* После победы над Аганимом вы сможете перемещаться в Тёмный мир через врата замка Хайрула.

8. Подземелья

Чтобы вернуть мир на земли Хайрула, вам необходимо пройти через подземелья. Только очистив их все ото зла и заполучив Триединство, вы прославитесь как легендарный герой Хайрула.



В тёмных глубинах каждого из этих лабиринтов рыскает злобный хранитель подземелья. Одолев его, вы получите кулон Добродетели или кристалл. Вам понадобятся все три кулона, чтобы завладеть мечом Героев, а внутри каждого кристалла заточена одна из пропавших дев.



Для простоты будем называть «подземельями» все подземные лабиринты, башни и святилища.

○ Кулон

Всего существует три кулона Добродетели: один украшен гербом Храбрости, другой — гербом Силы, третий — гербом Мудрости.



○ Кристалл

Ваша главная цель в Тёмном мире — найти семь кристаллов.



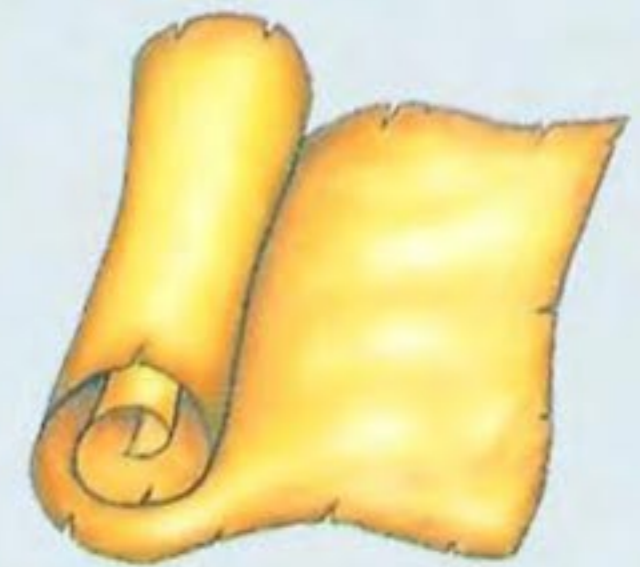
● Сундуки и предметы в подземельях ●

В каждом подземелье есть сундуки, таящие в себе рупии и другие сокровища. Карта, компас и большой ключ также спрятаны в сундуках. Содержимое сундуков не восстанавливается. Также в каждом подземелье есть большой сундук, в котором хранится особый предмет. В некоторых случаях этот предмет необходим для прохождения других подземелий. В любом случае он так или иначе пригодится вам в ходе игры. Убедитесь, что не пропустили его!



○ Карта

На карте можно увидеть план всех комнат подземелья и ваше текущее местоположение.



○ Компас

Компас показывает, где прячется злобный хранитель подземелья.



* В замке Хайрула компаса нет.

○ Большой ключ

Без большого ключа нельзя открыть некоторые двери и большие сундуки.

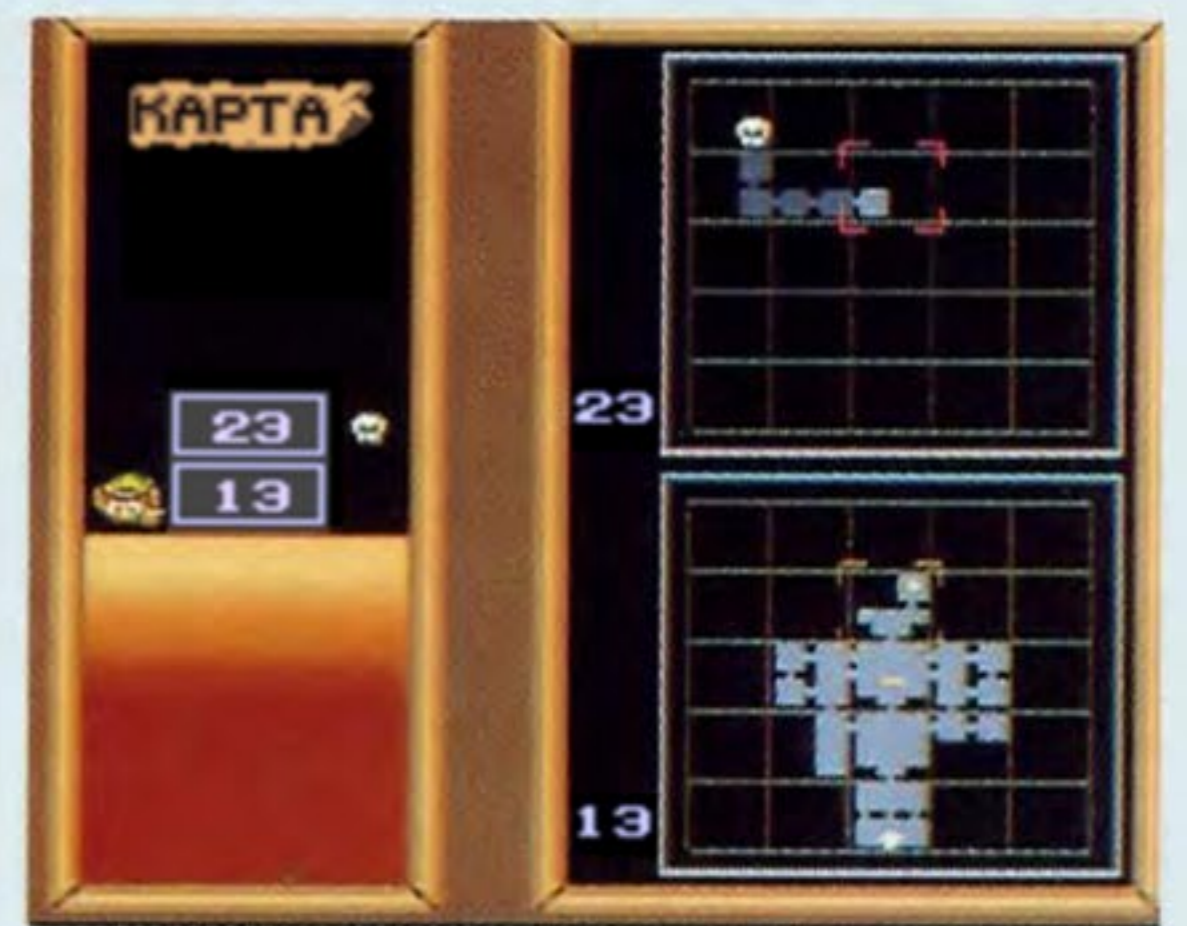



Когда вы находите один из этих предметов, он отображается на дополнительном экране.

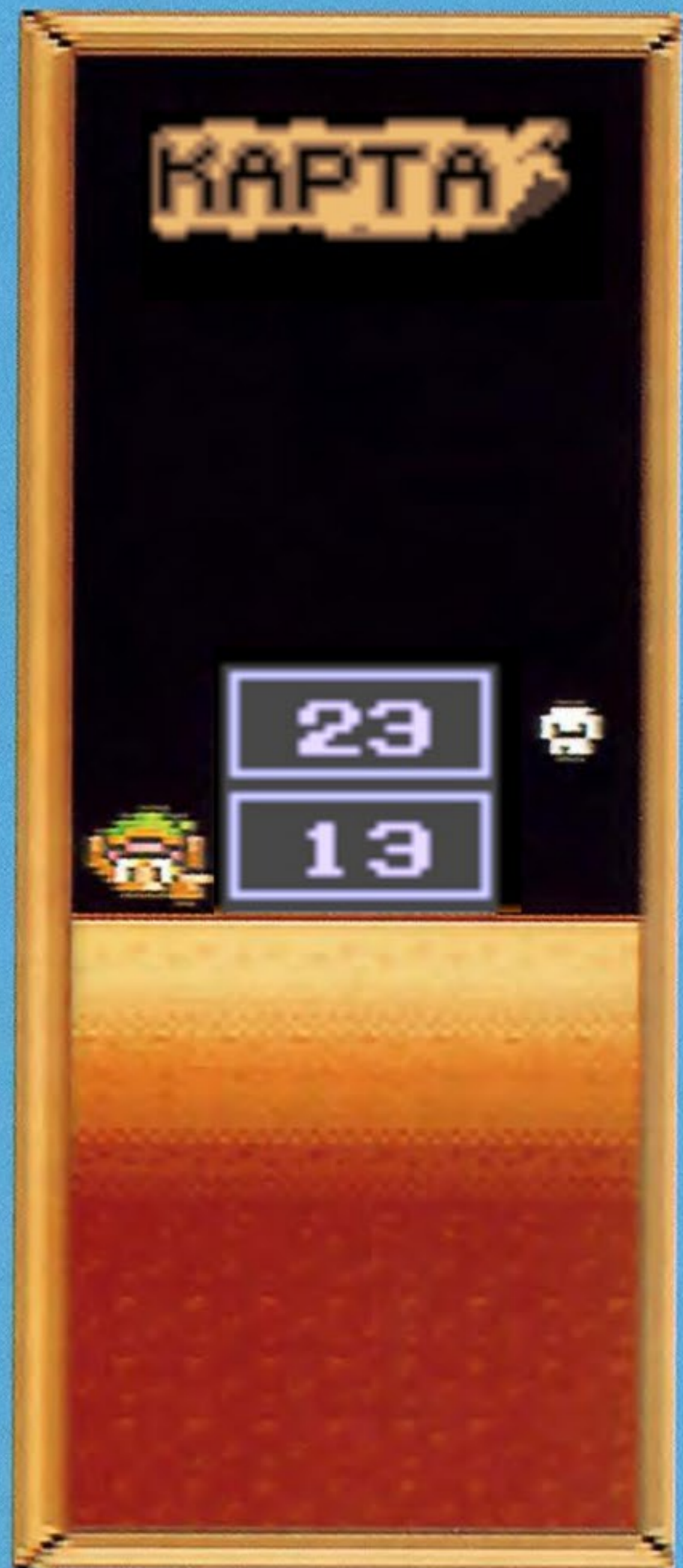
* Когда вы открываете большой сундук, его местоположение также наносится на карту.

● Просмотр экрана карты подземелья ●

Нажмите X для вызова экрана карты. Подземелья довольно запутанны, так что поглядывайте на карту, если потерялись, и действуйте осторожно.



Левое окно экрана карты показывает, сколько в данном подземелье этажей. Подробный план каждого этажа можно увидеть на правом окне этого экрана. Если в подземелье более трёх этажей, используйте кнопки вверх и вниз на  крестовине, чтобы выбрать нужный этаж. В левом окне также показано, на каком этаже находятся ваш персонаж и хранитель подземелья. Символ черепа, обозначающий хранителя подземелья, не появится, пока вы не найдёте компас.

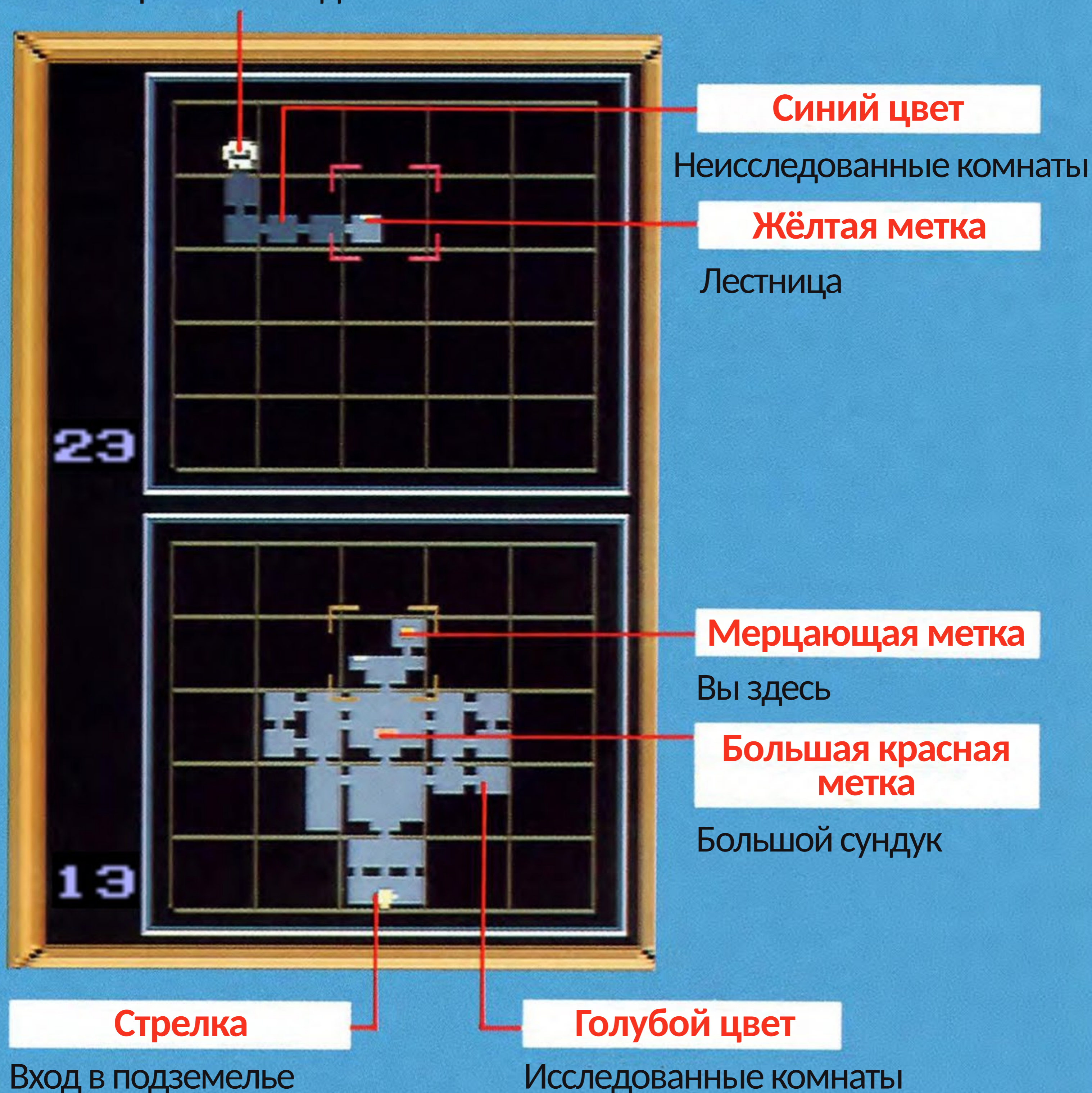


* В местах, где нет хранителя подземелья — например, в пещерах горы Смерти — карта подземелья не появится.

В окне справа обычно отображаются только те места, в которых вы уже побывали. Но если вы найдёте карту в одном из сундуков, там появятся и остальные комнаты. Текущее местоположение вашего персонажа легко определить с помощью рамки. Белая рамка показывает текущую позицию игрока, красная — место, находящееся прямо над или под ней. (Ступеньки и уступы внутри комнат подземелья на карте не отображаются.)

Череп

Логово хранителя подземелья



● Хитрости подземелий ●

Подземелья очень запутанны и полны могучих врагов. Кроме того, многочисленные ловушки и загадки причинят вам немало головной боли.

○ Горшки

В каждом подземелье полным-полно горшков. Они вам очень пригодятся, поскольку их можно поднимать и бросать во врагов, нанося урон. Иногда в них попадают сердечки, стрелы или бомбы (помните, что содержимое горшков не восстановится, пока вы не покинете подземелье), а иногда под горшком спрятан переключатель, открывающий дверь.



○ Ключи и двери

Если запертая дверь не даёт пройти в следующую комнату, вам нужен ключ. Ключи бывают маленькие и большие. Маленькие можно использовать только один раз, большие — сколько угодно раз. Ключи из одного подземелья нельзя использовать в других. И наконец, некоторые двери ведут в тупик, а некоторые открываются только с помощью переключателя.



○ Хрупкие стены

Если стена или пол покрыты трещинами, этот участок можно взорвать. Хрупкую стену можно попытаться пробить атакой с разбега. Иногда таким образом открывается проход в следующую комнату.



○ Кристаллы-переключатели

В подземельях иногда встречаются синие и оранжевые блоки, преграждающие путь. Ударьте кристалл-переключатель мечом или другим оружием, чтобы блоки оказались вдавлены в пол. Когда кристалл красный, прячутся оранжевые блоки. Когда кристалл синий, прячутся синие.



* Это относится к синим и оранжевым блокам во всех подземельях.

○ Ямы

В подземельях много ничем не огороженных ям и провалов. Если вы свернули с пути и упали в яму, то получите урон и вернётесь ко входу в комнату. Также в подземельях встречаются люки (см. ниже). Если вы упали в люк, то окажетесь на нижнем этаже, не получая урона.



Получение урона
и возвращение ко входу



Падение на нижний этаж
без получения урона

Подземелья полны хитроумных ловушек и запутанных головоломок. Рано или поздно вы обязательно столкнетесь с опасностью, но что бы ни случилось, вы должны исследовать и покорить каждое из них.

9. Предметы

Предметы, используемые с помощью кнопки Y, незаменимы в вашем приключении. Вы получите их от дружественных персонажей или найдёте в подземельях. Выяснив, где и как можно наилучшим образом их применить, вы без сомнения вернёте мир в Хайрул. Зелёным цветом выделены названия предметов, расходующих магическую энергию.



● Лампа



Скорее всего, именно она будет самым первым вашим предметом. С помощью лампы можно зажигать факелы и освещать комнаты в подземельях. На розжиг факелов тратится магическая энергия, и со временем они снова гаснут.



● Бумеранг

Бумеранг оглушает врагов на короткое время. Некоторые из них даже получают урон. Также с помощью бумеранга можно на расстоянии подбирать рупии и сердечки.



● Бомба

Взрываясь, бомба наносит урон противнику и разрушает некоторые стены, но ранит и вашего персонажа, если он находится слишком близко. Фитиль горит около двух секунд, поэтому за один раз получится установить не более двух бомб. Вы также можете поднять бомбу и бросить её до того, как она взорвётся (будьте осторожны!).



● Банка

В банке можно хранить много полезного, чтобы использовать позже. Всего у вас может быть до четырёх банок. В долгом путешествии они просто незаменимы, так что постарайтесь найти их как можно скорее.



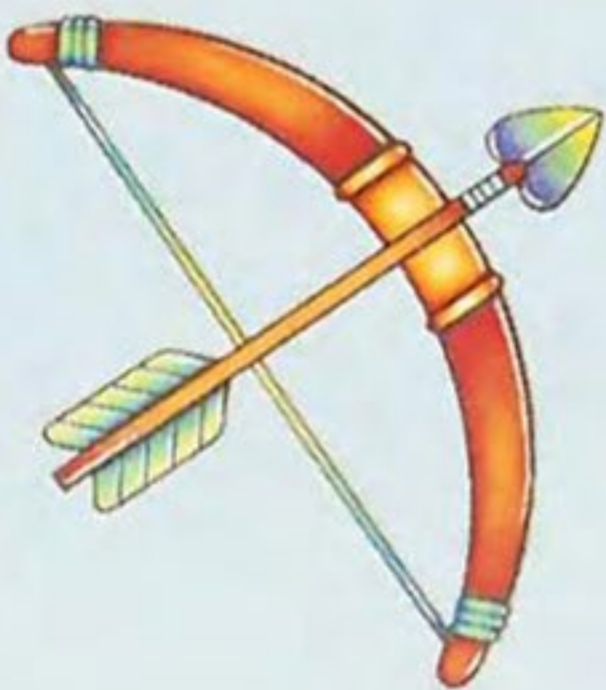
● Сачок

Среди ветвей кустов и деревьев прячутся насекомые (и не только). Если успеете, то сможете поймать их, посадить в банку и использовать позже. Но ловить с помощью этого предмета можно не только насекомых.



● Книга Мадоры

На оставленных хайлийцами каменных стелах высечены древние письмена. Увидев надпись, которую не можете прочитать, используйте эту книгу для перевода.



● Лук

Вы получите это великолепное оружие в первом дворце, но чтобы использовать его, нужны стрелы. Найти их можно у поверженных врагов или в горшках. Ходят слухи, что где-то в Хайруле спрятан ещё более могучий лук, стреляющий серебряными стрелами.



● Грибы

Эти странно пахнущие, сладковатые на вкус грибы используются как ингредиент для изготовления волшебного порошка. Найти их можно в лесу Заблудших.



● Волшебный порошок

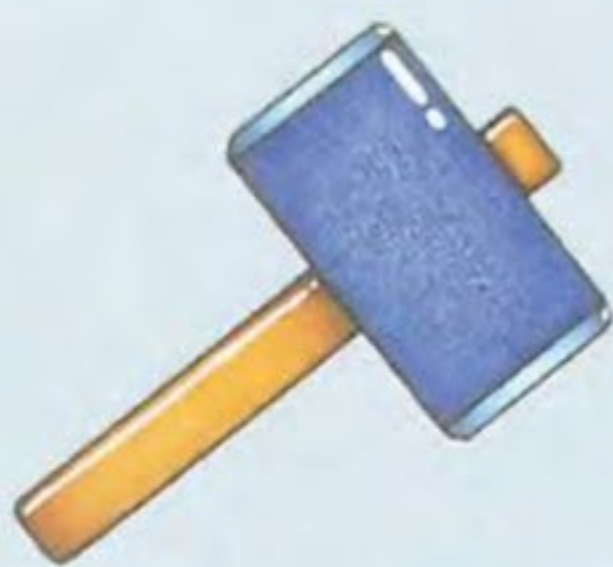


Эта волшебная стряпня вызывает самые непредсказуемые эффекты. Попробуйте посыпать ею куст — произойдёт очень странная химическая реакция. Говорят, на других живых объектах результат будет ещё более странный.



● Волшебное зеркало

Это волшебное зеркало способно вернуть вас из Тёмного мира в Светлый. Через портал, который при этом создаётся, можно попасть в Тёмный мир снова. Но будьте осторожны. Если соответствующая точка в Светлом мире недостижима (например, находится внутри стены), вас выбросит обратно в Тёмный мир. Кроме того, если использовать зеркало внутри подземелья, оно вернёт вас к его началу. Волшебное зеркало не действует, когда вы находитесь внутри дома или пещеры.



● Волшебный молот

Молотом можно вбивать в землю столбики и другие объекты. Он также эффективен против некоторых врагов, но лучше использовать его совместно с каким-нибудь другим оружием.



● Гарпун

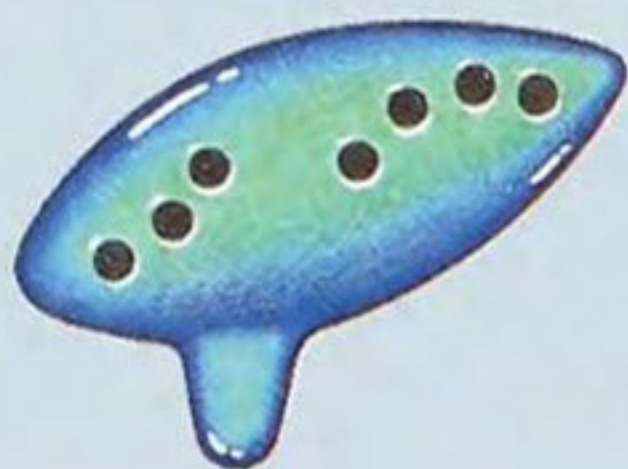
Это устройство представляет собой длинную цепь с крюком на конце. Можно метнуть этот крюк в дерево, горшок или сундук, чтобы, сматывая цепь, притянуть себя к объекту, и таким образом пересекать ямы и другие препятствия. Использовать гарпун можно и как оружие.



● Лопата

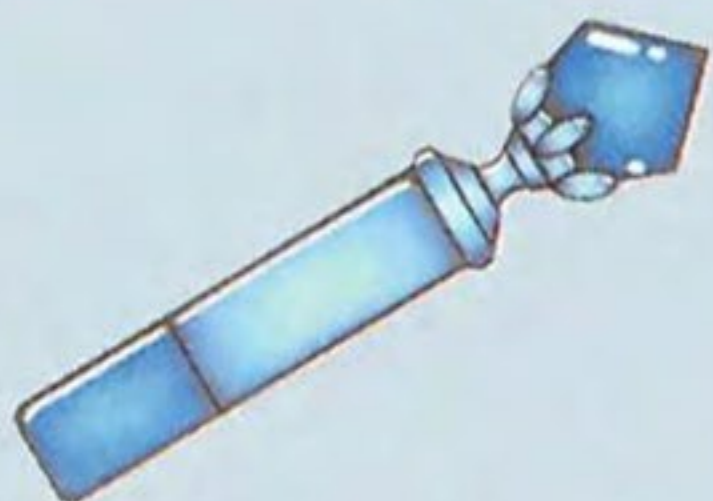
Используйте её, чтобы копать. На некоторых поверхностях сделать этого не получится. Лопата понадобится вам, чтобы найти окарину.

● Окарина



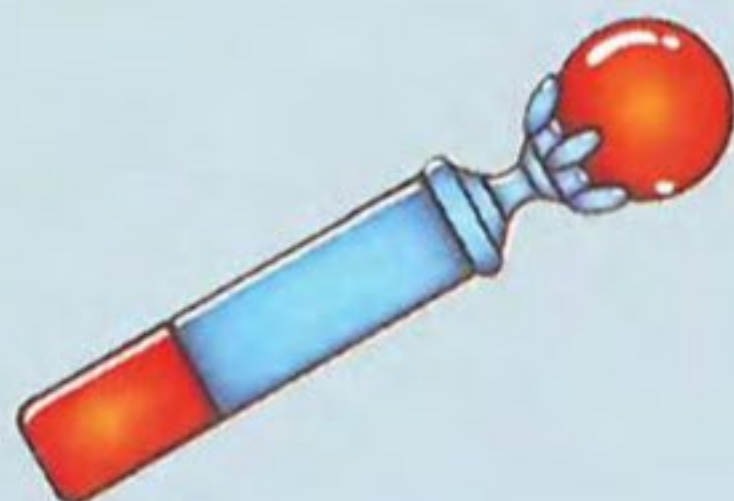
Окарина, которую вам подарит одинокий парнишка, играет красивую и немного печальную мелодию. Не забудьте выполнить его просьбу, когда получите этот предмет. Окарина сделает ваше долгое и трудное путешествие немного легче.

● Ледяной жезл



Этот волшебный жезл выпускает потоки ледяного воздуха, которые моментально заморозят почти любого врага. Самых слабых ледяной поток уничтожает, а более сильных может превратить в глыбу льда.

● Огненный жезл



Выпускает огненный шар, способный поджарить большинство врагов. Некоторые противники особенно уязвимы к огню, так что используйте это оружие с умом. Огненным жезлом можно, как и лампой, зажигать факелы, но на расстоянии.

● Посох Сомарии



Мистический посох, создающий блоки из чистой магической энергии. Их можно двигать или бросать во врагов, чтобы нанести урон. Коснувшись противника пять раз, блок исчезает. Если вы ударите посохом волшебный блок, он разобьётся, и осколки ранят врагов поблизости. Без этого посоха вы не сможете пройти сквозь Черепашью скалу в Тёмном мире.



● **Посох Бирны**



Выпускает луч, окружающий вас и защищающий от урона. Нажмите Y ещё раз, чтобы посох перестал действовать. Чем дольше вы используете этот предмет, тем больше магической энергии он поглотит.



● **Волшебный плащ**



Надев этот плащ, ваш персонаж станет невидимым. Скрытый от вражьих глаз, он сможет атаковать их, не получая ответного урона. Этот плащ очень полезен, но при использовании расходует магическую энергию.

● **Волшебные медальоны**



● **Медальон огня**



Только тот, кто владеет мечом Героев, способен отыскать этот медальон. Его магия порождает вокруг вас взрывы, поглощающие врагов в огне.



● **Небесный медальон**



Заряжает ваш меч холодом, замораживающим всех врагов поблизости. Работает так же, как и Ледяной жезл, но его действие распространяется на всех врагов на экране.



● **Медальон землетрясения**



Вонзив свой меч в землю и использовав силу медальона, вы призовёте жестокое землетрясение. Враги цепенеют от ужаса при виде такого зрелища.

Все волшебные медальоны расходуют магическую энергию, так что, используя их, следите за зелёной шкалой.

10. Легенда начинается...

Теперь, получив все эти знания, ты уже готов начать своё приключение. Но если всё ещё сомневаешься, вот послание для легендарного героя Хайрула (которым ты можешь стать) из хайлийской книги Мадоры:

«Мы, пророки Хайлии, знаем, что таит твоё будущее. Слушай внимательно...



Легенда начинается в твоём собственном доме. Тебя только что разбудил голос Зельды. Следуй за своим дядей — он направился в сторону замка. Где-то по периметру замка есть вход в подземелье. Ты должен его отыскать.

С мечом и щитом, которые передаст тебе дядя, ты сможешь спасти Зельду. Не пропусти спрятанный в замке бумеранг. Когда победишь солдат и освободишь Зельду из тюрьмы, бегите вместе с ней по тайному проходу в волшебное место, известное как святилище.

Добравшись до святилища, слушай внимательно, что скажут тебе мудрец и Зельда, и узнаешь, что делать теперь. Места, которые тебе предстоит посетить, будут отображаться в виде символов на карте. Нелишне будет поглядывать на карту во время своих странствий. Для начала посети деревню Какарико, где тебя ожидают важные сведения. Там же можно получить некоторые предметы.



Когда найдёшь старейшину, он расскажет, что овладеть мечом Героев может только тот, кто получил три кулона Добродетели. Они спрятаны в Восточном дворце, Дворце пустыни и Башне Геры. Одолей хранителей этих мест, чтобы получить кулоны. Помни, что разветвлённые коридоры подземелий полны грозных противников. Сверяйся с картой и всегда будь начеку. В подземельях ты обязательно должен найти лук, перчатку Силы и Лунную жемчужину.



Заполучив все три кулона, ты сможешь взять в руки меч Героев, дремлющий в Затерянном лесу. Заполучив меч Героев, отправляйся в замок Хайрула, чтобы сразиться с волшебником Аганимом.



Аганим будет противостоять тебе могущественными чарами, но если овладеешь силой меча Героев, то непременно одержишь верх. Вспомни слова старейшины, сжимая этот меч в своих руках. Дальнейшая судьба твоя окутана туманом... Дописать остальные главы этой легенды можешь только ты сам!»

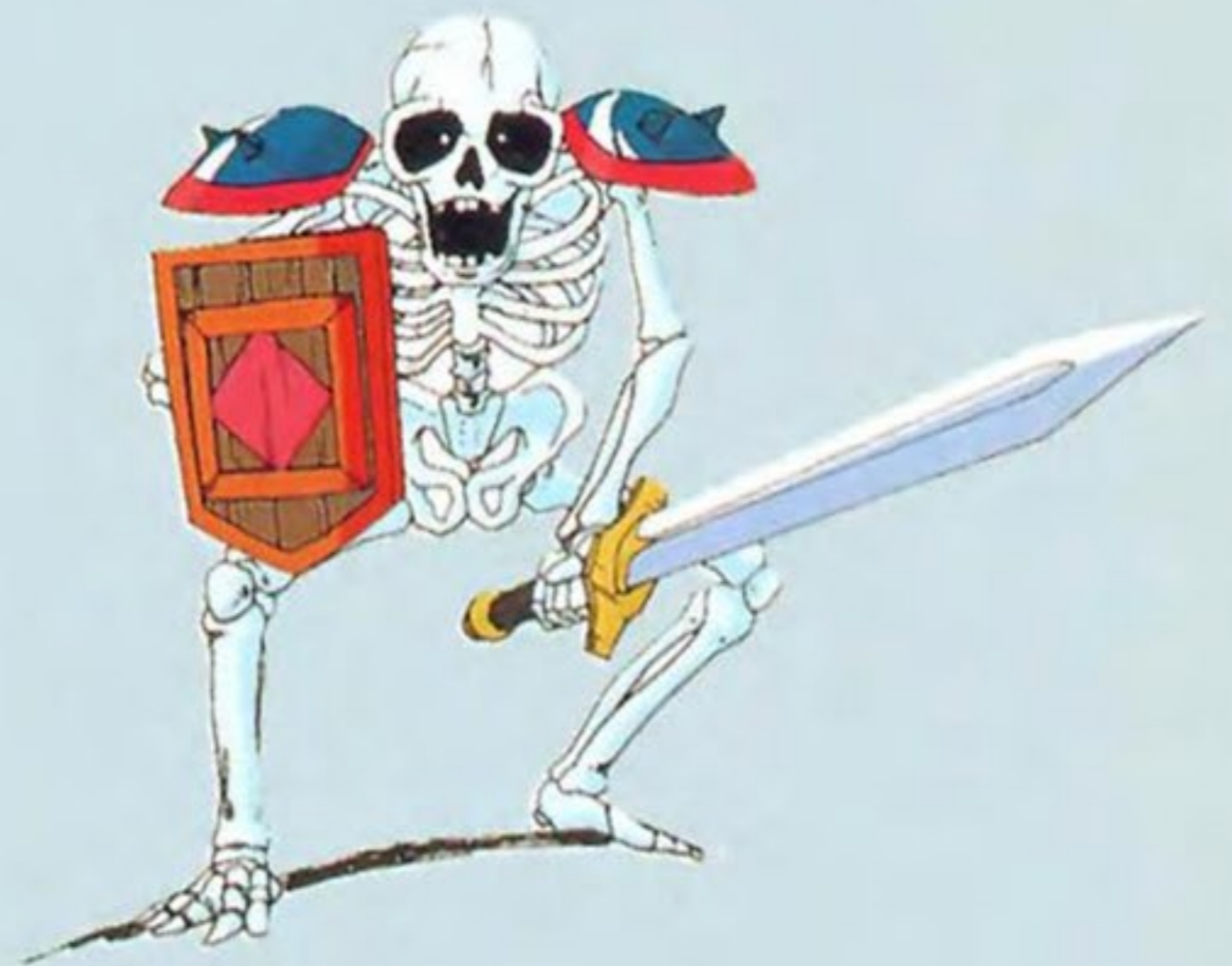


11. Краткий bestiary Хайрула

Здесь, в последней части этого фолианта, я ознакомлю тебя с некоторыми противниками, которые встретятся в твоём приключении. Какими бы грозными они ни казались, у каждого есть слабое место. Найди его, чтобы атаковать более эффективно.

Сталфос-рыцарь

Воин-скелет, которого можно встретить в Ледяном дворце. Если разбить его мечом, он оживает снова. Чтобы нанести этому воину последний удар, понадобится другое оружие.



Воин с гасилом

Аганим контролирует всех солдат замка Хайрула, в том числе этого сильного и умелого бойца, охраняющего камеру Зельды и другие важные зоны замка. Атакует он, вращая шипованный шар на цепи.

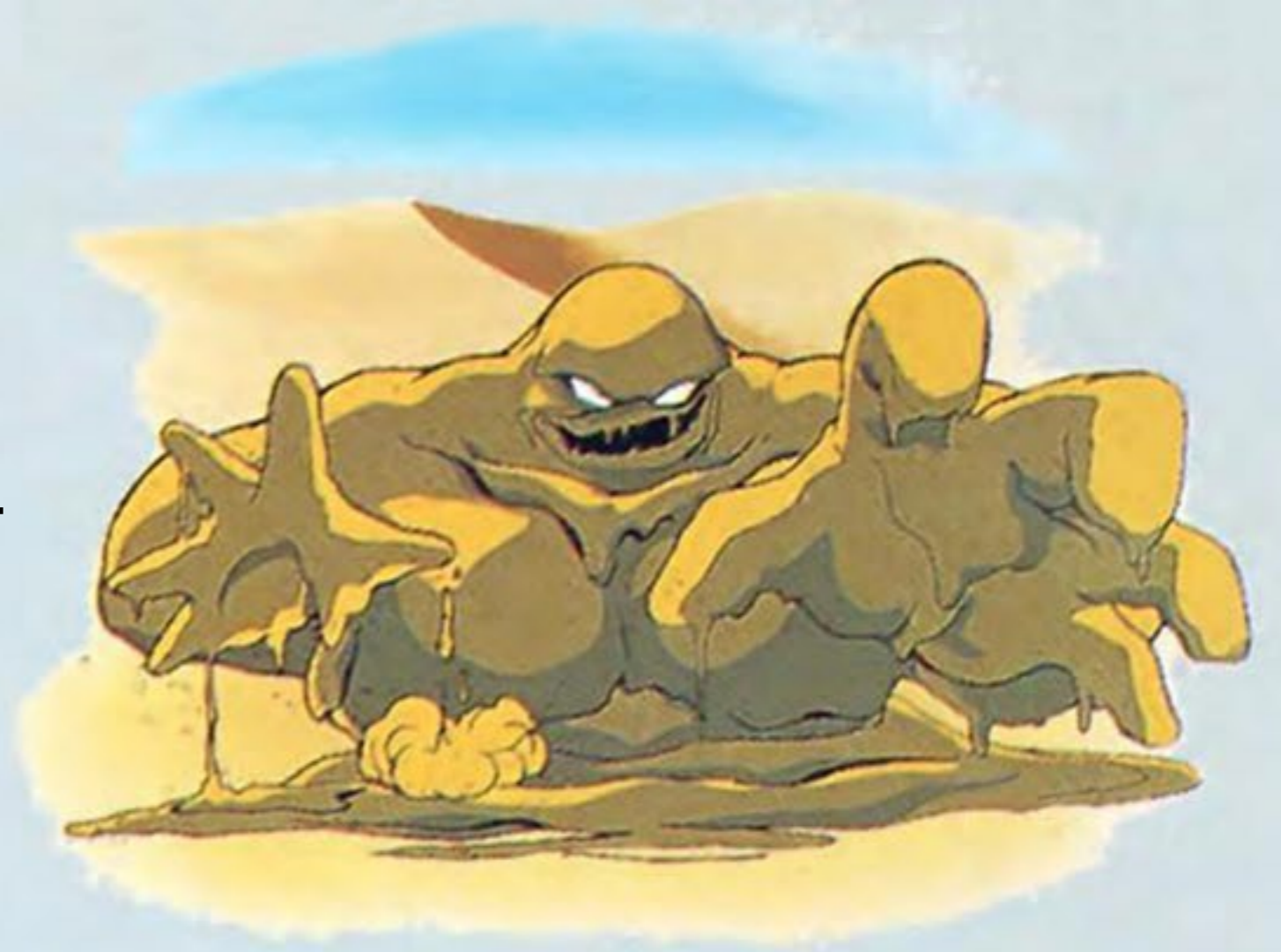
Гибдо

Грозный противник, способный выдержать множество ударов мечом, даже не замедляясь. Но говорят, что эта перебинтованная напасть не переносит огня...



Гельдмен

Обитатель зыбучих песков пустыни. Выпрыгивает из-под земли и наносит внезапный удар.



Хинокс

Говорят, что этого невероятно сильного монстра можно встретить в Тёмном мире. Каким бы могучим он ни был, он уязвим к взрывам тех самых бомб, которые бросает. Если ищешь его слабое место, целься в глаз.

Драконий зев

Странное существо, созданное безумным алхимиком в результате экспериментов с растениями. Прыгает и кусает своей зубастой пастью всё, что попадаетеся на пути.



Шлемозавр

Крепкая бронированная голова этого некрупного ящера легко выдерживает удары мечом. Нападать на него лучше сзади.

Чаромант

Волшебник, способный появляться и исчезать с помощью магии. Нанести ему урон можно только тогда, когда он виден. Атакует лучами магической энергии.



ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ И ОБСЛУЖИВАНИИ

90-ДНЕВНАЯ ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

ОБОРУДОВАНИЕ*, АКСЕССУАРЫ, ИГРОВЫЕ ПАКЕТЫ (ДАЛЕЕ «ПРОДУКТ»)

*ТОЛЬКО ОБОРУДОВАНИЕ: ДЛЯ УСКОРЕНИЯ ОФОРМЛЕНИЯ ЛЮБЫХ НЕОБХОДИМЫХ ГАРАНТИЙНЫХ РАБОТ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ЗАПОЛНИТЬ И ВЕРНУТЬ ВАШ ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН В ТЕЧЕНИЕ 10 ДНЕЙ С МОМЕНТА ПОКУПКИ (ИЛИ ПОЛУЧЕНИЯ В ПОДАРОК)

90-ДНЕВНАЯ ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ

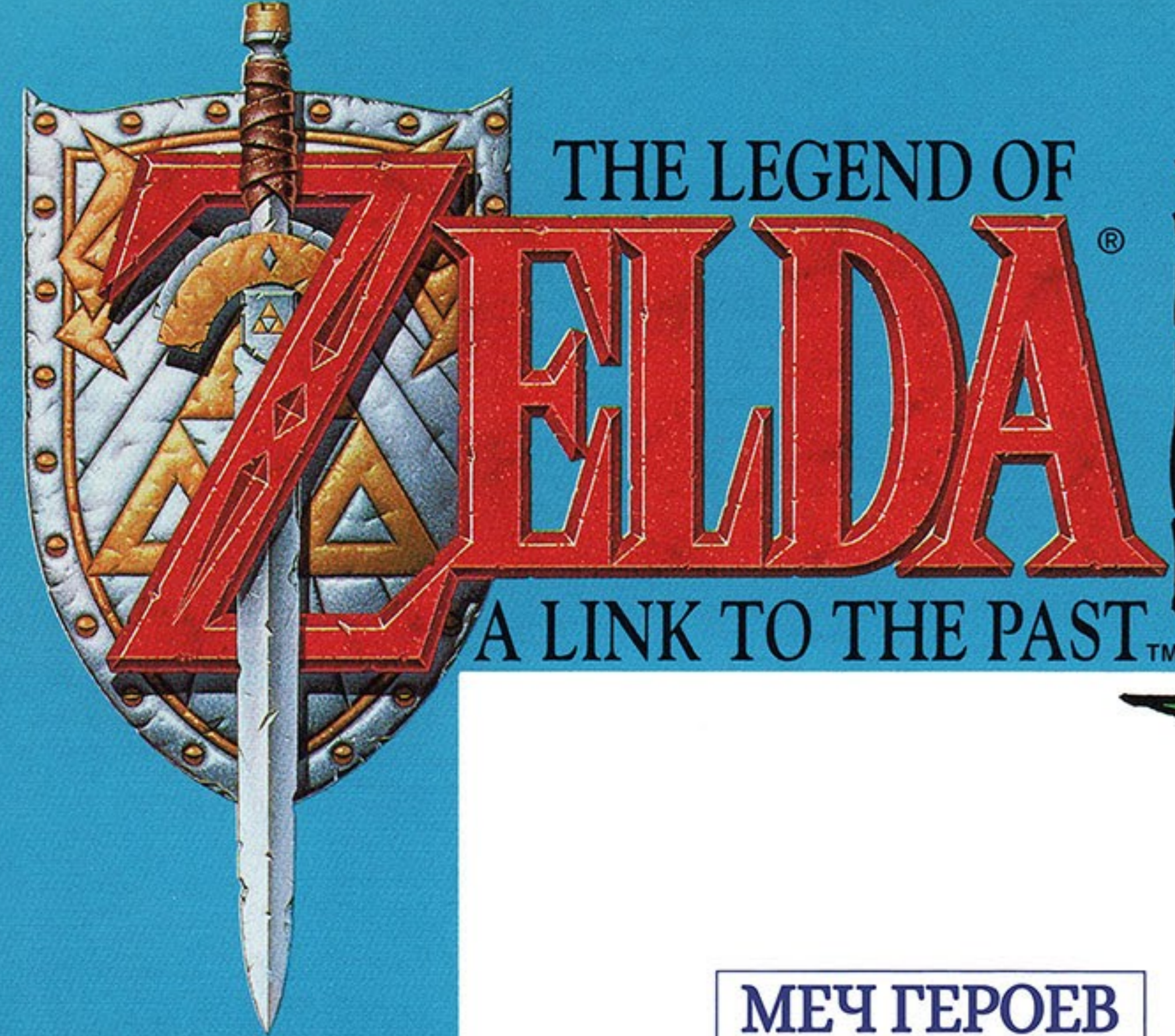
Nintendo of America Inc. (далее «Nintendo») гарантирует первоначальному покупателю, что данный продукт не будет иметь дефектов материала и производства в течение 90 дней с момента покупки. Если дефект, но который распространяется данная гарантия, возникает в течение 90-дневного гарантийного периода, Nintendo, по своему усмотрению, бесплатно отремонтирует или заменит продукт.

ГАРАНТИЙНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

ЛЮБЫЕ ПРИМЕНИМЫЕ ГАРАНТИИ, ВКЛЮЧАЯ ГАРАНТИИ ТОВАРНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОСОБЫХ ЦЕЛЕЙ, НАСТОЯЩИМ ОГРАНИЧИВАЮТСЯ ДЕСЯТЬЮ ДНЯМИ ОТ ДАТЫ ПОКУПКИ И СУЩЕСТВУЮТ В УСЛОВИЯХ, УСТАНОВЛЕННЫХ ЗДЕСЬ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ КОМПАНИЯ NINTENDO НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КОСВЕННЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ПРИВЕДЕННЫЕ В НАРУШЕНИИ ЛЮБЫХ ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ.

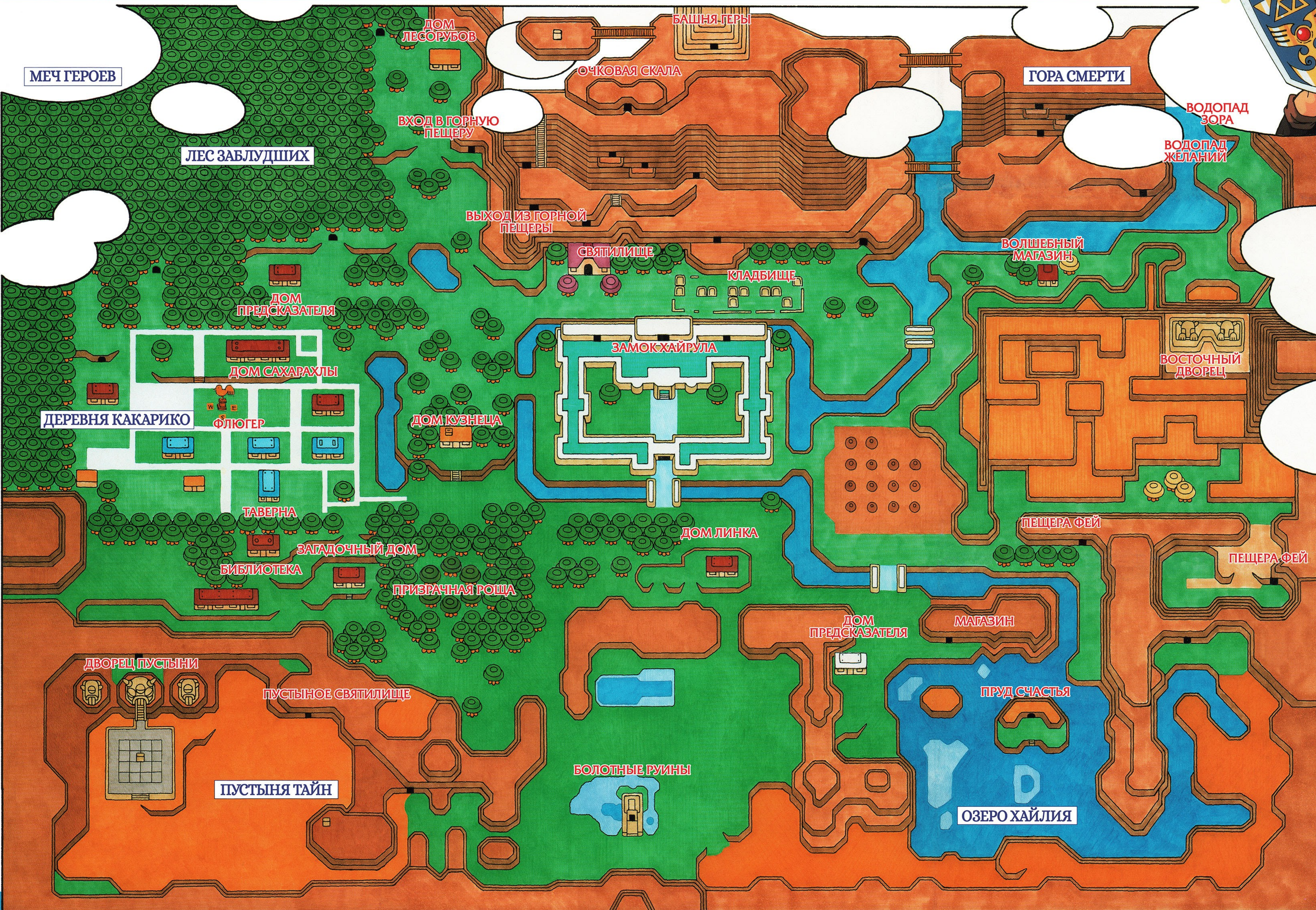
Положения этой гарантии действительны только в Соединенных Штатах. В некоторых штатах/регионах не допускается ограничение срока действия гарантии или исключения косвенных или случайных убытков. Поэтому, указанные выше ограничения и исключения могут к вам не относиться. Эта гарантия даёт вам определённые законные права, и вы также можете иметь другие права, которые могут отличаться в разных штатах/регионах.





ВНЕШНИЙ МИР ХАЙРУЛА

Откройте сказочный мир Хайрула



МЕЧ ГЕРОЕВ

ЛЕС ЗАБЛУДШИХ

ГОРА СМЕРТИ

ВОДОПАД ЗОРА

ВОДОПАД ЖЕЛАНИЙ

ВХОД В ГОРНУЮ ПЕЩЕРУ

ОЧКОВАЯ СКАЛА

ВЫХОД ИЗ ГОРНОЙ ПЕЩЕРЫ

ВОЛШЕБНЫЙ МАГАЗИН

ДОМ ПРЕДСКАЗАТЕЛЯ

КЛАДБИЩЕ

ВОСТОЧНЫЙ ДВОРЕЦ

ДОМ САХАРАХЫ

ЗАМОК ХАЙРУЛА

ДЕРЕВНЯ КАКАРИКО

ФЛЮГЕР

ДОМ КУЗНЕЦА

ПЕЩЕРА ФЕЙ

ТАВЕРНА

ДОМ ЛИНКА

ПЕЩЕРА ФЕЙ

ЗАГАДОЧНЫЙ ДОМ

БИБЛИОТЕКА

ПРИЗРАЧНАЯ РОЩА

МАГАЗИН

ДОМ ПРЕДСКАЗАТЕЛЯ

ПРУД СЧАСТЬЯ

ДВОРЕЦ ПУСТЫНИ

ПУСТЫНОЕ СВАТИЛИЩЕ

БОЛОТНЫЕ РУИНЫ

ПУСТЫНЯ ТАЙН

ОЗЕРО ХАЙЛИЯ

Очковая скала
 Возвышаясь высоко над землями Хайрула, два пика Очковой скалы служат маяком для всех искателей легендарной Золотой силы. Эта скала — ключ, который поможет вам добраться до вершины горы Смерти.

Следуй карте, и найдешь сокровище
 Разыщите как можно больше сокровищ, спрятанных на землях Хайрула. Большинство их укрыто в подземельях, и только малая часть — во внешнем мире.

Скрытые пещеры
 Во внешнем мире, как и в подземельях, есть хрупкие стены, которые можно взорвать бомбой. Кроме того, попытайтесь поднять каждый камень и срезать каждый куст. Никогда не знаешь, что найдешь.

Волшебные телепорты
 На землях Хайрула скрыто восемь волшебных телепортов, ведущих в Тёмный мир. Чтобы исследовать и Тёмный, и Светлый мир, вам придётся найти все. Подумайте, как именно могут быть связаны оба мира.

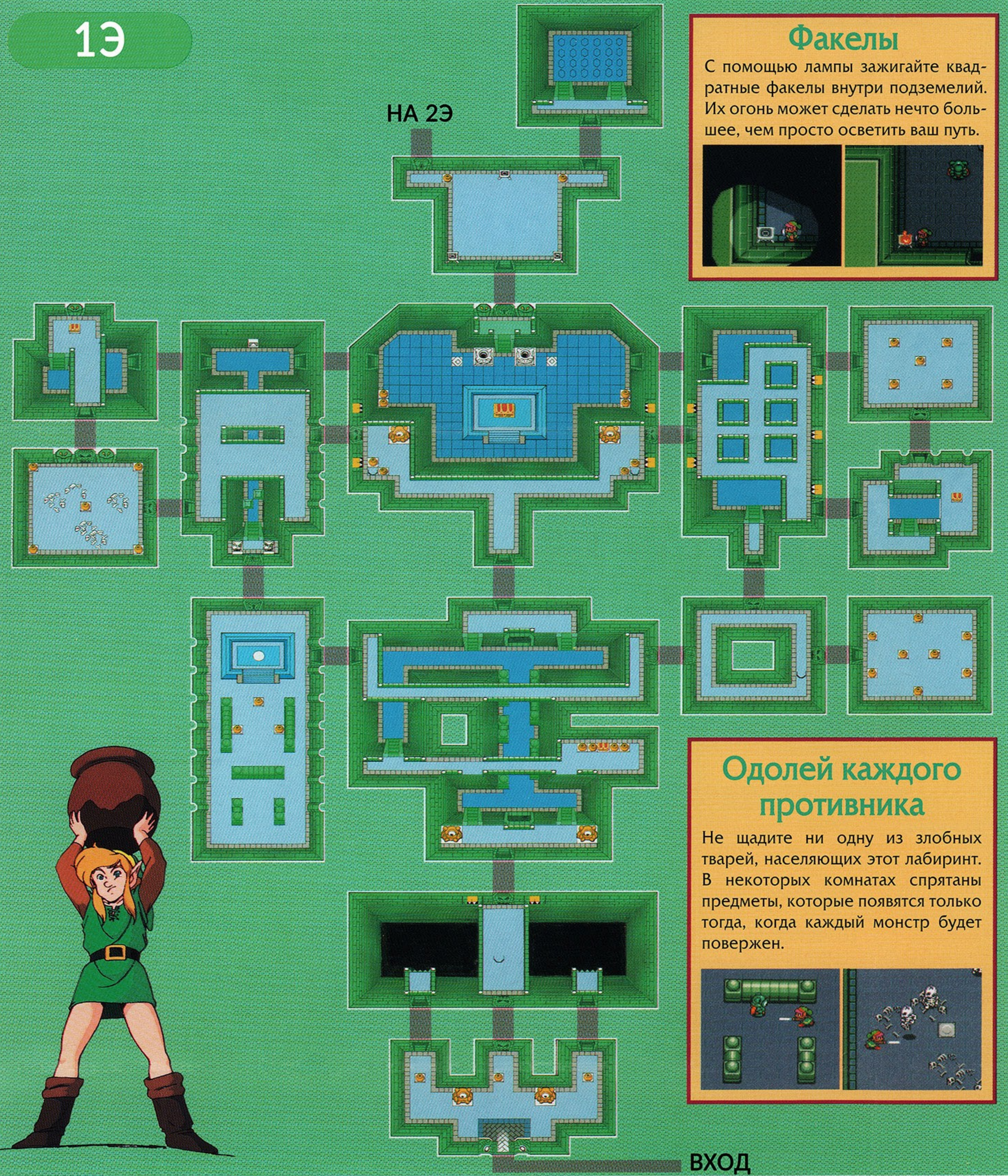
Мудрость старейшины
 Всегда следуйте советам старейшины во время своих странствий. Его мудрость поможет вам обрести звание легендарного героя. На карте старейшина оставит ценные пометки, которые укажут вам путь.

Двери в одну сторону
 Иногда в пещерах Хайрула попадаются односторонние двери. Если наткнётесь на такое препятствие, выйдите из пещеры и поищите колодец, в который можно прыгнуть, или стену, которую можно взорвать.

ВОСТОЧНЫЙ ДВОРЕЦ

Роскошный некогда дворец, возведённый для королевской семьи Хайрула, пришёл в упадок и населён теперь только монстрами. Внимательно исследуйте его, ведь именно здесь можно найти могущественный Длинный лук!

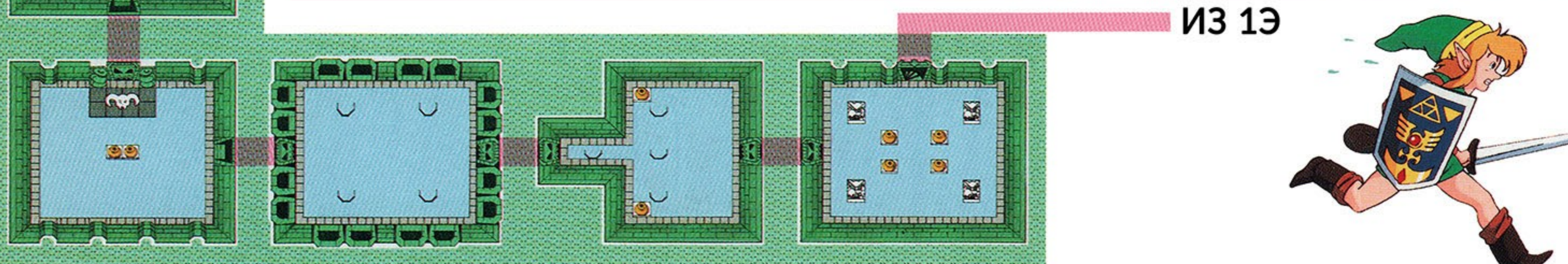
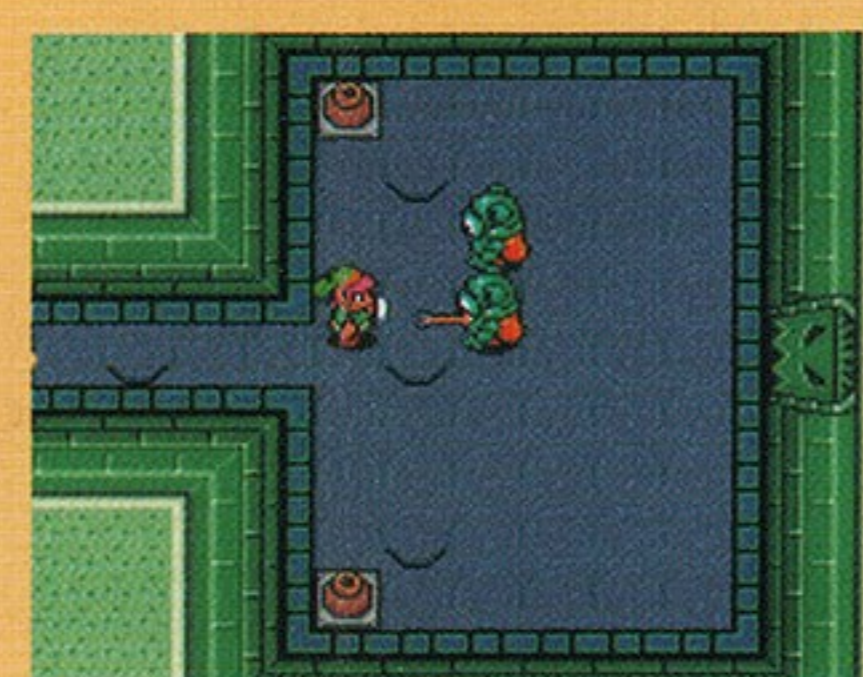
1Э



ХРАНИТЕЛЬ: АРМОСЫ-РЫЦАРИ

Знай своего врага

Хотя многие противники кажутся очень грозными, у каждого из них есть слабое место. Это может быть уязвимая точка на теле монстра или чувствительность к действию определённого предмета. Пробыте всё! Если находите оружие или предмет в определённом подземелье, неплохо бы использовать его здесь же и как можно чаще. Экспериментируйте с действием предметов, и непременно победите!



Факелы

С помощью лампы зажгите квадратные факелы внутри подземелий. Их огонь может сделать нечто большее, чем просто осветить ваш путь.



Одолей каждого противника

Не щадите ни одну из злобных тварей, населяющих этот лабиринт. В некоторых комнатах спрятаны предметы, которые появятся только тогда, когда каждый монстр будет повержен.

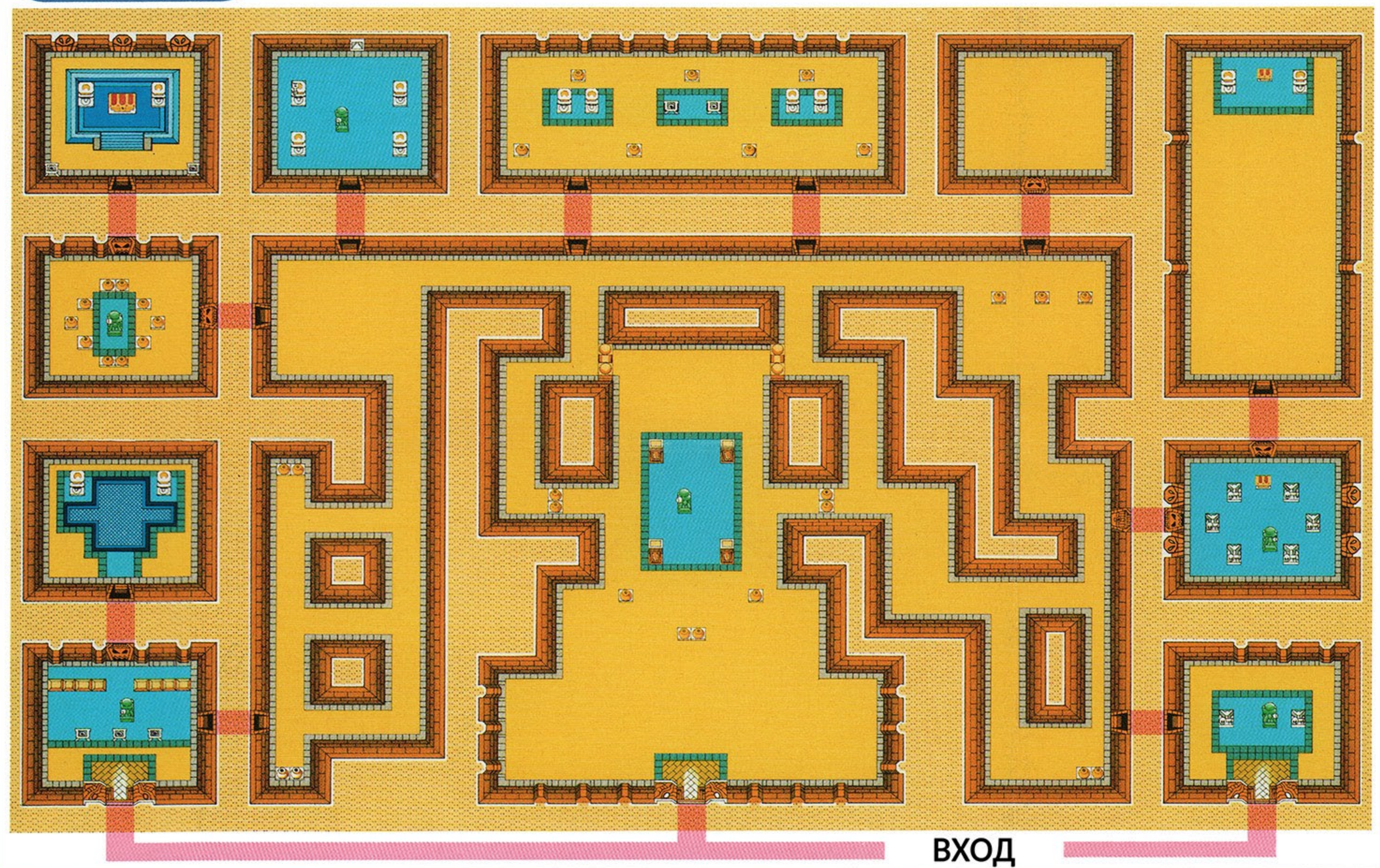


ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ДВОРЕЦ ПУСТЫНИ

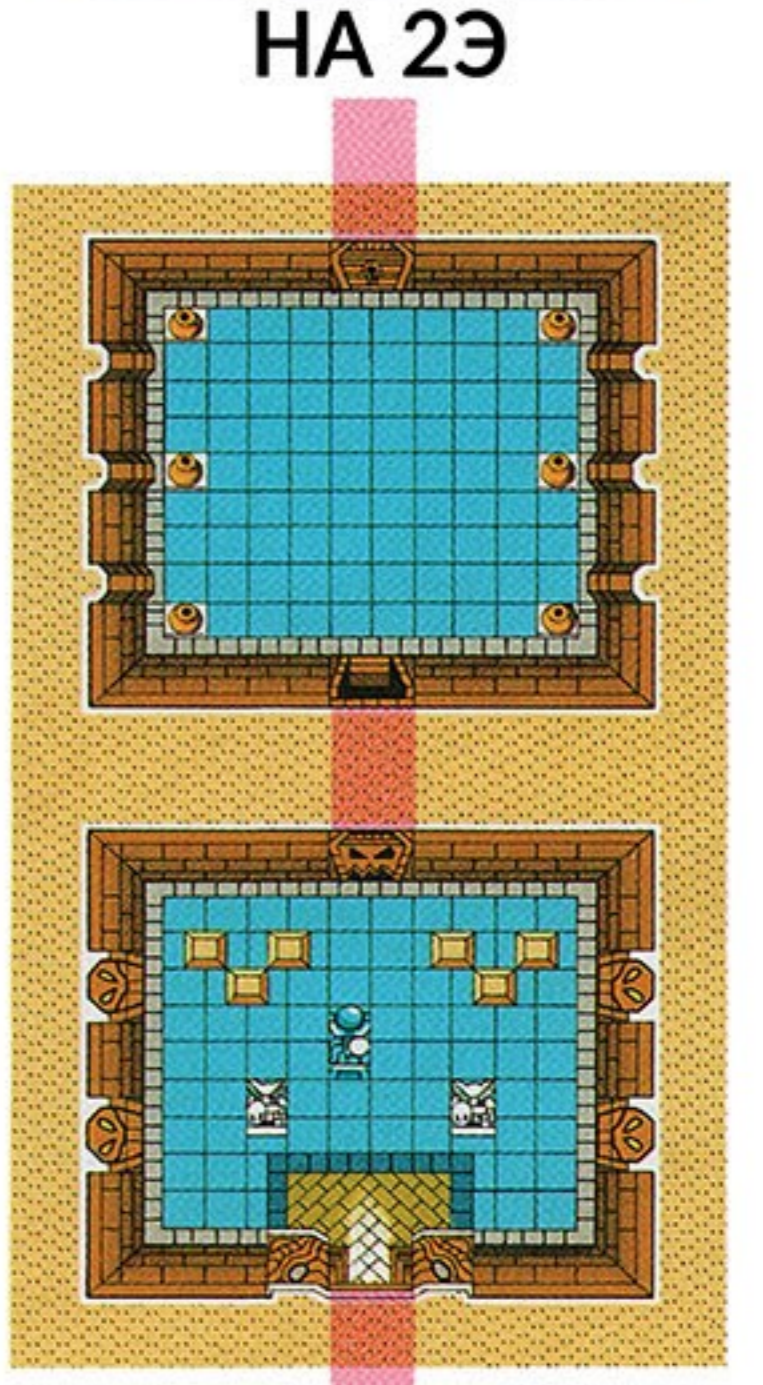
Пустынные твари, населяющие этот дворец, атакуют внезапно, выпрыгивая из-под песка. Здесь спрятана перчатка Силы, которая позволит вам поднимать огромные валуны.

1П



Чтобы раскрыть тайну иссушённого Пустынного дворца, нужно знать древнехайлийский язык. Книга Мадоры вам поможет!

1Э НА 2Э



ВХОД

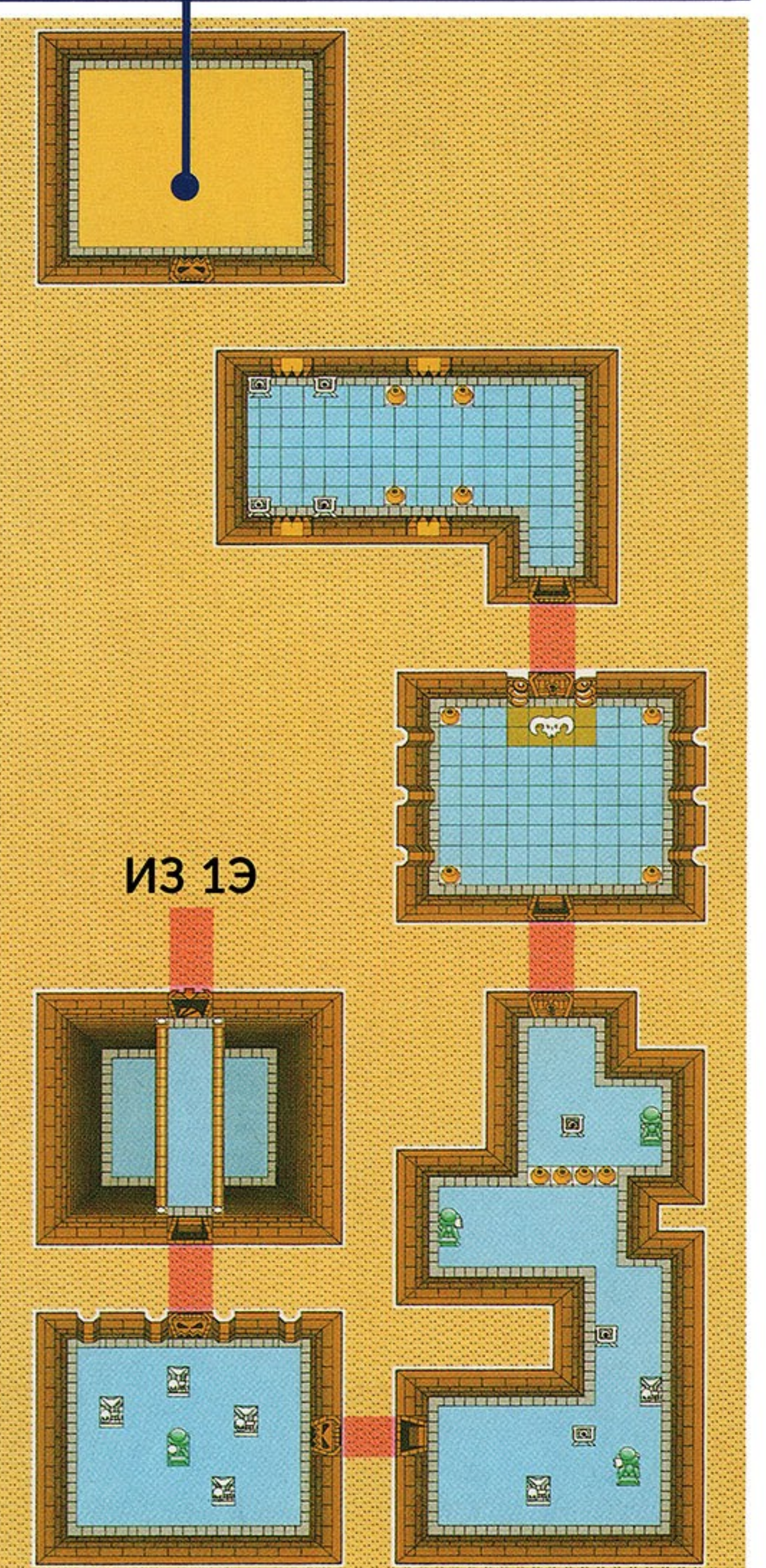
Куда идти?

Пустынный дворец имеет несколько входов. Выйдите наружу и оглядитесь, чтобы найти проход в последние залы этого подземелья.



2Э

ХРАНИТЕЛЬ: ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ



ИЗ 1Э

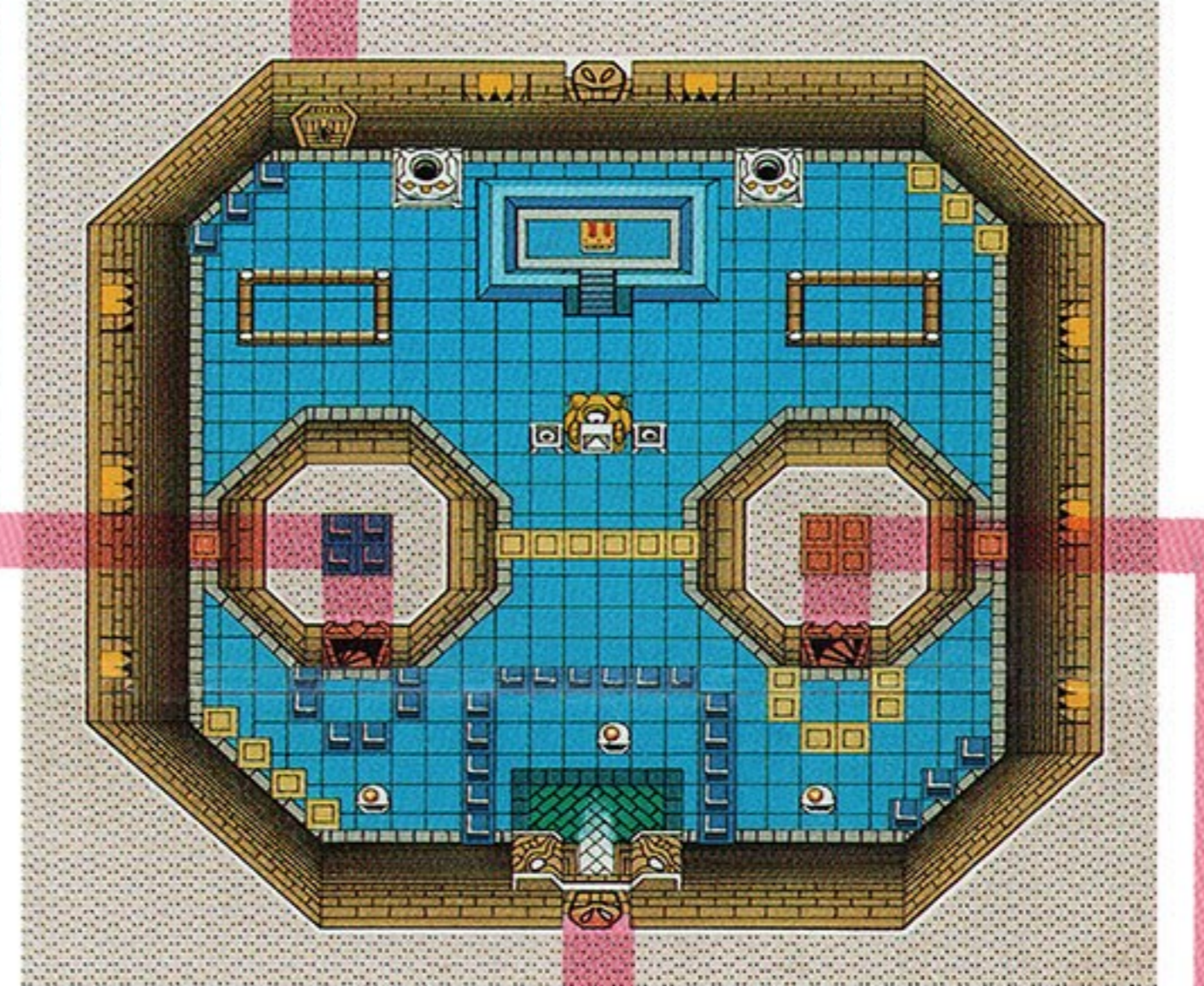
ГОРНАЯ БАШНЯ

Убедитесь, что нашли Лунную жемчужину в этом дворце. Без неё вы не сможете безопасно входить в Тёмный мир. Чтобы исследовать башню, с умом используйте кристаллы-переключатели. Почти каждая яма в этом подземелье ведёт на этаж ниже.



Как добраться до башни — та ещё загадка, и Очковая скала таит ответ...

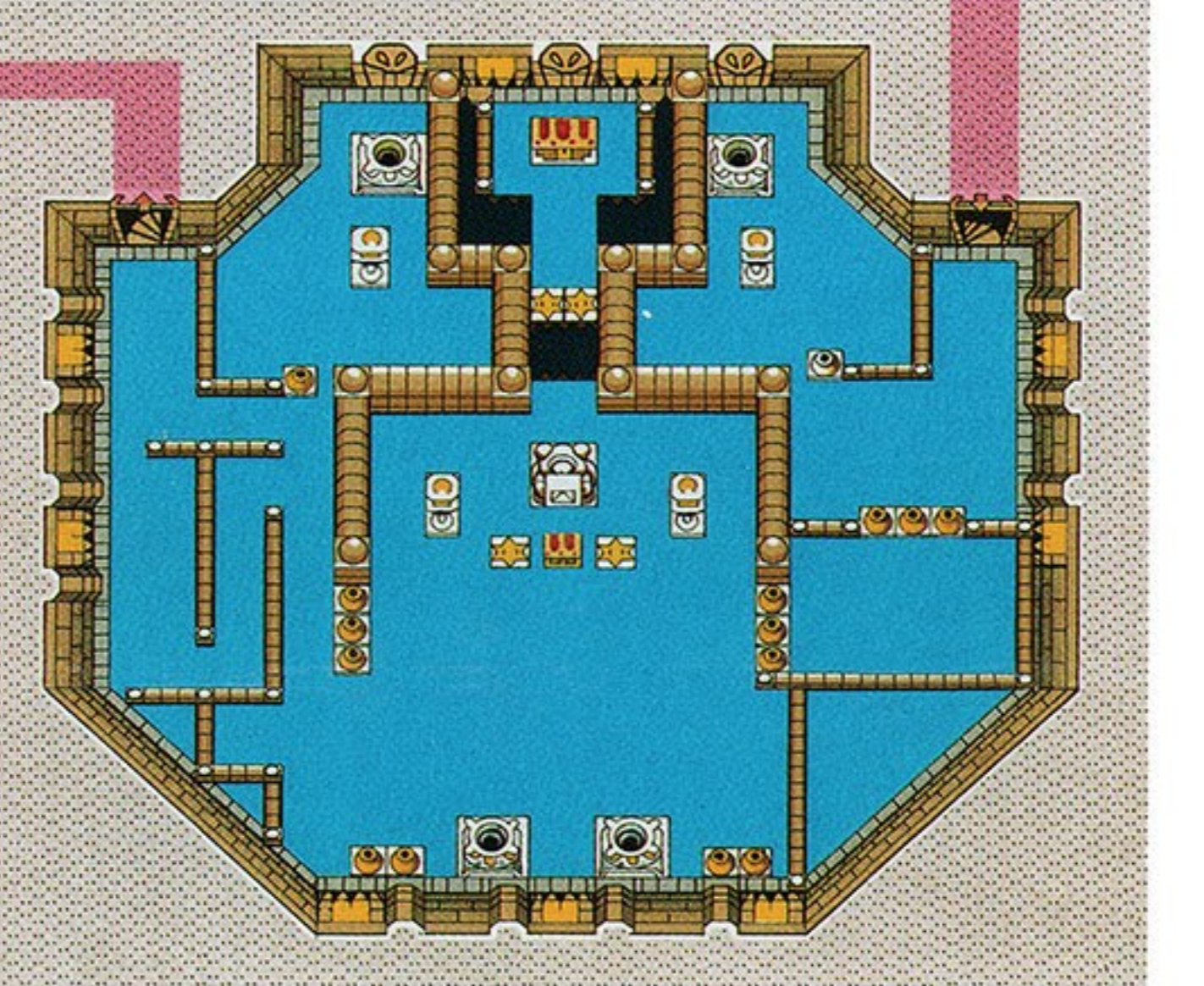
НА 1Э НА 1Э 2Э



ВХОД

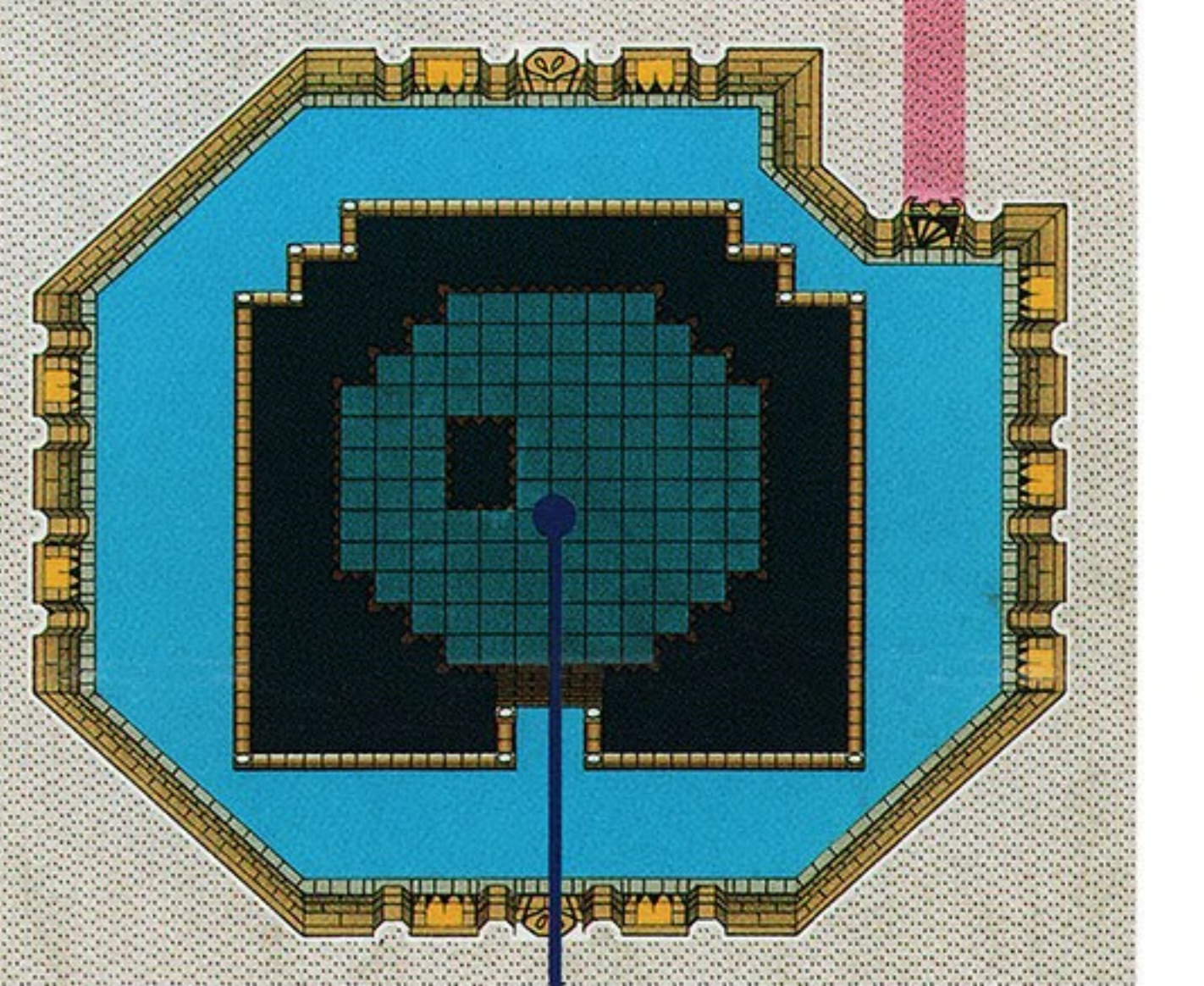
НА 3Э

4Э ИЗ 3Э



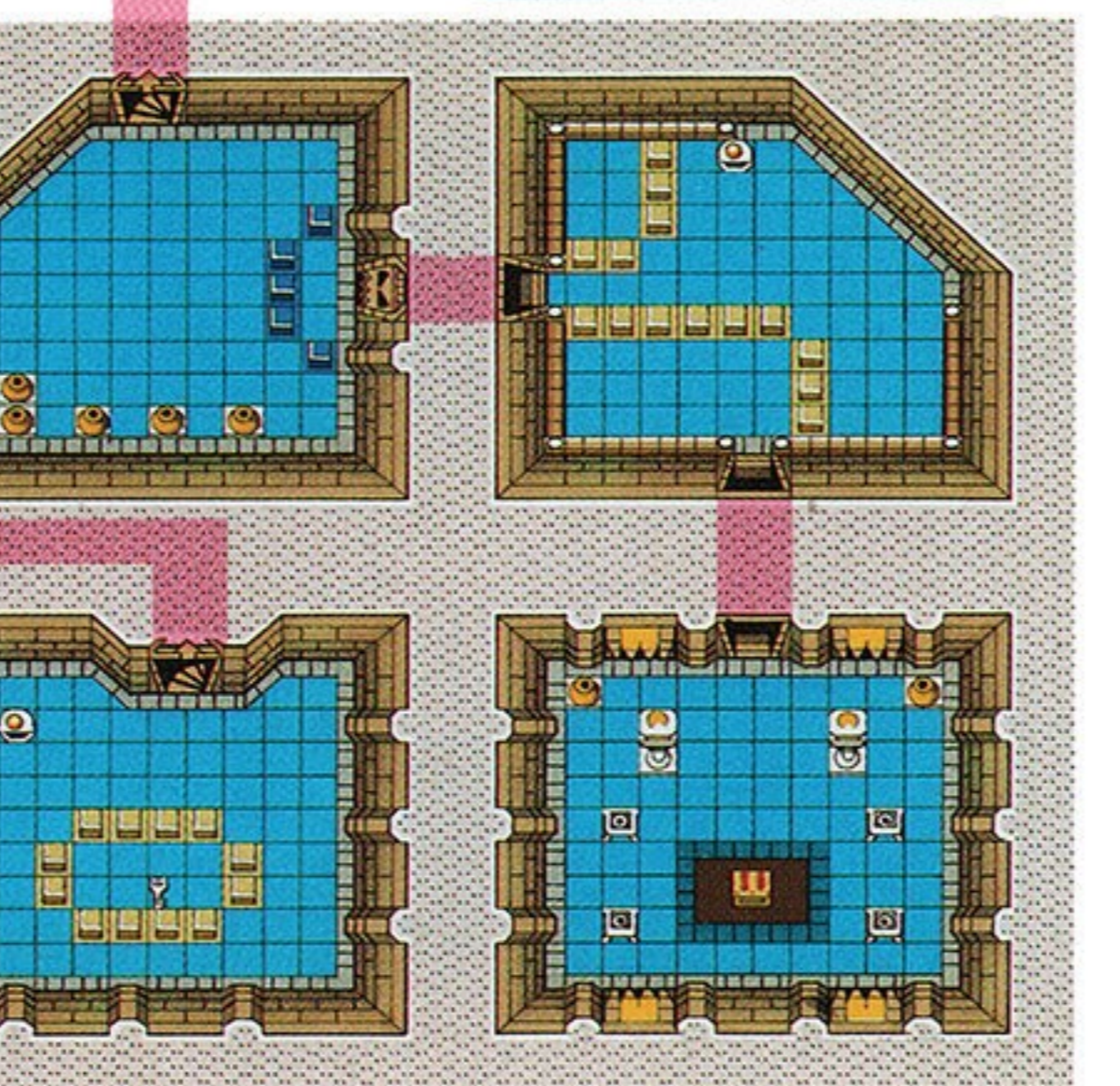
НА 5Э

6Э ИЗ 5Э



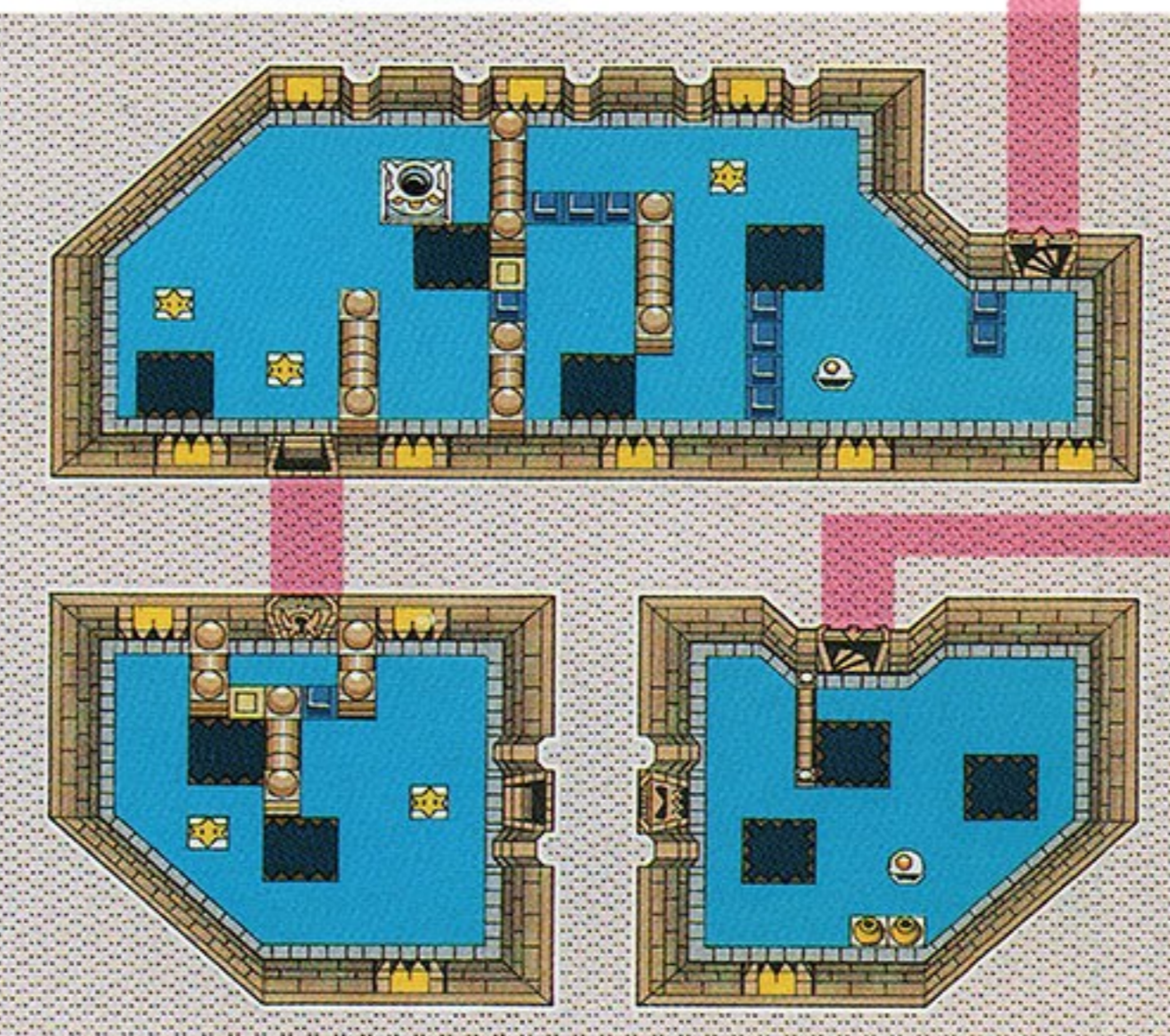
ХРАНИТЕЛЬ: МОЛДОРМ

ИЗ 2Э 1Э



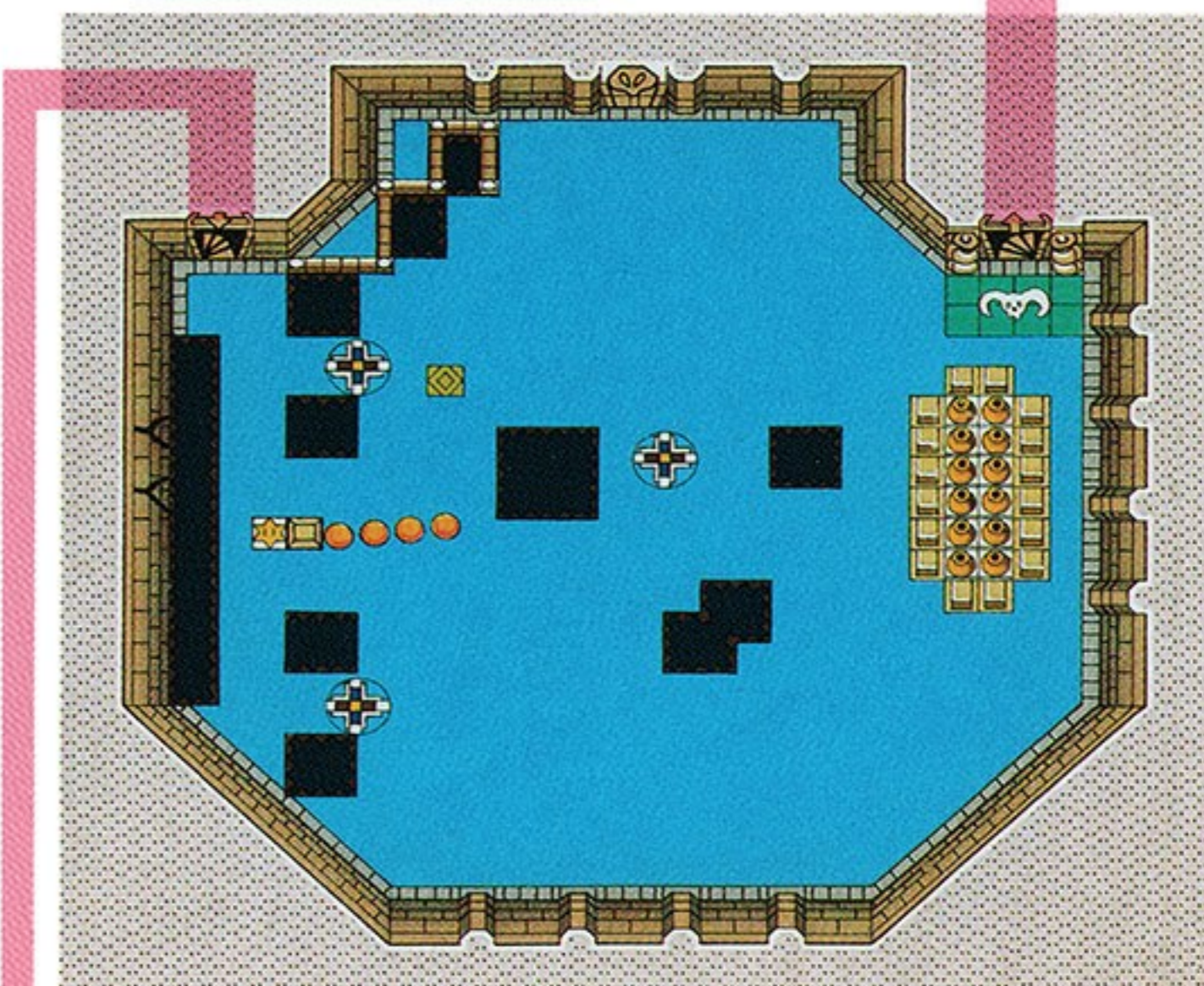
ИЗ 2Э

3Э НА 4Э



ИЗ 2Э

5Э ИЗ 4Э



НА 6Э

Далее: Тёмный мир

Итак, вы прошли через три подземелья, но ваше приключение только начинается. После битвы с Аганимом вы обнаружите себя в Тёмном мире. Какие новые, неизвестные угрозы он таит? Если доверитесь навыкам и способностям легендарного героя, которым вы можете стать, вам покорится и этот мир!

