

*The Legend of*

---

**ZELDA™**

---

**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

**И**щите такую печать на всех программах и аксессуарах для вашей Nintendo Entertainment System. Она отражает стремление Nintendo предлагать вам продукцию только высочайшего качества. Товары, на которых нет этой печати, не были одобрены Nintendo и не гарантируют соответствия нашим высочайшим стандартам качества изготовления, надёжности и, в первую очередь, развлекательной ценности.



# Благодарим вас за выбор Nintendo Entertainment System® The Legend of Zelda™ Pak.

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

## СОДЕРЖАНИЕ

Советы, как победить Ганона .....	5
Основная мудрость .....	16
Сокровища — магия и тайна .....	21
Внешний мир .....	27
Подземный мир .....	32
Азбука Легенды о Зельде .....	40

### ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- 1) Не храните игру при экстремальных температурах.
- 2) Не погружайте в воду.
- 3) Не чистите бензином, растворителем, спиртом или другими подобными растворителями.

# В стародавние времена в мире

**И** *посреди этого хаоса, на землях небольшого королевства Хайрул, из поколения в поколение передавалась легенда о Триединстве — золотых треугольниках, обладающих мистической силой. Однажды злобная армия напала на это мирное маленькое королевство и похитила один из элементов Триединства — элемент Силы. Во главе её стоял Ганон, могущественный принц тьмы, желающий погрузить мир во мрак и ужас под своим началом. Опасаясь претворения его зловещих планов в жизнь, Зельда, принцесса Хайрула, разделила другой элемент Триединства — Мудрости — на восемь частей, а затем спрятала их в разных уголках королевства, чтобы уберечь от когтей Ганона. В это же время она попросила свою няню Импу — человека, которому она доверяла больше всего — тайно покинуть эти земли и найти храбреца, который бы отважился сразить принца тьмы. Узнав об этом, Ганон пришёл в ярость, заточил Зельду в темницу и отправил за Импой погоню.*

# царила эра Хаоса.

*Через леса и горы бежала Импа от преследователей, пока в конце концов не выбилась из сил. Злобные приспешники Ганона окружили её! Что же делать?.. Но... погодите! Ещё не всё потеряно. Вдруг появился юноша, который умело дал отпор приспешникам Ганона и спас Импу от участи хуже, чем смерть.*

*Его звали Линк. Он наткнулся на место, где была схвачена Импа, во время своих странствий. Импа поведала Линку о принцессе Зельде и Ганоне. Исполненный чувством справедливости, Линк решает спасти Зельду. Но Ганон, владеющий элементом Силы, — могущественный противник. Чтобы сразить его, Линк должен собрать восемь спрятанных частей элемента Мудрости и восстановить мистический артефакт. Иначе у него нет ни единого шанса добраться до горы Смерти, где обитает Ганон.*

*Сможет ли Линк одолеть Ганона и спасти принцессу Зельду?*

*Только ваше умение ответит на этот вопрос. Удачи. Используйте Триединство с умом.*

# Советы, как победить Ганона

Если у вас возникли проблемы с прохождением игры, внимательно прочтите эту историю. В ней вы найдёте много полезных советов.



Когда Импа дала Линку задание уничтожить Ганона, она также рассказала ему об истории Хайрула и планировке девяти секретных подземных лабиринтов. Эти схемы должны быть где-то в этом буклете. Вы уже нашли их?

Полагаясь на то, что рассказала ему Импа, Линк должен добраться до горы Смерти. Внимательно изучая, где обитают различные виды монстров, он сможет выяснить её местонахождение.



В лесах и горах есть несколько пещер, где живут торговцы, продающие полезные вещи. У них Линк может не просто что-то купить, но и получить такие предметы, которые нельзя найти больше нигде.



В укрытых тут и там источниках происходят удивительные вещи. Феи полностью восстановят запас **ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ** Линка. И это не единственный секрет, который вы можете найти!

Скрытые входы в подземный мир разбросаны по всему свету, и отыскать некоторые из них действительно нелегко. Тем не менее, вы можете найти подсказки для решения этих загадок. И когда Линк доберётся до подземного лабиринта, в нём он обязательно получит какой-нибудь полезный предмет или сокровище.



Вы можете получить преимущество в бою, переключаясь между разными типами оружия (такими как бумеранг и т. д.) в зависимости от того, с каким именно противником вы столкнулись. Умение быстро переключаться на экран выбора предметов и доставать нужное снаряжение крайне важно для победы.



Номер уровня лабиринта имеет большое значение. Он указывает Линку правильный путь. Если Линк проходит лабиринты не по порядку, то может встретить в конце лабиринта бесславную кончину. Не пытайтесь продвигаться вперёд слишком быстро — это опасно.

Подземные лабиринты таят в себе множество загадок. Когда Линк найдёт карту и компас, он сможет исследовать все помещения по порядку. Обойдите весь лабиринт и разыщите каждую комнату. Так Линк сможет значительно приумножить своё имущество.



Некоторые двери в подземных лабиринтах закрываются, как только Линк проходит через них. Тем не менее, всегда есть какой-нибудь способ открыть их и сбежать. Даже если Линк заперт со всех сторон, он не должен сдаваться. Ищите любой способ выбраться!



Одолеть Ганона будет нелегко, ведь это очень могущественный противник. Но даже у Ганона есть слабое место. Кто-то обязательно расскажет об этом Линку.

Линк уничтожил Ганона и сумел спасти принцессу Зельду. Теперь, получив два элемента Триединства, он снова отправляется путешествовать в далёкие страны... И кто знает, что ждёт его в будущем?

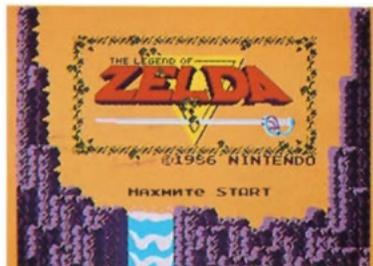


## Создание персонажа

Линк, герой Легенды о Зельде, ещё не существует. Вы создадите его сами, введя своё имя игрока. Одновременно может существовать не более трёх персонажей.

Когда вы вставите картридж в устройство и включите источник питания, появится титульный экран, показанный справа, и начнётся вступление. Когда вы нажмёте кнопку START, появится экран выбора имени. Переместите сердечко на строку ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ИМЯ, используя кнопку SELECT. Затем нажмите кнопку START, и на экране появится следующее окно. Используйте кнопку SELECT, чтобы передвинуть сердечко к иконке Линка, которой вы хотите дать имя. Введите своё имя (максимум восемь букв), используя крестовину для выбора буквы, затем нажмите кнопку A для подтверждения выбора.

Закончив вводить своё имя, переместите сердечко на строку ЗАКОНЧИТЬ и нажмите кнопку START.



Титульный экран



Экран меню



Экран регистрации игрока

## Удаление персонажа

Если вы решите начать игру заново с новым персонажем, можно стереть все данные любого из существующих. Переместите сердечко на строку УДАЛИТЬ и нажмите кнопку START.

Теперь переместите сердечко к записи, которую хотите стереть, и нажмите кнопку START. Имя записи пропадёт. Переместите сердечко на строку ЗАКОНЧИТЬ и снова нажмите START. Все данные выбранной записи будут полностью удалены. Используйте этот режим с осторожностью!

Чтобы создать нового персонажа, просто введите новое имя, как вы делали это ранее.



Экран меню



Экран удаления

## Начало игры

Теперь, когда вы создали персонажа, можно начинать приключение Линка. Используя кнопку SELECT, переместите сердечко к нужной записи и нажмите кнопку START.

Имя игрока

Число

сыгранных игр

Жизненная сила



## Игра окончена

Игра заканчивается, когда уровень жизненной силы Линка падает до нуля. После этого у вас есть три варианта: ПРОДОЛЖИТЬ, СОХРАНИТЬ или ВЕРНУТЬСЯ В МЕНЮ. Выберите один из них, используя кнопку SELECT, и нажмите кнопку START.

**ПРОДОЛЖИТЬ** (продолжить сохранённую игру)

Эта опция запустит игру с того места, где вы остановились. Линк сохранит все свои вещи и начнёт с тремя сердцами жизненной силы.



## **СОХРАНИТЬ** (сохранить игру, чтобы продолжить её позже)

Эта опция сохранит всё имущество Линка в памяти вашего картриджа, так что вы сможете продолжить своё прохождение позже.

## **ВЕРНУТЬСЯ В МЕНЮ** (обнулить текущий прогресс)

Эта опция вернёт вас к стартовому меню без сохранения прогресса. Данные будут потеряны навсегда. Используйте эту опцию с осторожностью. Начните новую игру, выбрав персонажа в обычном порядке.

Если вы погибаете, находясь в лабиринте, а затем выбираете ПРОДОЛЖИТЬ, игра продолжается от входа в этот лабиринт. Если вы погибаете вне лабиринта, то начинаете игру с самого первого экрана.

Не нажимайте POWER или RESET во время сохранения игры. Иначе вы можете потерять данные, которые хотите сохранить.

Если вы сохраняете игру для дальнейшего прохождения, необходимо удерживать кнопку сброса на панели управления до выключения питания. Невыполнение этого требования может привести к потере сохранённой игровой информации.

## Игра с друзьями

Играть можно по очереди. Закончив играть, выберите СОХРАНИТЬ или ВЕРНУТЬСЯ В МЕНЮ и нажмите START. Ваш друг сможет начать игру, используя другого персонажа. Чтобы начать другую игру, всегда сохраняйте игру в памяти (СОХРАНИТЬ) и отключайте подачу питания на устройство.

## Окончание игры

Вы можете закончить игру в любой момент. Когда отображается дополнительный экран (см. стр. 17), одновременно нажмите кнопку A на контроллере 2 и кнопку вверх на крестовине. Так вы сможете прекратить игру.

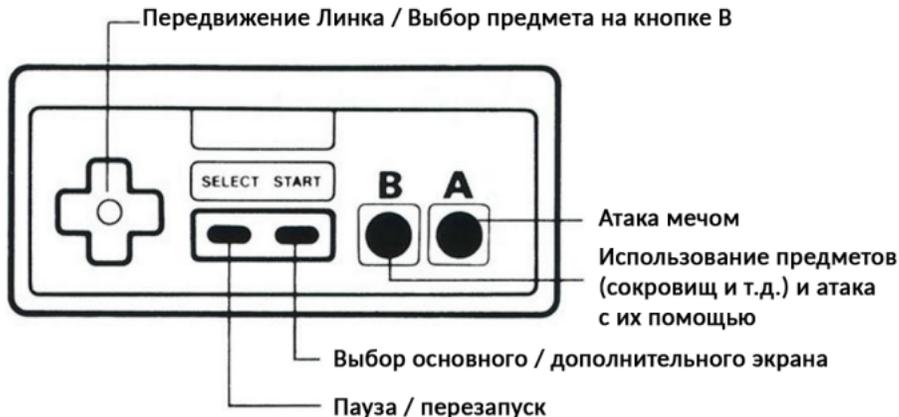
Батарея используется для хранения данных игрока в течение пяти лет. Однако в зависимости от условий, в которых хранится картридж (например, от воздействия высоких температур и т. д.), срок службы батареи может быть сокращён.

# Основная мудрость

## Начнём приключение Линка!

Давайте приступим к игре и начнём битву Линка со злом. Понятно, что вам уже не терпится отправить Линка в его приключение, но сначала давайте изучим некоторые основы.

*Как пользоваться контроллером*

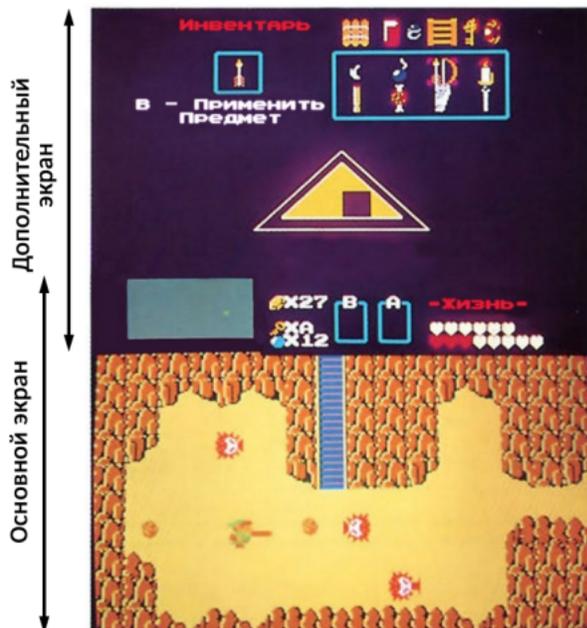


## Что такое основной и дополнительный экраны?

Чтобы успешно играть, вы должны умело использовать оба этих экрана.

На главном экране отображается Линк, сражающийся с врагом, и то, что происходит вокруг него.

Дополнительный экран отображает различные сокровища в распоряжении Линка. Переключившись на дополнительный экран, вы сможете выбрать любой из этих предметов, перемещая синюю рамку с помощью кнопок влево и вправо на крестовине.



## Испытания во внешнем мире и в подземельях

Первые сражения происходят во внешнем мире, и вы никогда не знаете, что ждёт вас за следующим поворотом. Где же именно Линк будет сражаться и продолжать свои приключения? Читайте дальше.

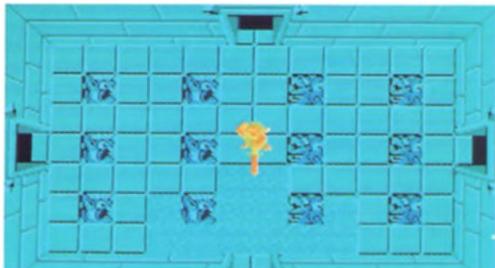
### Внешний мир

Леса, озёра, горы... Линк встретит множество врагов на прекрасных просторах природы. Но будьте уверены, что здесь живут и добрые люди. Они помогут Линку и станут союзниками в борьбе со злом.



### Подземный мир

Подземный мир — это сеть опасных подземных лабиринтов. Здесь Линк встретит намного больше врагов, чем на поверхности. Части элемента Мудрости, которые ищет Линк, спрятаны где-то внутри этих лабиринтов.



## Некоторые приёмы для борьбы с врагом!

Основные принципы игры — это, конечно, самозащита и быстрое, последовательное уничтожение врагов. Давайте изучим основы того, как это делается.

### Прежде всего — используйте меч!

Мечом можно нанести урон почти каждому противнику. Чтобы ударить мечом, нажмите кнопку А. Получив ранение, враг начнёт мигать и будет отброшен назад. Всего Линк может найти три меча, каждый из которых наносит разный урон. Эти мечи отображаются внутри ячейки А в верхней части основного экрана.



### Линк также может использовать предметы!

Вместо меча Линк может использовать найденные предметы, такие как лук и стрелы. Для этого нажмите кнопку В. Помните? Предмет, которые Линк готов использовать прямо сейчас, отображается в ячейке В над главным экраном.

## Используйте щит, чтобы отразить атаки врага!

Когда Линк не атакует, он держит перед собой щит, чтобы отразить атаки врага. Но помните! Есть и такие типы атак, от которых Линк не сможет заслониться щитом.



### Щит

Щит есть у Линка с самого начала приключений. Используйте его, чтобы защититься от копий и камней, которые бросает враг.

### Волшебный щит

Этот щит крупнее, чем обычный. Используйте его, чтобы защититься от вражеских заклинаний, мечей, а также снарядов зора.

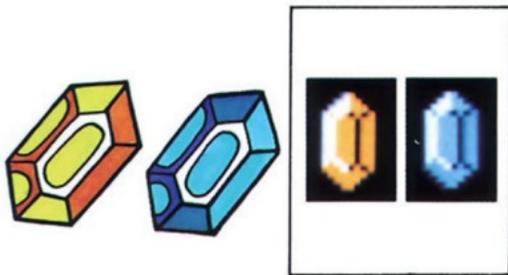
## Белые сердечки покажут, как сильно ранен Линк!

Красные сердечки в верхней части экрана показывают уровень ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ Линка. Когда враг атакует Линка, они становятся белыми. Если они все станут белыми, игра закончится. Если же все они красные, Линк может бросать свой меч во врагов и атаковать их на расстоянии.



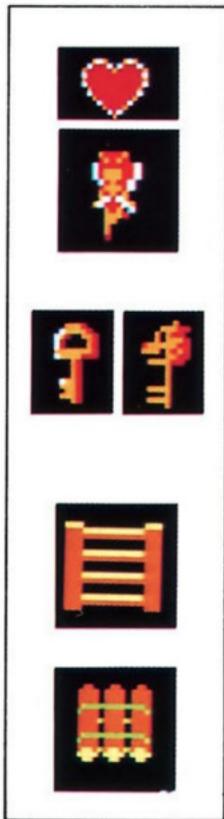
# Сокровища — магия и тайна

В ходе своего приключения Линк может найти множество волшебных предметов. Если вы не узнаете, как их использовать, Линк никогда не одолеет Ганона!



## Рупии

Рупии — валюта этого королевства. Иногда их оставляет после себя поверженный враг. Собрав достаточное количество рупий, Линк сможет покупать предметы у торговцев. Синие рупии стоят в пять раз больше жёлтых. Всего Линк способен носить до 255 жёлтых рупий, чтобы тратить их по своему усмотрению.



### Целое Сердце и маленькие сердечки

Целое Сердце увеличивает общее количество сердечек ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ Линка. Когда вы подбираете маленькие сердечки, белые сердечки становятся красными. Если, победив врага, Линк освободит из его дьявольских рук фею, она восстановит три сердечка жизненной силы.

### Ключ и волшебный ключ

Ключи понадобятся Линку, чтобы открывать запертые двери в лабиринтах. Волшебный ключ особенно полезен, поскольку его можно использовать неограниченное количество раз. Как только Линк получит волшебный ключ, он будет помечен буквой А (как «Абсолютный»).

### Лестница

Этот предмет позволяет Линку пересекать ямы и реки соответствующей ширины.

### Плот

Линк может переплывать моря и озёра на плоту, запустив его из дока.



### Карта лабиринта и компас

На карте Линк сможет увидеть полную планировку лабиринта, а компас покажет ему, где спрятан фрагмент Триединства.

### Письмо старушке

Если вы выберете это письмо на дополнительном экране и нажмёте кнопку В, Линк сможет показать его пожилой женщине, которая живёт в одной из многочисленных пещер.

### Синее и красное кольцо

Синее кольцо уменьшает урон, наносимый противником, наполовину. Красное кольцо уменьшает урон до одной четверти.

### Браслет силы

Этот браслет даёт Линку удивительную силу. Надев его, он сможет поднимать даже гигантские камни.

### Волшебные часы

Если Линк подберёт такие часы, все враги замрут. Помните, что это работает только на том экране, где Линк находится в данный момент.

# Что произойдёт при нажатии кнопки В



## Деревянный и волшебный бумеранги

С их помощью можно наносить урон слабым врагам. Кроме того, многих врагов можно оглушить бумерангом. Волшебный бумеранг летит дальше, чем деревянный.

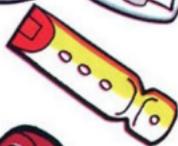
## Бомба

Установите бомбу, чтобы нанести противнику удар взрывной волной.

Каждая подобранная бомба добавляет в инвентарь Линка четыре бомбы. Одновременно можно носить до восьми штук. В начале игры Линк не может нести больше, так что используйте их экономно!

## Лук, деревянные и серебряные стрелы

Использовать лук можно только вместе со стрелами. С каждым выстрелом Линк теряет одну рупию. Кстати, от некоторых врагов можно избавиться с помощью лука и стрел. Так что будьте бдительны!



### Синяя и красная свечи

С их помощью можно освещать тёмные комнаты внутри лабиринтов. Синяя свеча используется только один раз на каждом экране, а красная свеча может выпускать огонь неограниченное количество раз.

### Флейта

По-настоящему таинственный и волшебный предмет. Опробуйте его, и вас удивят его возможности.

### Еда

Линк может использовать её как приманку для врагов, чтобы напасть на них, пока они будут её есть. Но будьте осторожны! Это работает не со всеми врагами.

### Зелье жизни (живая вода)

Выпейте её, и все сердца ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ станут красными. Красная вода становится синей, когда Линк использует её. Синяя вода заканчивается сразу после использования.



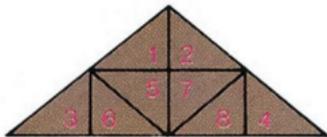


### Волшебный жезл

Такими жезлами пользуются чароманты. Взмахните им, чтобы метать магические заклинания. Более того, если Линк найдёт магическую книгу и выучит заклинания огня, он сможет выпускать из жезла пламя.

## Соберём элемент Триединства!

### Части Триединства



Части элемента спрятаны внутри нескольких уровней-лабиринтов и расположены так, как показано на этом рисунке.

Когда Линк находит спрятанный в лабиринте фрагмент Триединства, все сердечки его ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ становятся красными, а затем он возвращается ко входу в лабиринт. Новые фрагменты появляются на дополнительном экране после того, как Линк находит их. Кроме того, сыграв на флейте, Линк сможет призывать вихрь и перемещаться между входами в те лабиринты, из которых он уже забрал фрагменты Триединства.



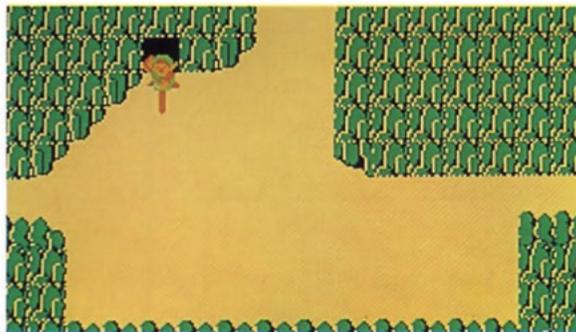
### Вихрь



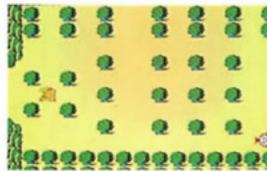
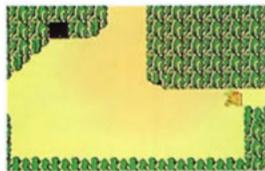
# Внешний мир

Чтобы получить восемь фрагментов Триединства, Линк должен сначала исследовать внешний мир и найти в нём входы в каждый из подземных лабиринтов. Вот основные знания о том, как путешествовать по внешнему миру.

Отлично. Вы начали игру. Теперь посмотрите в верхний левый угол основного экрана. Там вы увидите небольшую карту. Это радар, с помощью которого можно примерно определить, где находится Линк. Если вы играете в первый раз, попробуйте найти Линка на изображении справа.



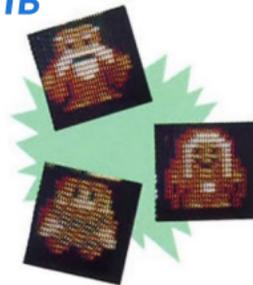
Хорошо. Пока что всё в порядке. Теперь используйте крестовину, чтобы переместить Линка к краю экрана. Когда вы достигнете края, произойдёт прокрутка и экран



переключится на соседнюю область. Повторите это, и Линк перейдёт в следующую область. Так мы продолжаем двигать Линка к новым местам и новым приключениям.

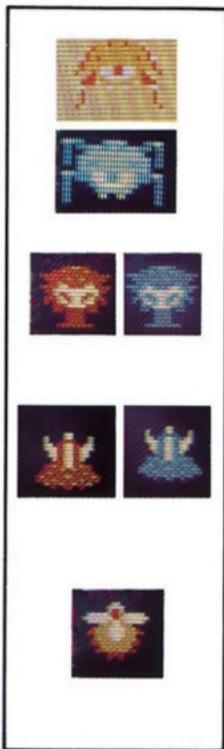
## ***Во внешнем мире Линк может встретить не только врагов, но и людей***

В пещерах прячутся разные люди: старики, старушки и торговцы. У них Линк может покупать различное оружие и получать полезную информацию.



Чтобы купить что-то у торговца, переместите Линка на желаемый предмет. Если Линк собирается заплатить за некую ценную информацию, укажите количество рупий, которое он готов отдать, таким же образом. Однако если у Линка не хватает рупий, торговец будет игнорировать его.

## Враги, которых встретит Линк во внешнем мире



### Тектит

Похожие на пауков прыгучие создания. Синие тектиты прыгают не так далеко, как красные. Сила атаки тектитов небольшая.

### Окторок

Этот вид осьминога обитает на поверхности. Октороки плюются в Линка камнями. Бывают двух видов: красные и синие. Опасайтесь синих, они более сильные.

### Ливер

Зарываются в землю и высасывают жизненную энергию из тех, кто на них наткнётся. Синие ливеры немного сильнее красных.

### Сорняк

Призрак цветка, порхающий туда-сюда по всей округе. Сила его атаки небольшая. Уничтожить сорняк можно только тогда, когда он неподвижен.



### Моблин

Гоблин с головой бульдога, который живёт в лесу. Атакует, бросая копья. Немного сильнее окторока.

### Армос

Воин, превращённый в каменную статую. Если Линк прикоснётся к нему, он начнёт двигаться и атаковать. Атака армоса достаточно сильная.

### Гини

Призрак, обитающий на кладбище. Есть два вида гини: те, что находятся там с самого начала, и те, что появляются, когда Линк касается надгробий. Сила атаки гини примерно такая же, как у армоса.

### Левр

Страж, атакующий всех, кто приближается к горе Смерти. Берегитесь! Левр довольно силен, и маленький щит Линка не сможет остановить его меч.



### Зора

Человек-рыба, обитающий в водоёмах. Высовывая голову из воды, выпускает снаряд, от которого Линк не сможет заслониться своим маленьким щитом.

### Валун

Валуны обрушиваются на Линка со склонов горы Смерти. От них он может только уворачиваться.

### Феи в источниках исцеляют Линка.

Феи, живущие в источниках тут и там, владеют магией, которая превращает все сердечки ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ Линка в красные. Вы можете найти их в... извините, это тоже секрет!



### Пещеры не всегда можно увидеть.

Что вы сказали? «Я искал пещеры везде, где только мог, но так и не нашёл»? Ну, знаете, они есть не только там, где их можно увидеть. Но Линк мог бы попытаться обнаружить их с помощью чего-то ещё. Уловили суть?



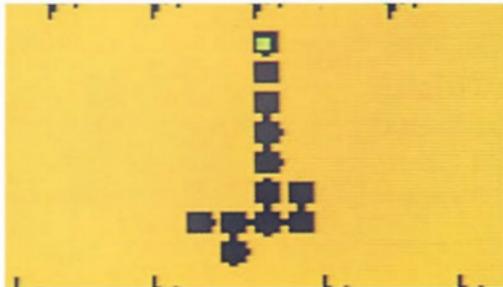
# Подземный мир

Отлично. Теперь, когда Линк нашёл вход в лабиринт, он сможет наконец сразиться за фрагмент Триединства. Как только Линк попадает в подземный лабиринт, радар в левом верхнем углу экрана превращается в радар лабиринта. Кроме того, если у Линка есть карта данного лабиринта, она также будет отображаться на радаре. Рядом показан УРОВЕНЬ текущего лабиринта. Если по своему опыту вы чувствуете, что этот УРОВЕНЬ пока слишком высок для Линка, разумнее всего будет как можно скорее вернуться на поверхность!



## Давайте пройдемся по лабиринту

Теперь Линк внутри лабиринта, и всё выглядит очень необычно. Хорошо. Давайте попробуем перемещать Линка в разных направлениях. Чтобы осветить тёмные комнаты, ему понадобится свеча.



Продвигаясь вперёд, Линк отмечает пройденный путь, как показано слева. Вы можете увидеть это на дополнительном экране.



### Лабиринт состоит из множества комнат.

Каждый из блоков лабиринта — это комната, ограниченная: 1) проёмами, через которые Линк может пройти, когда захочет; 2) ставнями или дверями, которые не откроются, если у него нет ключа; 3) стенами. Что делать, если Линк попадёт в такую западню, из которой не будет выхода? Это секрет.



Двери, для которых нужны ключи



Ставни



## Есть и другие сокровища, кроме Триединства.

Линк может найти много разных сокровищ, таких как Целые Сердца. Без них, как и без Триединства, он никогда не доберётся до горы Смерти. Найдите их все!

## Найдите карту и компас в каждом из девяти лабиринтов.

С картой и компасом будет гораздо проще исследовать лабиринт. На рисунке ниже показаны некоторые заметки о лабиринтах, которые сделал Линк, выслушав рассказ Импы. Найдите карту. Она намного более точна.



## Враги, атакующие Линка в подземных лабиринтах



### Золь и гель

Эти желеобразные монстры передвигаются, подпрыгивая. Когда Линк разрушает золь, он распадается на двух гелей. Атака геля слабая, но золь вдвое сильнее геля.

### Змея

Ядовитая змея, поселившаяся в лабиринте. Она моментально обнаруживает других существ (а значит, и Линка тоже!) и внезапно нападает на них. Сила атаки у змеи не очень высока.

### Вайр и киз

Вайр — это дьявольский владыка кизов. Превращается в двух кизов, когда Линк разрушает его мечом. Сила атаки кизов небольшая, но вайр немного сильнее.

### Сталфос

Скелет с мечом в каждой руке. Сила атаки небольшая.



### Хозяин стен

Чудовищная рука, которая появляется из стены. Если она поймает Линка, то вернёт его ко входу в лабиринт.

### Гория

Маленький дьявол, обитающий под землёй. Метает бумеранги. Есть два вида горий, синие и красные. Остерегайтесь синих! Они более сильные.

### Чаромант

Мастер телепортации. Появляется то здесь, то там, выстреливая магические снаряды, которые маленький щит Линка не может отразить. Чаромант довольно силён. Будьте осторожны!

### Даркнат

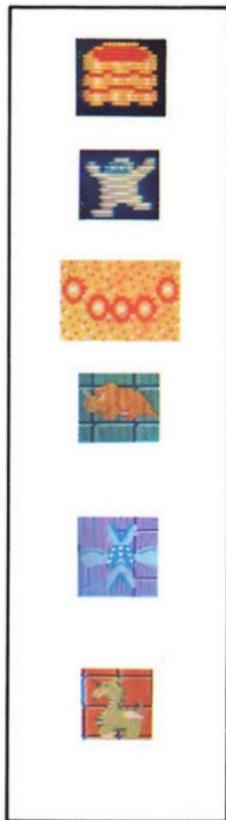
Рыцарь, живущий в лабиринте. Он очень силён и отражает щитом все лобовые атаки Линка.

### Полс-войс

Призрак с большими ушами. Уязвим к громкому шуму — он его ненавидит.

### Ланмола

Гигантская многоножка. Атака в голову не причинит ей вреда. Какая же она быстрая!



### Лайк лайк

Похожий на трубу монстр, питающий слабость к волшебным щитам — он их пожирает.

### Гибдо

Мумия. Некая сверхъестественная сила делает его атаки довольно мощными.

### Молдорм

Огромный червь, обитатель лабиринтов. После каждой атаки Линка становится короче. Не очень силен.

### Додонго

Гигантский носорог. Хотя его атаки не слишком сильны, пробить такую толстую шкуру обычным способом не получится.

### Хваталда

Огромный цветок-людоед с торчащими с четырёх сторон клешнями. Каждый раз, теряя клешню, начинает двигаться быстрее. Берегитесь — он довольно опасен!

### Акваментус

Дракон, которого некоторые называют единорогом. Обладая большой силой атаки, он грозный противник. Метает в Линка сгустки энергии.



### Патра

Патры атакуют группами, собираясь в две разных по форме фигуры. Обе довольно сильны, так что будьте внимательны!

### Дигдоггер

Огромный морской ёж. Он очень велик, но сжимается под воздействием звуковых волн. Будьте осторожны — это сильный противник!

### Гохма

Огромный краб, обитающий в лабиринте. Его жёсткий панцирь ничем не пробить. Атакуйте слабое место Гохмы с помощью специального оружия.

### Глиок

Огромный дракон с двумя, тремя или четырьмя головами, извергающими пламя. Головы, которые Линк отсекает от тела дракона, начинают летать вокруг него.

### Голова Глиока

### Череп

Дух мертвеца. Когда он хватается Линка, тот некоторое время не может достать свой меч.



### Ловушки и каменные статуи

Кто-то установил их в лабиринте в незапамятные времена. Если Линк приблизится к ним, они тут же атакуют. Не теряйте бдительности!

Сдвинувшись с места, ловушки не будут атаковать снова, пока не вернуться на свои изначальные позиции. Используйте эту возможность, чтобы пройти вперёд.



## А теперь — смертельная битва с Ганоном!

Линк собрал все восемь фрагментов и восстановил элемент Мудрости. Теперь он готов сразиться с Ганоном в недрах горы Смерти! Кто такой Ганон? Как он выглядит? Никто не знает. Никто не выжил, чтобы рассказать об этом.

Линк не ровня такому могущественному противнику, как Ганон. Что бы Линк ни применял против Ганона, тот просто парирует атаку. Но с волшебным мечом и каким-то другим предметом ему удалось бы сокрушить могучего Ганона. «Другой предмет»? Что же это такое?

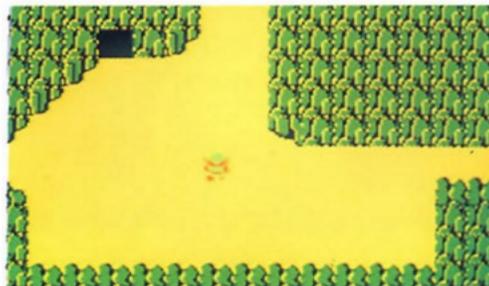
# Азбука Легенды о Зельде

## Как добраться до уровня 1 «Орёл»

Вы играете в «Легенду о Зельде» в первый раз, и, наверное, думаете, что это очень сложно! Что ж, на следующих страницах мы собираемся помочь вам и показать, как добраться до первого фрагмента Триединства.

### Сначала идите в пещеру!

Как только Линк отправится в путешествие, он увидит перед собой пещеру. Войдите в неё.



## Берите меч и вооружайтесь!

В пещере Линк встретит старика. Этот старик предложит ему взять меч, который очень пригодится в приключении. Берите его и готовьтесь к битвам!



## Идите на север, молодой человек!

Вооружив Линка мечом, направляйте его на север (в верхнюю часть экрана). Здесь он проведёт свои первые бои. Не волнуйтесь и не спешите! По сравнению с теми, кого вы встретите позже, эти бойцы довольно слабые.



## А теперь — в восточный лес!

Теперь, если Линк повернёт на восток, то окажется в лесу. Сражайтесь, умело используя деревья в качестве укрытия.



## Продолжайте сражаться в лесу!

Идите на север. Линк по-прежнему в лесу. Не отступайте! Продолжайте сражаться и собирайте побольше сокровищ. Они понадобятся вам позже!



## Идите на север к озеру!

Продолжайте идти на север, и доберётесь до озера. Живущий там монстр, зора, атакует Линка своими снарядами. Если Линк не сможет увернуться, ему конец!



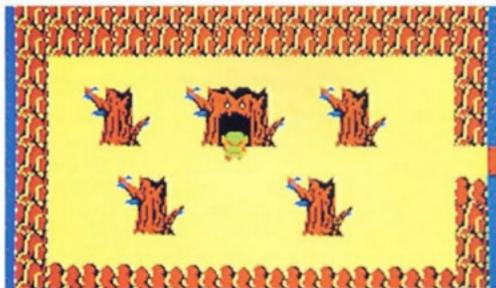
## Линк нашёл мост!

Пройдя ещё немного севернее, Линк увидит мост. Победите врагов и получите как можно больше сердечек ЖИЗНЕННОЙ СИЛЫ.



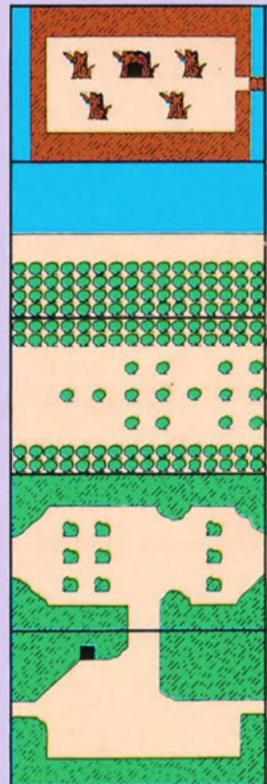
## Перейдите мост и входите в лабиринт!

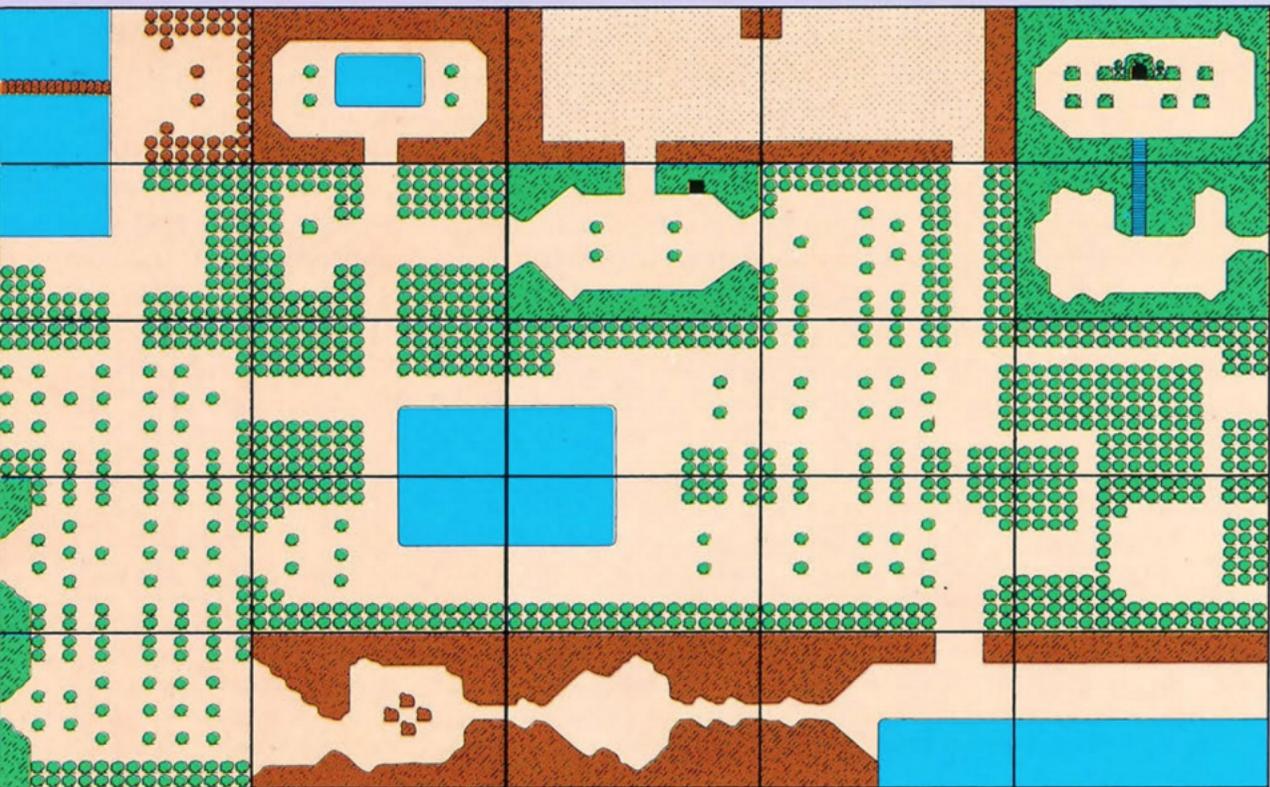
Когда Линк перейдёт по мосту на маленький остров, он обнаружит там вход в подземный лабиринт 1-го уровня — Орёл. Отыщите в этом лабиринте карту и компас. А затем — соберите все до единого сокровища и возьмите фрагмент Триединства!



## Карта, чтобы добраться до подземного лабиринта 2-го уровня

Руины в правом верхнем углу — вход в подземный лабиринт 2-го уровня. Чтобы попасть туда, Линк должен направляться к нижнему правому краю карты и пройти через большой лес. Будьте внимательны. Не заблудитесь!





## **СООТВЕТСТВИЕ НОРМАМ FCC**

Этот прибор генерирует и использует радиочастотную энергию. Если он не установлен и не используется должным образом, то есть в строгом соответствии с инструкциями производителя, он может создавать помехи для приема радио и телевидения. Этот прибор прошёл типовые испытания и признан соответствующим ограничениям для вычислительных устройств класса В в соответствии со спецификациями в части J, раздела 15, правил FCC, которые предназначены для обеспечения разумной защиты от таких помех в жилых помещениях. Однако, нет никакой гарантии, что помехи не возникнут при каждой конкретной установке. Если этот прибор создает помехи для радио- или телевизионного приёма, что можно определить, выключив и включив его, пользователю рекомендуется попытаться устранить помехи одним или несколькими из следующих способов:

- Переориентировать приёмную антенну.
- Переместите игровую приставку относительно приёмника.
- Отодвиньте игровую приставку от приёмника.
- Подключите игровую приставку к другой розетке, чтобы она и приёмник были в разных цепях.

## 90-ДНЕВНАЯ ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ NINTENDO GAME PAKS

### 90-ДНЕВНАЯ ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ:

Компания Nintendo of America Inc. («Nintendo») гарантирует первоначальному покупателю, в течение 90 дней с момента покупки, что данный Nintendo Game Pak («комплект») (не включая аксессуары Game Pak или аксессуары для роботов) не должен иметь дефектов материалов и изготовления. Если дефект, на который распространяется данная гарантия, возникает в течении 90-дневного гарантийного периода, Nintendo, по своему усмотрению, бесплатно отремонтирует или заменит комплект.

Настоящая гарантия не действительна, если комплект был поврежден в результате небрежного обращения, несчастного случая, неправильного использования, модификации, подделки или по другим причинам, не связанным с дефектными материалами или качеством изготовления.

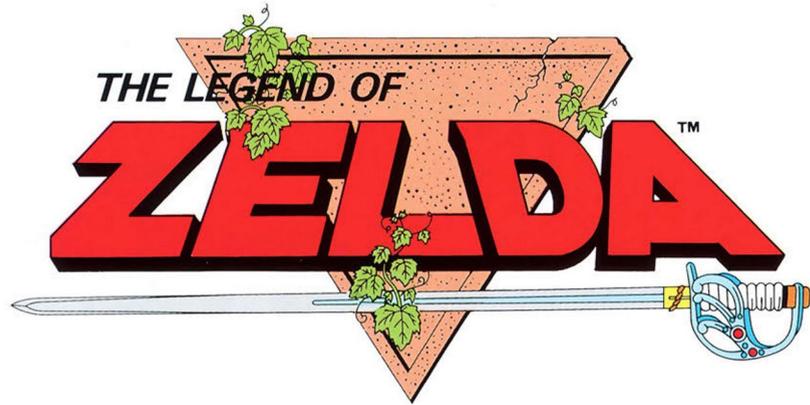
### РЕМОНТ ПОСЛЕ ИСТЕЧЕНИЯ ГАРАНТИЙНОГО СРОКА:

Если с комплектом возникнет проблема после истечения 90-дневного гарантийного периода, вы можете связаться с отделом обслуживания потребителей Nintendo по указанному выше номеру телефона. Если специалист по обслуживанию Nintendo не сможет решить проблему по телефону, он предоставит вам номер разрешения на возврат. Вы можете записать этот номер на внешней упаковке дефектного комплекта и вернуть его вместе с предоплатой Nintendo, включая чек или денежный перевод на сумму 10 долларов США, подлежащую оплате Nintendo of America Inc. Nintendo, по своему усмотрению, при выполнении вышеуказанных условий отремонтирует комплект или заменит его новым или отремонтированным комплектом. Если запасные комплекты отсутствуют, вам будет возвращен дефектный комплект и возмещен платёж в размере 10 долларов США.

### 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 НАРУШЕНИЕ ЛЮБЫХ ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ.

Положения этой гарантии действительны только в Соединенных Штатах. В некоторых штатах 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.



### Враги, которых встретит Линк во внешнем мире.

Окторок (красный)	Окторок (синий)	Тектит (красный)	Тектит (синий)	Зора
Ливер (красный)	Ливер (синий)	Моблин (красный)	Моблин (синий)	Армос
Левр (красный)	Левр (синий)	Сорняк	Гини	Валун

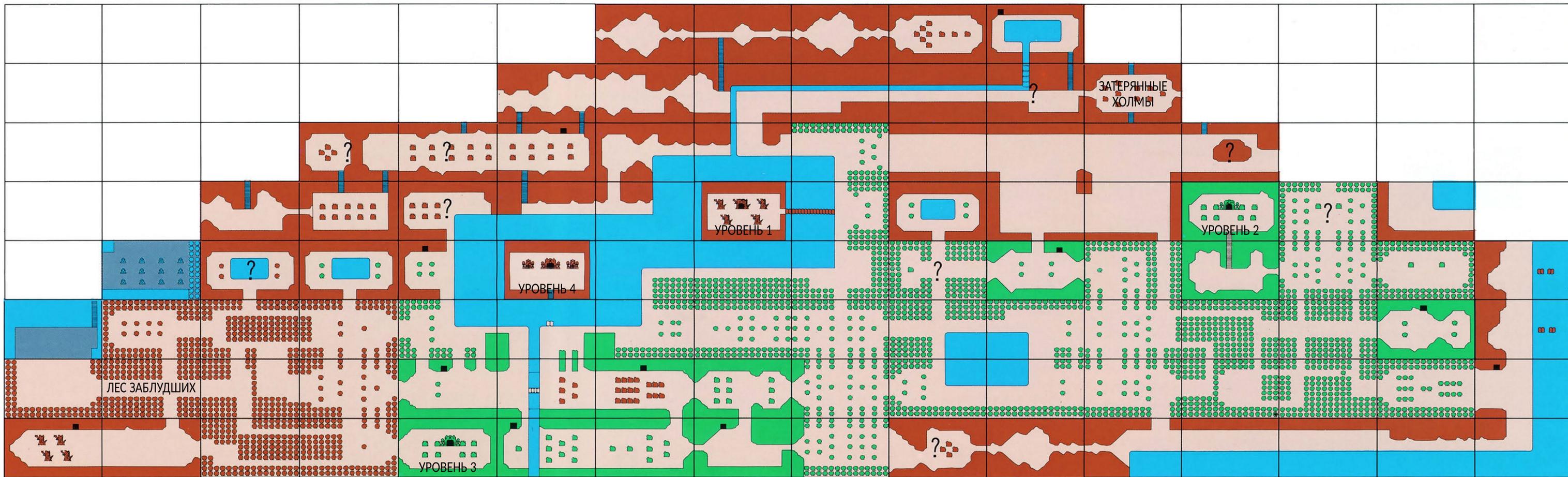
### Советы по борьбе с врагами во внешнем мире.

	У этих врагов могут быть рупии. Победите их — и разбогатеете!
	У этих врагов могут быть бомбы. Если Линку нужны бомбы, атакуйте!
	Поразите сорняк, и, возможно, получите сердечко. Это непросто, но не опускайте руки.
	Если победите главного гини после того, как выпустите других из надгробий, остальные просто исчезнут!
Линк может подобрать оружие, например, бумеранг, победив определённого врага, а затем использовать этот бумеранг, чтобы собирать предметы. Это очень просто.	

## Внешний мир

В пещерах Линк встретит людей, от которых сможет получить самые разные предметы. Другие предметы спрятаны там, где вы этого не ожидаете.

Что этот старик даст Линку?	С этим стариком можно играть на деньги.	Линку понадобится это письмо, чтобы позже кое-что купить.	Внимательно слушайте, что скажет этот старик.	Вам придётся заплатить этой старушке за ценную информацию.	Эта старушка хочет помочь Линку. Но сможет ли она?	У торговцев можно многое купить. Держитесь подальше от дорогих магазинов!	Волшебный щит	Ключ	Синяя свеча	Бомбы	Деревянные стрелы	Сердечко	Еда	Синее кольцо



### Соберитесь с силами, и будете способны на многое.

	Используйте свечу, чтобы сжигать деревья. Иногда под корнями что-то спрятано.		Используйте бомбы, чтобы взрывать скалы. Кто знает, что вы там найдёте.		Используйте кое-что особенное, чтобы получить невероятную силу и двигать даже огромные валуны.		Обретя достаточно мудрости, вы научитесь вызывать вихрь и на нём перемещаться ко входам в подземный мир.
				Отыщите эти скрытые проходы с помощью некоего предмета.			

Вы можете найти и использовать самые разные предметы. Все ли из них вы уже получили? Отметьте, какие у вас уже есть.

Меч	Волшебный меч	Деревянный бумеранг	Лук	Серебряные стрелы	Синяя свеча	Волшебный жезл	Флейта	Синее кольцо	Письмо старушке	Лестница
Белый меч	Волшебный щит	Волшебный бумеранг	Деревянные стрелы	Еда	Красная свеча	Магическая книга	Браслет силы	Красное кольцо	Волшебный ключ	Плот

## Советы по выживанию в подземном мире.

### Совет 1

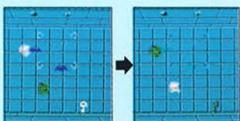
Это и правда тупик?



Если вы не можете продвинуться дальше, возможно, вам стоит использовать бомбу и проделать собственную дверь!

### Совет 2

Победите всех врагов!



В некоторых комнатах есть скрытые предметы, которые появятся только после того, как вы победите всех врагов. Не пропустите ценную находку.

### Совет 3

Атакуйте самое слабое место!



Сражаться с огромными монстрами лицом к лицу — не лучшая тактика. Ищите слабые места! Атакуйте определённые части их тел и/или используйте определённые предметы. Так вы сможете победить даже самого большого монстра. Старик даст вам подсказку!

### Совет 4

Что это? Где я?



Запоминайте расположение тайных проходов подземелья. Чем обширнее лабиринт, тем больше в нём таких проходов. Если не зарисуете карту, то обязательно потеряетесь.

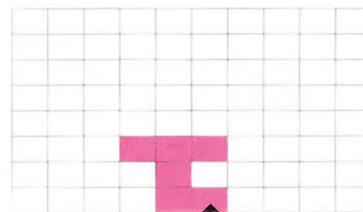
## Импа передаёт напутствие Зельды...

Принцесса Зельда предвидела то, насколько трудно будет найти вход в лабиринты 7-го, 8-го и 9-го уровня. Она дала подсказки Импе, а та передала их Линку:

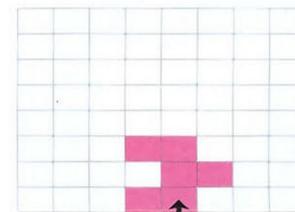
- Таинственный, запечатанный вход в лабиринт 7-го уровня находится в коричневом мёртвом лесу. Отправляйтесь к самому дальнему источнику на западе и сделайте что-нибудь особенное.
- Используйте свечу, чтобы сжигать деревья и найти скрытый вход в лабиринт 8-го уровня. Старик, который живет рядом с океаном, подскажет, под каким деревом в зелёном лесу скрывается вход.
- Два огромных камня высоко на горе Смерти известны как Очковая скала.
- Будьте терпеливы. Используйте навыки и знания, которые вы приобрели.
- Ах да, в некоторые комнаты в лабиринт можно попасть только через подземные тоннели. Единственный способ обнаружить их — это сдвинуть определённые блоки, но сначала уничтожьте всех врагов в помещении.
- Будьте сильным и мудрым. Зельда ждёт, когда вы спасёте её.

# КАК СДЕЛАТЬ КАРТУ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

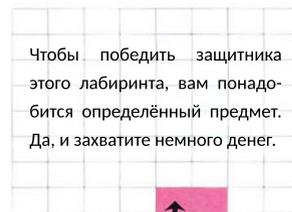
Если вы успешно завершили уровни 1 и 2, впредь вам нужно будет создавать свои собственные карты подземелий. Как вы могли заметить, в каждом лабиринте спрятаны карта и компас. Карта поможет узнать общий план лабиринта. Компас покажет, где находится фрагмент Триединства. Не забывайте искать секретные подземные проходы в лабиринтах более высокого уровня. В некоторых случаях это необходимо, чтобы продвинуться вперёд в вашем приключении. Остерегайтесь ловушек! Зарисовывайте каждую комнату, в которую вы зашли, чтобы получить полную картину. Вам может понадобиться собственная карта, чтобы провести поспешное отступление. Вход в лабиринт обозначен стрелкой.



УРОВЕНЬ 3  
МАНДЗИ



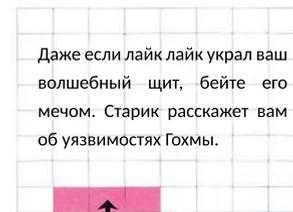
УРОВЕНЬ 4  
ЗМЕЯ



УРОВЕНЬ 5  
ЯЩЕРИЦА



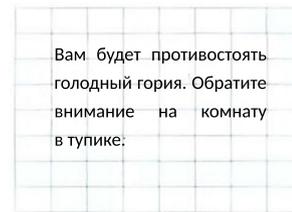
Чтобы победить защитника этого лабиринта, вам понадобится определённый предмет. Да, и захватите немного денег.



УРОВЕНЬ 6  
ДРАКОН



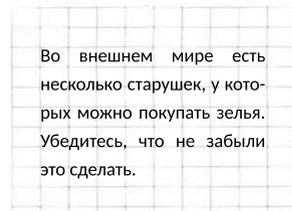
Даже если лайк лайк украл ваш волшебный щит, бейте его мечом. Старик расскажет вам об уязвимостях Гохмы.



УРОВЕНЬ 7  
ДЕМОН



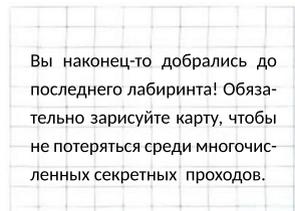
Вам будет противостоять голодный горя. Обратите внимание на комнату в тупике:



УРОВЕНЬ 8  
ЛЕВ



Во внешнем мире есть несколько старушек, у которых можно покупать зелья. Убедитесь, что не забыли это сделать.



УРОВЕНЬ 9  
ГОРА СМЕРТИ



Вы наконец-то добрались до последнего лабиринта! Обязательно зарисуйте карту, чтобы не потеряться среди многочисленных секретных проходов.



