

The Adventure of

LINK[®]

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

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 Nintendo Entertainment System[®] Zelda II — The Adventure of Link Pak[®]

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

СОДЕРЖАНИЕ

Предыстория приключений Линка	3
Новое путешествие Линка по землям Хайрула	17
Приключение Линка: в поисках третьего элемента Триединства	21
Сведения об игре и руководство для ваших приключений	41

ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

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

Предыстория приключений Линка

- После ожесточённой схватки Линк уничтожил Ганона, вернул элемент Мудрости и спас принцессу Зельду.
- Но значит ли это, что история окончена?
- Много воды утекло с тех пор.



Хайрул стоял на грани разрушения. Сила, отравленная подлым сердцем Ганона, сеяла в королевстве хаос и разлад. Более того, даже после падения Ганона некоторые из его приспешников ожидали возрождения своего господина.



Ключом к возвращению Ганона была кровь Линка – храброго юноши, низвергнувшего злодея. Ганона можно было возродить, принеся в жертву героя и окропив его кровью прах Короля Зла.

Тем временем Линк оставался в маленьком королевстве, чтобы помочь его восстановлению. Но обстоятельства складывались не лучшим образом.

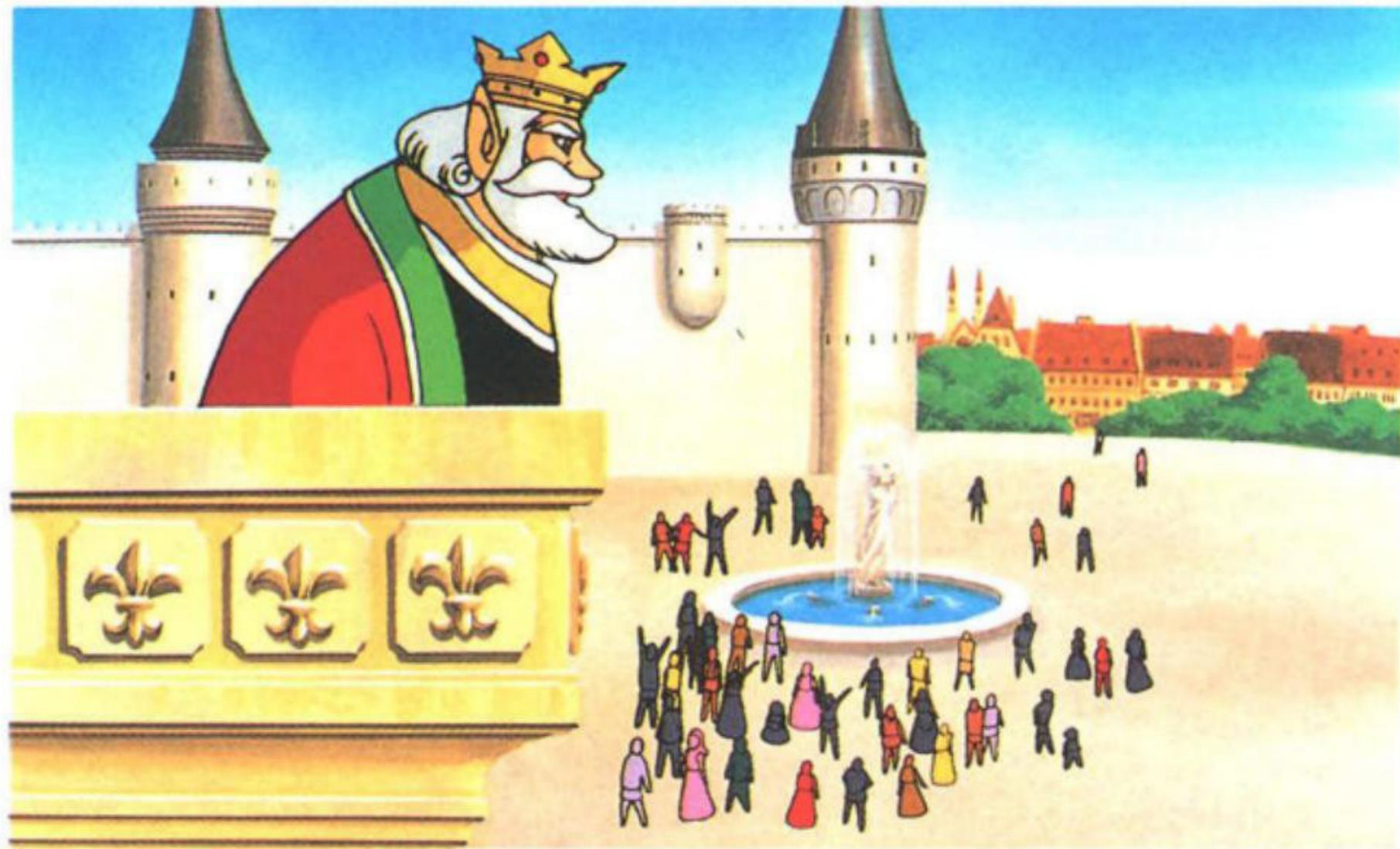
Когда Линк достиг возраста шестнадцати лет, на тыльной стороне его ладони появился странный знак, как две капли воды похожий на герб королевства. Обеспокоенный Линк обратился к няне принцессы Зельды – Импе. Старая женщина была ошеломлена и встревожена, увидев этот знак. Вернув



самообладание, она отвела Линка в Северный дворец.

В Северном дворце была «дверь, которая всегда заперта». Только представители семьи Импы, служившие королю, знали, как открыть эту дверь. Импа взяла левую ладонь Линка и приложила её к двери тыльной стороной. Щёлкнул язычок замка, дверь медленно, со скрипом отворилась, и перед ними предстал алтарь, на котором лежала прекрасная девушка.

– Здесь покоится принцесса Зельда, – мягко заговорила Импа и начала свой рассказ.



– Линк, настало время рассказать тебе легенду о Зельде, передаваемую в Хайруле из уст в уста. В ней говорится, что давным-давно, когда Хайрул был единым королевством, великий монарх поддерживал мир на этих землях, используя силу Триединства. Но король тоже был человеком и умер. Правителем сделался молодой принц, однако Триединство он унаследовал лишь частично. Принц искал недостающие элементы повсюду, но не мог их найти. И тогда приближённый к молодому монарху колдун принёс неожиданные вести. Незадолго до смерти король рассказал о Триединстве только младшей сестре



принца, Зельде. Принц немедленно расспросил её, но она ничего не сказала. Следом за принцем колдун пригрозил ей заклятием вечного сна, но она по-прежнему молчала.

В гневе колдун попытался наложить на принцессу заклятие. Удивлённый принц попытался остановить его, но колдун отбился и продолжил читать заклинание. Когда оно было завершено, принцесса Зельда рухнула на пол и погрузилась в беспробудный сон. В то же время и колдун испустил дух.



Охваченный горем, принц поместил принцессу в эту комнату в надежде, что когда-нибудь она вернётся к жизни. В память об этой трагедии он издал указ, чтобы каждую девочку, рождённую в королевской семье, нарекали именем Зельда.

*...С подставки, стоявшей рядом с алтарём, где лежала принцесса Зельда, Импа взяла шесть кристаллов и свиток с королевским гербом и передала их Линку.
– Эти вещи передавались в моей семье из поколения в поколение в ожидании прихода великого короля. Сейчас уже не осталось тех, кто может прочесть эти*

древние письма. Но ты, отмеченный гербом, возможно, сумеешь их понять. Говорят, там спрятан ключ к объединению Триединства. Пришло время тебе прочитать его.

Линк поглядел на свиток с сомнением. Но удивительное дело – хотя он никогда не видел этих букв, он обнаружил, что читает их так, будто они говорят с ним сами.

Вот что было написано в свитке.

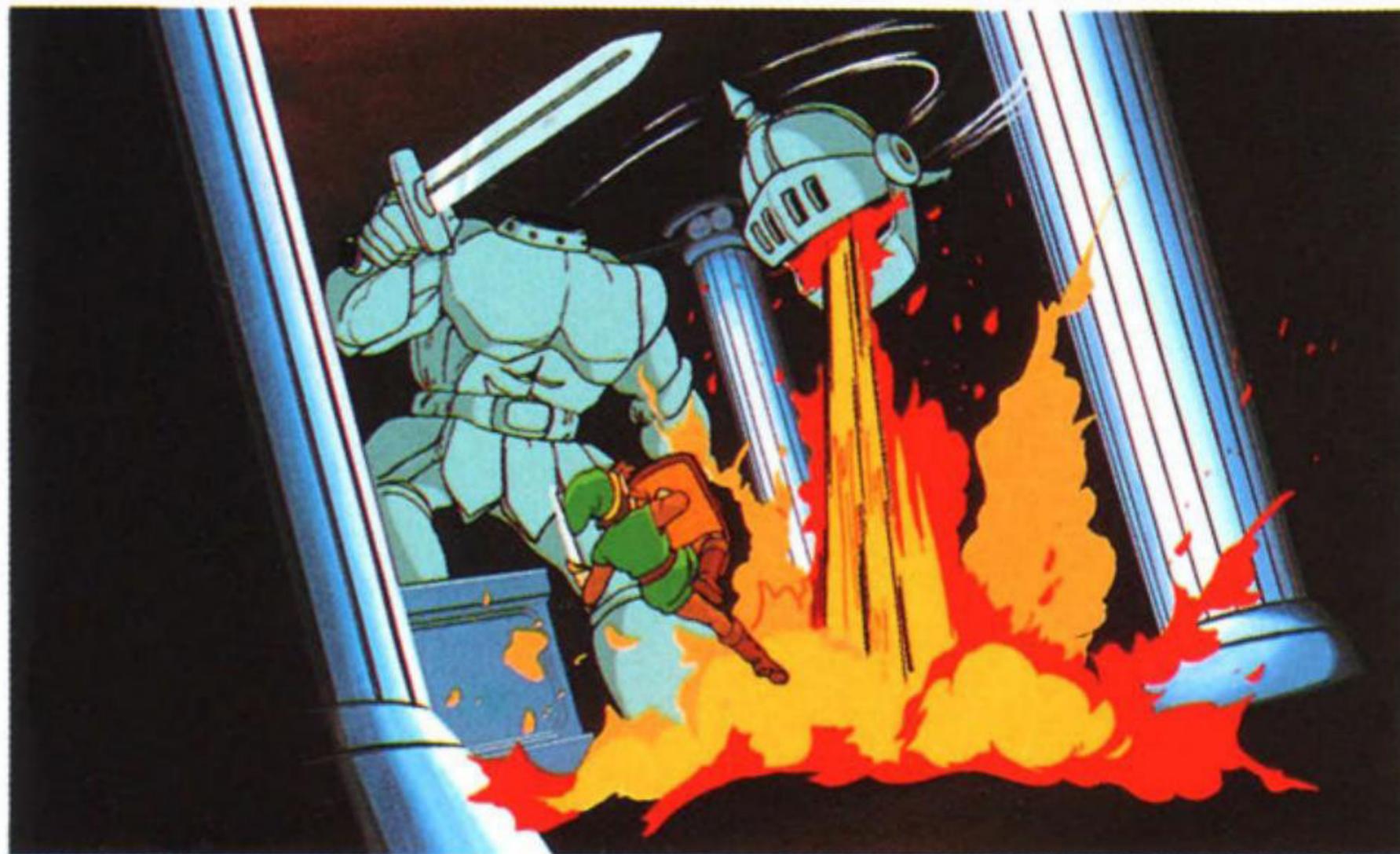
«Ты, будущий хранитель Триединства – я передам тебе его секреты. Триединство состоит из трёх элементов: Силы, Мудрости и Храбрости. Когда все элементы объединены, Триединство обладает наибольшей силой. Элементы Силы и Мудрости я оставил в королевстве. Элемент же Храбрости я спрятал, и на то были причины. Использовать эту реликвию дано не каждому. Тот, кто достоин этого, должен быть сильной личностью без злых помыслов. Но требуются и другие, особые врождённые качества. К сожалению, за всю свою жизнь я так и не нашёл такого человека.

Поэтому я наложил заклятие на весь Хайрул. Юноша с сильной личностью и подходящим воспитанием по достижении нужного возраста будет отмечен гербом королевства.



Но что произойдёт, если силой Триединства воспользуется кто-то другой? В таком случае она породит много зла на земле.

Элемент Храбрости спрятан в Великом дворце, что находится в долине Смерти на самом большом острове Хайрула. Но чтобы попасть туда, нужно сразиться с хранителями и снять заклинание, оберегающее дворец.



Победив стражей, которых я создал, чтобы оберегать каждый из шести дворцов Хайрула от врагов, помести кристалл во лбу найденной статуи. Когда кристаллы будут установлены во всех статуях во всех шести дворцах, ты сможешь снять заклинание, оберегающее Великий дворец, и войти туда, чтобы сразиться с последним из стражей.

Но бояться нечего. Именно тебе суждено объединить Триединство. Ты — луч надежды для королевства Хайрул».

Прочитав свиток, Линк медленно поднял голову. Импа обратилась к нему:

– Сила Триединства способна снять заклятие, наложенное на принцессу Зельду. Пожалуйста, Линк. Объедини три элемента и спаси принцессу. И верни мир в Хайрул.

Линк молча кивнул и вышел из комнаты, задержав долгий взгляд на алтаре.

И вот, с волшебным мечом в левой руке и с волшебным щитом в правой, он отправился в долгое, одинокое путешествие.

Тем временем приспешники Ганона призывали из Подземного мира новых союзников и начинали претворять в жизнь свои дьявольские планы по возрождению Короля Зла.



Приключения на обширных землях Хайрула

На землях Хайрула спрятано шесть дворцов. Линк должен набраться опыта, сражаясь с приспешниками Ганона, и искать ценные сведения, посещая города тут и там. Затем, одержав победу над стражами Великого дворца, он должен обрести элемент Храбрости. Такова миссия Линка.



Дугулс

Город Руто

Пустыня Тантари

Северный дворец

Пустыня Парапа

Город Рауру

Болото Моруга

Болото Мидоро

Город Мидо

Порт

Город Сария

Гора Смерти

Гробница короля

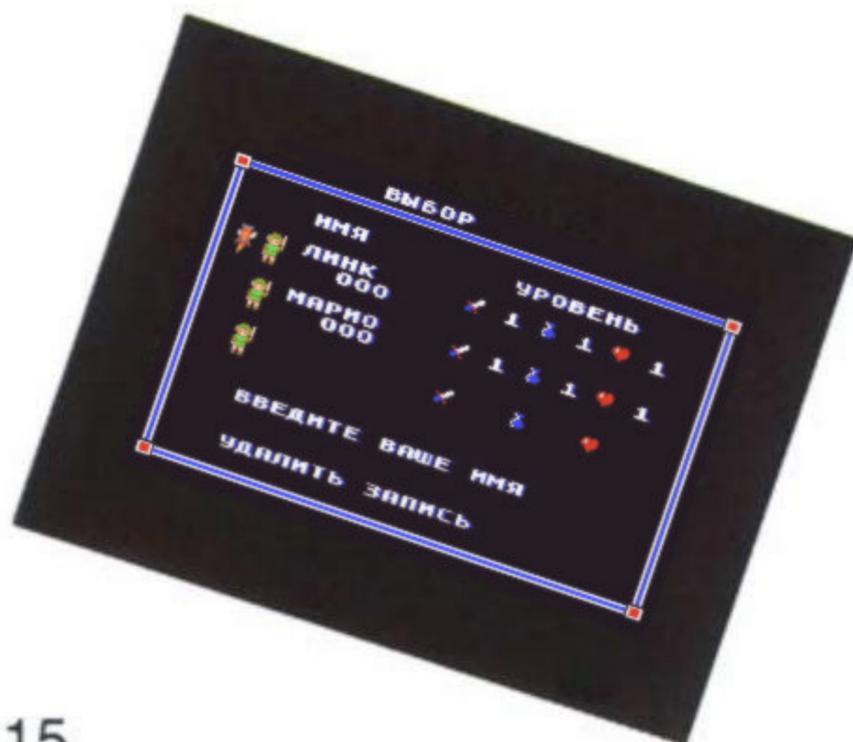
Подножие горы Смерти

● Создание нового Линка

Когда появится начальный экран, нажмите кнопку START, чтобы перейти в режим ВЫБОРА, показанный справа вверху. Для начала новой игры выберите ВВЕДИТЕ ВАШЕ ИМЯ и перейдите в режим ВВОДА, показанный справа посередине.

Вы можете создать нового Линка, выбирая буквы с помощью крестовины и кнопки A (всего до восьми букв). Если вы хотите сменить Линка, вы можете выбрать его и перейти в режим УДАЛЕНИЯ ЗАПИСИ (показан справа внизу).

Игра начинается после выбора Линка, которому вы дали имя в режиме ВВОДА. В любом режиме перемещайте фею с помощью кнопки SELECT и подтверждайте выбор, нажимая START. Если выбран пункт ОК, экран возвращается в режим ВЫБОРА.



Если игра завершается, когда вы находитесь в последнем дворце, и вы выбираете ПРОДОЛЖИТЬ, игра продолжается у входа в этот дворец. В противном случае вы начинаете со стартовой локации.

Не нажимайте POWER или RESET в то время, пока сохраняете игру. Сделав это, вы можете потерять данные.

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.

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.

Новое путешествие Линка по землям Хайрула



Внутри Северного дворца королевства

Это Северный дворец. Приключение Линка вот-вот начнётся.

Принцесса Зельда продолжает мирно спать на алтаре.

Если жизней больше не осталось, мне конец.

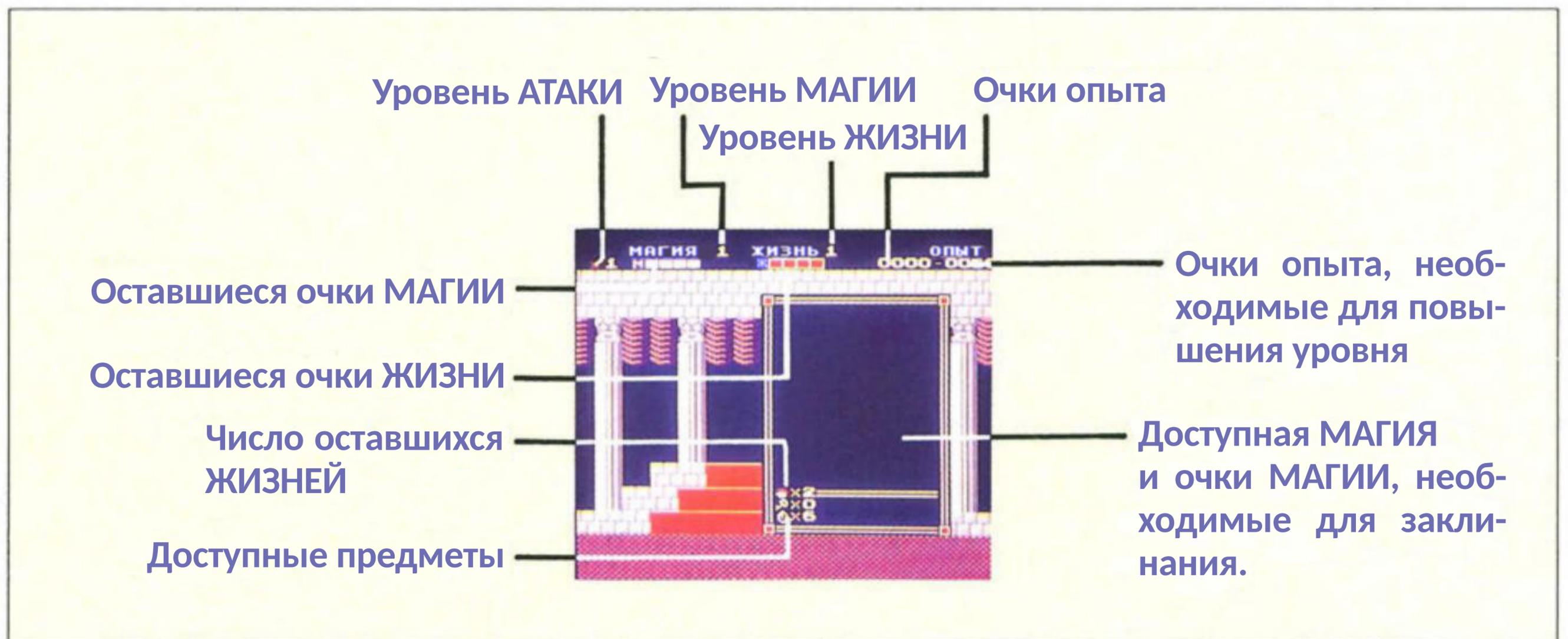


- **Линку даётся три жизни.**

В начале нового приключения Линку даётся три жизни. Их количество сокращается, когда он теряет все очки ЖИЗНИ, падает в воду и т.д. Он должен беречь каждую из них как зеницу ока.

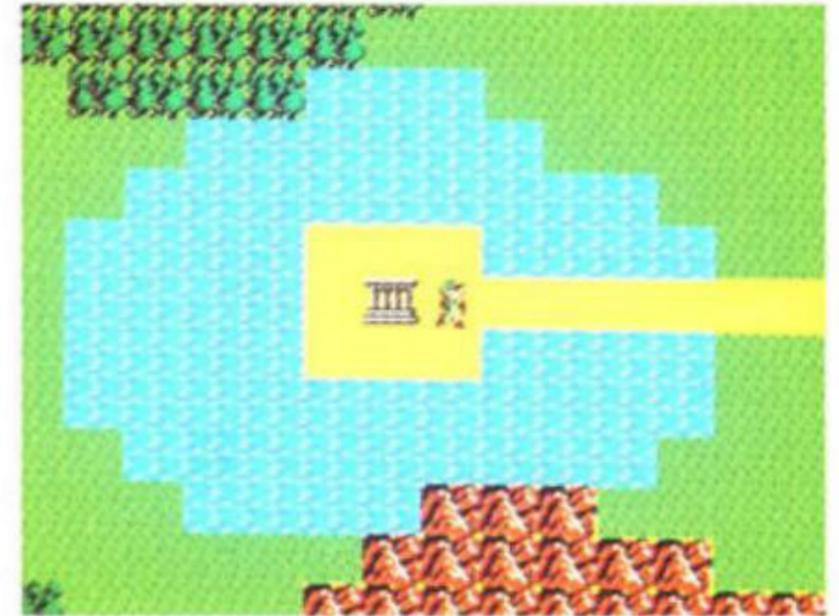
- **Посмотрим на показатели Линка, пока он не покинул дворец.**

У Линка есть три показателя силы (АТАКА, МАГИЯ и ЖИЗНЬ), и статус каждой из них показан вверху экрана. ОСТАВШИЕСЯ ОЧКИ показывают, как долго вы ещё можете использовать каждую из способностей, в соответствии с её уровнем. Когда вы нажимаете кнопку START во время игры на горизонтальном экране, появляется дополнительный экран, на котором вы можете видеть доступные заклинания и предметы.



Окрестности Северного дворца

Линк покидает дворец и начинает свой путь, полный приключений. Благодаря чистейшему воздуху Хайрула вы можете видеть фигуру Линка, продвигающегося на восток по тропинке из окружённого озером замка. Экран, на котором Линк двигается таким образом, называется «карта мира».



- **Линк путешествует по землям Хайрула**

Первым делом проследуем по тропинке на восток. Крестовина управляет передвижением Линка. Если у него есть предмет, вы можете использовать кнопки А и В.



Передвижение Линка

Пауза / перезапуск

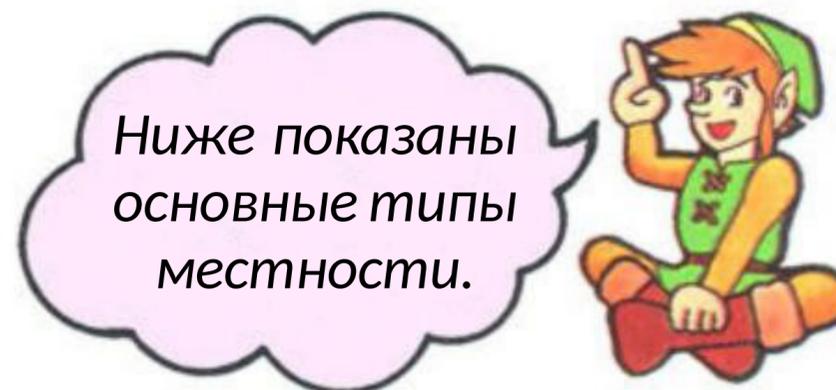
Флейта

Молот

Вы не можете использовать кнопки А и В, не имея на руках нужных предметов.

- Города, леса и горы — типы местности в Хайруле.

Богатый природными зонами Хайрул состоит из различных ландшафтов — гор и лесов, рек и равнин. Линк может ходить везде, кроме воды — например, рек, и опасных ландшафтов — таких как горы. Он должен искать города, пещеры и огромные валуны, преграждающие путь.



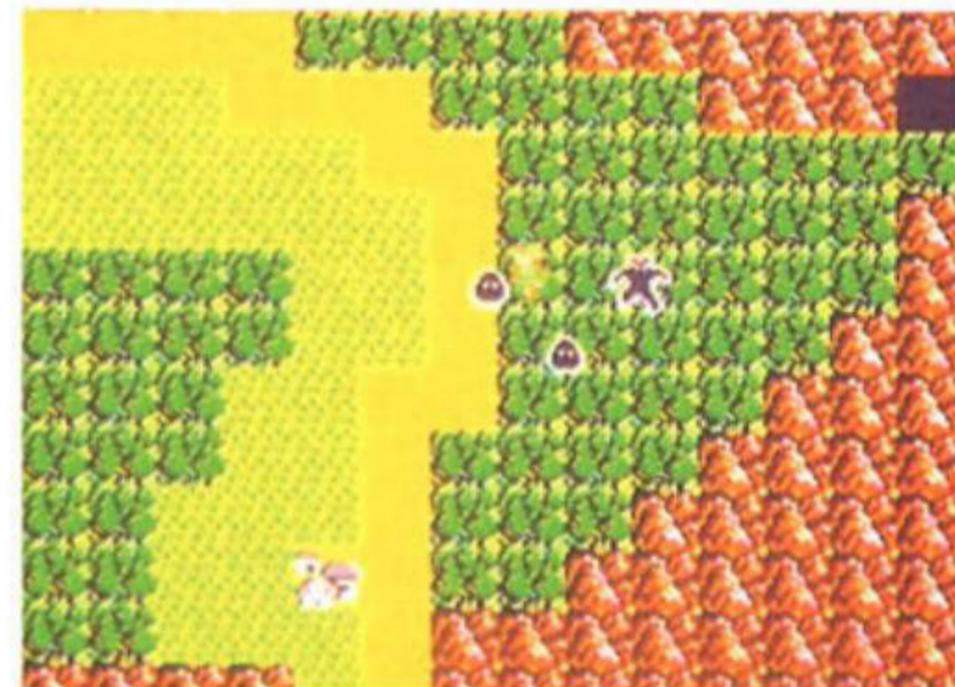
Дорога		Равнина		Лес	
Море/Река		Пустыня		Болото	
Горы		Кладбище		Мост	

Приключение Линка: в поисках третьего элемента Триединства

Столкновение с приспешниками Ганона

Ой-ой-ой! Линк случайно сбился с дороги и попал в лес. И в этот же момент появилась тень врага...

Когда Линк идёт не по дороге, приспешники Ганона используют этот шанс, чтобы напасть. Противники показаны в виде двух символов, которые вы видите внизу. Когда изображение Линка сталкивается с этими символами, вы попадаете на экран битвы.



Сильный
враг



Слабый
враг



Экран битвы — битва начинается.

Основы сражения — нанесение ударов мечом и отражение атак с помощью щита. Двигайтесь умело, следя за размерами противника и высотой, с которой он атакует. Когда Линк находится в положениях, показанных справа, он может отражать атаки с высоты ○. Если атака приходится на высоту x, он получает урон. Если фехтовальщик обучит Линка искусству владения оружием, вы получите способность колющего удара вверх и вниз во время прыжка.

Обычный



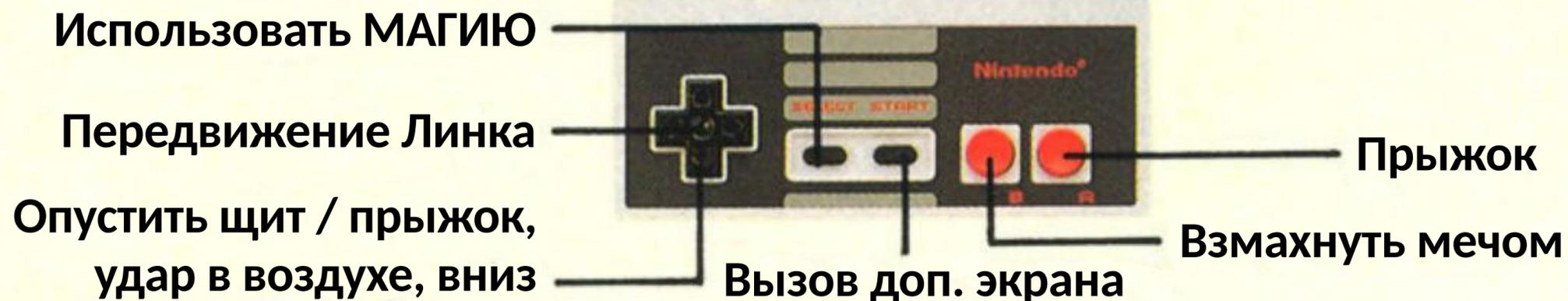
Удар вверх

При нажатии кнопки «ВНИЗ»



Удар вниз

Управление во время битвы



Победа над врагом и получение ценного опыта

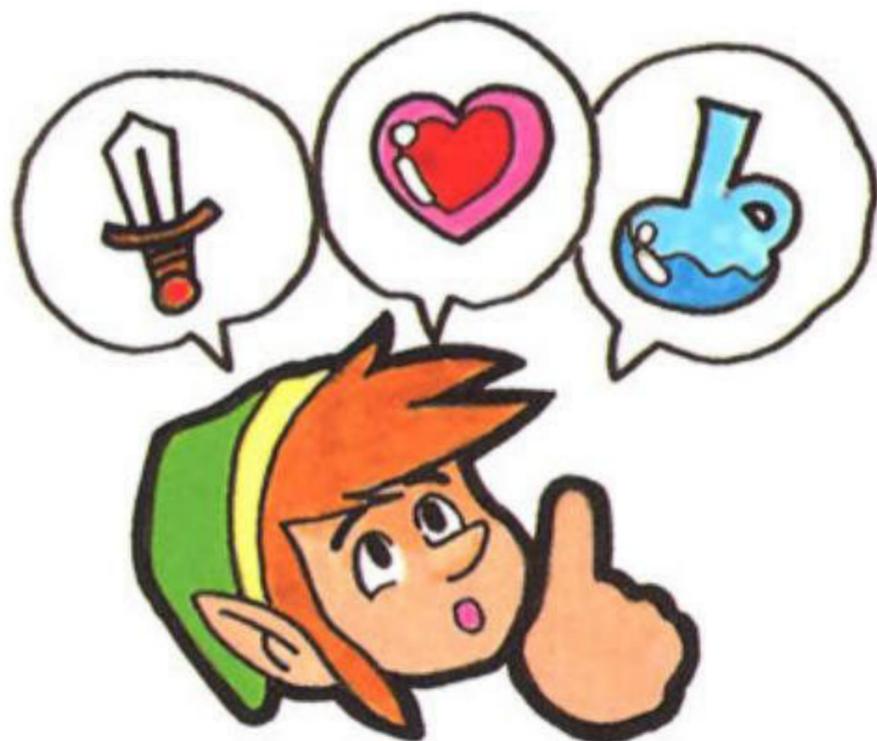
Бах! — Линк блестяще расправился с противником, и, когда тот был повержен, на экране отобразилось число.

Это число показывает очки, которые Линк заработал за битву. То есть оно показывает, сколько боевого опыта он получил на данный момент. Собирая опыт, Линк становится сильнее. Чем сложнее противник, тем больше очков даётся за победу, но Линк может потерпеть поражение, если сразится с врагом, который ему пока не по зубам. Выясните, насколько силен противник, во время битвы с ним. Пусть число очков опыта само по себе не вводит вас в заблуждение.



- **Линк становится сильнее, получая опыт.**

В верхнем правом углу экрана показано количество ОПЫТА, необходимого для перехода на следующий уровень. Когда Линк набирает достаточно очков опыта, на экране битвы появляется меню ВЫБОРА, как показано справа. С помощью крестовины переместите стрелку к показателю, для улучшения которого у вас достаточно очков, и нажмите СТАРТ, чтобы выбрать его. Если вы хотите улучшить другой показатель, нажмите ОТМЕНА и сражайтесь дальше, чтобы заработать нужное количество очков опыта.



**Когда игра заканчивается,
число очков опыта
становится равным 0.
Игра при этом сохраняется.**

• Вы можете усилить Линка, улучшая три показателя

Эти три показателя Линка могут быть улучшены до уровня 8. При улучшении сверх уровня 8 вы получаете дополнительного Линка. Итак, что происходит, когда вы повышаете уровень?

АТАКА

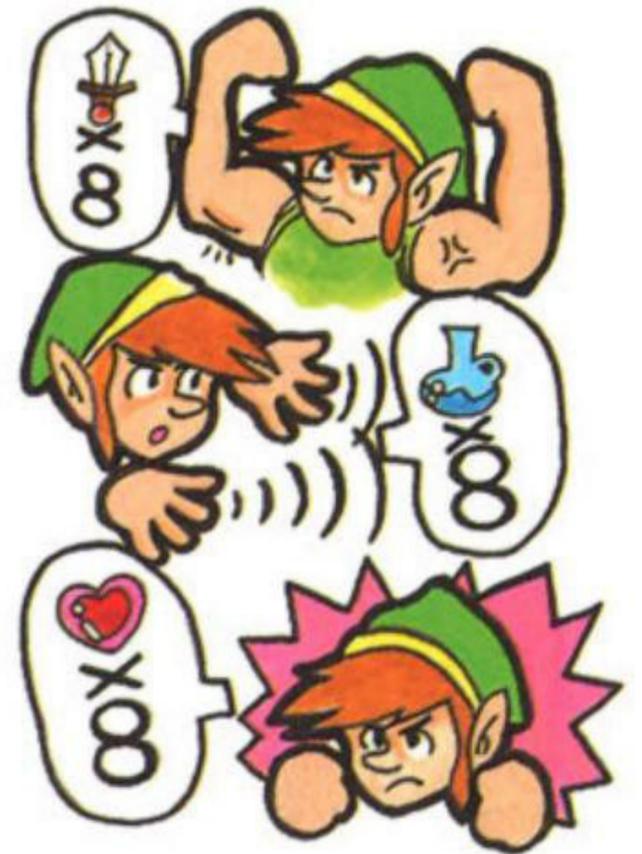
Когда вы повышаете уровень атаки, вы начинаете наносить врагу больше урона мечом.

МАГИЯ

Если вы улучшите её, при использовании заклинаний очки магии будут тратиться медленнее.

ЖИЗНЬ

Защитная сила Линка. При получении урона количество очков жизни будет сокращаться медленнее.



Линк восстанавливает МАГИЮ и ЖИЗНЬ, когда вы повышаете их уровень. Но чтобы увеличить максимальное количество очков жизни и магии, он должен найти специальные контейнеры.

- Внешний вид экрана и тип противников зависит от местности, где Линк встречает врага.

РАВНИНА



Плоская местность безо всяких препятствий. Вы можете перемещаться как хотите, сражаться и выходить одинаково легко.

Бит (красный) и бот (голубой)

Желеобразные монстры, снующие туда-сюда. Осторожно! Бот может прыгать.



ПЕЩЕРА



Это место тёмное и тесное по сравнению с другими ландшафтами. Планировка очень сложная, со ступенями и ямами.

Эйк

Летучая мышь, обитающая в тёмных местах. Обычно висит вниз головой на деревьях и потолках пещер.



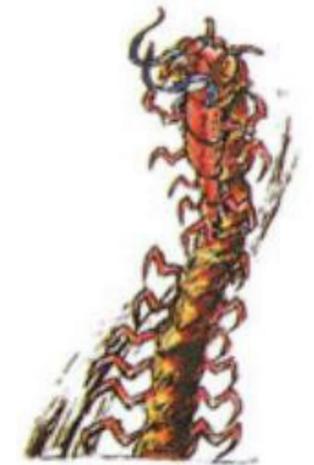
ПУСТЫНЯ



Иссушённая местность, где обитают приспособленные к засухе насекомоподобные монстры. Здесь также есть зоны, где дуют сильнейшие ветра и летают мелкие камни.

Гельдорм

Громадное членистоногое, которое тянется от земли к небу. Вы не победите его, пока не ударите в голову.



Гория

Маленький демон, атакующий Линка бумерангом. Защищайтесь от бумеранга щитом. Осторожнее! Эти демоны обитают также и на равнинах, и в пещерах.



Лоудер

Ползающий жук. Он пожирает жизненную энергию. Обитает также в пещерах.



БОЛОТО



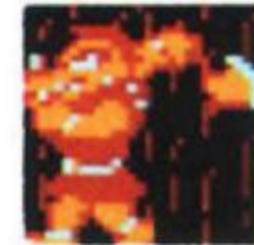
Болотистая местность похожа на грязь. Болото засасывает Линка, и передвигаться здесь трудно.

Окторок

Этот вид осьминога обитает на поверхности. Они могут прыгать и атакуют, выплёвывая камни.

Дайра

Воин-аллигатор, атакующий топором. Щит Линка не способен отразить эту атаку.



КЛАДБИЩЕ



Оно построено на небольшом холме, поэтому здесь имеется невысокая ступенька. В центре находится могила короля.

Моа

Призрак, парящий над кладбищем. Вы не сможете увидеть его, пока не получите крест.



- **Если Линк проиграет, Ганон вернётся.**

«Похоже, мне конец». Если Линк потеряет все дарованные ему жизни в ходе тяжёлой битвы, Ганон вернётся, а игра закончится. Очки опыта вернутся к нулевому показателю, и вы начнёте заново из Северного дворца.



- **Не торопитесь! Повышайте свой уровень.**

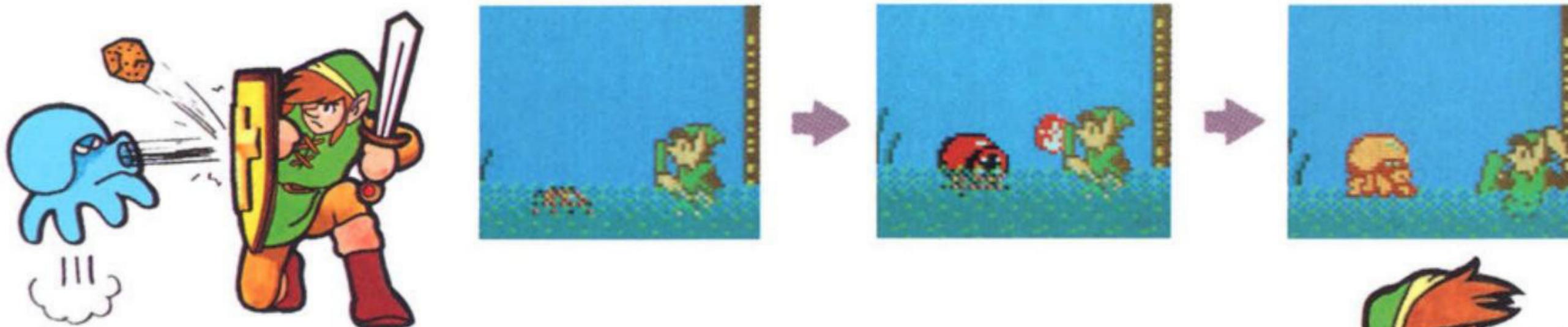
Если Ганон вернётся, Хайрул будет погружаться в хаос всё больше и больше. Чтобы не допустить этого, вы должны действовать осторожно. Если думаете, что противник вам не по зубам, попытайтесь поднять уровень своих показателей.

Мы понимаем, что вы чувствуете. Вам хочется побыстрее добраться до дворцов и новых земель, но не спешите. Отнеситесь к этому спокойно!



- **Изучите своего врага и защищайтесь от атак.**

Так или иначе, вам придётся сражаться с врагами, которые немного сильнее вас, или вы не продвинетесь дальше в своём приключении. Сильные враги используют для атаки различные предметы. Используйте щит, чтобы отразить атаку, и нападайте, когда появится промежуток. Путь к победе — понимание того, как двигается враг.



Остерегайтесь объектов, от которых нельзя заслониться щитом.

Уворачивайтесь от атак оружием, которое ваш щит не может остановить.



Цепной молот



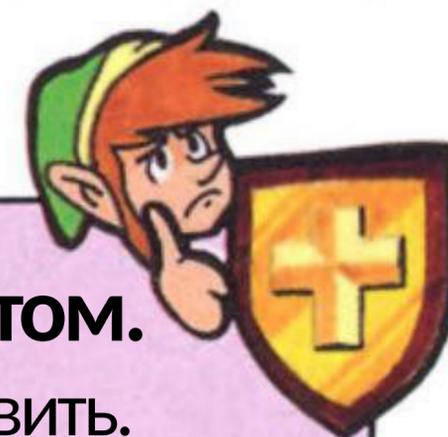
Топор



Дубина



Огненный шар

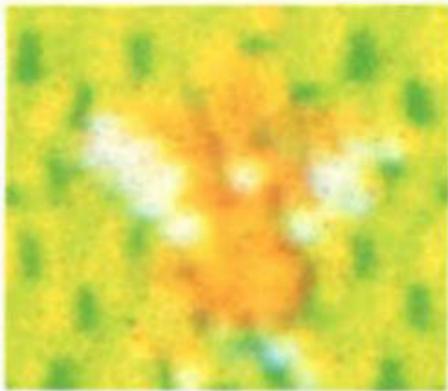


- **Используйте магию только тогда, когда это необходимо.**

Во время своего приключения Линк сможет вооружиться различными заклинаниями (см. стр. 43). Творить заклинания можно только с тем количеством очков магии, которое есть у Линка в данный момент, но используйте их, если считаете, что противник слишком силён.



- **Фея восполняет ЖИЗНЬ.**



Иногда одновременно с врагом появляется фея. Линк восстанавливает жизнь, когда касается феи. Феи живут на всех типах местности.

Попробуйте позже, если всё идёт не так.

Когда всё идёт не так, как вы хотите, не принимайте близко к сердцу! Если игра была окончена, завершите её, выбрав опцию СОХРАНИТЬ. Собранные предметы и ваш уровень будут записаны для дальнейшей игры.

ВНИМАНИЕ: ЧТОБЫ ДАННЫЕ НЕ БЫЛИ ПОВРЕЖДЕНЫ, УДЕРЖИВАЙТЕ КНОПКУ RESET ВО ВРЕМЯ ВЫКЛЮЧЕНИЯ ПИТАНИЯ.





Прибытие в город возле дворца.

Если вы пойдёте по дороге, то рано или поздно увидите город. «Если я поспрашиваю местных жителей, они могут рассказать мне о дворцах», — подумал Линк и решил заглянуть в город. Люди, снующие туда-сюда по городским улицам, выглядят очень занятыми. Тем не менее, все они надеются на возвращение мира в Хайрул. В некоторых городах живут опытные фехтовальщики.



В некоторых городах можно найти фехтовальщиков.

Выучите приёмы удара вверх и удара вниз у фехтовальщиков. Без этих приёмов вы не сможете попасть в некоторые места.

- Вы можете получить важные подсказки, беседуя с жителями города.

Если вы нажмёте В, когда Линк находится рядом с человеком, идущим по городской улице, то сможете с ним поговорить. Горожане выслушают историю Линка и дадут различные ответы.

Здесь показаны все типы горожан. Некоторые дадут Линку важные подсказки, некоторые попросят о помощи.

Кроме того, если вы нажмёте В, когда человека рядом нет, то сможете выяснить, нет ли рядом чего-нибудь интересного.

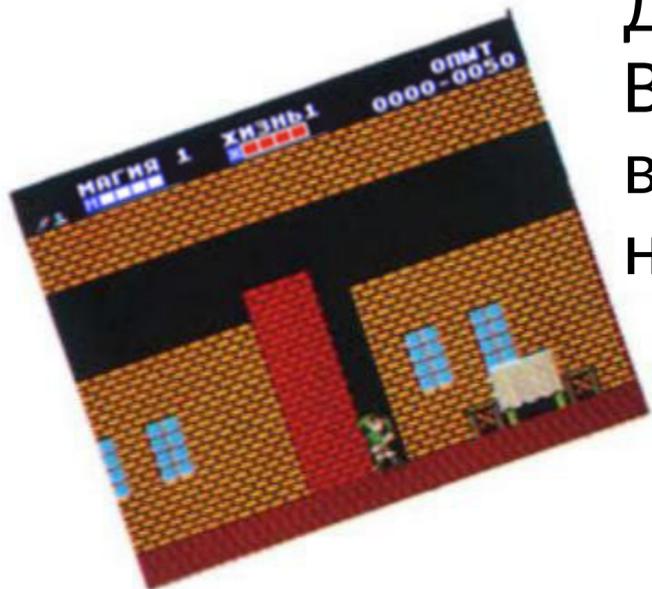


- **Некоторые люди могут пригласить Линка к себе домой.**

Некоторые горожане пригласят Линка зайти в дом. Следуйте за человеком и встаньте перед дверью, чтобы войти в здание.



Когда дверь открыта, нажмите верхнюю кнопку крестовины и зайдите в дом. Не упустите момент, иначе окажетесь перед закрытой дверью. Даже находясь внутри здания, вы всё ещё можете разговаривать с людьми и изучать объекты, нажимая В.



Двери в некоторые дома открыты изначально. Вы можете посещать эти здания в любое время; зайдите внутрь и посмотрите. Там наверняка что-нибудь есть.



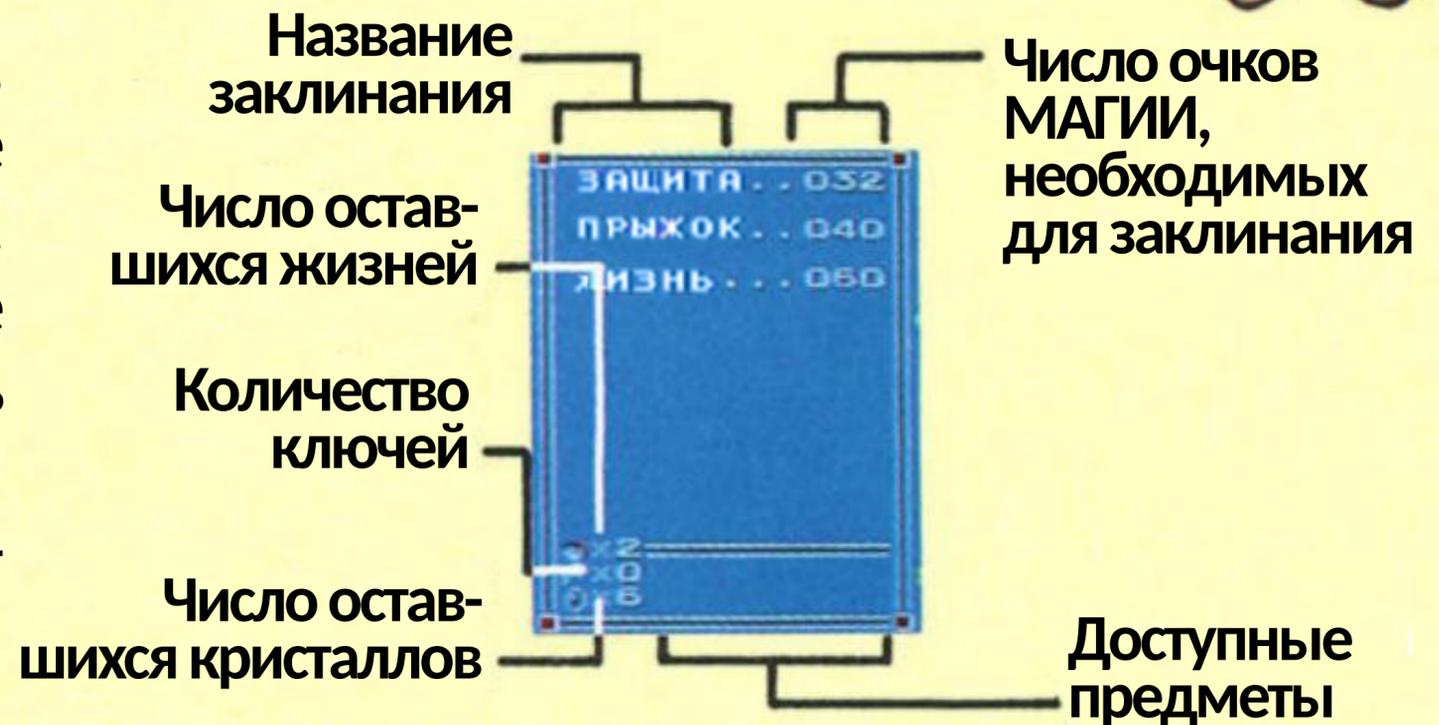
• Посмотрим, знаете ли вы магию.

В городах можно найти людей, которые будут учить вас магии. В зависимости от типа заклинания, иногда они могут отказаться учить вас, если ваш показатель максимального количества очков МАГИИ недостаточен или вы не удовлетворяете определённым требованиям. В каждом городе вы можете выучить как минимум одно заклинание.



Как использовать изученные заклинания?

Вы можете использовать магию, нажимая кнопку SELECT на экране битвы или находясь в городе. Перед тем, как вы используете заклинание, его нужно выбрать на дополнительном экране. Справа показаны пояснения. Внимательно прочитайте их.



Вход во дворец

Линк получил в городе подсказку и наконец-то добрался до дворца. Он прошёл через множество битв, достаточно высоко поднял свой уровень и выучил несколько заклинаний в городах. Если вы ещё не подняли свой уровень и не выучили заклинания,

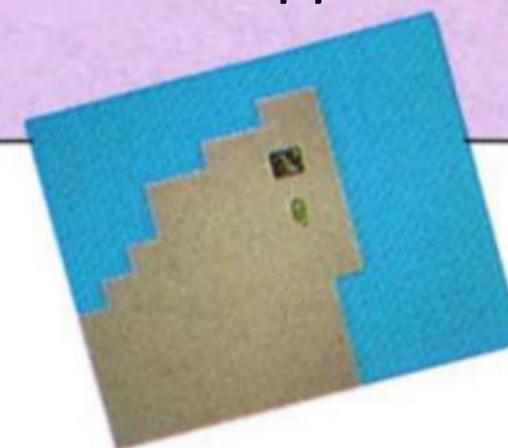


возможно, вам следует помедлить. Дворец — древнейшая постройка, сумевшая сохраниться до наших дней. Это значит, что здесь вам встретятся очень сильные враги.



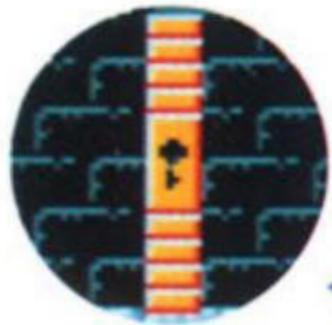
Дворец превратится в камень.

Когда найдёте особый предмет, поместите кристалл в статую и выходите. На месте дворца появится камень. Не забудьте взять ключ.



- **Отыщите во дворце предмет и идите к каменной статуе.**

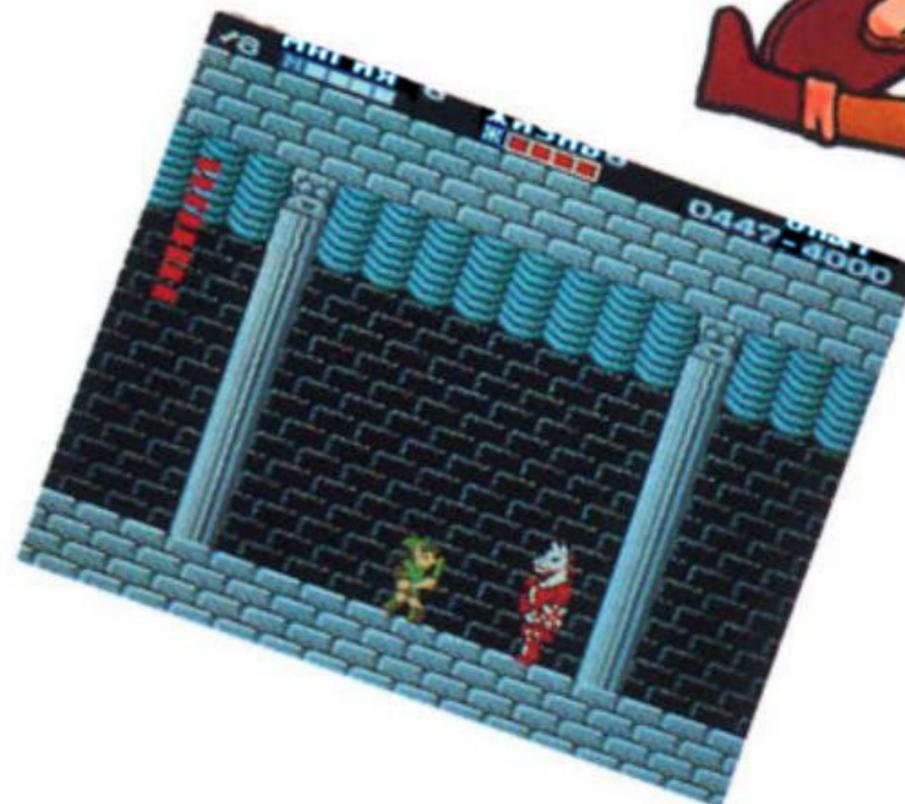
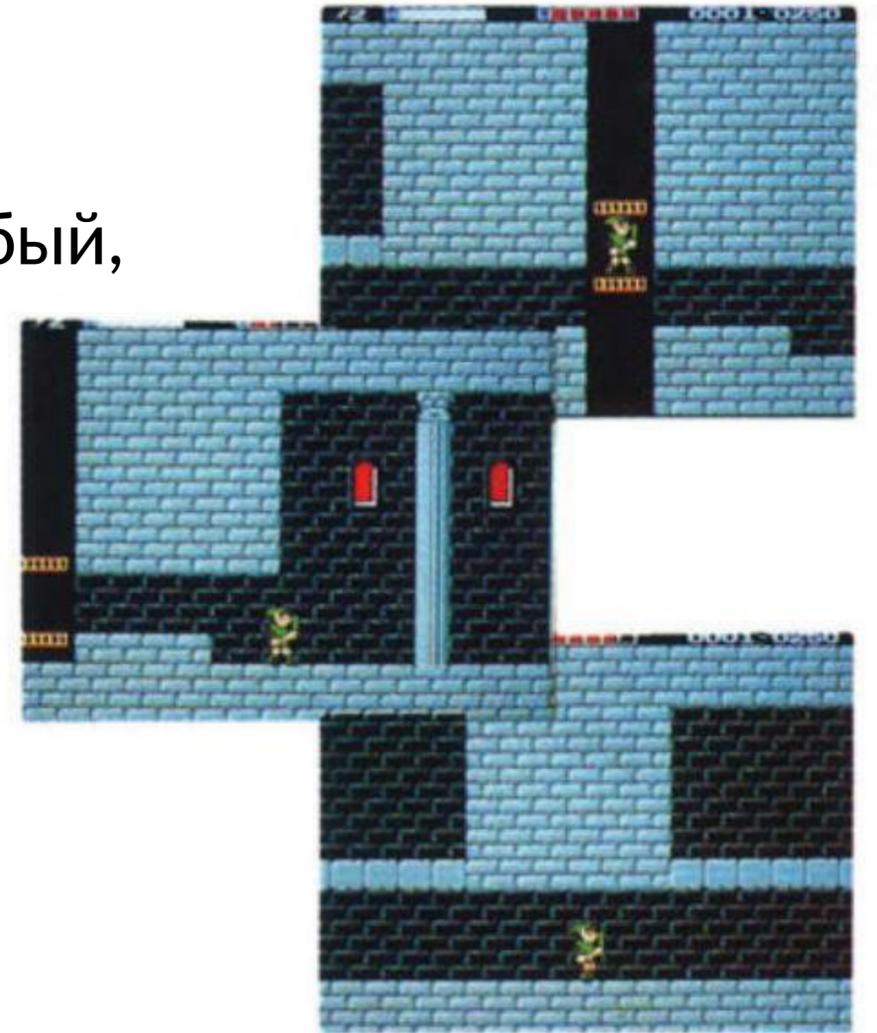
Кроме обычных предметов, во дворце спрятан особый, необходимый для прохождения. Не забывайте, что вы должны не только победить стража, но также получить этот предмет.



Вам также встретятся запертые двери, поэтому ищите ключи.

◀ Запертая дверь

Когда вы сражаетесь с главным стражем дворца, жизненная сила противника отображается в левой части экрана. Поглядывайте на него во время битвы.



А теперь — Великий дворец

Когда шесть кристаллов займут свои места в каменных статуях, вы наконец сможете войти в Великий дворец. Он настолько огромен, что намного превосходит все ожидания Линка. Последний из стражей испытает истинную силу Линка.

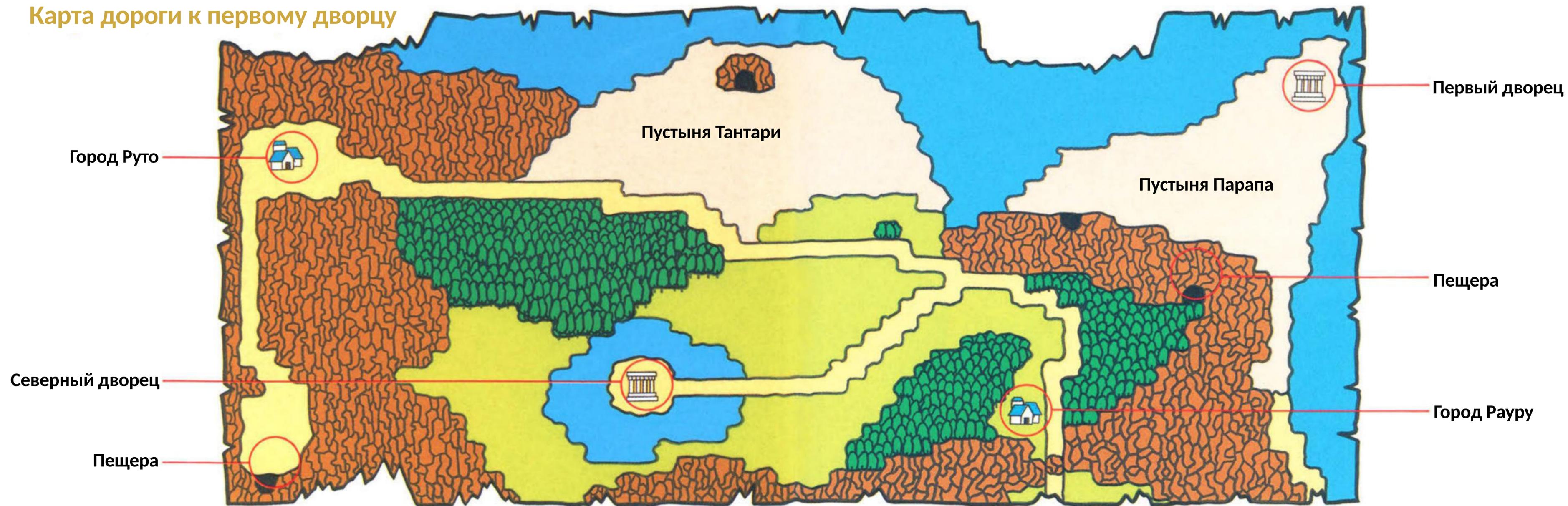


После того, как Линк снимет заклятие, оберегающее Великий дворец, и войдёт туда, вы сможете продолжить игру прямо из Великого дворца, когда нажимаете ПРОДОЛЖИТЬ, даже если игра была окончена. Приложите все усилия!

Если вы попытаетесь войти в Великий дворец, не очистив шесть предыдущих, оберегающее заклятие преградит вам путь, и вы зря потратите время.

Сведения об игре и руководство для ваших приключений

Карта дороги к первому дворцу



• Заклинания, которые выучит Линк.

Всего, путешествуя по городам, Линк выучит 8 заклинаний. Используйте их, учитывая оставшиеся очки магии, стоимость вызова заклинания и его особый эффект. Иногда Линк не сможет продвинуться дальше без использования магии. Эффект заклинания снимается, когда вы переходите на другой экран.

ЗАЩИТА



Временно поднимает уровень жизни Линка. Уменьшает урон, наносимый противником, наполовину. Это заклинание полезно, когда уровень Линка невысок.

ПРЫЖОК



Это заклинание улучшает способность Линка прыгать. Он сможет забраться на такие высокие уступы, на которые не мог попасть с помощью обычного прыжка.

ЖИЗНЬ



Восстанавливает очки ЖИЗНИ (но только до определённой степени). Используйте это заклинание до того, как потеряете их все.

ФЕЯ



Превращает вас в фею. Вы получаете способность летать. Если вам слишком сложно перебраться через опасный участок, например, через скалы, используйте это заклинание.

В каждой ячейке содержится 16 очков МАГИИ. Думайте, как использовать магию, учитывая количество оставшихся сосудов.

ОГОНЬ



После использования этого заклинания вы сможете метать огненные шары, взмахивая мечом на кнопку В. Некоторым врагам это очень сильно не понравится.

ЧАРЫ



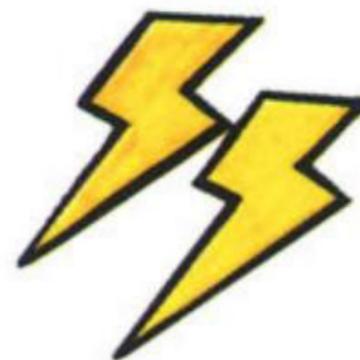
Зловещее заклинание. Его эффект до сих пор в точности не известен. Говорят, что оно заставляет врага трепетать в ужасе.

ЩИТ



Загадочное заклинание, способное отбивать магические удары в направившего их волшебника. Обычный щит способен только поглощать магический урон.

ГРОМ

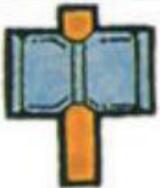


Мощнейшее из 8 заклинаний, способное нанести урон всем врагам на экране. Однако Линк должен быть достаточно силён, чтобы использовать его.

• Предметы, открывающие путь к элементу Храбрости

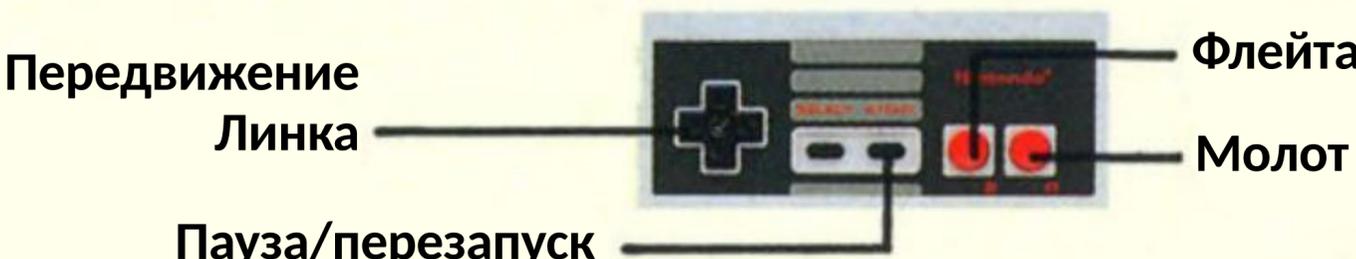
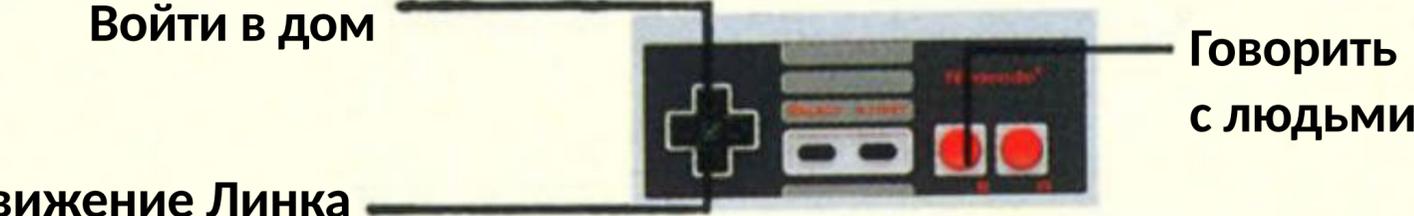
Внутри дворцов, а также в других местах, вы находите различные предметы. Здесь мы показываем специальные предметы, спрятанные во дворцах, и другие объекты (см. стр. 45 и 46). Предметы на стр. 46 отображаются на дополнительном экране во время битвы. Чтобы подобрать найденный предмет, ударьте его мечом.

Волшебный сосуд		Восстанавливает очки магии. Бывает двух цветов — красного и синего. Их ёмкость различается.	
Мешок опыта		Бонус, повышающий очки опыта. Смотрите в оба! Враги иногда оставляют его после себя!	
Сердечная чаша		Полоска ЖИЗНИ увеличивается на одну ячейку, и здоровье полностью восстанавливается. Жизненная сила увеличивается.	
Магический сосуд		Количество очков магии увеличивается, магия полностью восстанавливается. Максимум очков магии увеличивается на 16 единиц.	
Кукла		Выглядит в точности как Линк. Количество ЖИЗНЕЙ Линка увеличивается на 1, когда вы подбираете её.	

Свеча		Когда вы получите её, тёмные зоны станут освещены, и вы сможете видеть, что в них находится.	
Молот		Может разбивать камни и валить деревья на карте мира. Используйте с помощью А.	
Перчатка		Используйте её, чтобы разбивать мечом квадратные блоки во дворцах.	
Плот		Получив плот, вы сможете запустить его из дока и переплыть море. Что там, на другом берегу?	
Сапоги		Легенда гласит, что обувший эти сапоги получит некую необыкновенную способность.	
Флейта		Вы сможете сыграть легендарную, мистическую мелодию Хайрула. Этот звук пробуждает древние силы.	
Волшебный ключ		Волшебный ключ может открыть несколько запертых дверей.	
Крест		С помощью его тайной силы вы сможете увидеть невидимых врагов.	

• Помните о типах управления во время игры

Тип управления в игре варьирует в зависимости от типа экрана. На таблице внизу приведены все эти типы.

<h3>Управление на карте мира</h3>	 <p>Передвижение Линка</p> <p>Пауза/перезапуск</p> <p>Флейта</p> <p>Молот</p>
<h3>Управление на экране битвы</h3>	 <p>МАГИЯ</p> <p>Передвижение Линка</p> <p>Выбор заклинания / показателя для улучшения</p> <p>Опустить щит / прыжок, удар в воздухе, вниз</p> <p>Вызов доп. экрана</p> <p>Взмахнуть мечом</p> <p>Прыжок</p> <p>Повышение уровня</p>
<h3>Управление в городе</h3>	 <p>Войти в дом</p> <p>Передвижение Линка</p> <p>Говорить с людьми</p>

*Прочие кнопки управления такие же, как и во время битвы.

Игра может быть остановлена нажатием кнопки A на контроллере 2 и верхней кнопки крестовины во время отображения дополнительного экрана.



ВНИМАНИЕ



НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ С ПРОЕКЦИОННЫМ ТЕЛЕВИЗОРОМ

Не используйте проекционный телевизор со своей Nintendo Entertainment System® (далее «NES») и для игр NES. Экран вашего проекционного телевизора может быть повреждён, если на нём воспроизводятся игры со стационарными сценами или рисунками. Аналогичное повреждение может произойти, если вы поставите игру на удержание или паузу. Если вы используете проекционный телевизор с играми NES, Nintendo не несёт ответственности за какой-либо ущерб. Эта ситуация не вызвана дефектами в NES или в играх NES; другие статичные или повторяющиеся изображения могут привести к аналогичному повреждению проекционного телевизора. Пожалуйста, свяжитесь с производителем вашего телевизора для получения дополнительной информации.

ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ВАШЕЙ NES

Очень маленький процент людей может испытывать эпилептические припадки при просмотре определенных изображений, в частности, мигающего света или узоров, которые обычно присутствуют в повседневной жизни. Эти люди могут испытывать приступы во время просмотра некоторых видов телевизионных изображений или во время игры в определённые видеоигры. Игроки, ранее не испытывавшие эпилептических припадков, тем не менее, могут иметь недиагностированную эпилепсию. Мы рекомендуем вам проконсультироваться со своим врачом, если вы страдаете эпилепсией или испытываете какие-либо из следующих симптомов во время игры: искажение визуального восприятия, мышечное подёргивание либо другие произвольные движения, дезориентация, спутанность сознания и/или судороги.

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:

- Переориентируйте 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.

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, на который распространяется данная гарантия, возникает в течение 90-дневного гарантийного периода, Nintendo, по своему усмотрению, бесплатно отремонтирует или заменит продукт.

ГАРАНТИЙНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

ИЛИ РЕМОНТ/ОБСЛУЖИВАНИЕ ПОСЛЕ ИСТЕЧЕНИЯ ГАРАНТИЙНОГО СРОКА

Чтобы удовлетворить запросы наших клиентов, Nintendo поддерживает профессиональную сеть ОФИЦИАЛЬНЫХ СЕРВИСНЫХ ЦЕНТРОВ NINTENDO МИРОВОГО КЛАССА®, расположенных в крупных мегаполисах, а также предлагает заводское экспресс-обслуживание. В некоторых случаях может потребоваться отправить продукт в полной комплектации, ОПЛАЧЕННЫЙ ФРАХТ И И ЗАСТРАХОВАННЫЙ НА СЛУЧАЙ УТЕРИ ИЛИ ПОВРЕЖДЕНИЯ в ближайший сервисный центр.

Настоящая гарантия недействительна, если продукт был повреждён в результате небрежного обращения, несчастного случая, коммерческого использования, модификации, подделки или по другим причинам, не связанным с дефектами материалов или качеством изготовления. Гарантия недействительна, если серийный номер продукта нечитаем, был изменён или удалён.

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 и Канаде. 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.

