THE LEGEND OF

ZELDA™



HYRULE HISTORIA

ИСТОРИЯ ХИРУЛА





ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

За основу для русского перевода было взято англоязычное издание книги. Терминология (русские названия локаций, предметов, имена персонажей) в основном использована из любительских (фанатских) переводов игр серии The Legend of Zelda на русский язык (на данный момент переведено 12 игр), так как их официальных переводов, а соответственно и какого-то официального русского глоссария во время работы над переводом книги не было. Если перевод какого-либо названия кажется спорным, то в таком случае рядом в квадратных скобках приведён вариант из английской локализации.

В русском переводе исправлено несколько ошибок, присутствовавших в англоязычном издании, а именно:

Страница 27: имена персонажей Довоса и Кру были перепутаны местами.
Страница 89: медальоны Набуру и Дарунии были перепутаны местами.
Страница 133: название башни из игры Spirit Tracks было некорректно переведено с японского как Tower of Gods (башня Богов). В игре она называется башня Духов (Tower of Spirits). Японское название: 神の塔 .
Страница 136: вместо логотипа игры Four Swords: Anniversary Edition был логотип игры Four Swords Adventures.

Все комментарии к иллюстрациям переведены на русский. Из-за отсутствия кириллицы в используемом для них шрифте он был заменён на другой. Остальные шрифты оставлены оригинальные или подобраны максимально на них похожие. Некоторые надписи, из-за слишком мелкого размера бывшие практически нечитаемыми, по возможности увеличены для лучшей читаемости.

Март 2014: *выход перевода (версия 1.0).*

Март 2019: *редакция перевода (версия 1.1).*
Исправление опечаток и некоторой терминологии.

Благодарности за помощь при переводе книги на русский язык:
Neri, Avatarus, FoX, zelda_moore, Lifeless_al, Danilo Passos.

Приятного чтения на родном языке и интересного погружения в волшебный мир The Legend of Zelda!

ZELDA64RUS



ОРИГИНАЛЬНОЕ ЯПОНСКОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель
МАСАХИКО СИОЯ

Главный редактор
ЭЙДЗИ АОНУМА (Nintendo)

Дизайн и подготовка к печати
АКАХАРУ ЦУТИДА
ЯСУЮКИ КАТО
КАДЗУЯ САКАЙ (Ambit)
НАОЮКИ КАЯМА
МИКА КАННО
ГИНКО ТАЦУМИ
ХИРОНОРИ САО
ДЗЮНКО ФУКУДА
КУНИО ТАКАЯМА (Shogakukan)
ТАДАХИКИО АБЭ

Соредакторы
ФЛОРЕНТ ГОРДЖЕС • КЕВИН ДАЙ • ТИ МАРУЯМА

Дизайн обложки
АКЭМИ ТОБЭ

АНГЛОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель
МАЙК РИЧАРДСОН

Редактор
ПАТРИК ТОРП

Младший редактор
ЭВЕРЕТТ ПАТТЕРСОН

Координатор перевода
МАЙКЛ ГОМБОС

Подготовка к печати
КЭРИ ГРАЗЗИНИ • КРИС ГОРН • ЯН ТАКЕР

Ведущий дизайнер
КЭРИ ГРАЗЗИНИ

Дизайнеры
ТИНА АЛЕССИ • СТИВЕН РЕЙХЕРТ

Дизайн обложки
КЭРИ ГРАЗЗИНИ

Первое издание: Shogakukan Co., Ltd., декабрь 2011.

Благодарности: Сигэру Миямото, Акира Химэкава, Джереми Крюгер-Пак, Дэйви Эстрада, Ник Макуортер, Энни Галлион.

Генеральный директор и издатель: Майк Ричардсон · *Первый заместитель генерального директора:* Нил Хенкерсон · *Финансовый директор:* Том Уиддл · *Директор по издательству:* Ренди Стрэдли · *Директор по продажам:* Майкл Мартинс · *Директор по коммерческим вопросам:* Анита Нельсон · *Главный редактор:* Скотт Элли · *Директор по маркетингу:* Мэтт Паркинсон · *Директор по развитию продукта:* Дэвид Скрогги · *Директор по информационным технологиям:* Дэйл Лафонтан · *Директор по печати, дизайну и производству:* Дарлин Вогель · *Юрист:* Кен Лиззи · *Шеф-редактор:* Дэйви Эстрада · *Корректор:* Крис Уорнер · *Ответственный редактор:* Диана Шульц · *Директор по печати и развитию:* Кэри Граззини · *Арт-директор:* Лиа Рибаччи · *Директор по планированию:* Кара Нис · *Директор по международному лицензированию:* Тим Уич · *Директор по цифровым изданиям:* Марк Бернарди.

The Legend of Zelda © 1986 Nintendo
Zelda II: The Adventure of Link © 1987 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past © 1991 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening © 1993 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX © 1993, 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask © 2000 Nintendo
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Oracle of Ages © 2001 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker © 2002 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords © 2002, 2003 Nintendo
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: The Minish Cap © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2006 Nintendo
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass © 2007 Nintendo
The Legend of Zelda: Spirit Tracks © 2009 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D © 1998, 2011 Nintendo
The Legend of Zelda: Skyward Sword © 2011 Nintendo

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ИСТОРИЯ ХИРУЛА
The Legend of Zelda™ © 1986–2013 Nintendo. Все права защищены.

Dark Horse Books® является зарегистрированной торговой маркой компании Dark Horse Comics, Inc.
Все права защищены. Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована с какой-либо целью без письменного разрешения Dark Horse Comics, Inc. Имена, персонажи, локации и события, описанные в этом издании, являются вымышленными. Любое сходство с реальными людьми, событиями, локациями или организациями является случайным и не несёт в себе никакого сатирического подтекста.

Издательство: Dark Horse Books
Подразделение компании Dark Horse Comics, Inc.
10956 SE Main Street Milwaukie, OR 97222

DarkHorse.com
Международное лицензирование: (503) 905-2377

Первое англоязычное издание:

январь 2013

ISBN 978-1-61655-041-713579108642

Напечатано в Китае

THE LEGEND OF ZELDA™
HYRULE HISTORIA



Перевод с японского на английский:

МАЙКЛ ГОМБОС • ТАКАХИРО МОРИКИ • ХЕЙДИ ПЛИЧ
КУМАР ШИВАСУБРАМАНИЯН • АРИА ТАННЕР • ДЖОН ТОМАС

Перевод с английского на русский:

АНТОН [Zelda64RUS]

Все оригинальные комментарии к иллюстрациям переведены.



DARK HORSE BOOKS

К 25-летнему юбилею The Legend of Zelda

Сигэру Миямото: старший исполнительный директор корпорации Nintendo и генеральный продюсер игр серии *The Legend of Zelda*.

Свою работу над первой игрой Legend of Zelda я начинал вместе с небольшой командой в неприметном уголке офиса Nintendo по разработке игр в Киото. Была середина восьмидесятых, и приставка Famicom (японское название Nintendo Entertainment System, сокращённо NES) уже около двух лет, как была выпущена на рынок. В то время я работал над играми серии Super Mario Bros. для Famicom, однако вскоре должен был выйти Disk System (периферийное устройство для Famicom, выпущенное только в Японии), для которого нам был необходим какой-то стартовый проект.

Я решил, что мы должны использовать возможность Disk System перезаписывать данные и сделать такую игру, которая позволяла бы двум игрокам создавать свои подземелья и исследовать творчество друг друга.



Фотографии: Сёдзи Накамити

Сделав игру, мы пришли к выводу, что лучшая часть игрового процесса заключается именно в исследовании подземелий. Это была однопользовательская игра с подземельями в пещерах гор, окружавших «гору Смерти», но нас всё время не покидало чувство, что «я бы хотел побродить и снаружи, а не только в пещерах!», поэтому мы добавили леса, озёра, а в итоге появилась и степь Хирула, соединяющая все эти локации.

В начале, конечно, названия у игры не было, но я всегда хотел назвать её *The Legend of* (Легенда) «чего-то там», но так и не мог придумать, чего именно.



И тут вдруг наш специалист по PR-планированию предложил придумать иллюстрированную историю по этой игре, в которой герой спасает невиданной красоты принцессу, при этом заметив, что «есть один известный американский писатель, чью жену зовут Зельда (Zelda). Как насчёт того, чтобы дать это имя нашей прекрасной принцессе»? К идее с книгой я отнёсся скептически, но имя Зельда мне очень понравилось, и я спросил, можно ли использовать его в игре. Он не возражал. Так и родилось название «The Legend of Zelda». Главного героя мы назвали Линк (английское слово «link» означает «связь»), потому что его цель — объединять людей, являясь между ними неким связующим звеном, пронося сквозь века энергию всего мира.

Пожилую рассказчицу, снабжающую Зельду различной информацией, мы назвали Импа (Impa); её имя происходит от слова impart (англ. «сообщать», «передавать»). Импа, Линк и Зельда были хранителями Триединства (Triforce). Сегодня, когда вы думаете о персонажах, имеющих отношение к Триединству, вы думаете о Линке, Зельде и Ганоне, но это началось только в игре Ocarina of Time, а изначально Ганон был просто злодеем, охотящимся за этой реликвией.

Прошло 25 лет, и мы создали множество игр серии *The Legend of Zelda*. Сначала Линк был всего лишь набором пикселей, а теперь это бесстрашный герой, обладающий полной реализма свободой передвижений. Ганон стал могучим злодеем, а Зельда — невероятно прекрасной девушкой.

С развитием аппаратных средств стали повышаться и требования к выпускаемой продукции, однако я боялся, что идя на поводу у новых технологий, игровой процесс можно легко испортить. Важнейшие составляющие видеоигры — это игровая механика, действие, ощущения игрока, оригинальность и, в конечном итоге, принятие игры потребителем. Поэтому я стал присматривать за выпуском каждой новой части серии, следя за тем, чтобы игровой процесс оставался неизменным.

И мне кажется, что *Skyward Sword*, последняя на данный момент часть, вышедшая к 25-летию серии, получилась прекрасно сбалансированной игрой во всех отношениях. В течение этих 25 лет появились новые предметы, для некоторых изменились способы их использования, управление Линком стало более удобным для решения головоломок и адаптировано под новые контроллеры. А некоторые были даже разработаны на основе движений в играх *Zelda*, что прекрасно демонстрируют Wii MotionPlus и Нунчак в *Skyward Sword*.

В 2011 также исполнилось 30 лет игре *Donkey Kong*, с которой началась моя карьера геймдизайнера. За эти 30 лет я был причастен к разработке множества проектов, но именно в *The Legend of Zelda* у игрока впервые появилась возможность вводить в качестве имени персонажа своё собственное имя. Я уже говорил, что имя Линк придумано потому, что он объединяет, «связывает» людей между собой, но на самом деле Линк — это вы, игрок. Огромная популярность серии обусловлена тем, что игрок должен решать хитроумные головоломки и сражаться с грозными врагами, спасая мир, и я безмерно благодарен такой возможности «связывать» игроков по всему земному шару.

Несмотря на то, что Ганон от серии к серии терпит поражение, он — реинкарнация зла, и будет возвращаться снова и снова, становясь всё сильнее. Но каждый раз, когда миру грозит зло, будут рождаться юноша и девушка... И пока вы продолжаете любить этот мир, будут продолжаться и приключения Линка. С появлением новых консолей будут появляться и новые игры серии, и я настойчиво прошу вас с ними познакомиться.

С 25-й годовщиной! Спасибо всем вам!
Сигэру Миямото



ИСТОРИЯ ХИРУЛА Сигэру Миямото

1986 ..... *The Legend of Zelda (Famicon Disk System)*: продюсер, директор
1987 ..... *The Adventure of Link (Famicon Disk System)*: продюсер
1991 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past (Super Famicon)*: продюсер
1993 ..... *The Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy)*: продюсер
1998 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)*: продюсер, контроль разработки
1998 ..... *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy Color)*: продюсер
2000 ..... *The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo 64)*: продюсер, контроль разработки
2001 ..... *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons и Oracle of Ages (Game Boy Color)*: генеральный продюсер
2002 ..... *The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo GameCube)*: продюсер
2003 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords (Game Boy Advance)*: продюсер
2004 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (Nintendo GameCube)*: продюсер
2004 ..... *The Legend of Zelda: The Minish Cap (Game Boy Advance)*: генеральный продюсер
2006 ..... *The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii и Nintendo GameCube)*: продюсер
2007 ..... *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS)*: генеральный продюсер
2008 ..... *Link's Crossbow Training (Wii)*: генеральный продюсер
2009 ..... *The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Nintendo DS)*: генеральный продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (Nintendo 3DS)*: генеральный продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition (DSiWare)*: генеральный продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)*: генеральный продюсер

Содержание



К 25-й годовщине The Legend of Zelda / Сигэру Миямото 2

ЛЕГЕНДА НАЧИНАЕТСЯ
МИР *SKYWARD SWORD*

Предисловие 6
Тот, в чьих руках судьба всего мира 8
Люди на небесах и племена внизу 18
Скайлофт и небесные острова 20
Земли Заточения 40
Фаронские леса 42
Вулкан Элдин 49
Пустыня Ланайру 52
Царство Тишины 58
Монстры поверхности 59

Иллюстрация к 25-й годовщине серии 66

ИСТОРИЯ ХИРУЛА
ХРОНОЛОГИЯ

Хронология Хирула, божественной земли 68
Легенда о богине и Герое 70
Упадок Хирула и последний Герой 92
Царство Сумерек и наследие Героя 110
Герой Ветров и новый мир 122

На память о 25-й годовщине серии 136

ТВОРЧЕСКИЙ ПОИСК
РИСУНКИ, ЭСКИЗЫ И ИДЕИ ЗА 25 ЛЕТ

The Legend of Zelda 138
The Adventure of Link / A Link to the Past 142
Link's Awakening 144
Ocarina of Time 145
Majora's Mask 151
The Wind Waker 154
Oracle of Ages / Oracle of Seasons 164
Twilight Princess 170
Phantom Hourglass 202
Spirit Tracks 206
Изменения в дизайне персонажей 228
Каталог игр 233

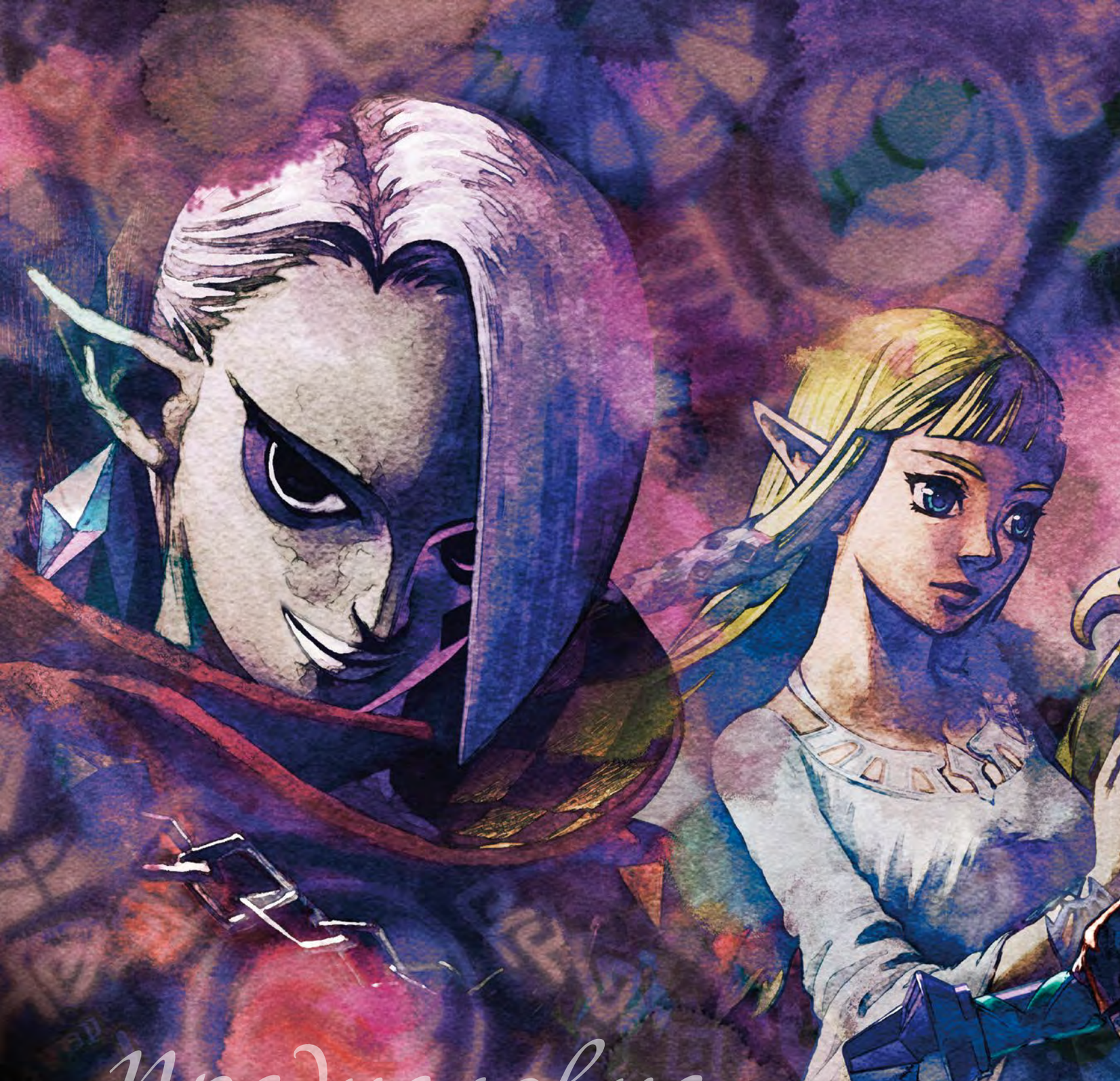
Подводя итоги / Эйдзи Аонума 238

СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМИКС
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
Автор: АКИРА ХИМЭКАВА
[Читать в обратном порядке]



ЛЕГЕНДА НАЧИНАЕТСЯ

Мир *Skyward Sword*



Предисловие

Когда кто-нибудь пытается подобрать слова для описания Skyward Sword, то лучшее, что приходит на ум — это «Zelda, в которой есть всё». Это и оригинальный, реалистичный мир, и многообразие персонажей, и хитроумные головоломки, и сильная связь с остальными частями серии — всё то, что и делает эту игру такой увлекательной.

В этом разделе мы хотим показать вам иллюстрации, созданные в процессе разработки игры — от первоначальных набросков до готовых идей, снабжённые комментариями, — а также познакомить со всем остальным, что напрямую связано с миром The Legend of Zelda.

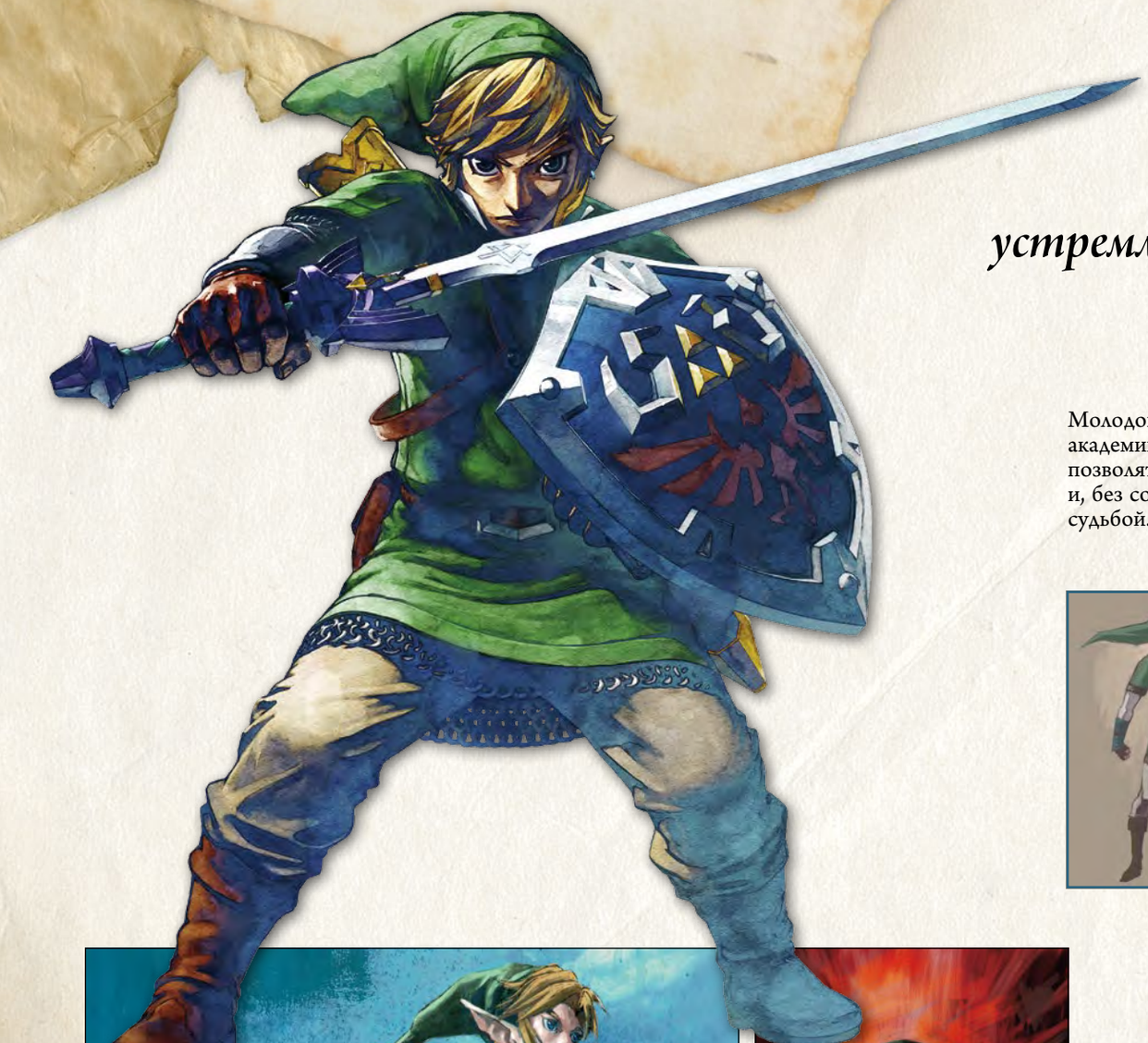

Проснись, Линк... Настал час твоего пробуждения...
Пора встретиться со своей невероятной судьбой...
Просыпайся...

Тот, в чьих руках судьба всего мира

Задолго до появления названия «Хирул» были времена, когда люди жили на небесах. Они, последователи богини, поселились там после великой битвы со злом.

Представленный в этой игре Линк — самый обычный парень семнадцати с половиной лет. Таким он и задумывался: «почти взрослый, но ещё не совсем зрелый» — чтобы не слишком отличаться от Линка из *Twilight Princess*. Его одежда и вооружение почти не изменились (за исключением, пожалуй, наручей — их здесь нет). Мимика сделана более комичной и беззаботной, а учитывая то, что в этой части игры довольно много взаимодействий с другими персонажами, она выглядит ещё и намного богаче.

— Кобаяси, дизайнер



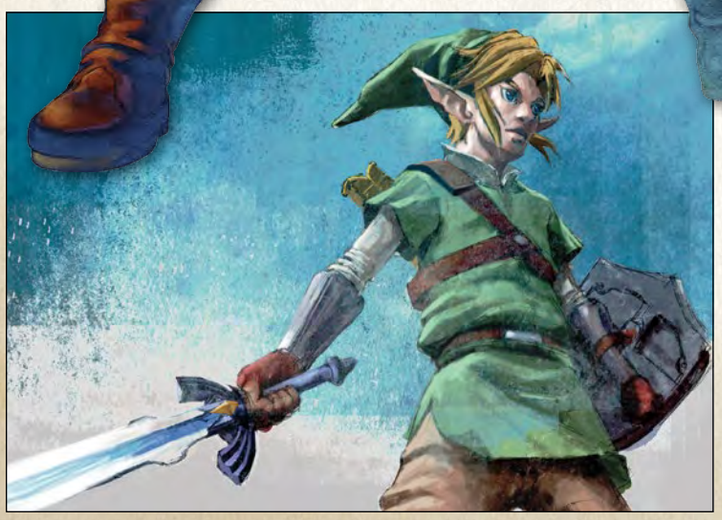
Герой Небес устремляет меч к небу

Линк

Молодой паренёк, студент Рыцарской академии Скайлофта. Поиски Зельды позволят ему не только возмужать, но и, без сомнения, встретиться со своей судьбой.

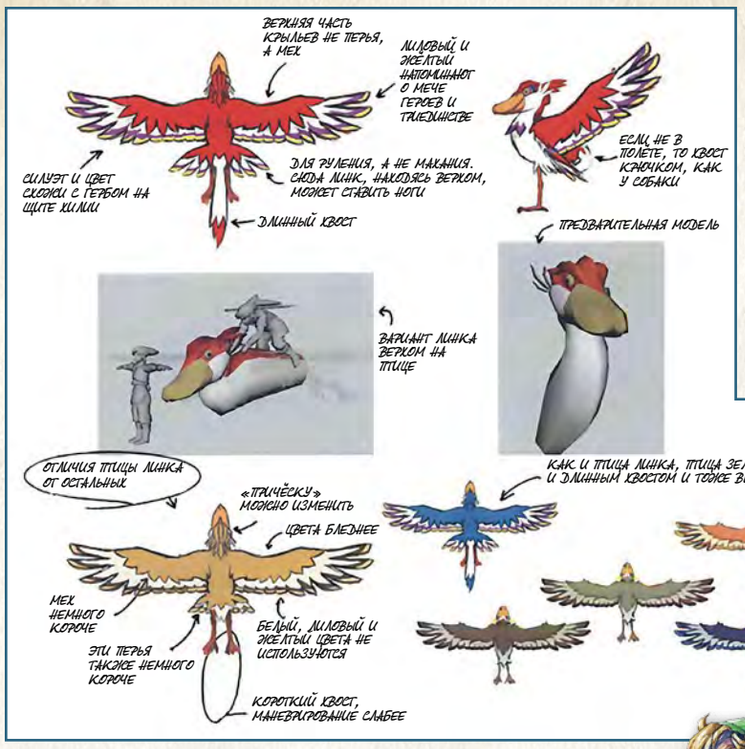
Эскизы













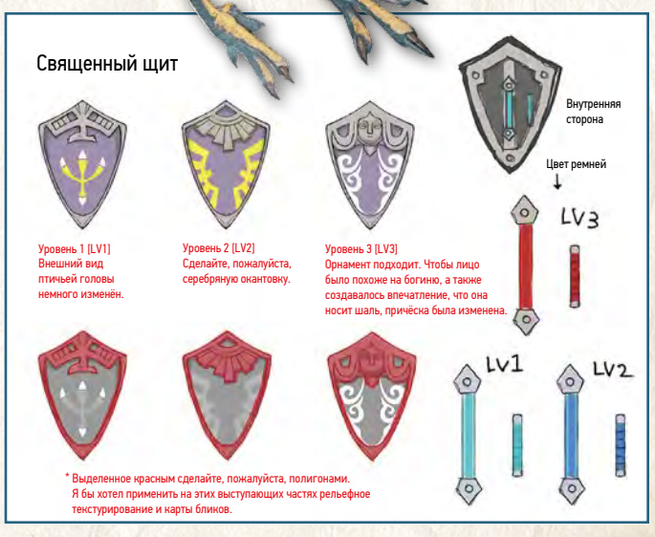
Небокрыл, окончательная версия

Небокрыл

[Loftwing]







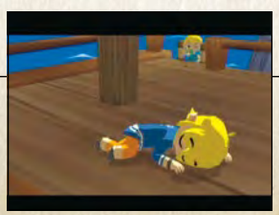
Священный щит, окончательная версия

Наш герой, спасающий земли, которые вскоре станут Хирулом, летает верхом на красной птице. Поэтому её символ и присутствует на его щите. Но такое оформление щита существует уже давно, и не может ли это предвещать встречу с судьбой?.. Небокрылы созданы на основе реальных птиц, китоглавов, а идея их закрученного хвоста подсмотрена у питомца дизайнера, собаки породы сиба-ину.

— Хираока, дизайнер



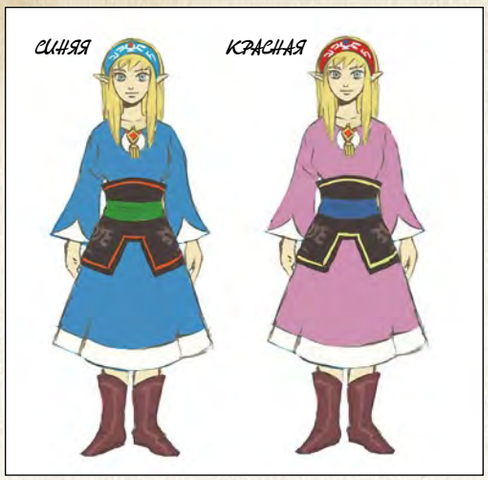
Skyward Sword

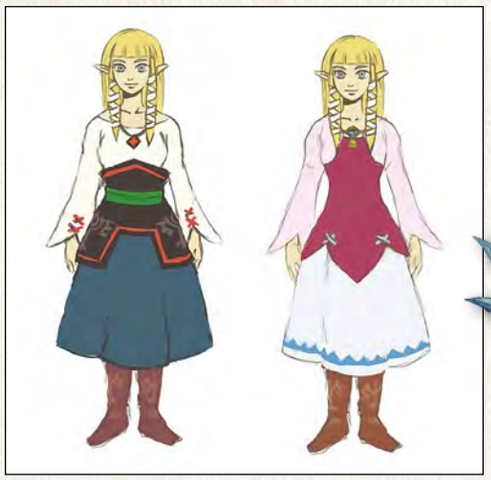


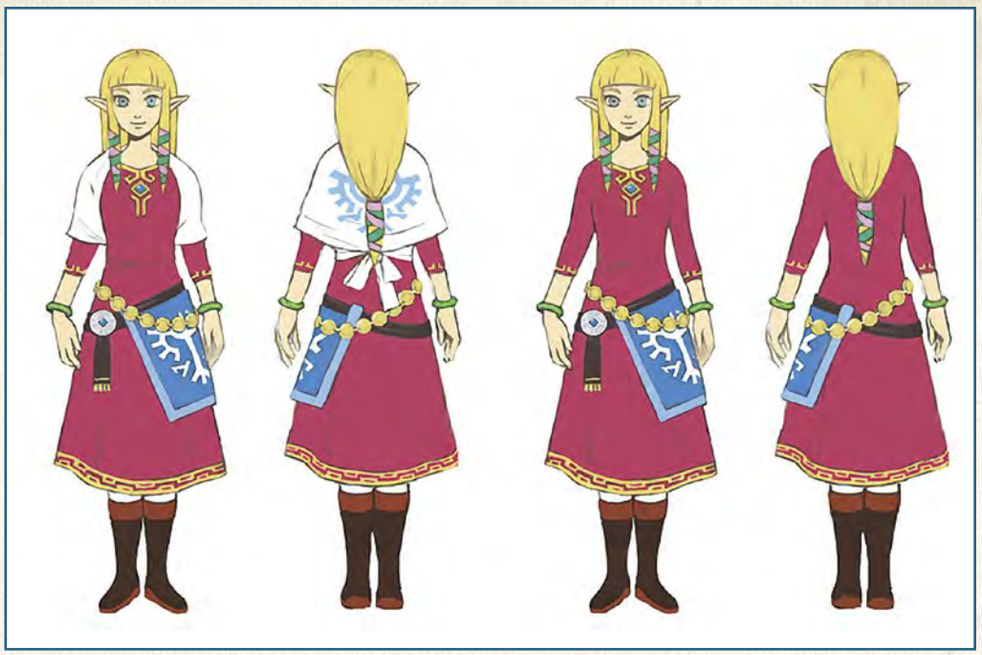
The Wind Waker

НЕУЖЕЛИ НАШ ГЕРОЙ ТАКОЙ СОНЯ?

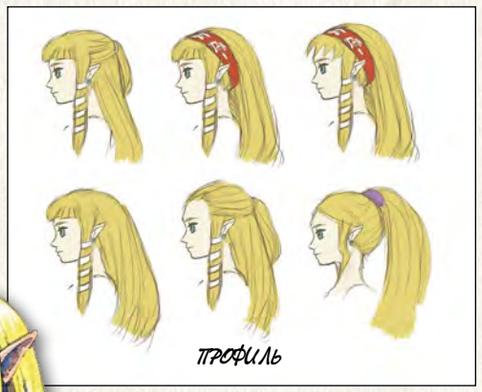
В начале многих игр *Zelda* Линк показан спящим. Может, это способ передать то, что человек скоро пробудится перед чем-то неведомым и отправится в героическое путешествие?







Эскизы

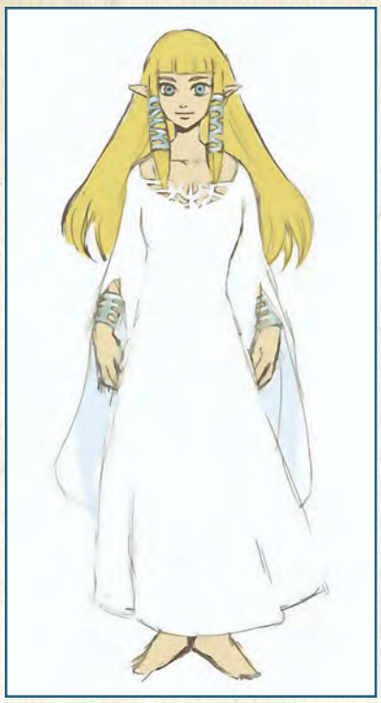


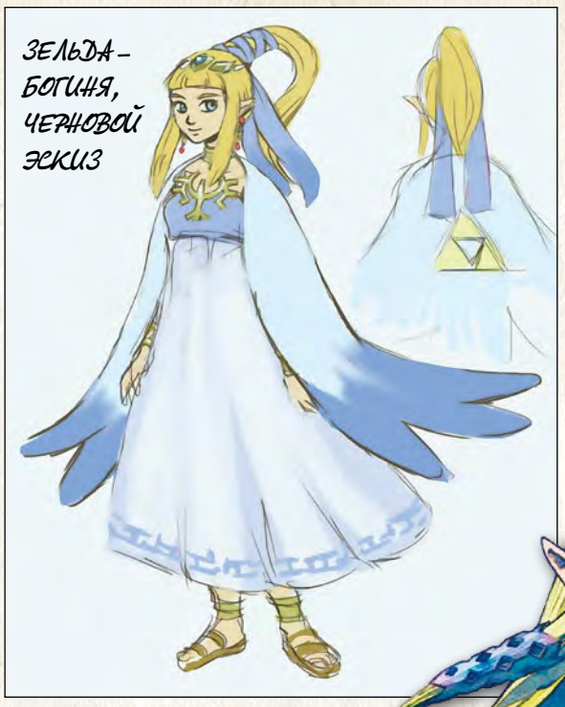
Зельда

Зельда, как и Линк, живёт самой обыкновенной жизнью и учится в Рыцарской академии, пока не встречает свою судьбу, уготованную ей богиней. Вместе с Импой, присоединившейся к ней на землях поверхности, она делает всё то, что должна сделать... во имя спасения мира.

Зельда, окончательная версия



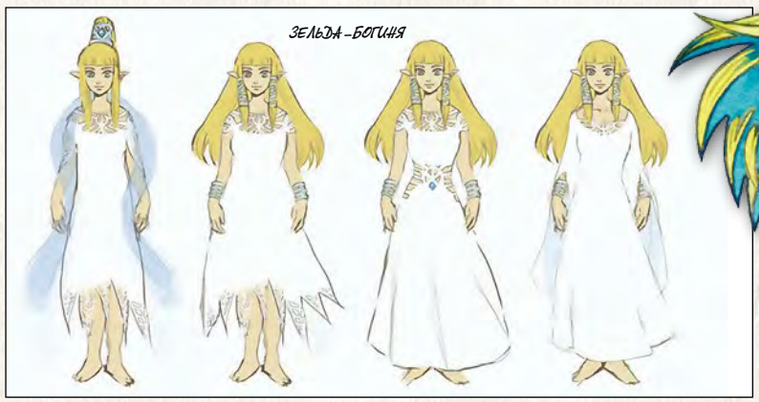




На этот раз Зельда не принцесса, поэтому первое, что мы сделали — убрали все королевские атрибуты с её головы. После этого она, впрочем, стала выглядеть слишком просто... Мы хотели, чтобы она была похожа на обычную деревенскую девушку, но в то же время героическую. Так мы и решили. Её наряд был небесно-голубым, но постепенно мы пришли к платью фиолетового цвета, или, скорее, даже ближе к красному. А наш начальник потребовал, чтобы Зельда-богиня была одета «просто и во всё белое».

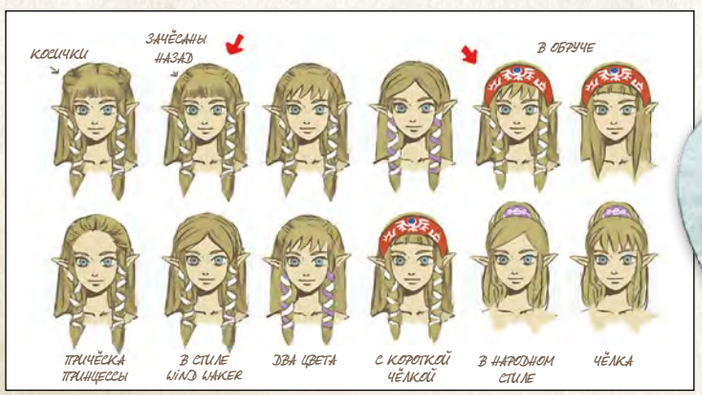
— Хироно и Кобаяси, дизайнеры

Зельда в одежде богини, окончательная версия





Когда всё это закончится, придёшь ли ты меня разбудить?





ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА И ЛИРА БОГИНИ?

Лира в *Skyward Sword* очень похожа на лиру Шейка из *Ocarina of Time*. Может, это один и тот же инструмент?..

***Шейк,* Ocarina of Time**

Фай

Беспрекословно подчиняясь богине, Фай находит в Линке своего господина. Она — дух, живущий в его мече. Несмотря на то, что её голос лишён интонаций и похож на голос робота, её эмоции проявляются в её действиях, во время ключевых сцен с Линком.

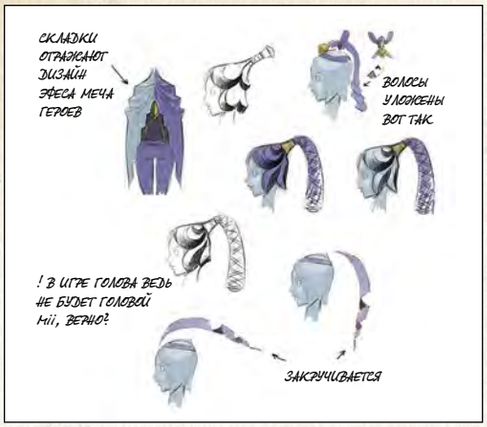
Фай всегда рядом со своим господином...

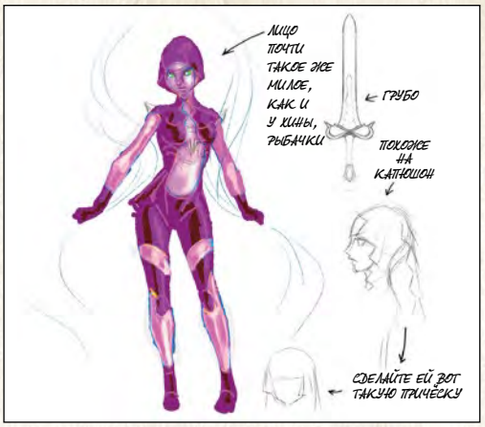


Фай, окончательная версия





















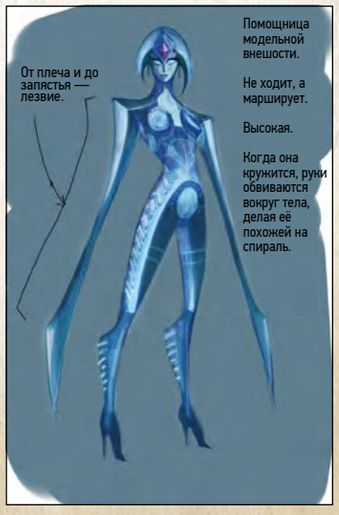
Так как дух меча в конечном счёте станет мечом Героев, в облике Фай был использован внешний вид многих элементов этого меча. Кроме того, изначально нам всё это виделось в стиле аниме 1980-х, где главного героя обычно сопровождает прекрасная помощница. Идей было очень много, от робота до воровки-верхолазки женщины-кошки, но когда мы увидели эскиз в стиле *Wind Waker*, решение было принято единогласно.

— Кобаяси, дизайнер

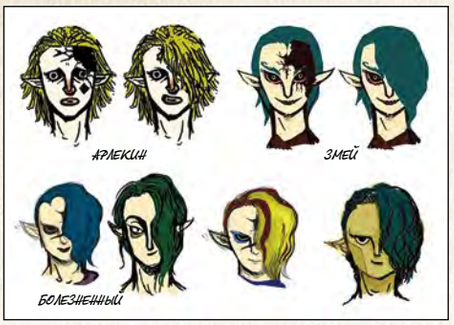












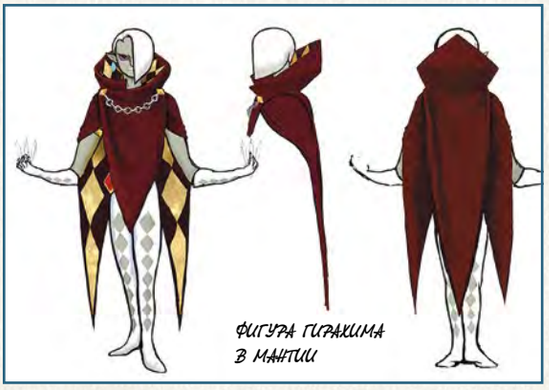






Гирахим

Демоническое создание, преследующее Зельду с одной-единственной целью: использовать её душу для возрождения своего повелителя — короля демонов Предвестника.

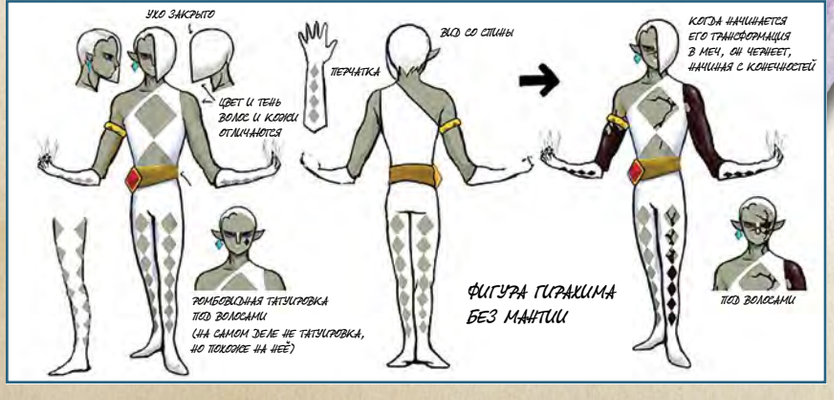




Накидка Гирахима, окончательная версия

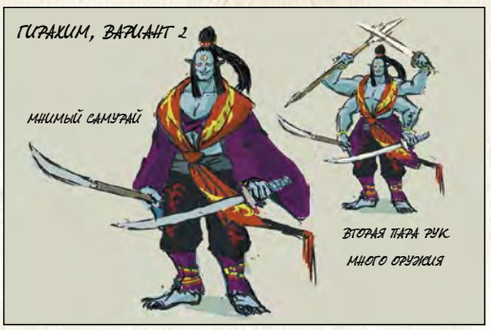
Набросок





Я больше предпочитаю обращение «Лорд Гирахим», мой полный титул.

Гирахим, окончательная версия





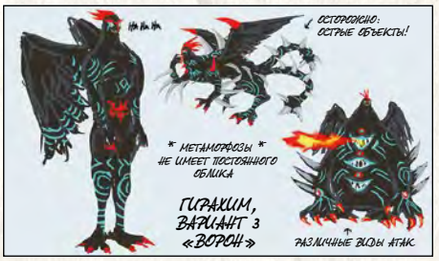






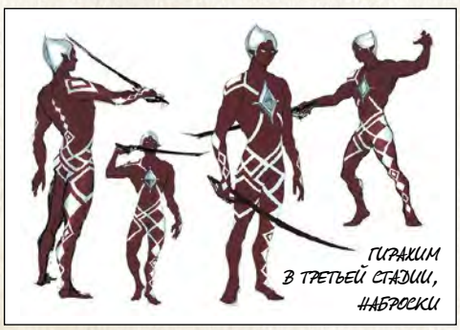






Придумав четвёртый вариант, с внешностью Гирахима мы, в общем-то, определились. Мы с самого начала решили, что он примерно того же возраста, что и Линк, и будет прямой противоположностью Фай. После этого облик злого духа меча стал очевиден. В третьей стадии трансформации его тело покрыто светоотражающими ромбовидными узорами.

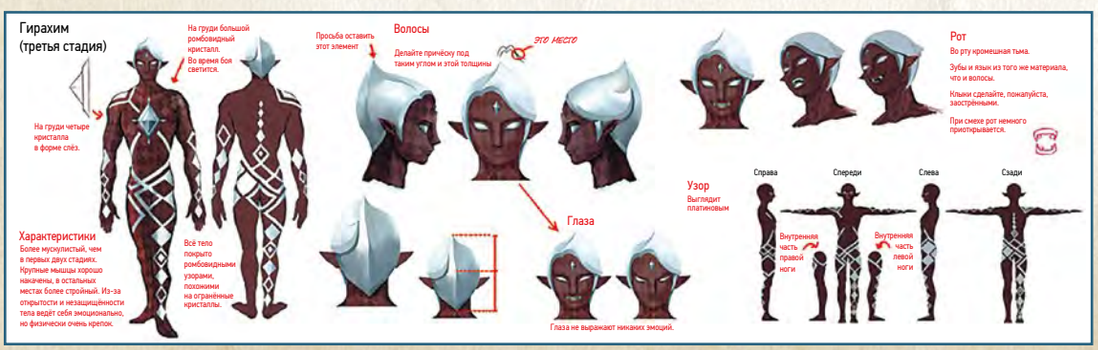
— Хироно, Киноти и Канэко, дизайнеры







Гирахим в третьей стадии трансформации, окончательный вариант



Импа

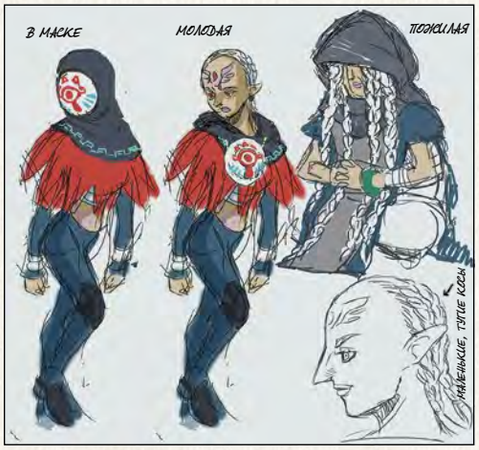
В прошлом ли, в будущем ли — но она делает только одно: защищает Зельду. Иногда для этого нужно сражаться, а иногда просто наблюдать и ждать.

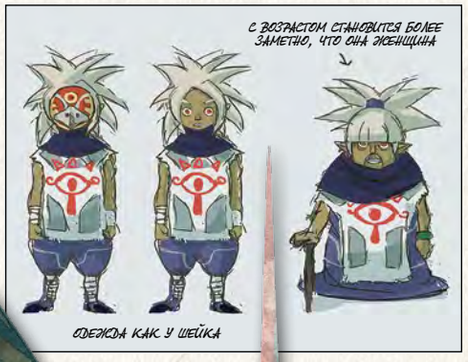
Образ молодой Импы навеян Импой и шейком из *Ocarina of Time*. Мы также придали ей бесполый вид, вроде мужской роли в опере. Одеяние пожилой Импы отражает само течение времени — об этом говорит весь её облик. Её коса-маятник отмеряет уходящие секунды, накидка треугольной формы служит солнечными часами, а с возрастом в косе появляются всё новые и новые завитки.

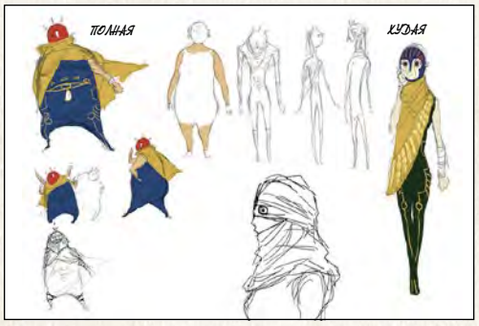
— Канэко, дизайнер



Импа (прошлое), окончательная версия

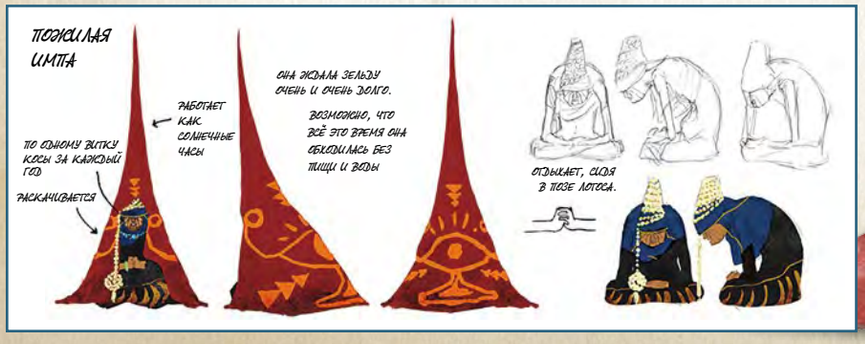






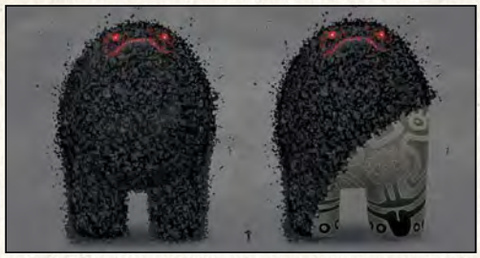


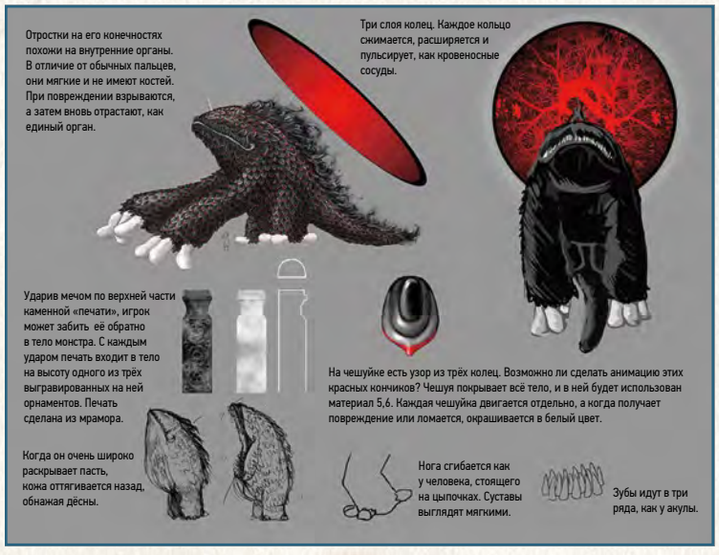
Импа (настоящее), окончательная версия



Пленённый и Предвестник [The Imprisoned and Demise]

Главный источник зла. Обладает огромной силой и стремится разрушить весь мир.







Пленённый, окончательная версия







Предвестник и его меч, окончательная версия

К разработке Пленённого у нас было всего одно требование: он должен быть огромен и с «уязвимым местом на голове», так что мы были вольны придумывать его так, как нам нравится. Его внешний вид скорее смахивает на кайдзю *(яп. «странный зверь»)*, чем на монстра. Что касается Предвестника, то пытаясь показать всю его вальяжность и невероятную силу, мы создали довольно много эскизов, прежде чем пришли к нужному варианту. Чтобы придать ему сходство с Ганондорфом, мы сделали его волосы не просто рыжими, а ещё и подожгли их *(смеётся)*. Его меч похож на «тёмный» меч Героев.

— Киноти, дизайнер

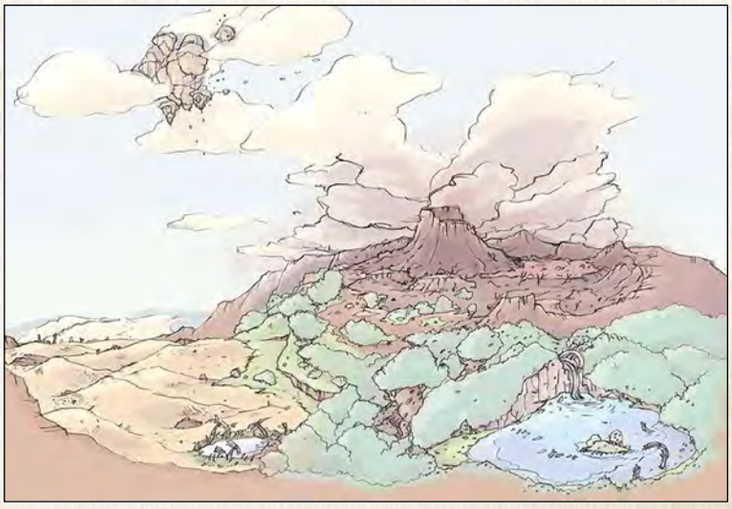
Люди на небесах и племена внизу

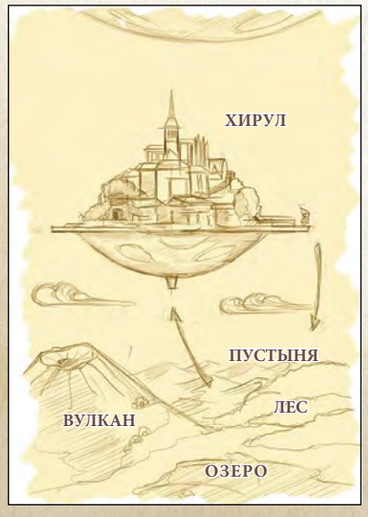
Среди жителей неба — Линка и других людей — существование мира на поверхности является всего лишь легендой. В то же время, среди населяющих поверхность народов, вроде горонов или кикви, ходят предания о парящем в небе огромном острове.

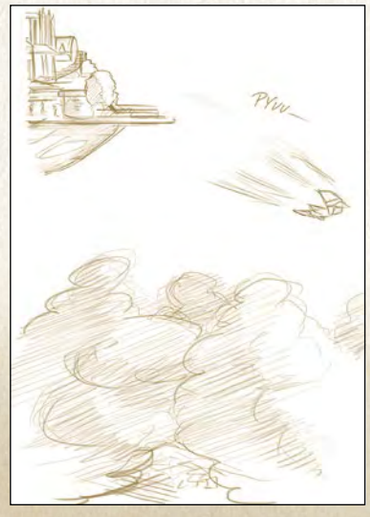
На этот раз с игровыми картами всё вышло относительно просто. Мы поставили перед собой задачу дать игроку возможность быстро и легко перемещаться между каждой локацией. Дизайнеры также хотели позволить игроку спрыгивать с высоты и приземляться в нужное место. Кроме того, мы одно время подумывали расположить озеро в центре карты.

— Фудзибаяси, директор











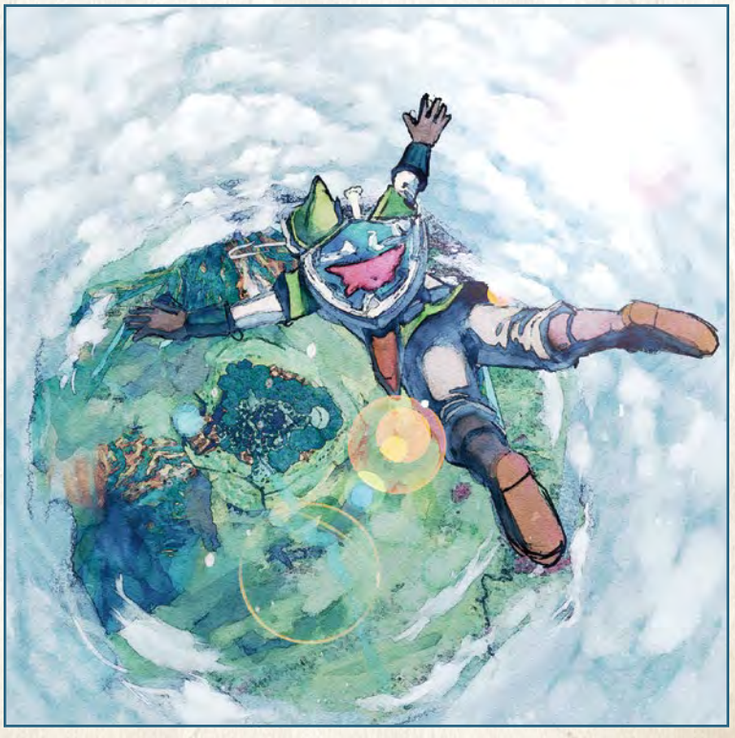






Иллюстрации и нереализованные идеи





ДВЕ СТОРОНЫ МИРА

В серии *The Legend of Zelda* есть много игр, в которых Линк путешествует между разными мирами. Есть миры света и тьмы, сумерек, прошлого и будущего... и, конечно же, небо и поверхность земли. Так что Линк частенько бывает в ответе за связь между двумя разными мирами.

Скайлофт и небесные острова

Все люди живут на парящих в небе островах. Они находятся так высоко, что единственные птицы, способные там летать — небокрылы. Изоляция островов позволяет их жителям жить в мире и спокойствии, поклоняясь своей богине.

Парящий в небесах Скайлофт был настолько потрясающей идеей, что мы даже не пытались придать городу реалистичный вид. При создании домов и выборе их цвета и отделки ключевыми понятиями были «мир, небо и ветер». Невероятная высота, на которой расположен этот небесный мир, позволяет выживать там только одним птицам — небокрылам. Именно поэтому людей так удивляют маленькие птички с поверхности.

— Хисада, дизайнер



Скайлофт, официальная версия









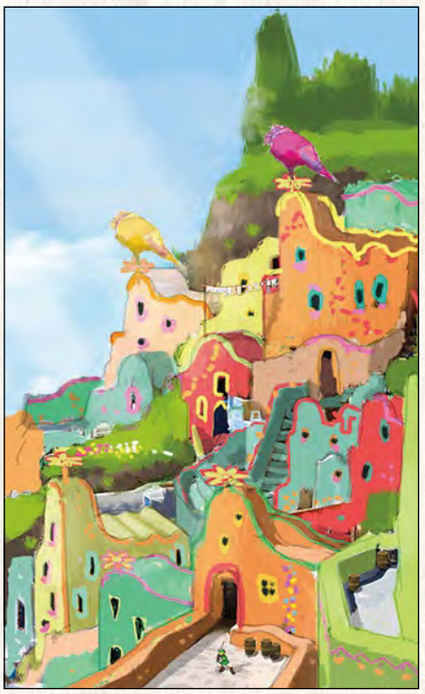


Меньшие островки соединены со Скайлофтом узкими мостиками, и разница в высоте, на которой парят островки, довольно существенна, поэтому эскизов Скайлофта было сделано очень много. На крайнем левом эскизе можно даже увидеть сооружение, напоминающее замок.

Городские пейзажи

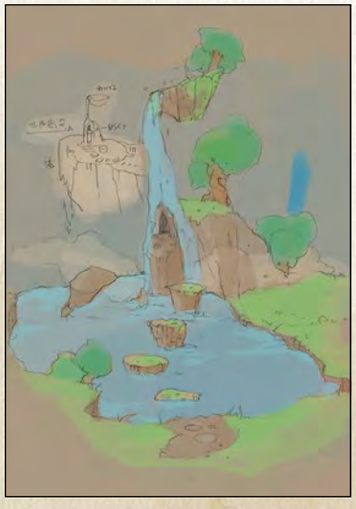




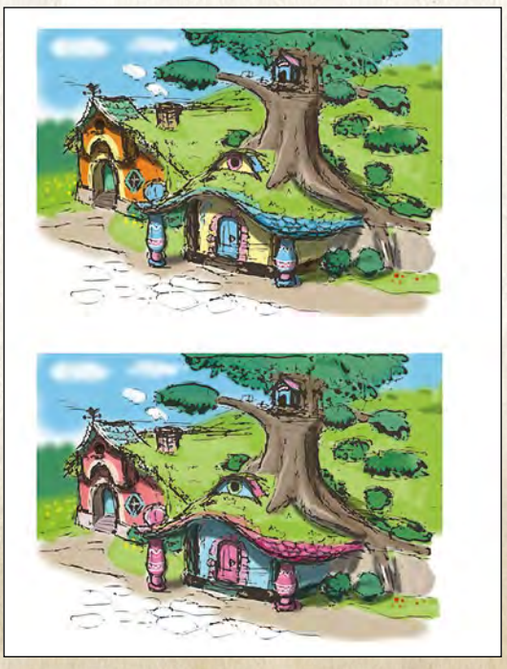








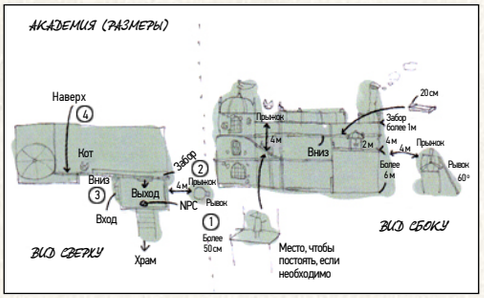


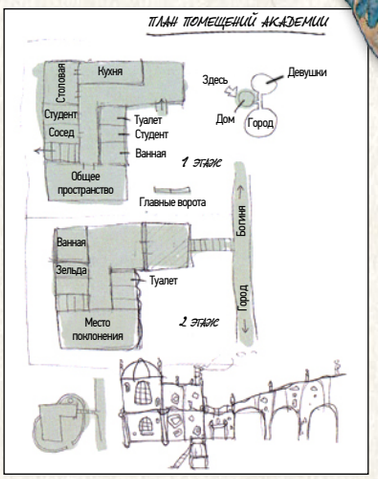


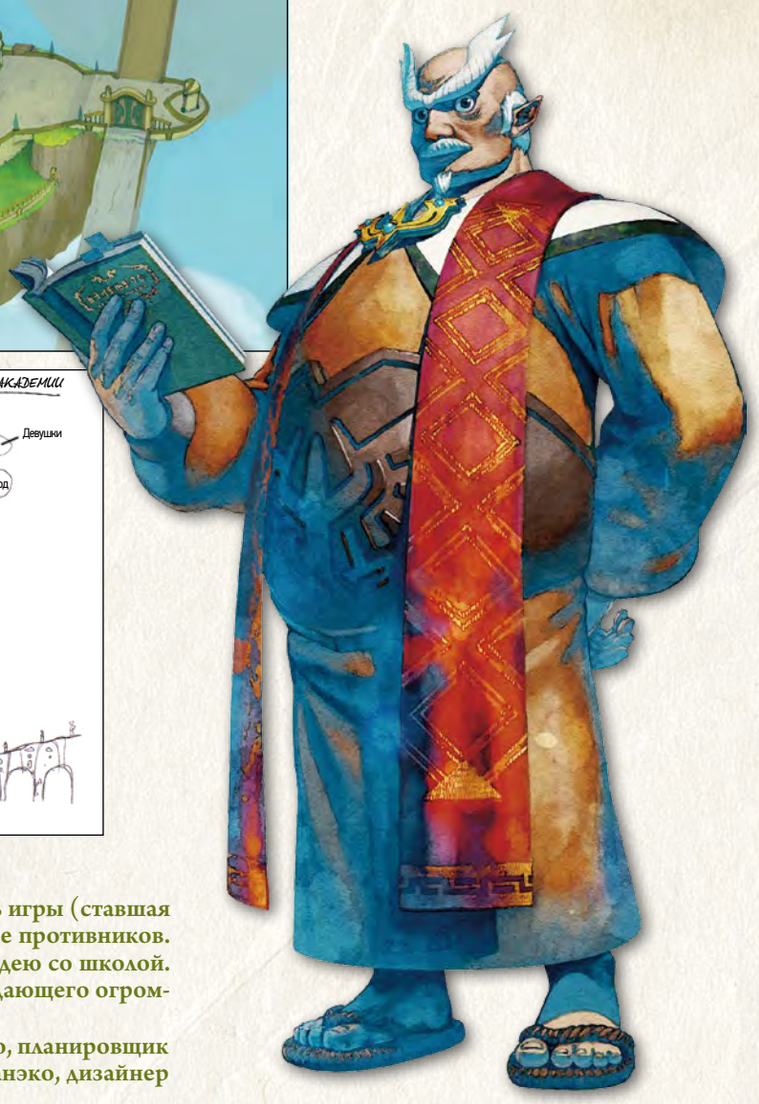








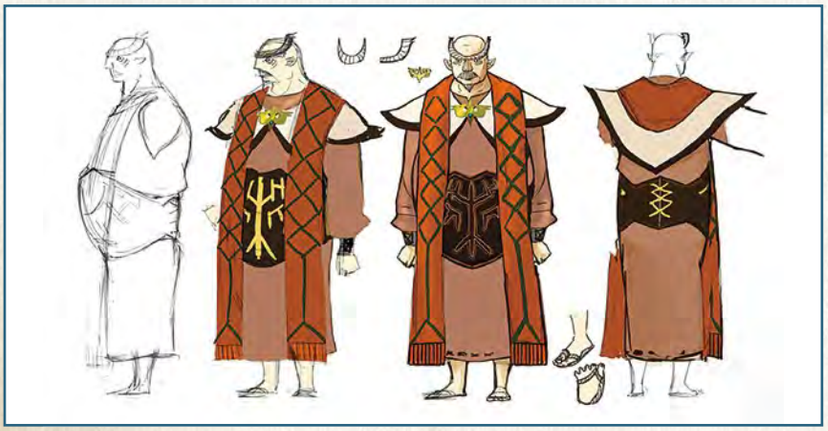




Рыцарская академия

Когда мы думали о том, какой будет вступительная обучающая часть игры (ставшая в итоге Небесной церемонией), мы хотели, чтобы у Линка было трое противников. Позже они превратились в банду хулиганов, и всё это переросло в идею со школой. А Гаепору, как наиболее мудрого человека во всём Скайлофте, обладающего огромными знаниями, мы сделали директором.

— Ивамото, планировщик
— Канэко, дизайнер



Директор Гаепора, окончательная версия











Хения, кухарка и «завхоз», окончательная версия





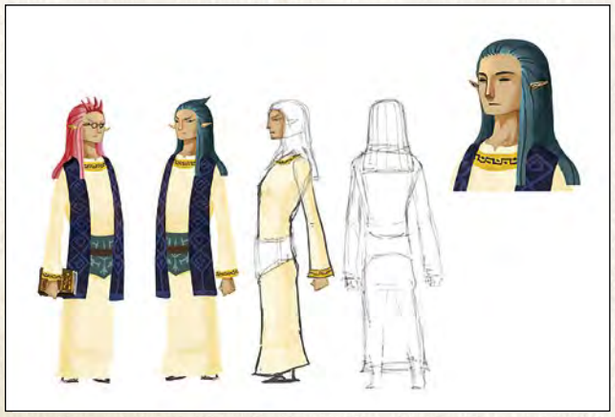


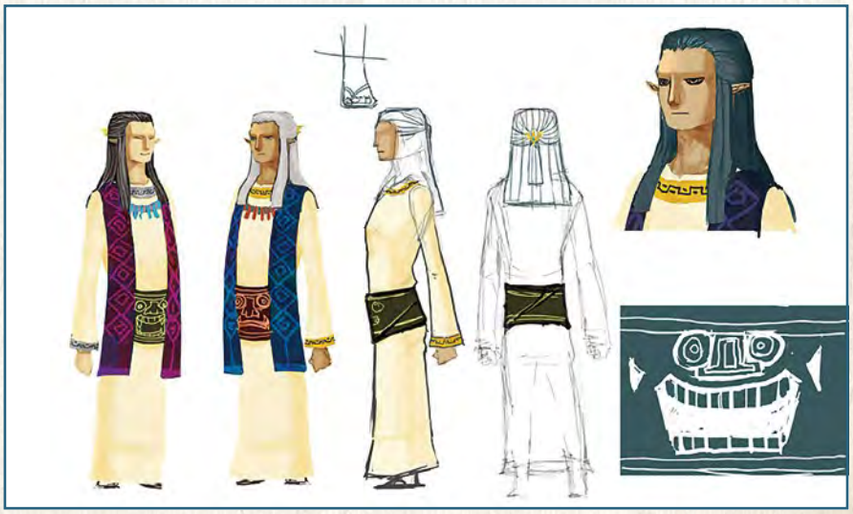




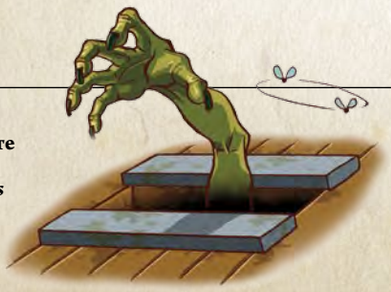
Сначала предполагалось, что все жители Скайлофта будут созданы по мотивам птиц. Оттуда и пришла идея придать телу Хении вид курицы. Причёска Груса создана под впечатлением от петушиного гребешка, а облик Оулена и Хоруэлла сделан на основе внешнего вида племени рито из игры The Wind Waker.

— Хироно, дизайнер





Хоруэлл и Оулен, окончательная версия



Рука в туалете из игры *Oracle of Ages*

ДАЙТЕ БУМАЖКИ...

Говорят, если внимательно прислушаться, стоя ночью у дверей Рыцарской академии, то можно услышать женский голос, взывающий: «Дайте бумажки...». Подобная история происходит также в играх *Majora's Mask* и *Oracle of Ages*, и корни её следует искать в традиционных байках о привидениях.

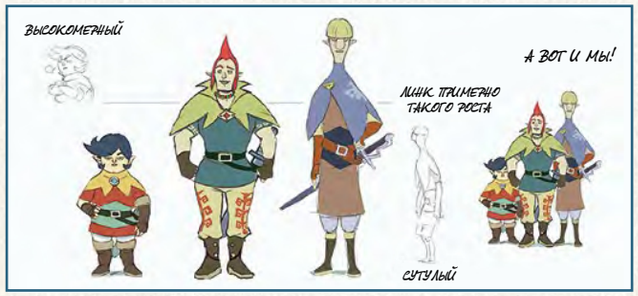
Студенты Рыцарской академии

Грус, окончательная версия





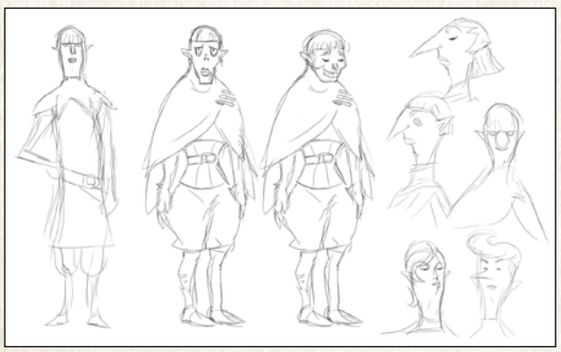




Коулин и Стрич, окончательная версия



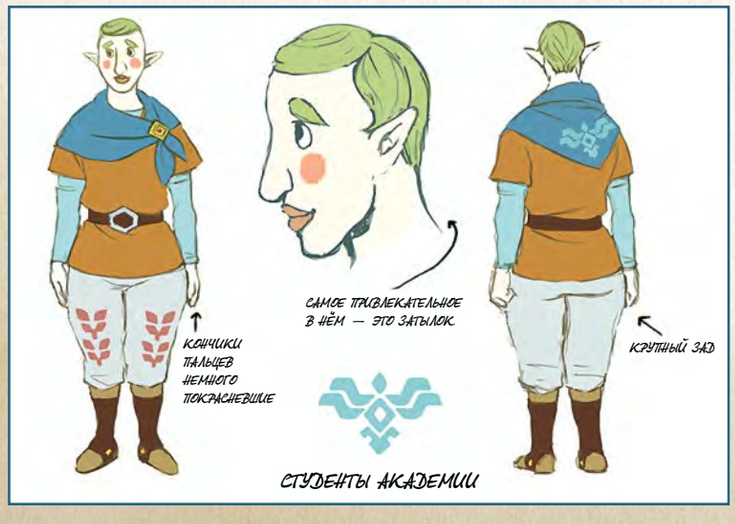
Черновой эскиз



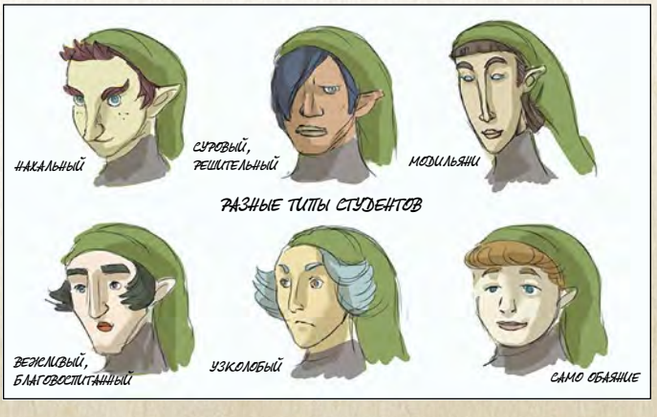
Возможно, он выглядит чересчур грубым, но зато Грус придумал и построил мощное орудие на рельсах, которое очень помогло Линку одолеть Пленённого и защитить храм Заточения. В комнате у Груса много спортивного инвентаря, и мне кажется, что этот здоровяк — толковый и работящий парень. Будучи лидером в компании своих дружков, он присвоил себе более просторную комнату Коулина и Стрича.

— Хироно, дизайнер





Фледж, окончательная версия





Керан, окончательная версия



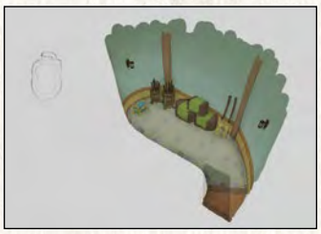


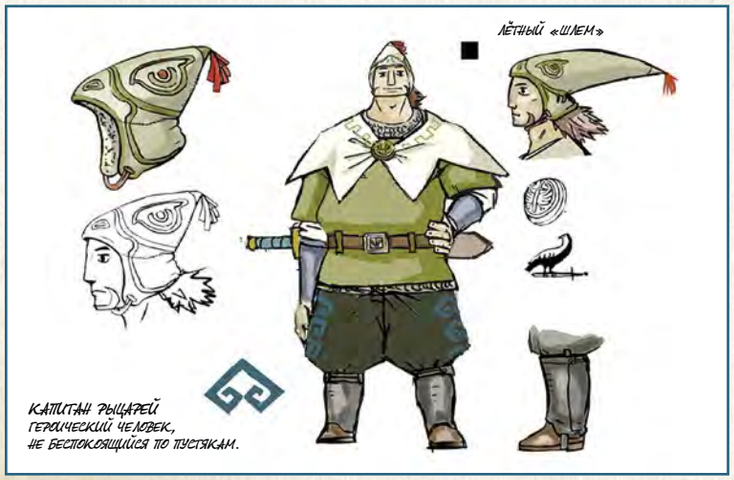




Пипит, окончательная версия







Игас, окончательная версия



Спортзал [Sparring Hall]



Ocarina of Time 3D

КАМЕНЬ ШЕЙКОВ И КАМЕНЬ СЛУХОВ

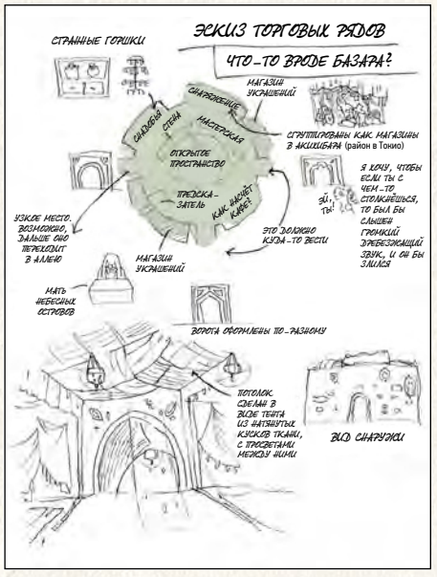
Один из камней Шейков живёт на полянке между спортзалом и академией. От его советов можно легко отказаться, но они крайне полезны. Камни Слухов, которыми усеян мир на поверхности, владеют различной редкой информацией — точно так же, как и в *Ocarina of Time*.









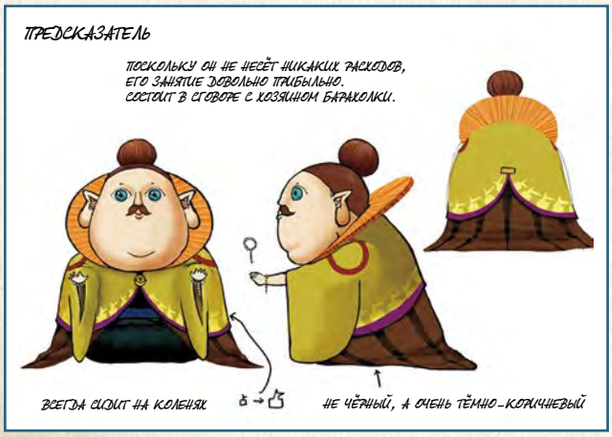




[Bazaar] Рынок

Когда игрок возвращается в Скайлофт после очередного приключения и готовится к новому, то очень неудобно, когда все магазины находятся в разных местах, поэтому мы решили сделать всё централизованно, в виде городского рынка. Вы, кстати, обратили внимание, что в каждой лавке на рынке играет разная музыка?

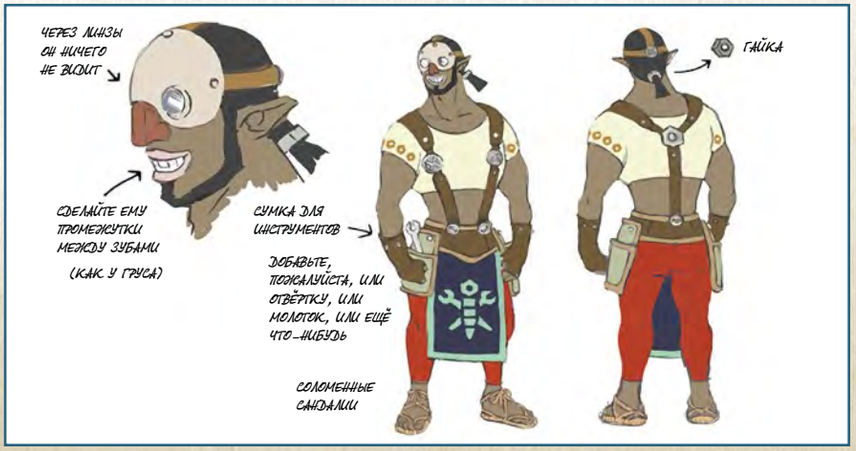
— Фудзибаяси, директор
— Хисада, дизайнер

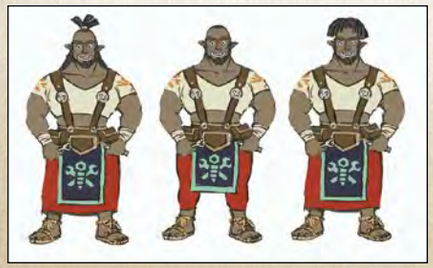


Предсказатель Спаро, окончательная версия



Гондо, хозяин мастерской, окончательная версия





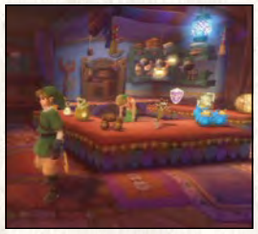




Хозяин барахолки Рупин, окончательная версия







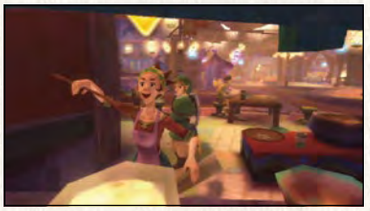


У нас было несколько забавных идей, вроде того, что хозяин барахолки подрабатывает на стороне, занимаясь предсказаниями в лавке своего соседа, и что эти персонажи как-то связаны между собой. Оружейный магазин и кузницу мы решили объединить в одну мастерскую.

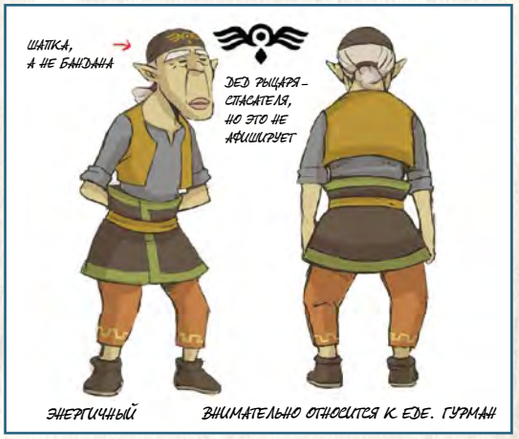
— Ояма, дизайнер





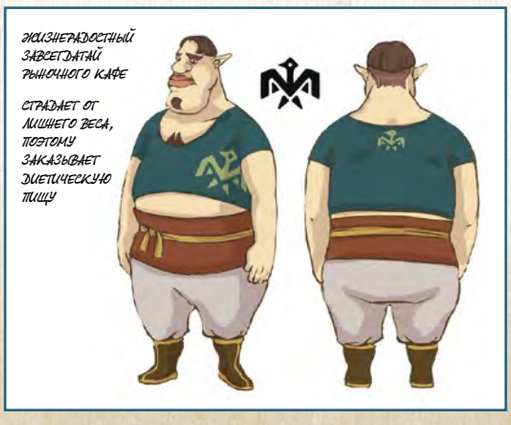


Повариха и хозяйка кафе Пайпер, окончательная версия

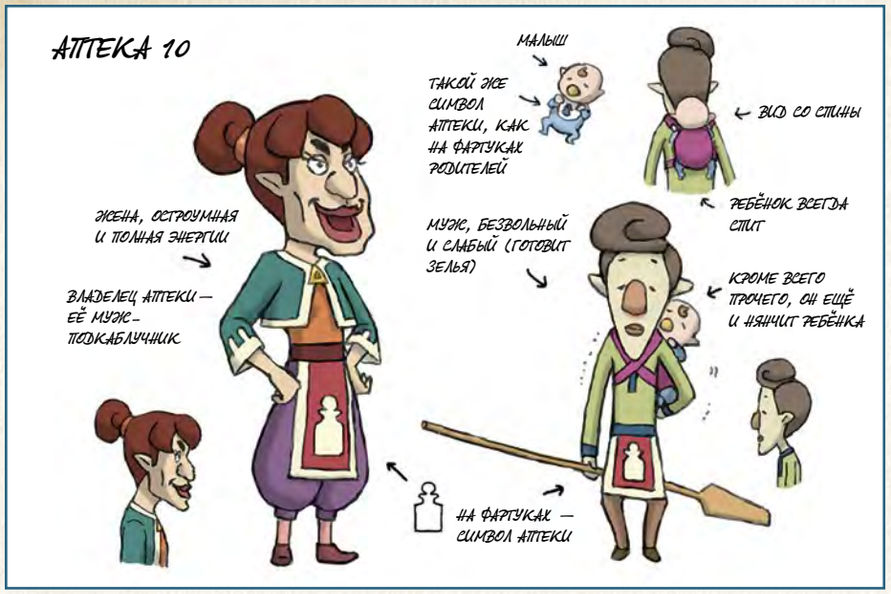


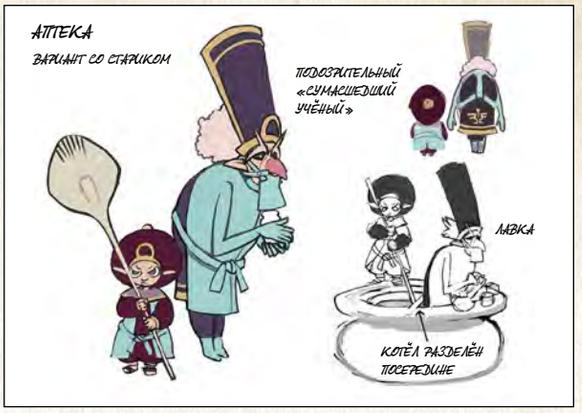
Гурман Кру, окончательная версия





Довос, завсегдатай кафе, окончательная версия



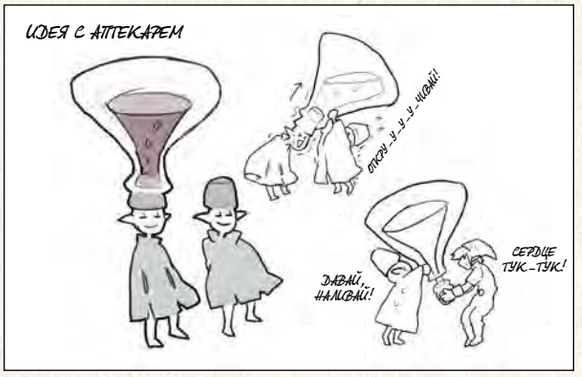


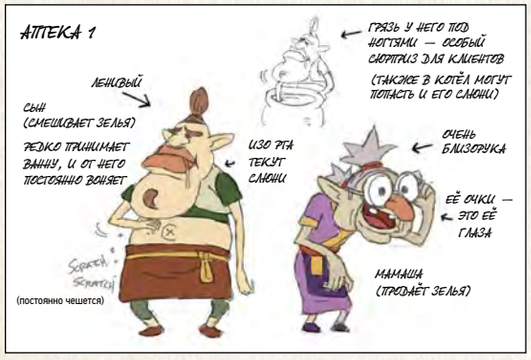
Парочка из аптеки, Лав и Берти, окончательная версия



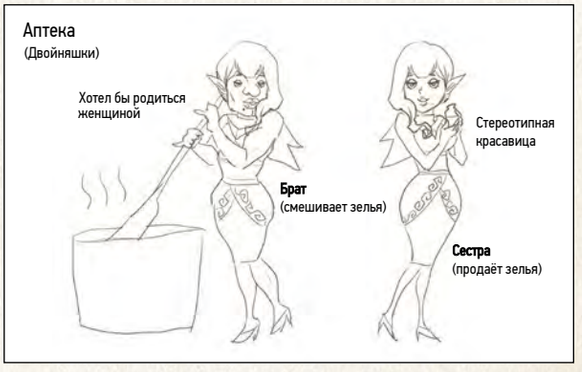








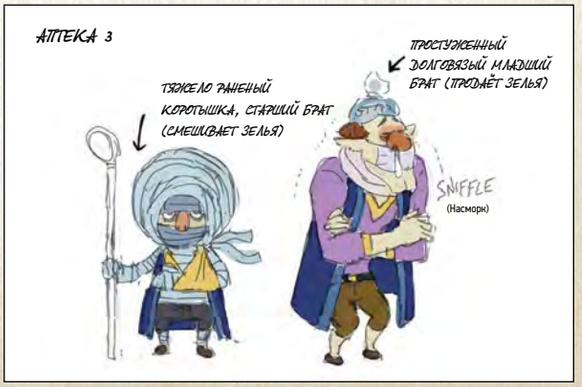


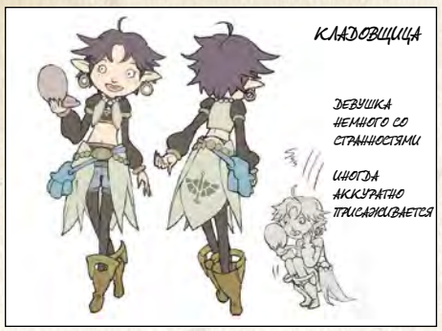


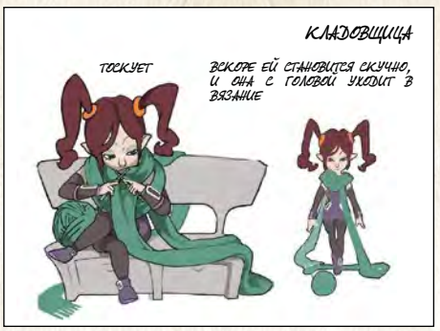
Изначально мы собирались сделать по одному хозяину-продавцу для каждого магазина, но не могли определиться с аптекой и камерой хранения (кладовой), поэтому попросили сделать эскизы у разных дизайнеров. По мере их обсуждения мы развили наиболее удачные идеи и окончательно доработали персонажей. Я очень часто ловил себя на мысли, что «если мы не используем вот это, то всё будет впустую»! Однако у нас была возможность доработать все эскизы, и некоторые из этих персонажей были использованы в других местах.

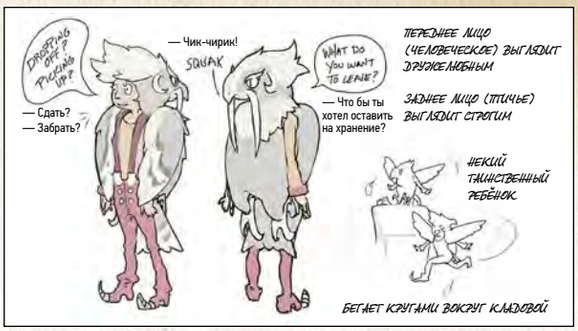
— Хироно, дизайнер

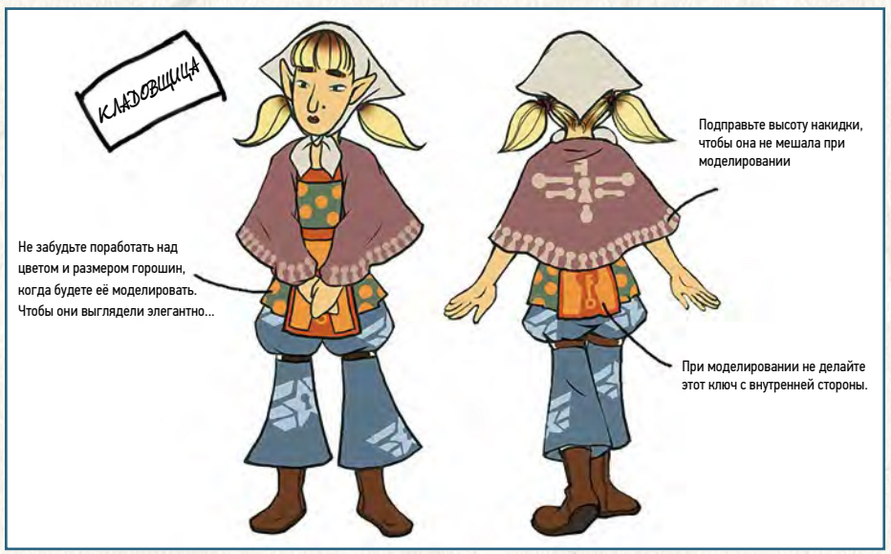








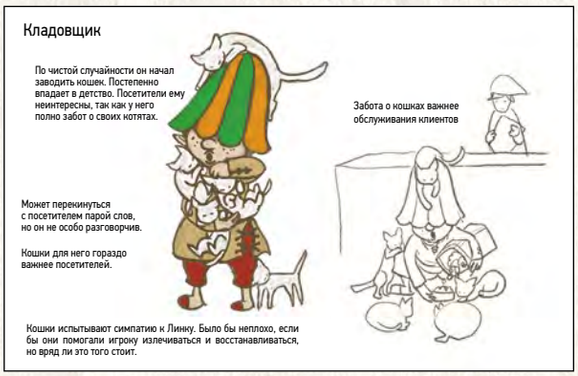




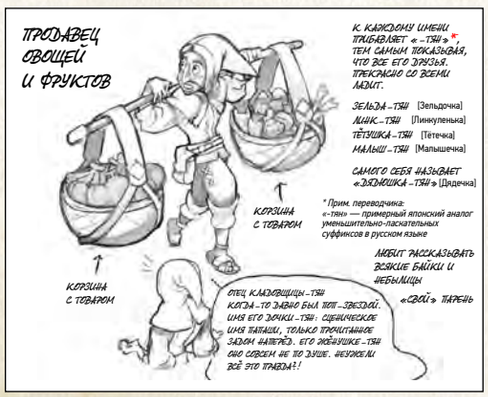


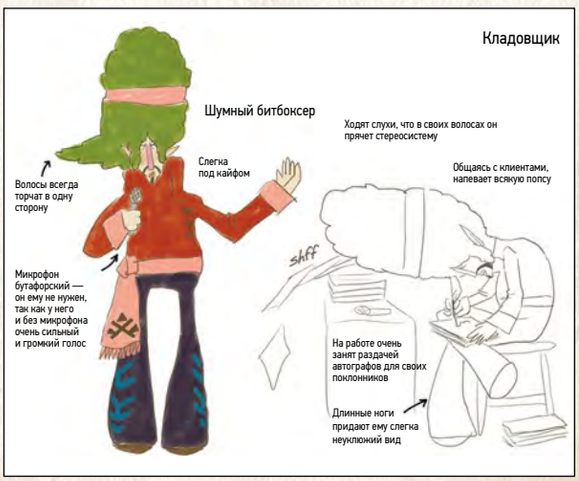
Кладовщица Петрис, окончательная версия

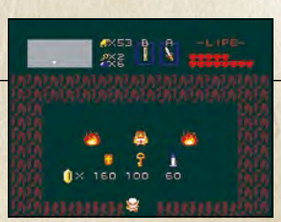




Не вошедший в игру персонаж







The Legend of Zelda

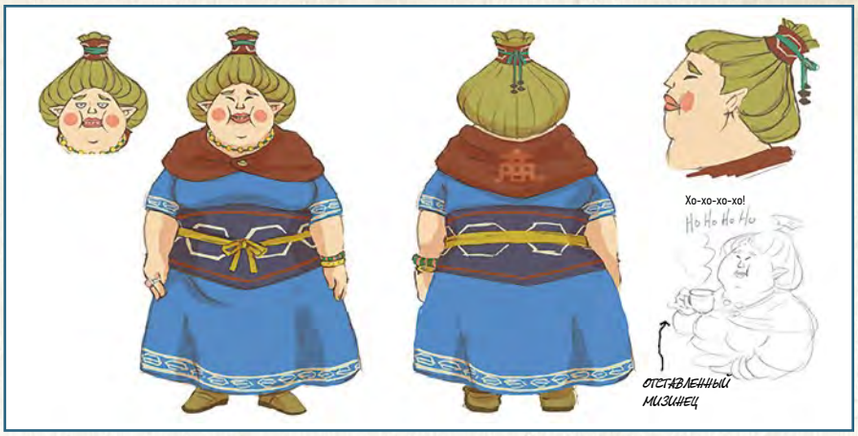


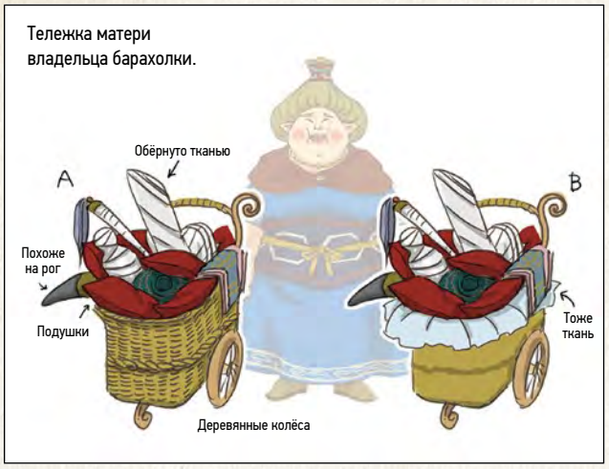
Сальваторе из игры *The Wind Waker*

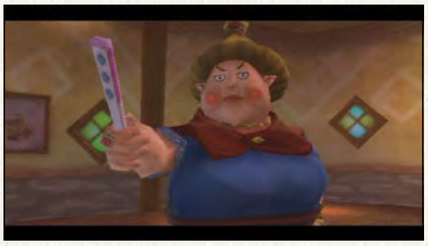
ТОРГОВЦЫ С УНИКАЛЬНОЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬЮ

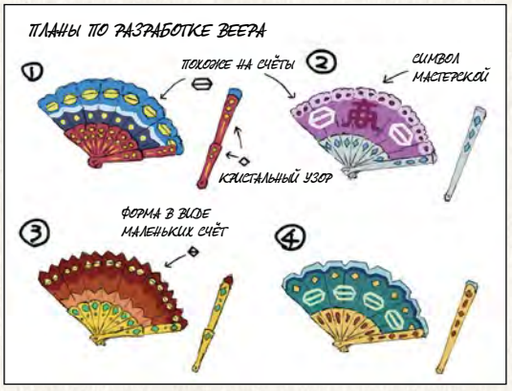
В играх серии *Zelda* таких персонажей очень много. Возможно, причина этого кроется в том, что на протяжении долгих лет для всех игр серии было создано просто невероятное количество разнообразнейших идей.

Гозель, мать владельца барахолки, окончательная версия









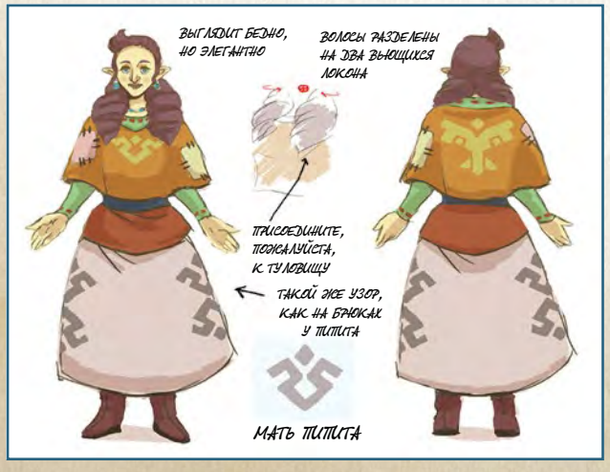


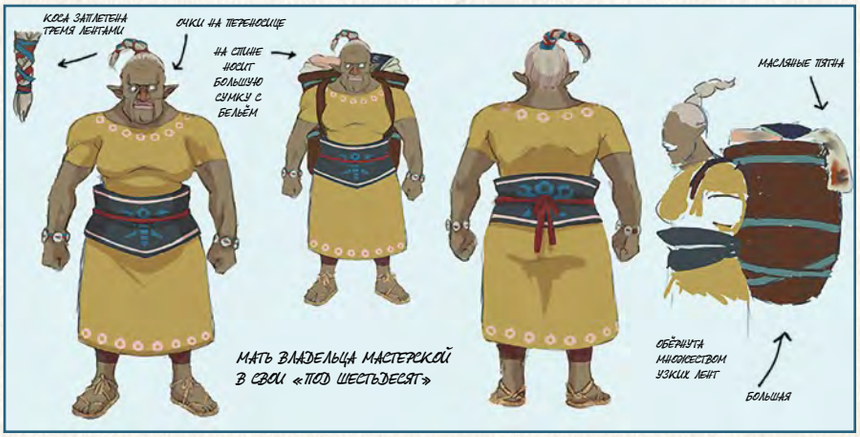
Жители Скайлофта





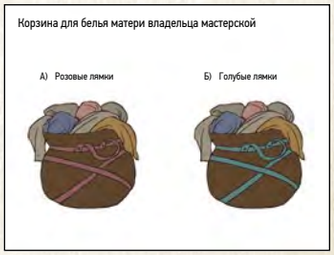
Маллара, окончательная версия





Гриба, мать владельца мастерской, окончательная версия





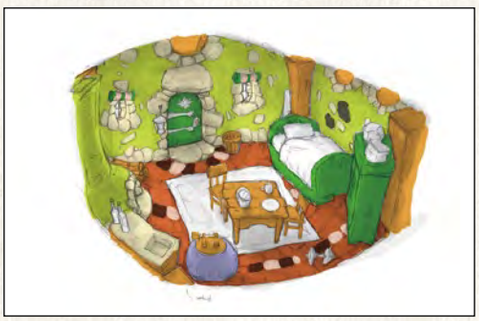
Тележка Гозель и корзина Грибы появляются в самом начале игры, когда они обе разговаривают на мосту. Мы показали этих обычных (?) женщин среднего возраста, которые болтают о своих делах, чтобы создавалось впечатление того, что в Скайлофте течёт своим чередом самая обыкновенная жизнь.

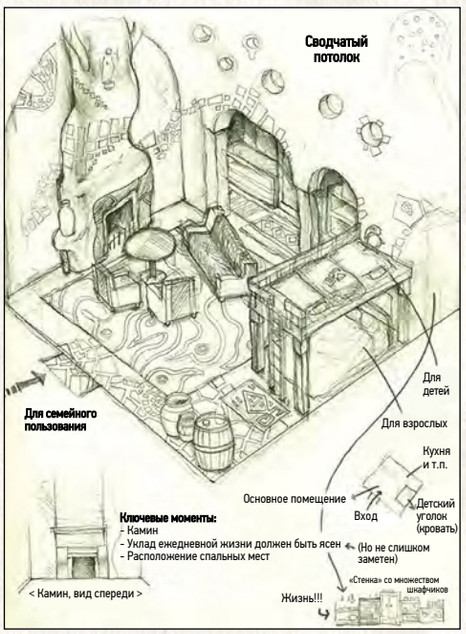
— Хироно, дизайнер



Внешнее и внутреннее убранство домов Скайлофта. Все детали мебели сделаны с большим вниманием и с учётом того, кто живёт в этом доме и какие у них в семье взаимоотношения.











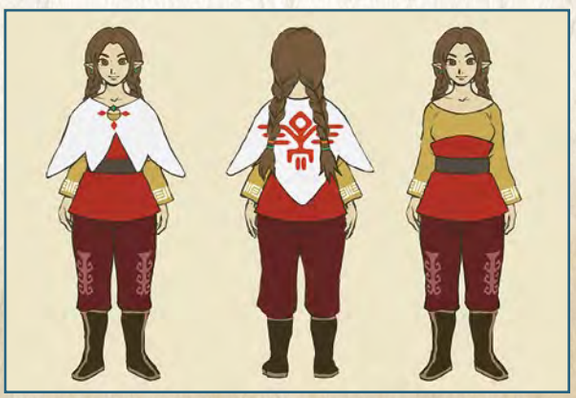




Пэрроу, окончательная версия

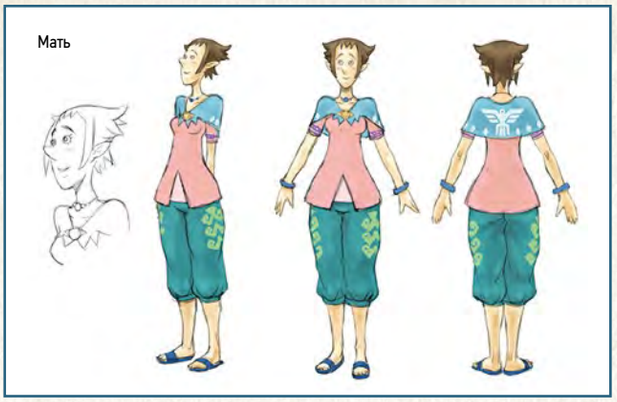






Ориэлль, окончательная версия

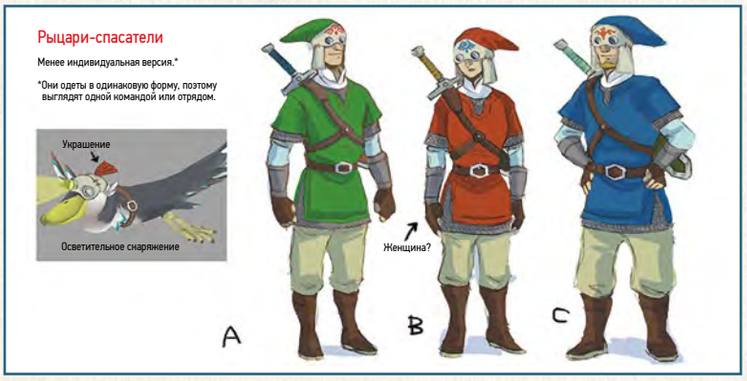


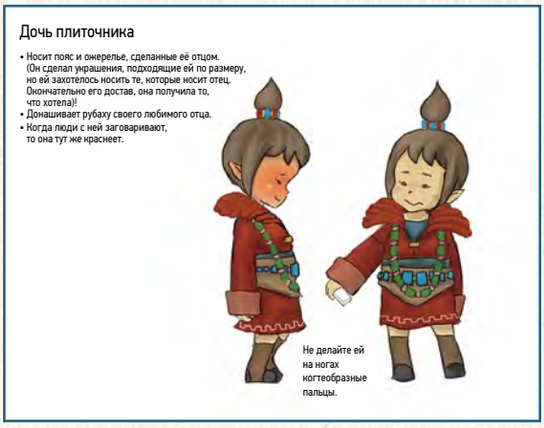


Врина, окончательная версия

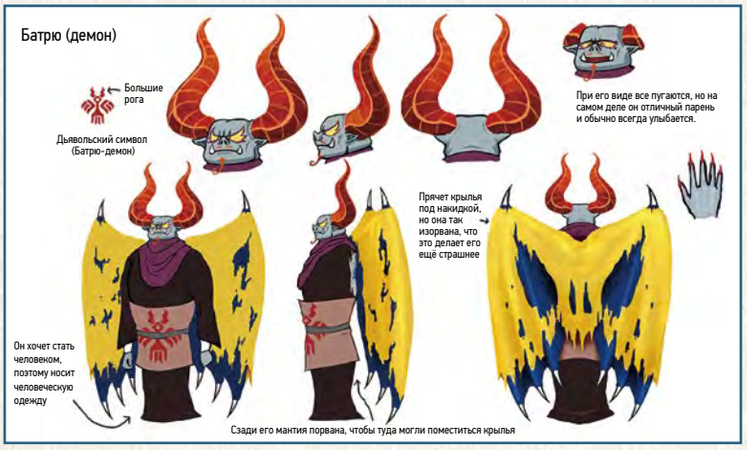
Кёкиль, окончательная версия

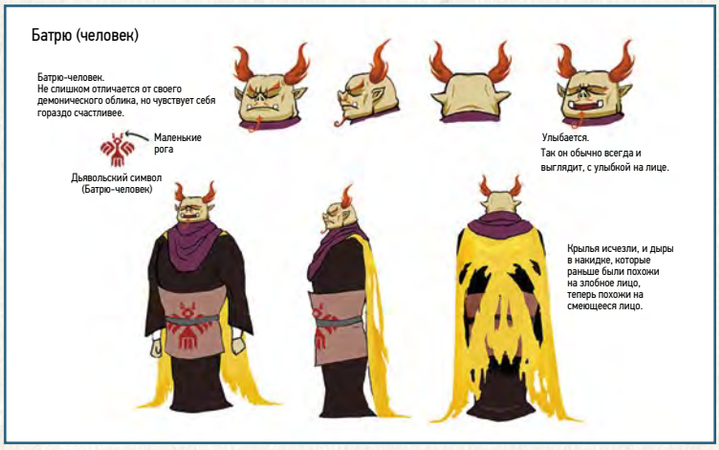
Джакамар, окончательная версия



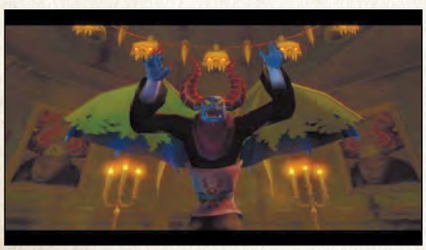


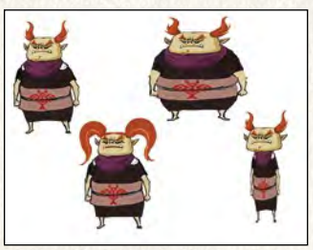
Рыцари-спасатели, окончательная версия



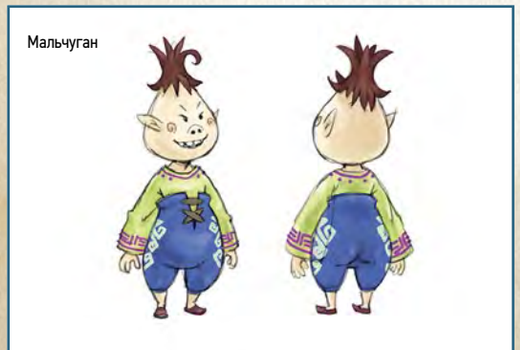


Батрю, окончательная версия





Галли, окончательная версия



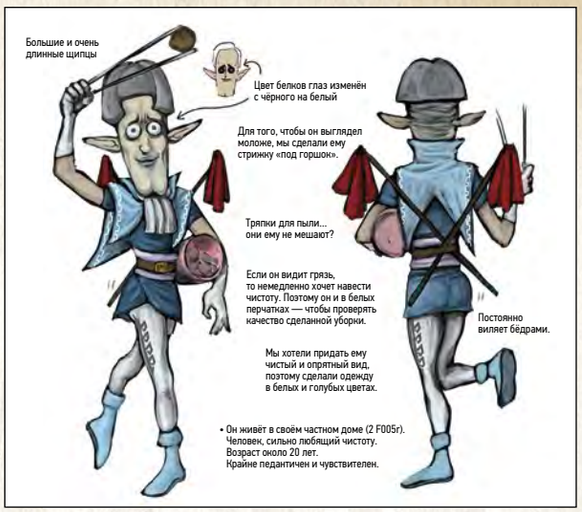


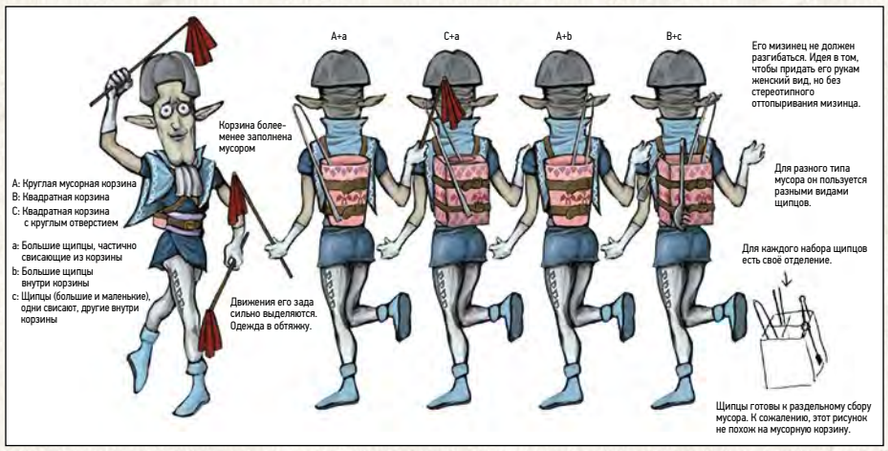
Ремлит, окончательная версия

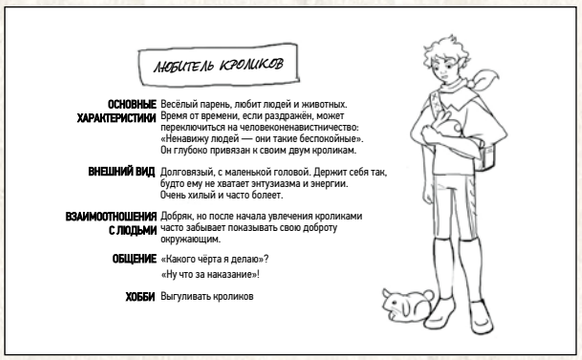
Жители Скайлофта
(Персонажи, не вошедшие в игру)

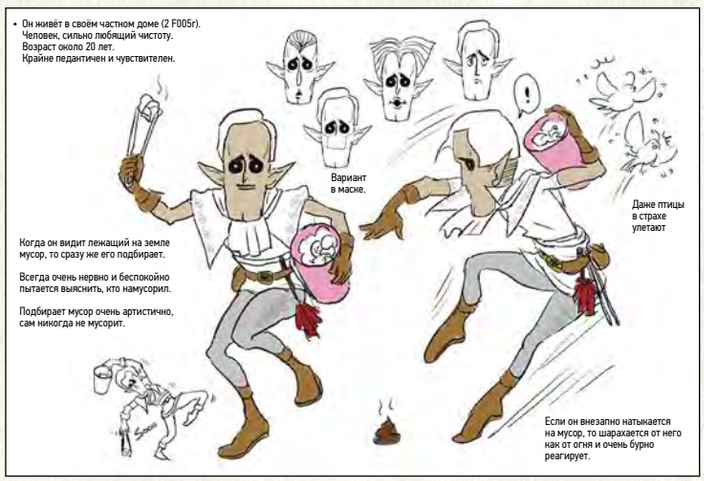
Мы решили, что мусорщик получился очень забавным и хотели сделать какой-нибудь второстепенный квест с его участием. Однако в конечном счёте в игру он так и не попал... но основные наработки по этому персонажу показаны в кое-ком другом.

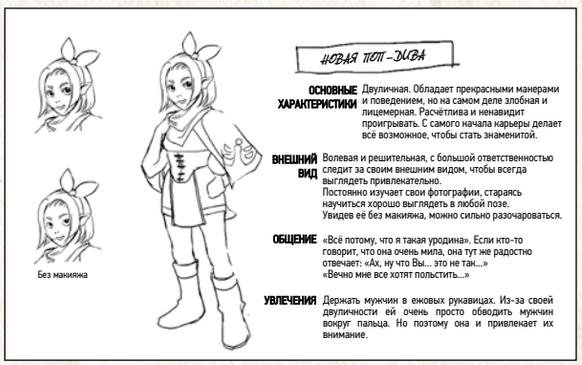
— Хироно, дизайнер

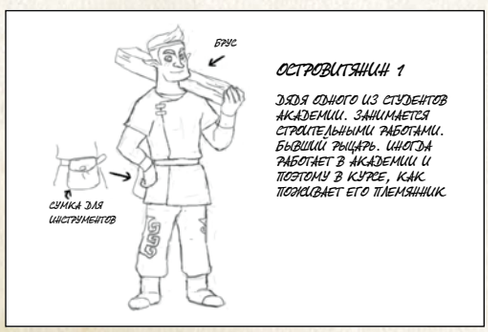


















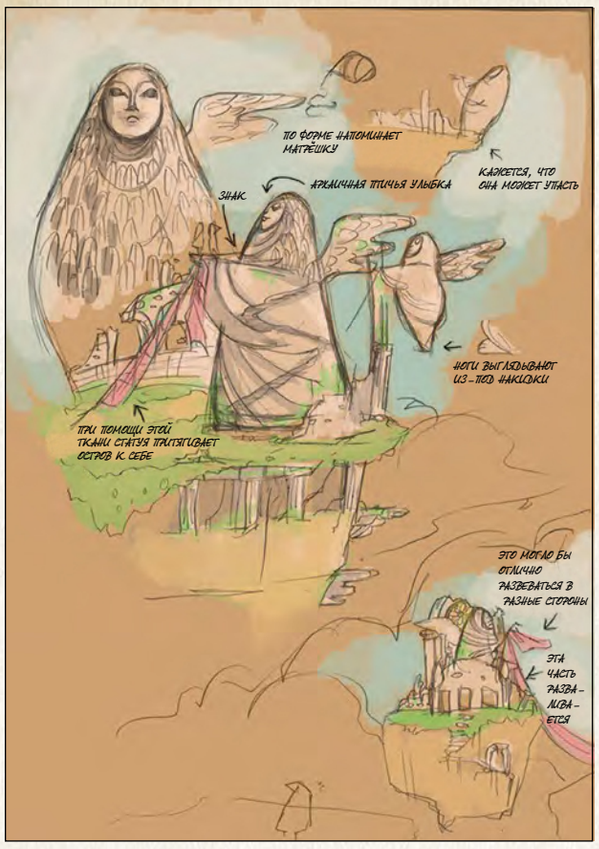
Skyward Sword



Тингл* из игры *Majora's Mask

ПЕРСОНАЖИ, РОЖДЁННЫЕ МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК

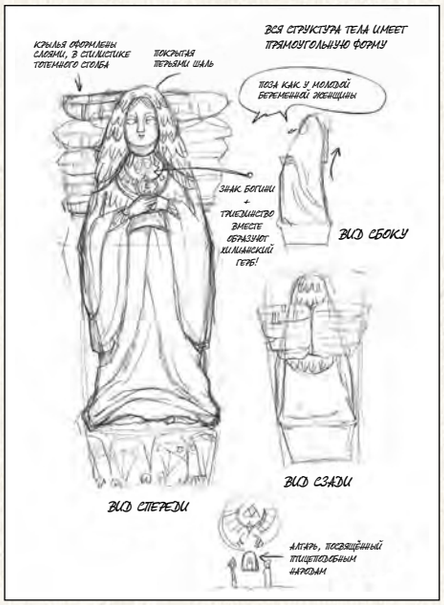
Многообразие персонажей в играх серии *Zelda* невероятно широко. И они не могут не оставить после себя впечатление. Вероятно, потому, что каждый из них обладает какими-то чертами, присущими даже тем персонажам, которые не были использованы в играх. Знаменитый Тингл, возможно, произошёл именно от таких вот «запасных» персонажей.











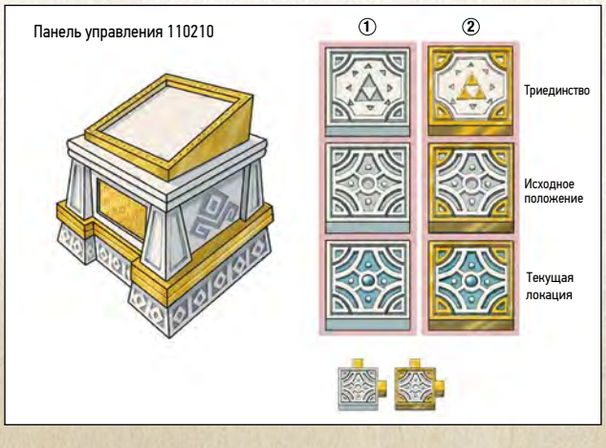
Статуя богини

Поклонение богине является важнейшей составляющей религии Скайлофта, в особенности связанные с этим традиции. Статуя богини не только религиозный символ — она ещё главная достопримечательность и особенное место во всём городе. Её можно увидеть буквально из любой точки Скайлофта. Интерьер статуи, в отличие от раскинувшегося у её подножия города, более строг и прямолинеен, и вместе с неброскими серыми цветами в отделке создаёт ощущение стабильности и спокойствия.

— Фудзибаяси, директор / Хисада, дизайнер

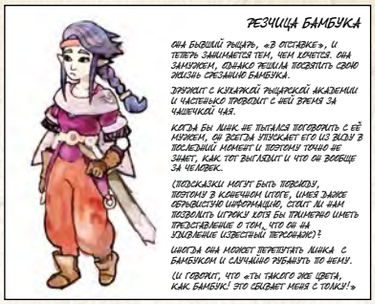


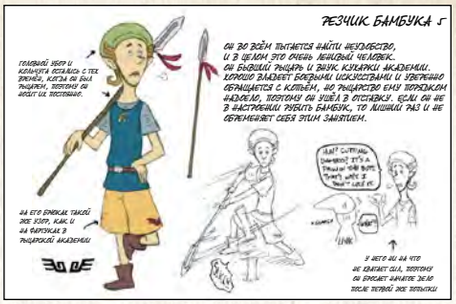










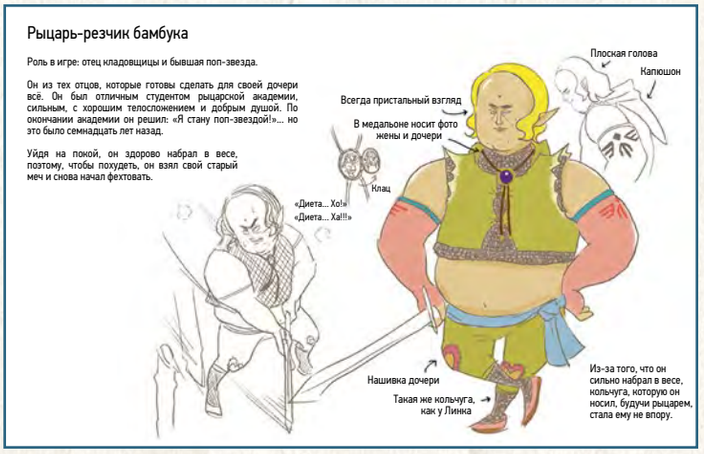


Питер, окончательная версия





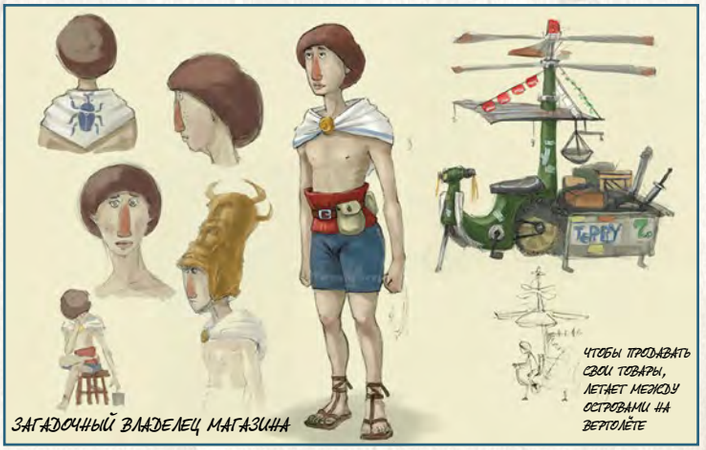
Меч Питера





Жители небесных островов

Концепция художественной визуализации долины, расположенной среди легендарных парящих в небе островов, напоминающих горы разной высоты. На вершине сидит птица из легенд, разыскиваемая многими, кто собирается совершить восхождение.

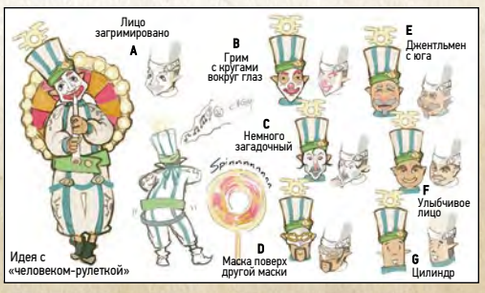


Биддл [Beedle], окончательная версия



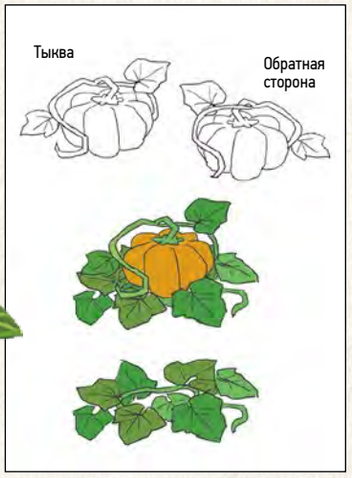


Додо с острова Развлечений, окончательная версия









Тыквенный островок

[Pumpkin Landing]



Кина, окончательная версия





Памм, окончательная версия









Раста, окончательная версия



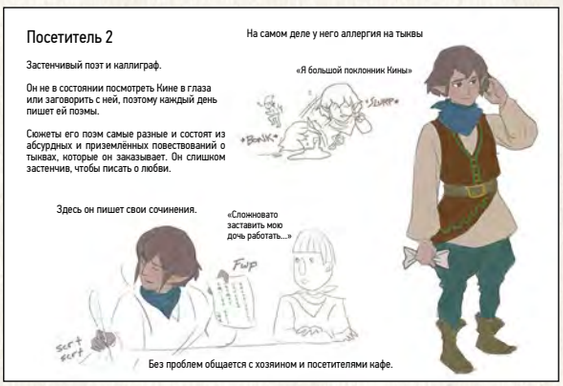


Рингеры — крошечные животные, которые собираются вокруг Линка, если он приземляется на Тыквенный островок с большой высоты.

Кит, окончательная версия







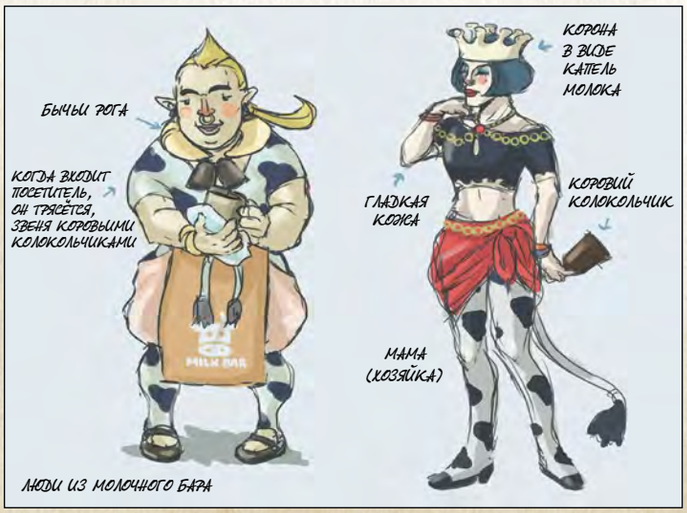


Так как главная тема игры — небо, то птицы являются здесь основными представителями животного мира. Мы решили не включать в игру наземных животных, вроде коров. По этой причине тыквенный суп варится без молока. Тыквы для живущих в небе людей — это основной продукт питания, и все их очень любят. «Лицо» кафе «Пузатая тыква» [Lumpy Pumpkin], Кина, стала своего рода звездой, имеющей несколько удивительных поклонников... Но, кажется, что некоторые из них предпочитают держать свои чувства в секрете.

— Ивамото, продюсер
— Хироно, дизайнер

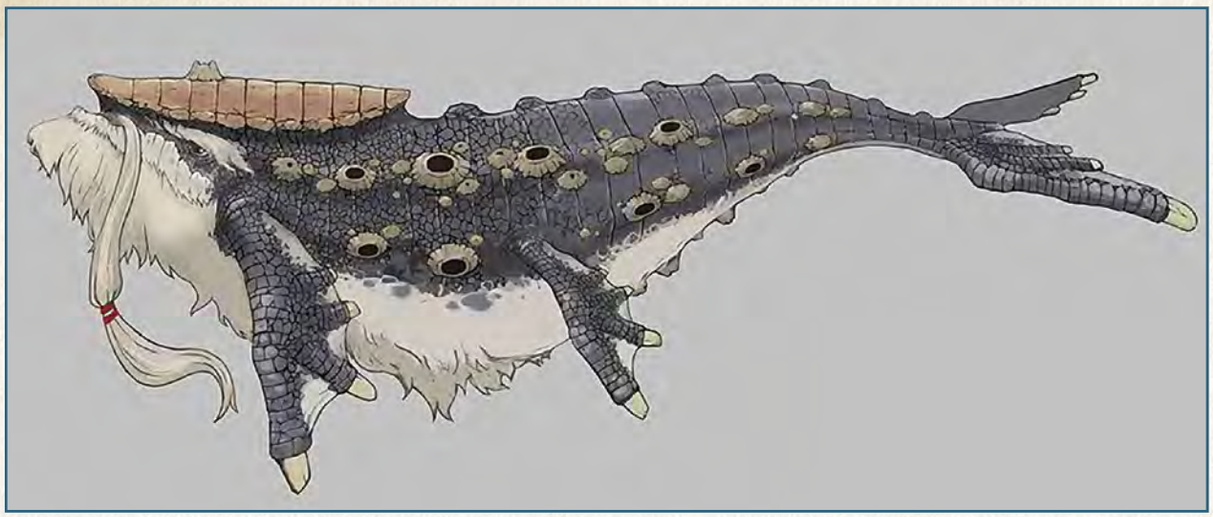


Молочный бар (не вошло в игру)





Левиас, окончательная версия









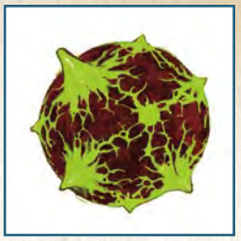
Левиас (одержимый паразитом), окончательная версия

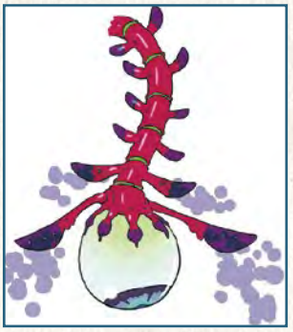
Внутри грозовой тучи

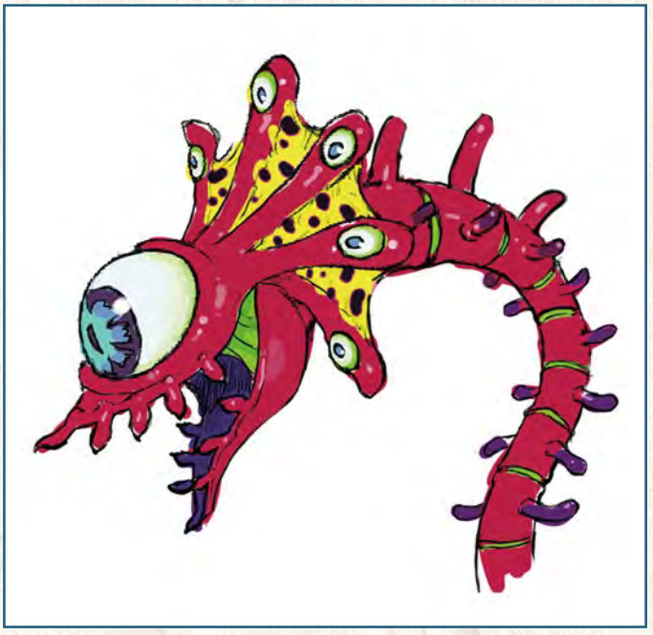




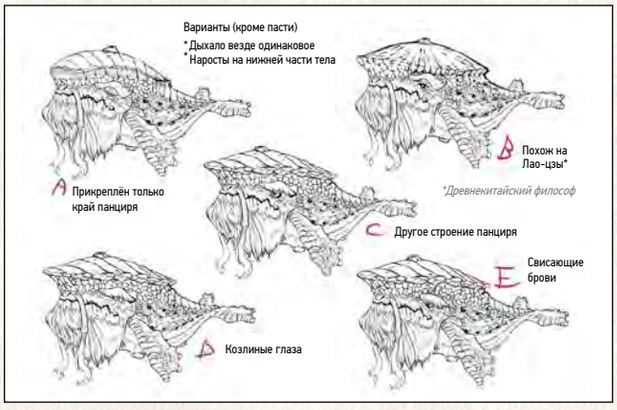






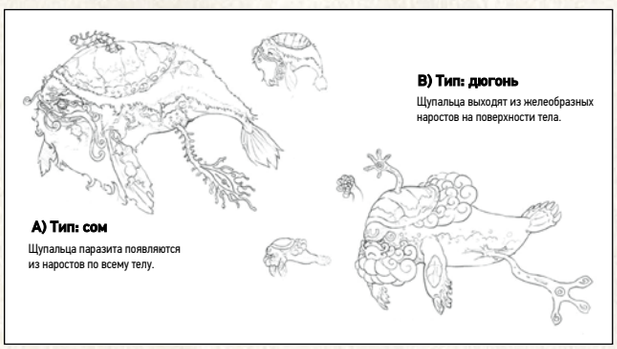


Глазной паразит Билоцит, окончательная версия



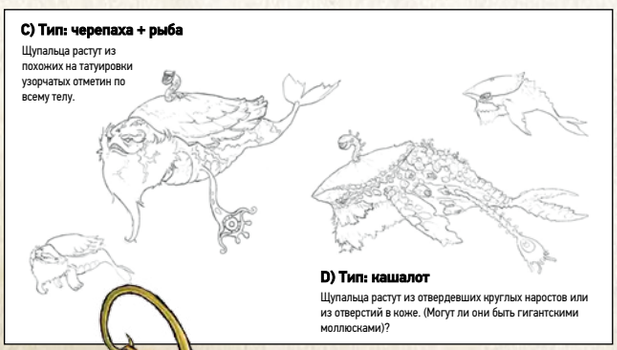
Главной нашей идеей была «битва с боссом верхом на небокрыле»! После сражения Линка с Билоцитом верхом на птице мы решили, что во второй части битвы Линк спрыгнет с небокрыла и мечом довершит всю грязную работу.

— Фудзибаяси, директор



Небесный хвост [Skytail], окончательная версия







Джабун из **Wind Waker**

ДУХИ КРУПНЫХ РАЗМЕРОВ

В разных частях игры часто появляются создания-духи, такие как Левиас. Многие из этих существ, вроде Лорда Джабу-Джабу из Ocarina of Time, созданы на основе морских животных.

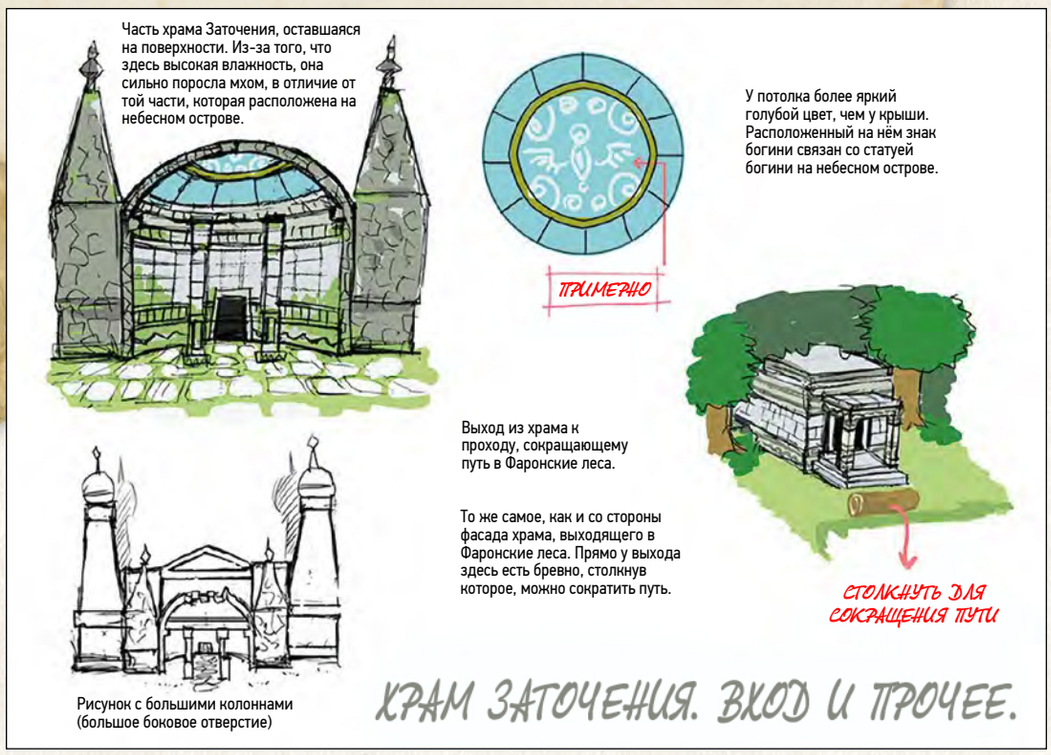
[The Sealed Grounds]

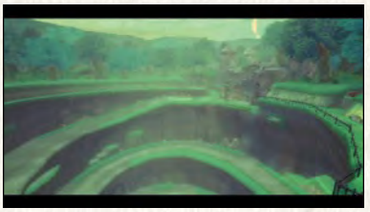
Земли Заточения

Место, в котором приземляется Линк, впервые прибыв с небес. Здесь спит зловещее создание. Также здесь под защитой шейка тысячи лет спала богиня.

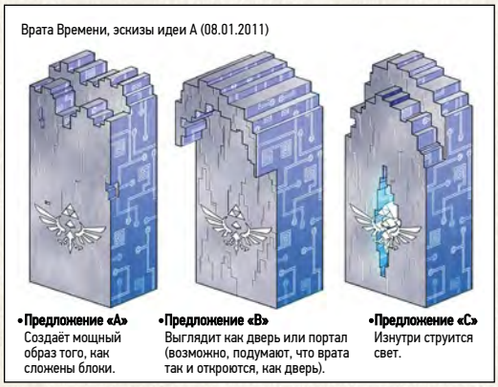
Это первое место поверхности, в которое попадает игрок, поэтому мы намеренно сделали его мрачным, чтобы придать ему ощущение таинственности и противоположности с небом. При создании земель Заточения мы не забывали о некоторых ключевых элементах игры, а именно о Божественной лире и птицах.

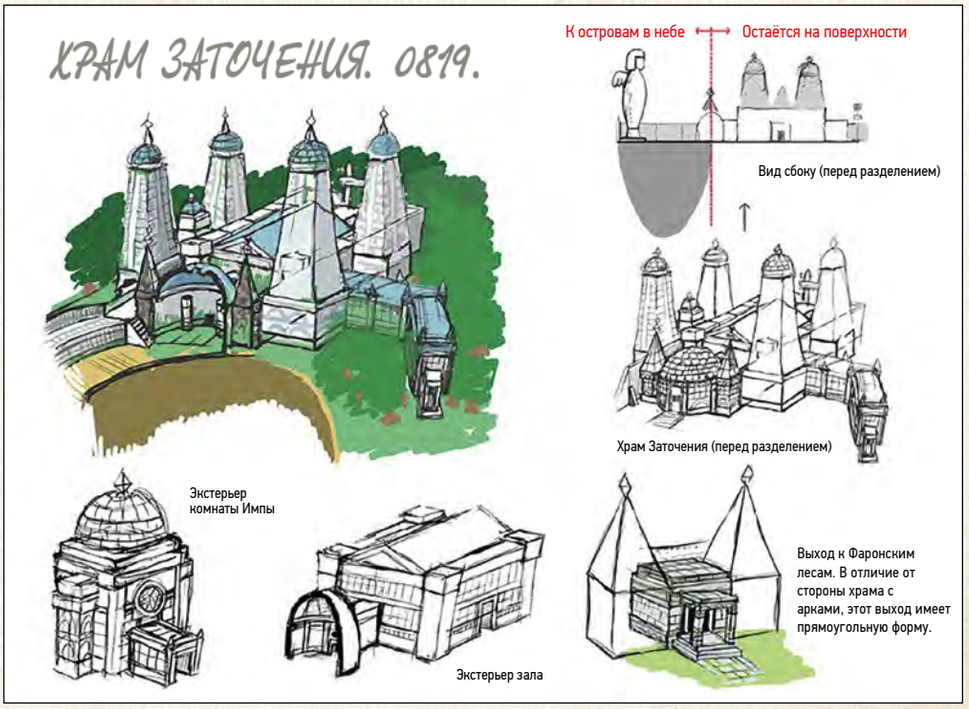
— Кобаяси, дизайнер









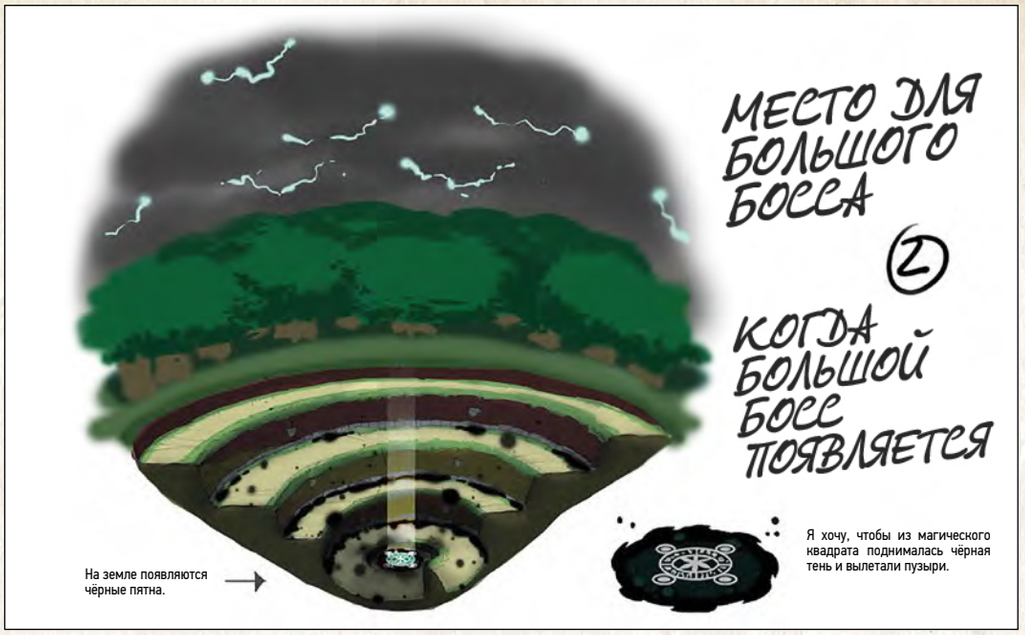


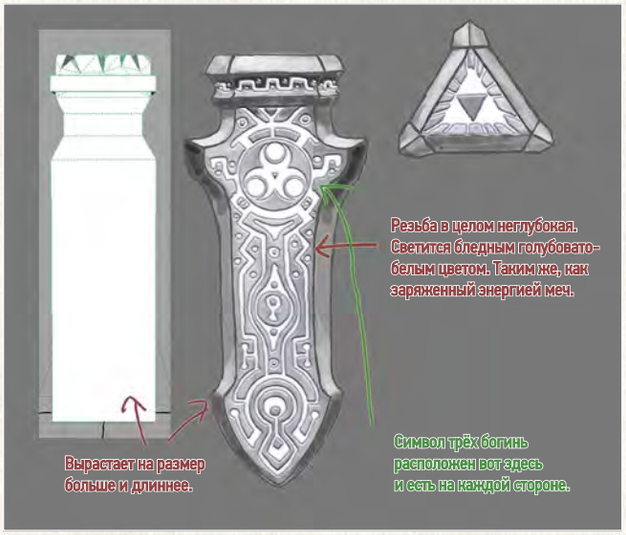


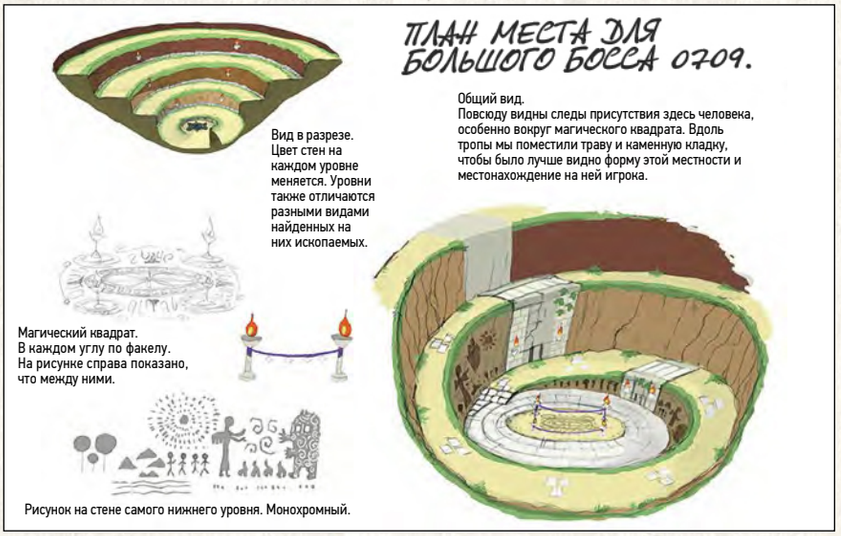
Four Swords Adventures

ЗЕМЛИ ЗАТОЧЕНИЯ И СВЯЩЕННЫЕ МЕСТА

У этого священного места — уникальная атмосфера. Оно омывается тёплыми солнечными лучами, здесь богатая растительность и много живности. Земли Заточения, вероятно, не связаны напрямую с другими играми серии, но, глядя на них, трудно не вспомнить места, очень на них похожие. Такие, в которых можно найти вещи наподобие меча Героев.









Думая о том, каким бы мы хотели видеть игровой процесс с Пленённым, мы знали, что игрок должен всегда осознавать, где находится его противник, поэтому мы придумали большую спиральную яму, форма которой совпадает с нижней частью острова Богини. Разрабатывая это место, мы также всегда помнили о том, что хоть оно и священно, но ещё и очень опасно: ведь здесь под стражей шейков находится в заточении неописуемое, ужасное зло.

— Фудзибаяси, директор
— Кобаяси, дизайнер



Ocarina of Time 3D



Oracle of Ages

ТРИ СИМВОЛА

Символы, выгравированные на каменном столбе в голове Пленённого — это знаки Фароре и двух других богинь. Они созданы на основе символов из более ранних игр. Эти знаки также связаны с мудрецами и различными расами и, кроме данной игры, присутствуют также в других частях серии.

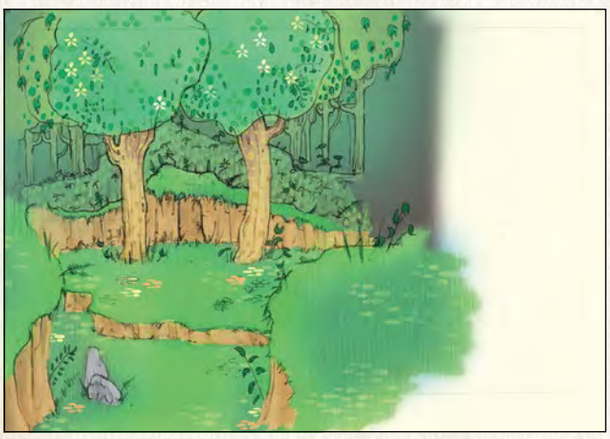
Фаронские леса

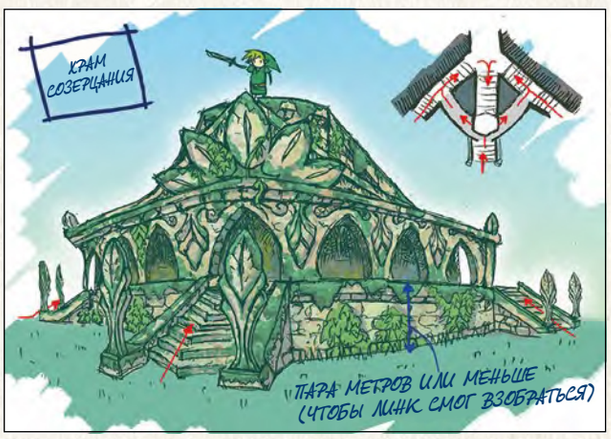


В центре бескрайнего леса высится Великое дерево, которому поклоняются и просят благословения самые разные живые существа. Лес служит домом для кикви, а в южной его части лежит озеро Флория, в котором обитают парелла.

Фаронские леса, официальная версия







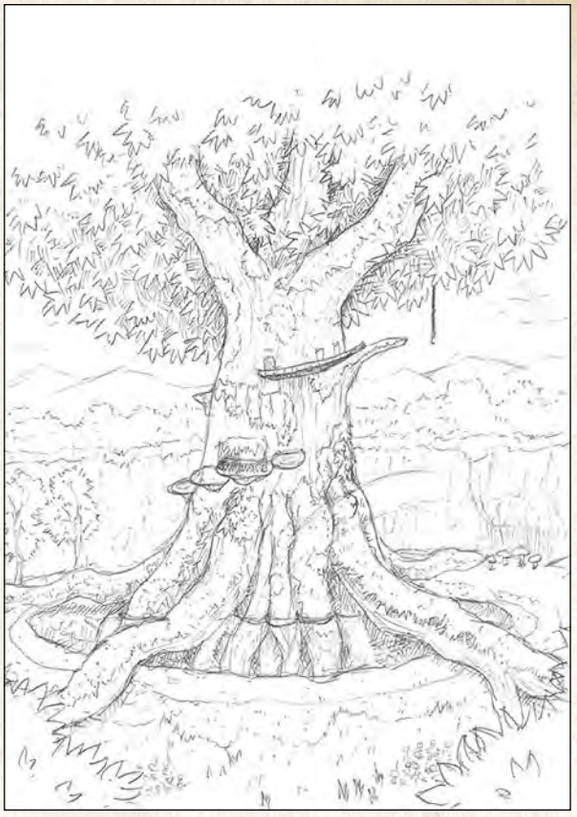


Фаронские леса сделаны в живописном стиле, так как мы хотели придать лесному миру такой вид, будто он сошёл со страниц иллюстрированной книги сказок. Из-за того, что лес — это первое место, которое посещает игрок, мы постарались сделать его ярким и не сильно сложным для путешествия. Чтобы не давать игрокам скучать, мы наполнили эту локацию множеством весёлых вещей, которые поглотят их с головой.

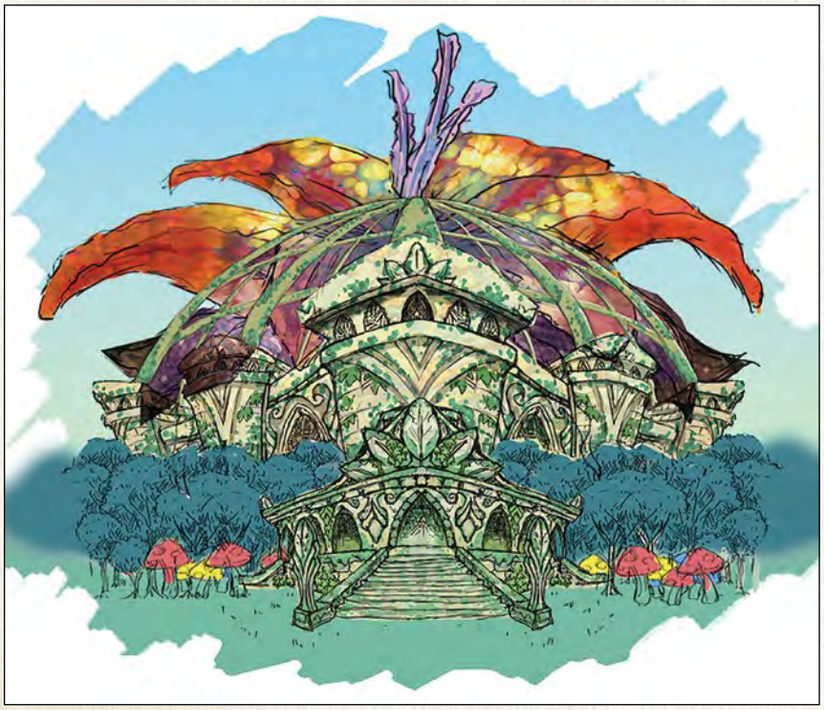
— Нисибэ, дизайнер

Великое дерево



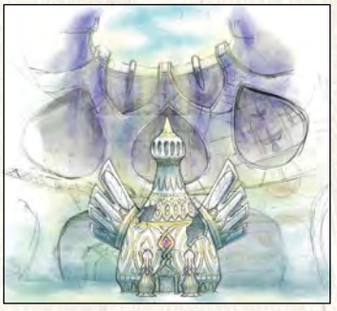








Стены и пол покрыты белой плесенью и грибными спорами



Храм Созерцания, официальная версия

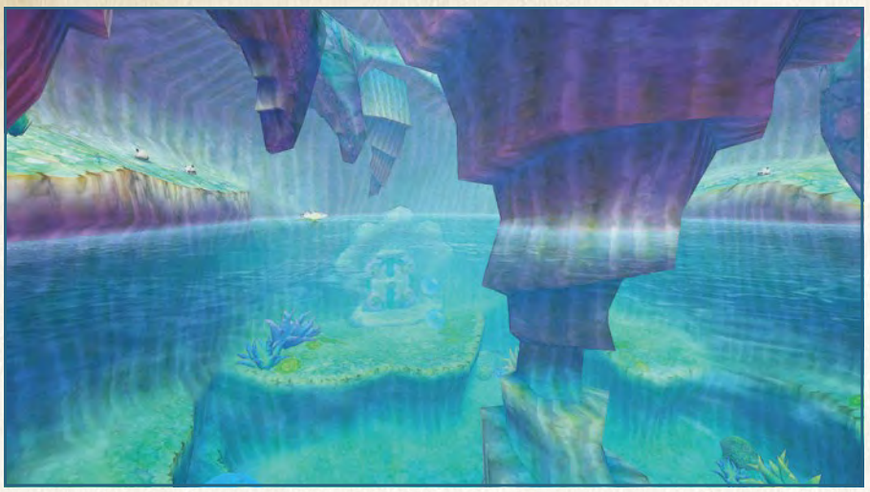
Храм Созерцания

[Skyview Temple]





Озеро Флория





Озеро Флория, официальная версия



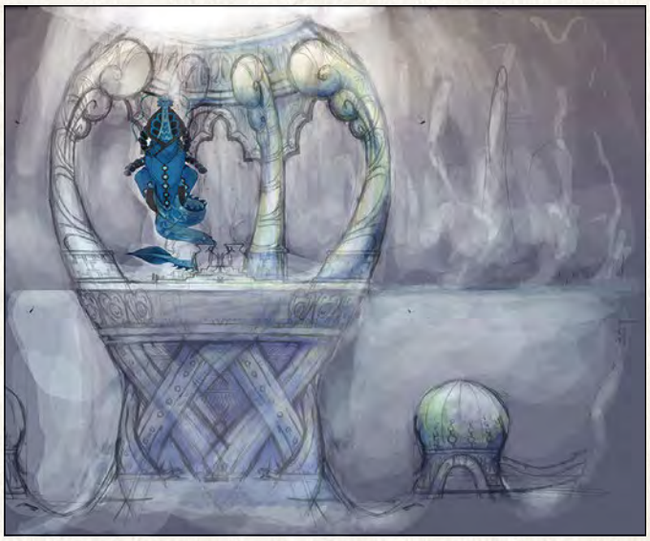
Озеро Флория — первая водная локация, в которую попадает игрок, но она не слишком обширна. Нам нужно было такое место, где игрок мог бы плавать часами, и мы решили погрузить под воду весь лес. После борьбы над выбором среди различных идей, было решено отправить игрока туда, где он уже был раньше, и поэтому мы затопили весь лес, чтобы создать такую локацию, где игрок смог бы вволю поплавать.

— Фудзибаяси, директор

Водная драконша Фарон

Одна из трёх драконов, по велению богини Фароре охраняющих земли поверхности, Фарон обладает неприветливым нравом. Чтобы очистить лес от демонов, она затопила его водой.



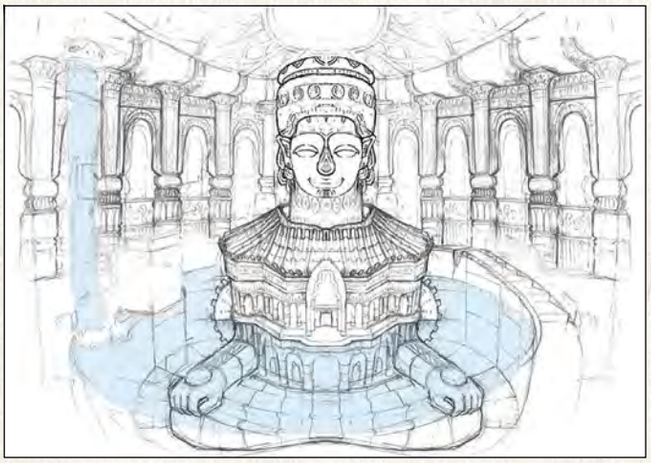


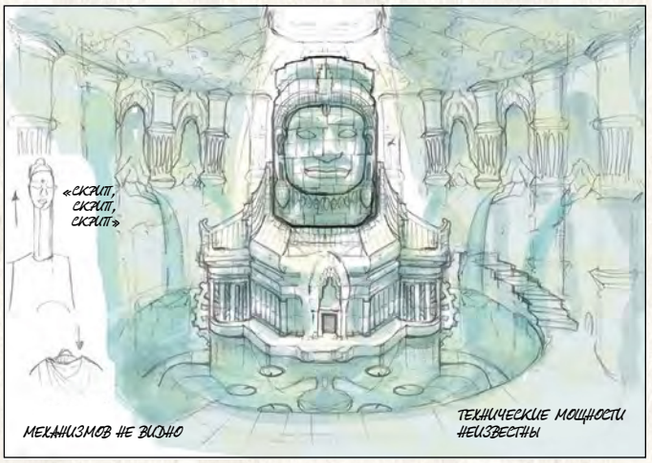






Древнее водохранилище, официальная версия





Древнее водохранилище

[Ancient Cistern]

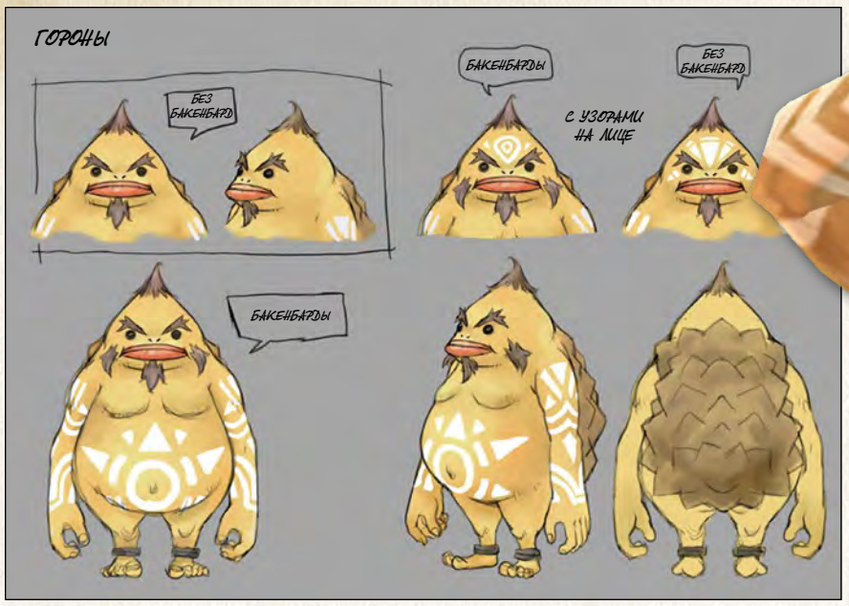






КОЛОКТОС

Страж, охраняющий древнее водохранилище. Хоть внешне он и выглядит как невероятное творение древнего искусства, внутри он наполнен тёмной энергией, возродившей его к жизни.



Горко



Гороны

Вагоро [Gortram], окончательная версия





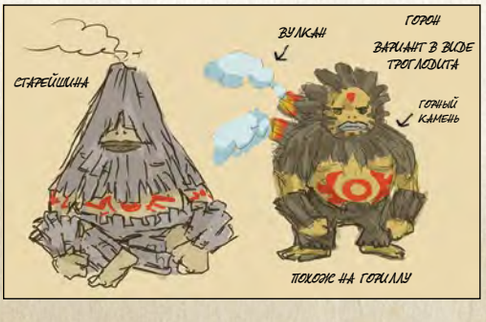
В *Skyward Sword* гороны играют для Линка роль проводников. Любопытство толкнуло их к исследованию мира поверхности, и это объясняет, почему они повсюду встречаются. Изначально мы планировали сделать их дизайн более упрощённым, но так как в этой игре много новых видов существ, было решено оставить горонам их привычный облик.

— Хироно и Кобаяси, дизайнеры











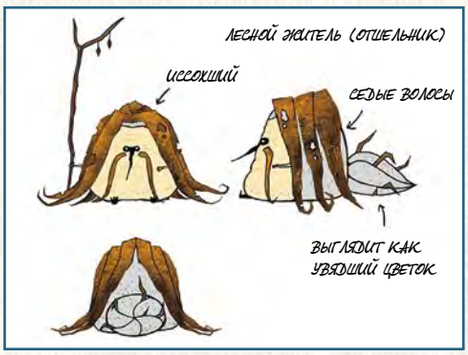


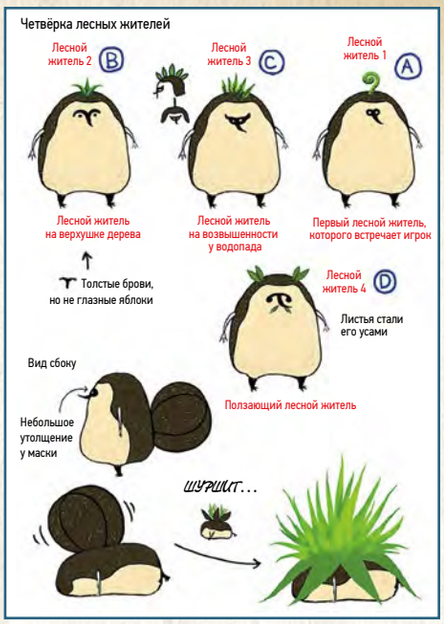
Кикви — тихие и мирные создания. Если спросить о них Фай, она расскажет о каждом из них много всего интересного. При случае обязательно её о них поспрашивайте!

— Хироно, дизайнер

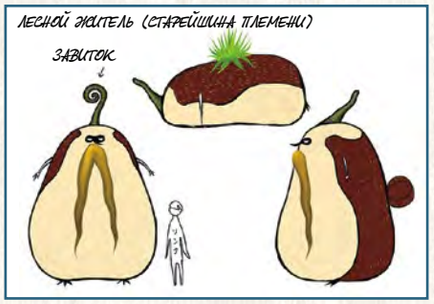
Кикви

Эрбал, окончательная версия

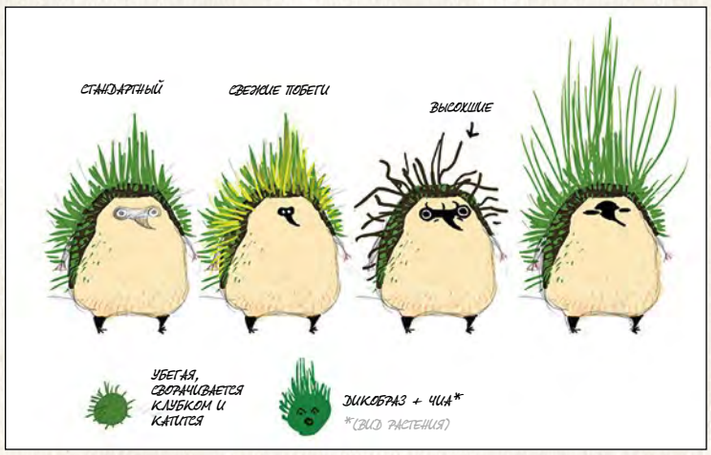




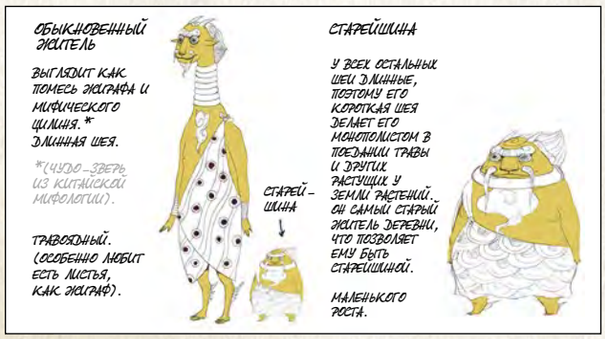
Мачи, Уло, Лопса и Эрла, окончательная версия



Буча, окончательная версия







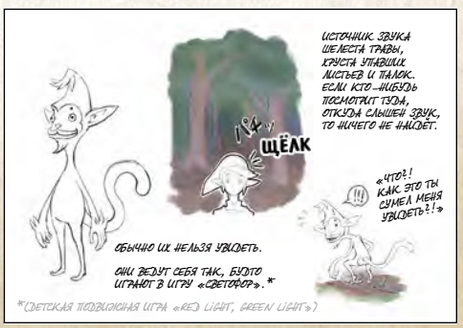


ПЛАНЫ ПО СОЗДАНИЮ ЛЕСНЫХ СУЩЕСТВ

Самыми лучшими из всех наших наработок получились кикви, и в конечном итоге именно они были выбраны на роль лесных жителей, потому что соответствовали нашей идее о том, что эти существа должны выглядеть как трава или другие растения, а также уметь принимать их форму. Кроме того, невинное выражение их мордочек олицетворяет сам дух леса.

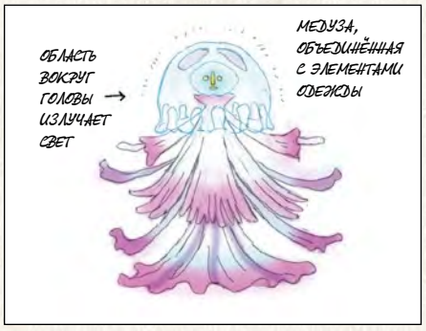






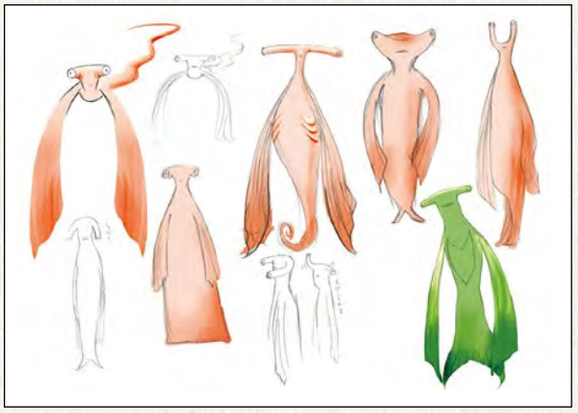








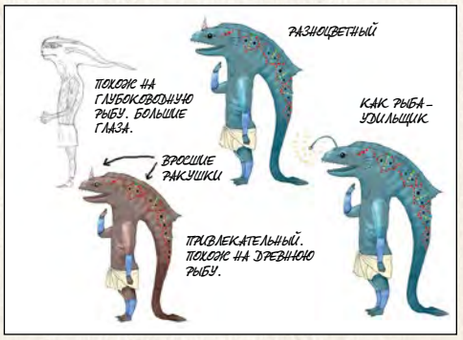




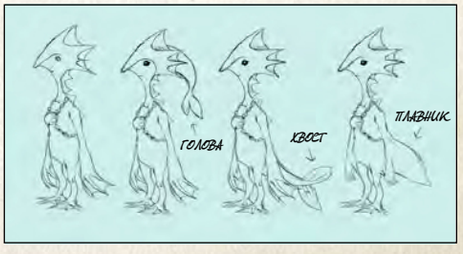
Парелла

Эскизы начались с изображений смеющейся рыбы, весело снующей туда-сюда. Стандартных представительниц парелла мы решили сделать с маленькими кусочками кораллов на головах. А у их предводительницы, которая сопровождает Линка, кораллы более крупные и служат в качестве ключа, отпирающего двери.

— Канэко, дизайнер







ФАНТОМЫ ЗОРА

Изначально мы планировали создать расу, близко напоминающую зора, но нам было велено придумать более примитивное племя, поэтому от идеи насчёт зора пришлось отказаться.

Вулкан Элдин

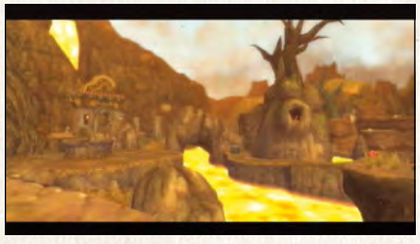
Местность, в которой постоянно происходят извержения, и более половины этих земель покрыто лавой. По этой причине здесь живёт много огненных монстров. А ещё здесь обитают могма, превосходно умеющие рыть ходы и передвигаться под землёй.

Мы очень хотели предоставить игроку возможность повеселиться на рельефе с разными высотами, поэтому незамедлительно решили добавить горы. Среди первобытных вулканов лежат древние руины, со временем утратившие боевую славу и ныне имеющие репутацию опасного места, заполонённого бокоблинами. Дизайн и цветовая гамма подземелья основаны на архитектуре юго-восточной Азии, поэтому цвета здесь выглядят очень живо.

— Фудзибаяси, директор
— Сирай, дизайнер



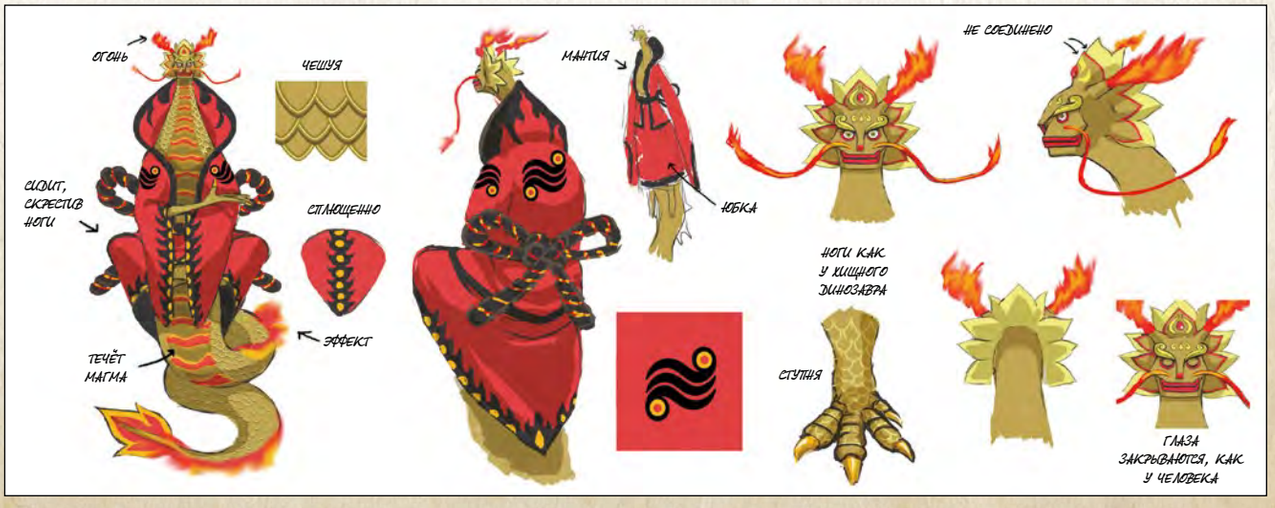
Вулкан Элдин, официальная версия





ЭЛДИН, ОГНЕННЫЙ ДРАКОН

Один из трёх драконов, защитник провинции Элдин, живущий в уединении в скрытом от всех месте на вершине вулкана.

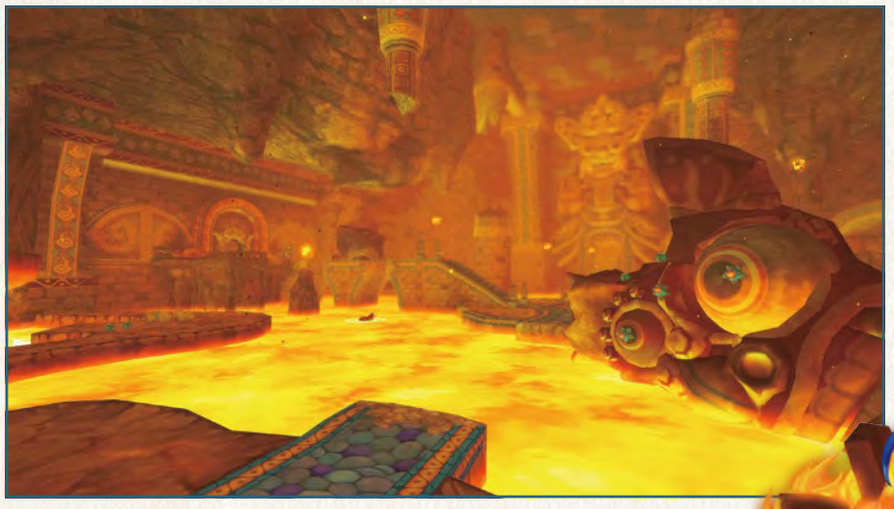


Храм Земли





Храм Земли, официальная версия

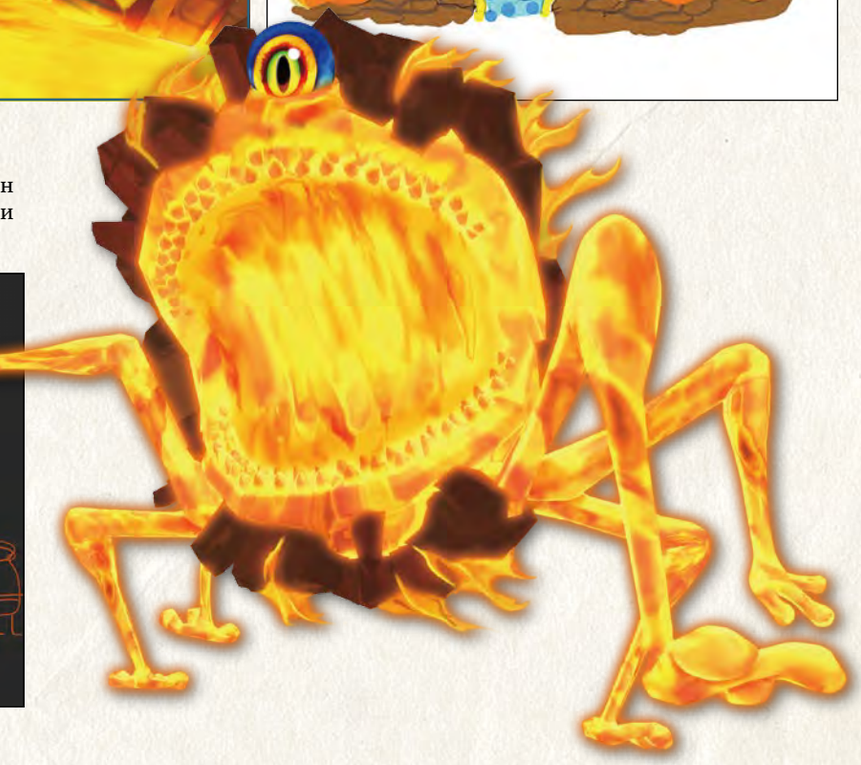




СКАЛЬДЕРА

Монстр, терроризирующий Линка в храме Огня. Сначала он выглядит как каменная глыба, но Гирахим оживляет его при помощи своей магии.



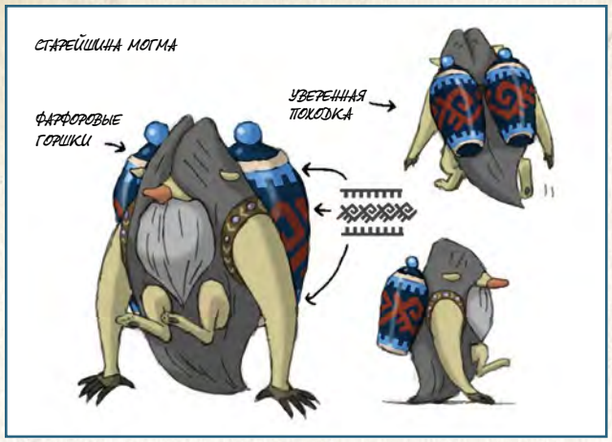


Святилище Огня

Святилище Огня, официальная версия







Галд, окончательная версия



Бронзи, окончательная версия





Платс, окончательная версия



Сильва, окончательная версия

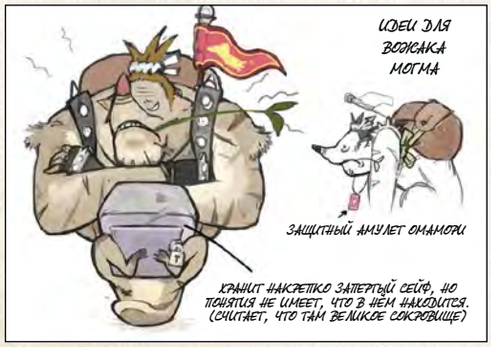
Могма

Мы хотели, чтобы могма были роющими животными. Несмотря на то, что это настойчивые кладоискатели, они на удивление пугливы. Как это ни странно, у них очень развитая культура. На первоначальных эскизах они были чуть более похожими на людей (смеётся).

— Хироно, дизайнер

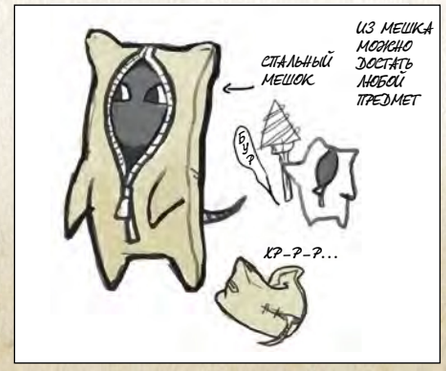


Ледд











Пустыня Ланайру

Раскинувшаяся до горизонта засушливая местность. В далёком прошлом она утопала в зелени, но несколько столетий назад неожиданно начала превращаться в пустыню. До того, как это место стало пустыней, древние роботы добывали здесь уникальную руду, известную как камни Времени.



Пустыня Ланайру, официальная версия







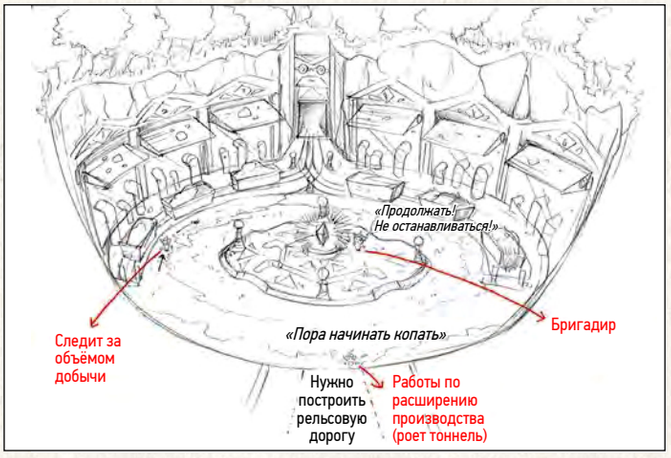


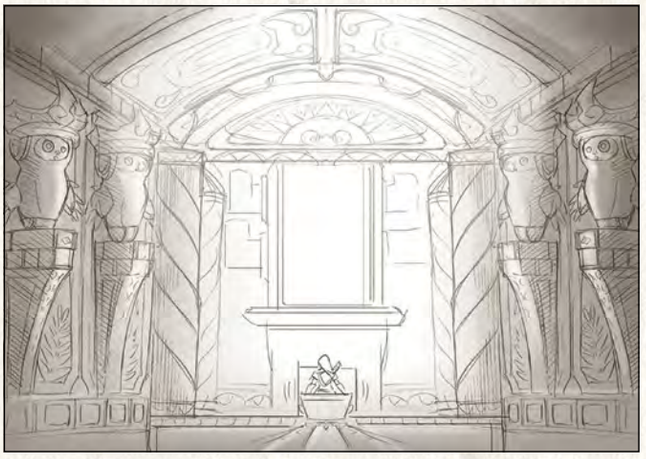
Мы думали о создании местности, радикально сменившей ландшафт и задались вопросом: «Каким должен быть пейзаж, чтобы показать такие изменения»? Мы решили сделать пустыню, в прошлом богатую растительностью и имевшую большое море. В Песчаном море Ланайру подземелье [dungeon] должно быть сказочным, поэтому мы сделали его в виде корабля, странствующего по пустыне. Одной из причин этого было и то, что мы хотели сделать подземелье, которое находилось бы в движении.

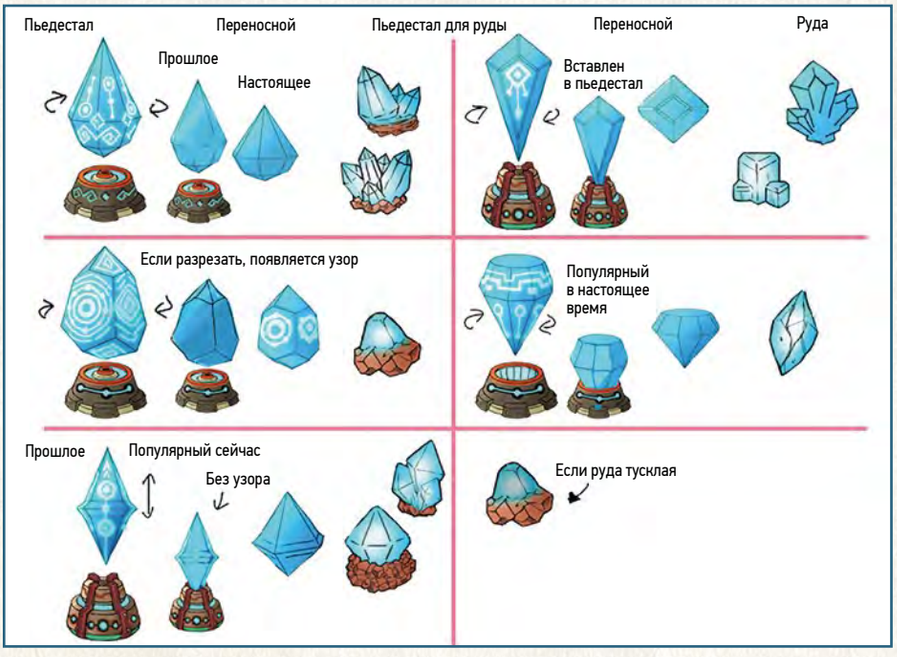
— Фуздибаяси, директор
— Симидзу, дизайнер



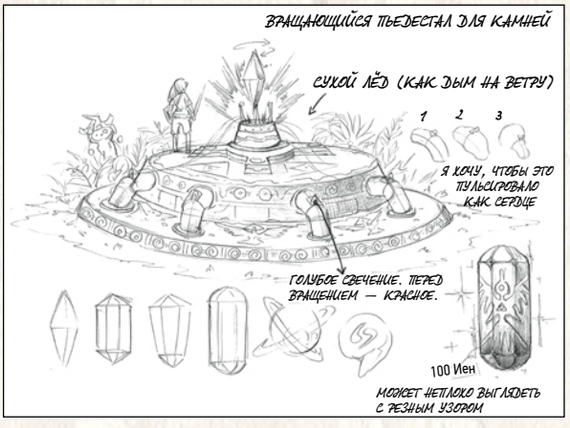








Эскизы Камня Времени



Эскизы каменных статуй

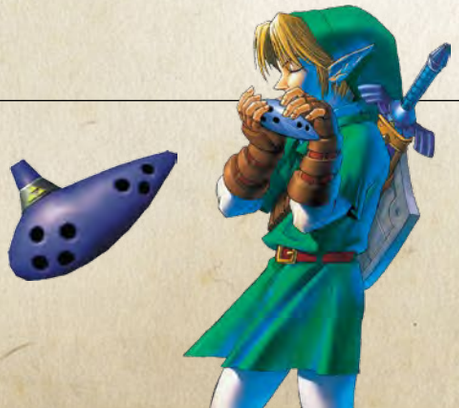






При активации Камня Времени, местность преображается между прошлым и настоящим, и перед нами стояла задача использовать это в пустыне. Сперва мы думали над тем, как такие изменения времени повлияют на игровой процесс, а после — над тем, как, используя эти изменения, сохранить игровой процесс интересным и не испортить его.

— Симидзу, дизайнер



СИЛА, УПРАВЛЯЮЩАЯ ВРЕМЕНЕМ

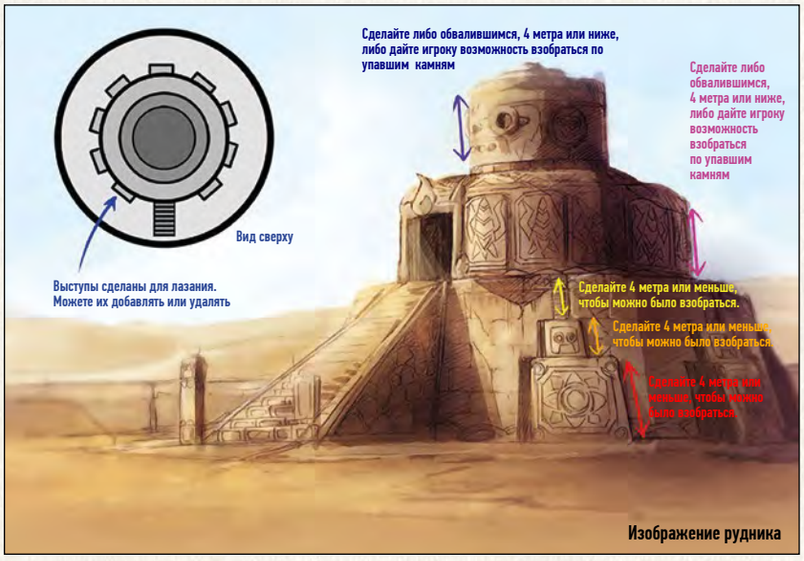
Когда заходит речь об управлении временем, сразу вспоминается Ocarina of Time. В этой игре окарина такого же цвета, как и Камни Времени [Timeshift Stones]. Быть может, они сделаны из одинакового материала?

Рудник Ланайру, официальная версия















Рудник Ланайру

[Lanayru Mining Facility]



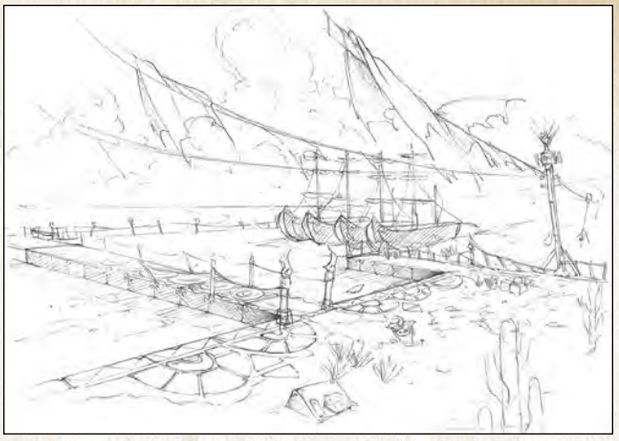


ТЫСЯЧЕЛЕТНИЙ СКОРПИОН МОЛДАРАЧ

Монстр, обитающий в глубинах рудника. Говорят, если арача проживёт тысячу лет, она превращается в Молдарача.

Древняя гавань







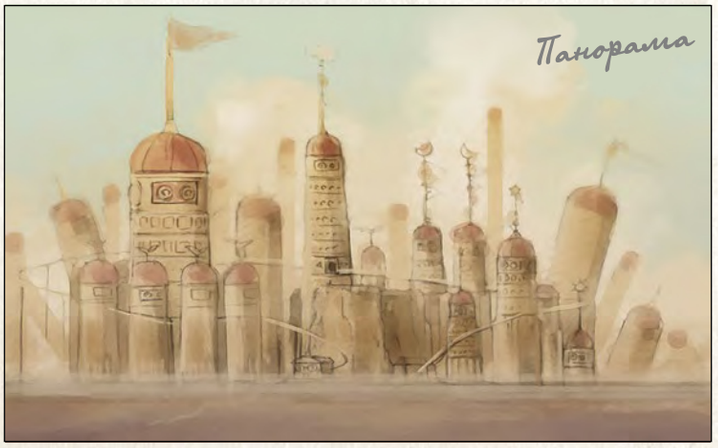
Убежище Шкипера

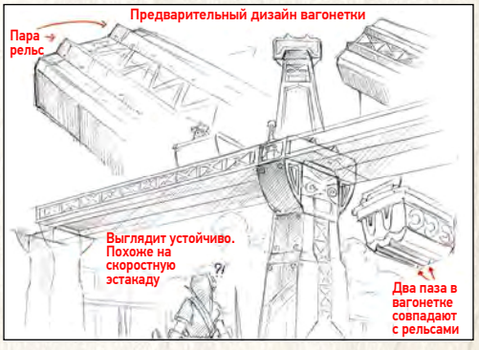


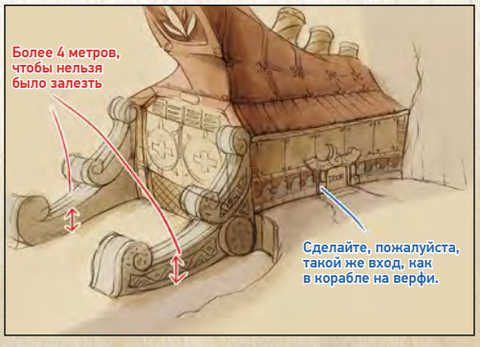
Лодка Шкипера, окончательная версия



Убежище Шкипера





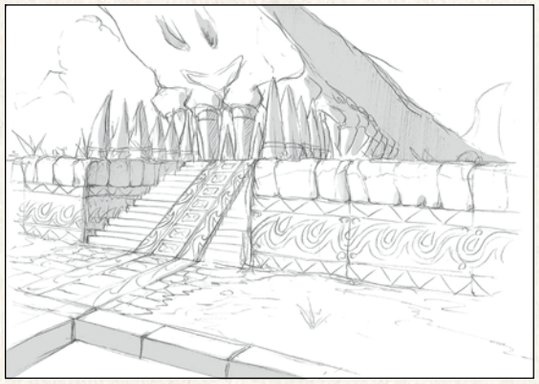


Верфь





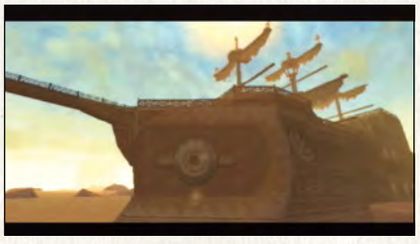




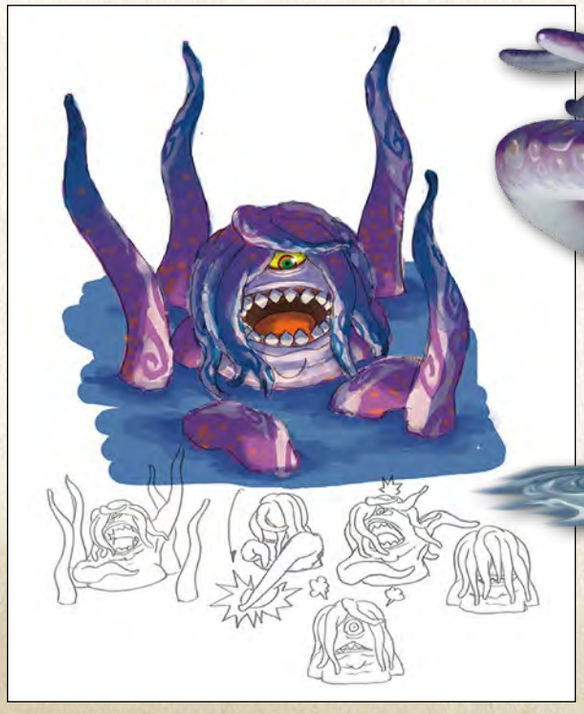
Пиратская цитадель

Песчаный корабль





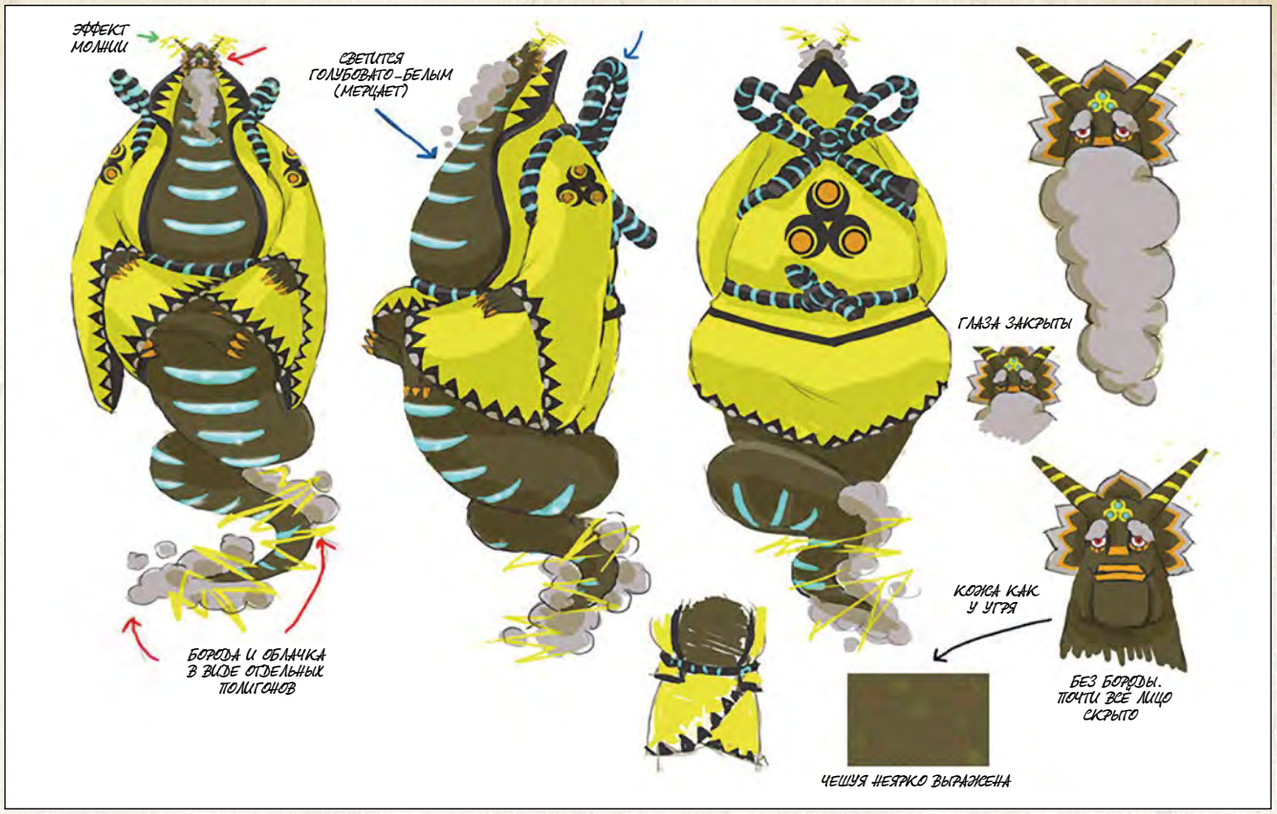






ТЕНТАЛ

Босс Песчаного корабля. Огромный, похожий на осьминога монстр со щупальцами вместо волос, которые трудно не заметить.



ГРОМОВОЙ ДРАКОН ЛАНАЙРУ

Один из трёх драконов, защитник провинции Ланайру. С нетерпением ждёт кого-нибудь, кто согласился бы принять и пройти его испытание.



Древний робот, окончательная версия



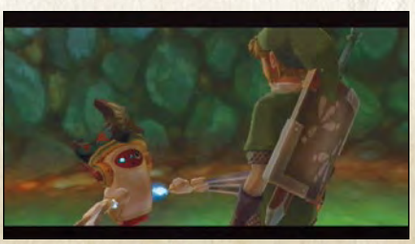
Древний робот

Мы хотели сделать робота, но не такого, который выглядел бы холодным и безжизненным, поэтому решили придать ему вид глиняной фигурки. После выбора основного направления наша дальнейшая работа стала продвигаться весьма быстро.

— Хироно, дизайнер







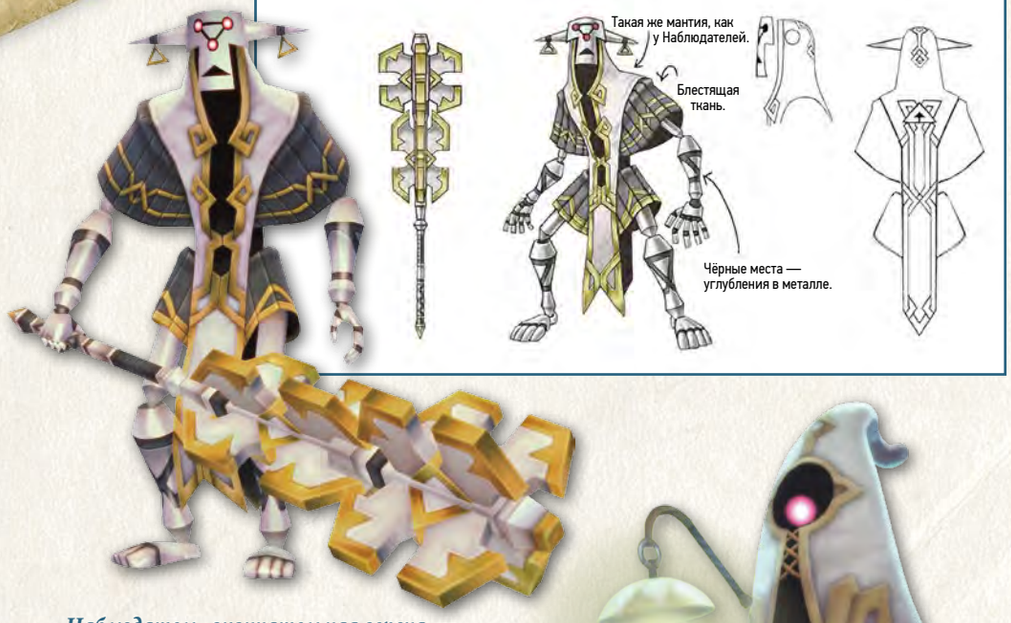
Царство Тишины

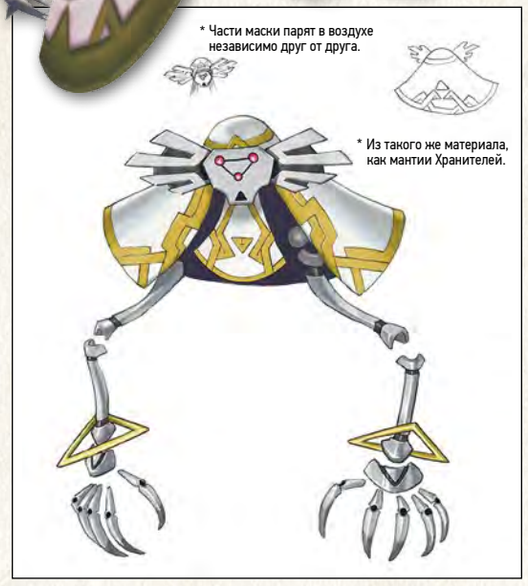
Царство Тишины — это царство духов. Попасть туда дозволено лишь избранникам самой богини. Для того, чтобы получить Истинный меч Героев [True Master Sword], Линк должен храбро выдержать доселе неведомые ему испытания в этом таинственном, скрытом от чужаков мире.



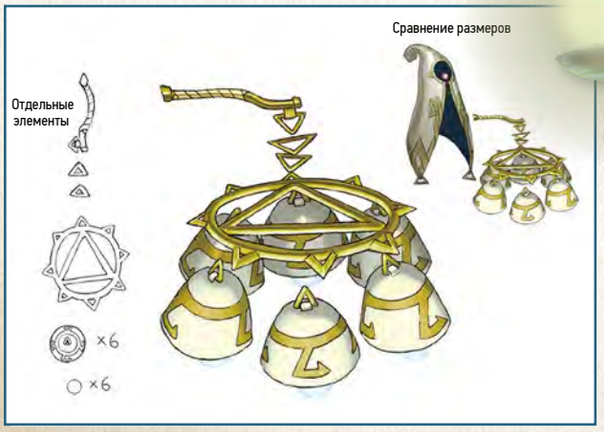


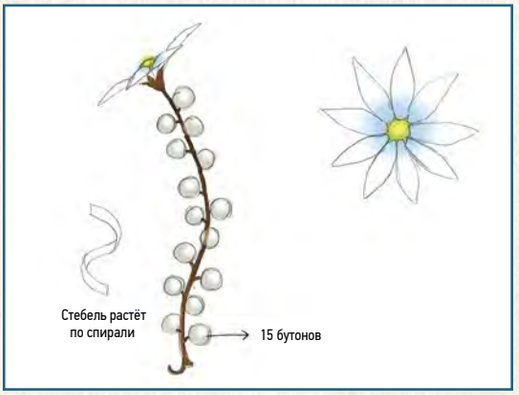
Хранитель, окончательная версия





Наблюдатель, окончательная версия

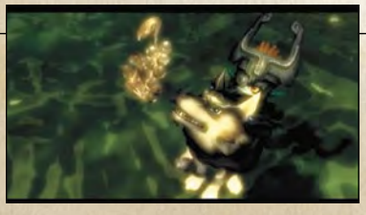




Гроздь Духа, окончательная версия

Хранители были придуманы как стражи богини, поэтому их одежда покрыта рисунками, напоминающими Триединство. Несмотря на то, что мы хотели сделать их пугающими, на самом деле они вовсе не злобные, так что мы решили придать им нейтральный характер.

— Киути, дизайнер



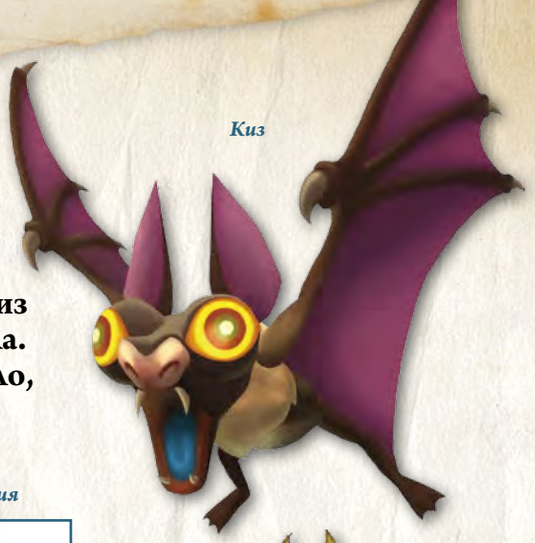
ЦАРСТВО ТИШИНЫ И СУМРАК

Собирание светящихся Священных Слёз в царстве Тишины напоминает *Twilight Princess*, где Слезами Света необходимо было наполнять Гроздь Света, чтобы возродить духов.

Монстры поверхности

Не все обитатели поверхности дружелюбны. Некоторые из них со времён древних войн подчиняются повелителям зла. После падения своих покровителей их количество возросло, и теперь они терроризируют земли поверхности.

Киз



Огненный киз, окончательная версия



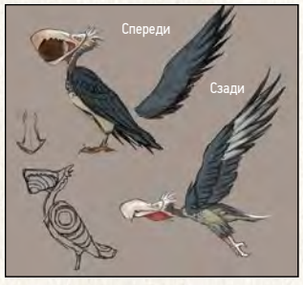
Тёмный киз, окончательная версия





Электрический киз, окончательная версия

Небесные враги

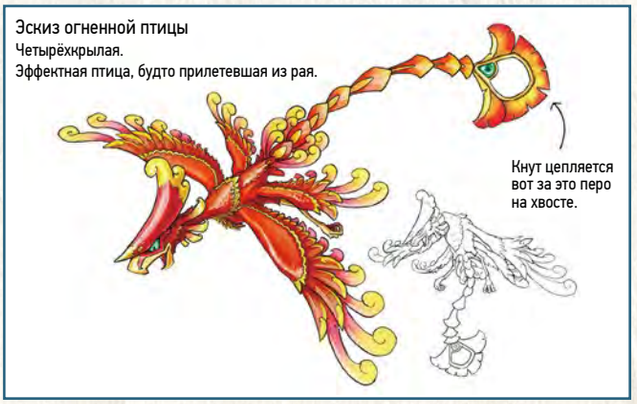


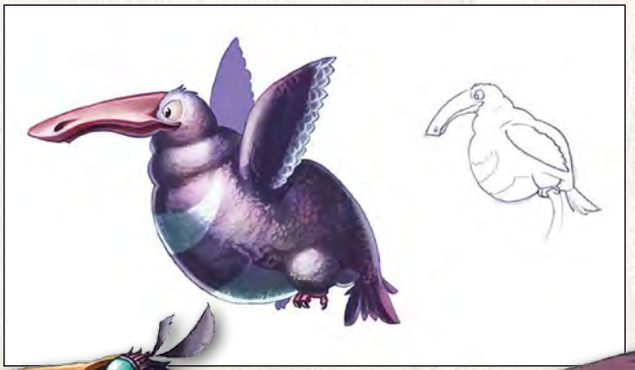


Хрок, окончательная версия



Огненная птица [Furnix], окончательная версия





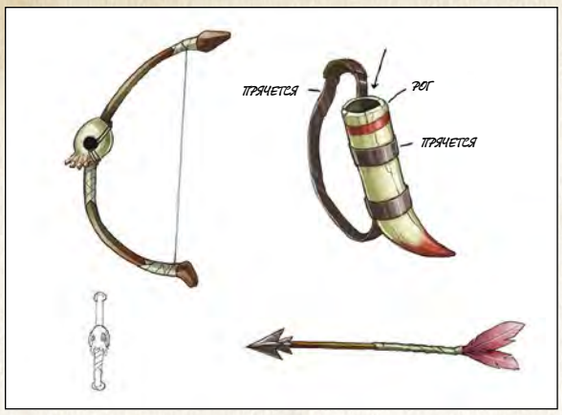


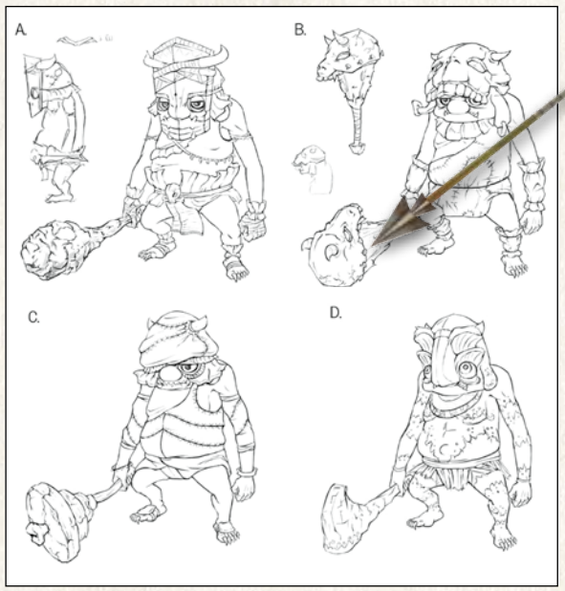
Гуэй, окончательная версия





Тёмный авангард







Красный бокоблин, окончательная версия



Синий бокоблин, окончательная версия

На первоначальных эскизах эти персонажи выглядели довольно привлекательно, но мы поняли, что во время сражений их забавный вид будет только веселить игрока. Поэтому, чтобы сделать их более устрашающими, мы заострили им зубы, а глаза сделали меньше и более узкими. И как только у нас сложился образ первого бокоблина, он послужил отправной точкой для остальных их видов. Бокоблины играют довольно важную роль во многих местах игры.

— Киути, дизайнер



Зелёный бокоблин, окончательная версия



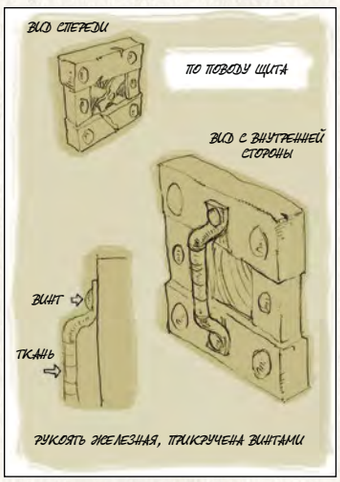


Электрический бокоблин, окончательная версия



Проклятый бокоблин, окончательная версия







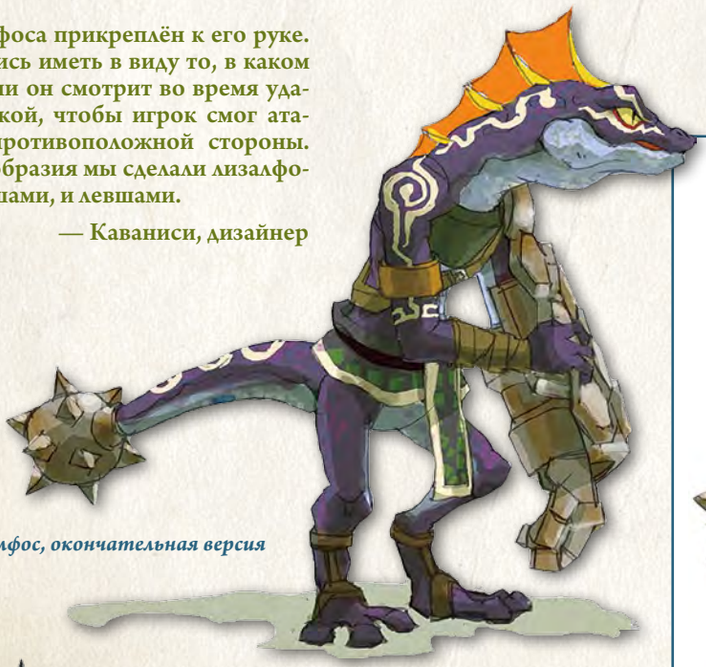
Моблин, окончательная версия





Щит лизалфоса прикреплён к его руке. Мы старались иметь в виду то, в каком направлении он смотрит во время удара этой рукой, чтобы игрок смог атаковать с противоположной стороны. Для разнообразия мы сделали лизалфосов и правшами, и левшами.

— Кавaниси, дизайнер



Тёмный лизалфос, окончательная версия



Лизалфос, окончательная версия



***Моблин* из Ocarina of Time**



***Бокоблин* из Wind Waker**

ЭВОЛЮЦИЯ МОБЛИНОВ И БОКОБЛИНОВ

Бокоблины и моблины — известные всем враги и по другим играм *Zelda*. Их внешний вид, равно как и их оружие, эволюционировали, но вне зависимости от хронологии событий они никогда не перестают нападать на Линка.

Живность, притаившаяся на земле

Придумывая внешний вид декубабы, мы учитывали способность игрока наносить удары как вертикально, так и горизонтально и использовали эту особенность в облике растения, чтобы сделать бои с ним более увлекательными. Мы думаем, это одна из причин, по которой оно понравилось господину Миямото. Мне кажется, что при создании монстров лучше всего придерживаться простоты и функциональности.

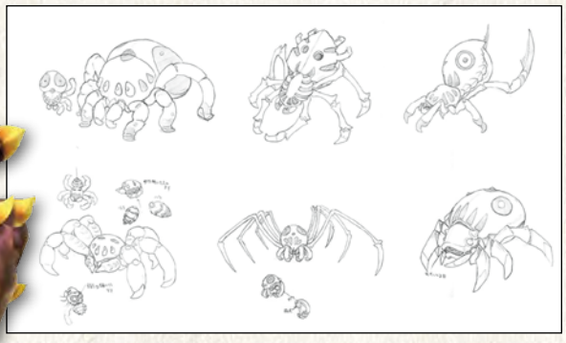
Чтобы показать готовность спума выплюнуть лаву, мы решили, что будет забавно, если при этом он будет надуваться, как лягушка, и придали ему схожий с ней вид.

— Кавариси, дизайнер



Декубаба, окончательная версия







Окторок, окончательная версия



Скуллтула

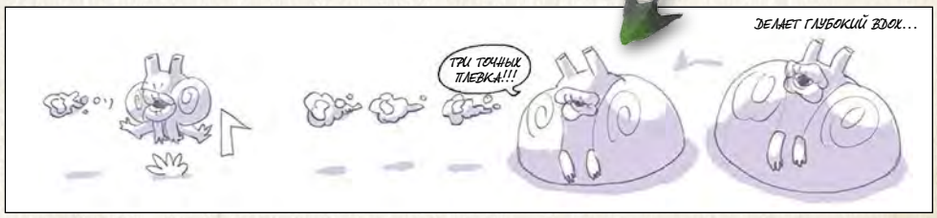
Спум, окончательная версия







Паук-стенолаз, окончательная версия



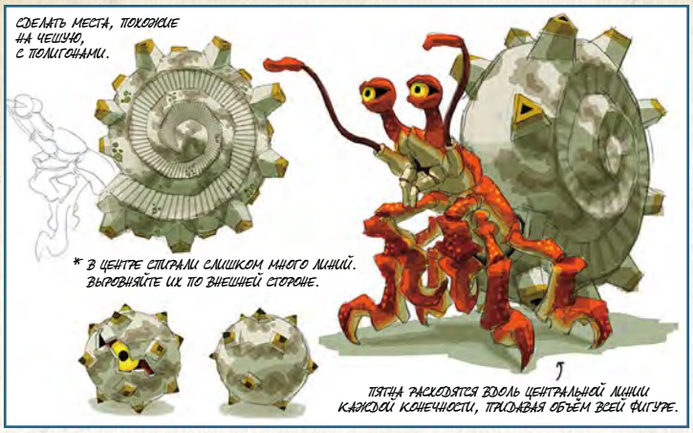
ЧУДЕСНО ПРИСПОСАБЛИВАЮЩИЕСЯ ОКТОРОКИ

Внешне окторок не сильно меняются от серии к серии. В Skyward Sword эти приспособленцы изображают из себя растения, а в Ocarina of Time их можно встретить в водных локациях. Такое умение адаптироваться к разным условиям должно ответить на вопрос, почему они издавна встречаются практически повсюду...

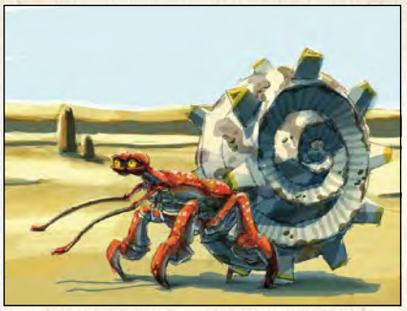


Ocarina of Time

Spirit Tracks



Ампилус, окончательная версия



Пиро [Pyrup], окончательная версия



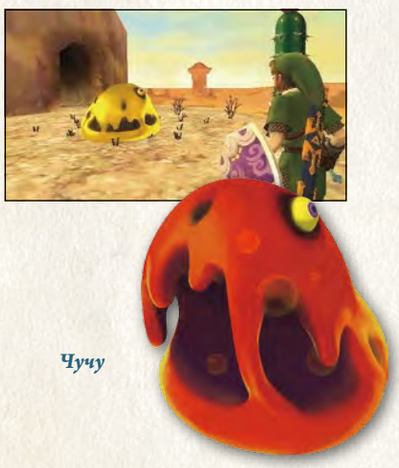


Фрок, окончательная версия

Краниок (затопленные Фаронские леса), окончательная версия



Молдорм, окончательная версия

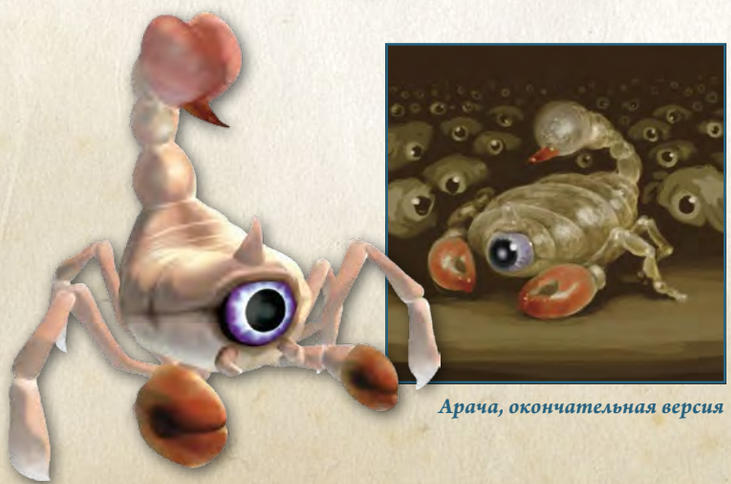


Чучу





Краниок, окончательная версия



Арача, окончательная версия

В работе над играми *Zelda* мы обычно начинаем с набросков идей для монстров и опираемся на них при создании их облика в играх. Но ампилус — уникальное исключение из правил. Его облик пришёл из идеи о моллюске с раковиной, который был бы способен свободно перемещаться по зыбучим пескам пустыни.

Уязвимое место на хвосте молдорма сделано под впечатлением от медового муравья. А сок, вытекающий оттуда после удара мечом, появился от пристрастия к сокам дизайнера по спецэффектам *(смеётся)*.

— Кавaниси, дизайнер

Мёртвые воины

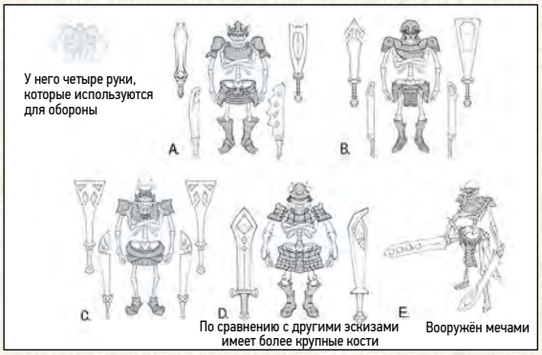
Когда у сталфоса заканчивается предел выносливости, его рёберные кости начинают отваливаться, пока от него не останется только один позвоночник.

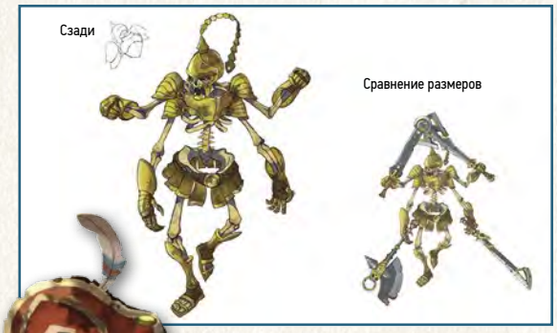
Черво — это древний робот-пират. Создавая его, мы уделяли пристальное внимание тому, чтобы он соответствовал своему образу. Существует также Убийца, альтернативная версия Черво, пиратская шляпа которого была просто заменена на корону.

— Кавaниси, дизайнер

Сталфос







Черво [Scervo], окончательная версия



Сталфос-предводитель, окончательная версия





Убийца [Dreadfuse]

ИЗМЕНЕНИЯ СТАЛФОСОВ

В *Ocarina of Time* у сталфоса простые доспехи: только меч и щит, но в *Wind Waker* каждый из них вооружён огромной палицей. Их снаряжение меняется от серии к серии. Возможно, они предпочитают оружие, соответствующее тому времени, в котором живут.

Ocarina of Time



Wind Waker

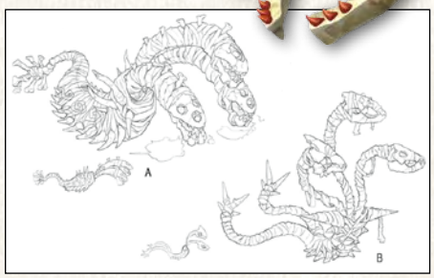
Волшебные существа



Магманос, окончательная версия





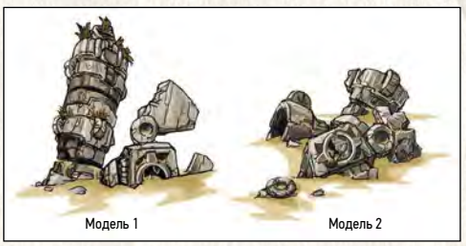




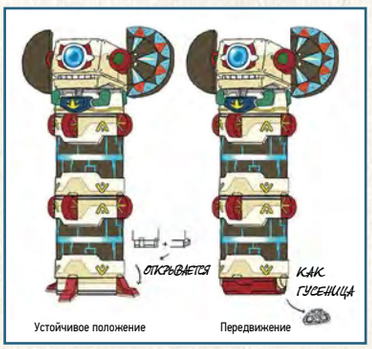
Сталдра, окончательная версия







Останки древней цивилизации



Бимос, окончательная версия





Часовой [Sentrobe], окончательная версия



Армос, окончательная версия



Иллюстрация к 25-й годовщине серии

Специальная иллюстрация, созданная к двадцатипятилетнему юбилею. Здесь есть все Линки, начиная со *Skyward Sword*!



ИСТОРИЯ ХИРУЛА

Хронология

Хронология Хирула, божественной земли

История периода возрождения и Триединства



...Это повествование пронесено людьми сквозь века...

Представляем вам историю Хирула, рассказанную в хронологическом порядке, которая сплетает воедино множество событий, рассказанных в играх *Legend of Zelda*. Это легенда? Или точная история периода возрождения? Очевидно то, что история *The Legend of Zelda* начинается со *Skyward Sword*. До настоящего момента легенды о Зельде были окутаны мифами и загадками, но теперь, при помощи информации, изложенной ниже, вы сможете самостоятельно изучить настоящую историю Хирула.



ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫ УГЛУБИТЕСЬ В ИЗУЧЕНИЕ ДАННОГО РАЗДЕЛА, ПРОЧТИТЕ ЭТО



СПЛЕТАЯ ИСТОРИЮ В ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ

В этой летописи бережно собрана информация, в настоящее время кажущаяся правдивой, но есть ещё много туманных и неразгаданных тайн, по-прежнему скрытых в этой сказке. Так же, как меняются повествования о Хируле и их рассказчики, меняется и эта история. История Хирула неизменно вплетается в целую картину событий. Изменения, которые могут показаться несущественными, и которым можно даже не придать особого значения, в определённый момент могут перерасти в новые легенды и, быть может, повлиять на всю историю.

ГЕРОЯ ДОЛЖНЫ ЗВАТЬ ЛИНК...

Все герои этих хроник носят имя Линк. Эти Линки могут быть одним и тем же персонажем, его потомками или другими героями абсолютно разного происхождения. Линки, принадлежащие к определённым эпохам, могут также быть названы так в честь легендарного героя. В истории Хирула есть и хилианские принцессы, носящие имя Зельда. Скорее всего, в их роду это имя передавалось из поколения в поколение.

КАК СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ ЭТУ ХРОНОЛОГИЮ

Эра (эпоха)

Глава (название игры)

Если у главы нет названия, описанные в ней события происходят между двумя соседними главами

Неизвестные факты, происходящие между эпохами



Дополнительная информация

ИСТОРИИ, НЕ ВОШЕДШИЕ В ХРОНИКУ

Серия содержит несколько побочных игр, таких как *Link's Crossbow Training*, которые не вошли в эту хронологию.



BS The Legend of Zelda

Link's Crossbow Training



ХРОНОЛОГИЯ ИСТОРИИ ХИРУЛА

Хронология начинается с сотворения земли и небес, после чего сразу следуют события, происходящие в *Skyward Sword*. После *Ocarina of Time* хронология разделяется на две ветви, описывая события, произошедшие после победы Линка над Ганоном, и те, где Линк был побеждён. В свою очередь, ветвь, где Линк одержал верх над Ганоном, разделяется ещё на две независимых реальности: эра ребёнка, где Линк возвращается в своё время, и эра взрослого, в которой Герой Времени исчезает, и Ганондорф может вернуться, не встретив сопротивления.

ЛЕГЕНДА О БОГИНЯХ И О ГЕРОЕ (Стр. 70)

Сотворение — ***Создание земли и небес***

Эра богини Хилии



Skyward Sword
Древняя битва и возрождение богини Хилии

Небесная эра — ***Возвращение на поверхность***

Эра Хаоса — ***На Священное царство наложена печать***

Эра Процветания — ***Основание королевства Хирул***

Эра Силы

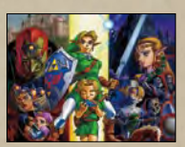


The Minish Cap
Возвышение злодея Ваати



Four Swords
Возрождение Ваати

Эра Героя Времени (эра ребёнка и эра взрослого) — ***Хирульская Гражданская война***



Ocarina of Time
Священное царство становится Тёмным миром

Гандондорф становится королём демонов, Ганоном

ГЕРОЙ ПОБЕЖДЁН

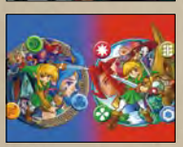
УПАДОК ХИРУЛА И ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ (Стр. 92)

Война Пленения

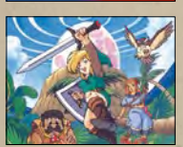
Эра Света и Тьмы



A Link to the Past
Возрождение Ганона

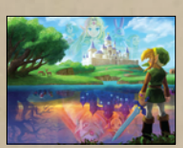


Oracle of Ages и Oracle of Seasons
Возрождение Ганона



Link's Awakening

Золотой век



A Link Between Worlds
Возрождение Ганона

Король Хирула использует Триединство

Эра Упадка

Трагедия принессы Зельды I



The Legend of Zelda
Возрождение Ганона



The Adventure of Link
Возрождение Ганона предотвращено

ГЕРОЙ-ПОБЕДИТЕЛЬ

Эра ребёнка > — ***Священное царство остаётся под защитой***

Эра взрослого > — ***Заточение Гандондорфа***

ЦАРСТВО СУМЕРЕК И НАСЛЕДИЕ ГЕРОЯ (Стр. 110)



Majora's Mask

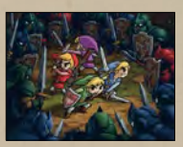
Казнь разбойника Гандондорфа

Эра Сумерек



Twilight Princess
Вторжение Тьмы

Тайная эра



Four Swords Adventures
Перевоплощение Гандондорфа

Возрождение Ваати

ГЕРОЙ ВЕТРОВ И НОВЫЙ МИР (Стр. 122)

Эра без Героя

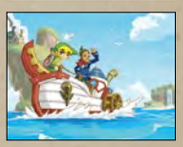
Возрождение Гандондорфа

Затопление Хирула

Эра Великого моря



The Wind Waker
Возрождение Гандондорфа



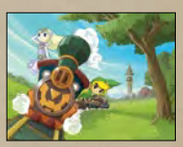
Phantom Hourglass

Эра Великих путешествий

Открытие нового континента

Основание нового королевства Хирул

Эра возрождения Хирула



Spirit Tracks
Возрождение короля демонов Малладуса

Легенда о богинях и Герое

Этот мир был сотворён тремя богинями. Они не стремились объединить все его регионы и передали бразды правления его обитателям, оставив после себя могучий артефакт — Триединство...

Сотворение мира

МИР, СОЗДАННЫЙ БОГИНЯМИ

Этот мир был создан богинями во времена хаоса. Дин, богиня Силы, создала земную твердь. Найру, богиня Мудрости, создала на земле гармонию и порядок. Фароре, богиня Храбрости, создала всё многообразие жизни на земле.

Покидая созданный ими мир, богини оставили после себя три золотых треугольника. Считается, что любое желание того, кто владеет Триединством, исполнится...



Сотворение мира



Три богини



Триединство [Triforce]

БОЖЕСТВЕННОЕ НАСЛЕДИЕ — ТРИЕДИНСТВО

Великие богини покинули созданный ими мир, оставив Триединство на попечение богини Хилии. Причина, по которой они оставили на земле этот артефакт — неизвестна.

• ТРИ БОГИНИ

Дин, Найру и Фароре оставили после себя по символу. Каждый из них — символ Силы, Мудрости и Храбрости можно встретить в локациях, относящихся к определённой богине.



Символ Дин



Символ Найру



Символ Фароре

ВСЕМОГУЩЕЕ ТРИЕДИНСТВО

Триединство исполняет желания того, кто его коснётся. Но так как оно не делает различий между добром и злом, то способно исполнять и хорошие, и плохие желания.

Необходимыми условиями для исполнения желаний являются сильное сердце, природные способности и равновесие всех трёх качеств: силы, мудрости и храбрости. Если Триединства коснётся тот, кто не обладает таким равновесием, оно распадётся на три отдельных элемента, и ему достанется только тот из них, который олицетворяет качество, наиболее присущее этому человеку. Другие два элемента окажутся в руках тех, кого пожелают выбрать богини. Для того, чтобы владеть всей мощью Триединства, кто-то должен вновь объединить все три элемента.



Скульптура с тремя богинями и Триединством

Древняя битва

БОГИНЯ ХИЛИА И ДРЕВНЯЯ БИТВА

Во времена эры Хилии появлялось много демонов, охотящихся за Триединством. Их главарь, Предвестник, с помощью своих злых чар пытался поработить мир.

После сражения с демонами Хилиа собрала выживших людей на небольшом клочке земли и вместе с Триединством отправила их на небо. Между этим небесным островом и землями на поверхности она создала плотный барьер из облаков, чтобы защитить людей и Триединство.

Богиня и оставшиеся на земле племена сражались против Предвестника, не щадя своих жизней. В конце концов им удалось одержать победу и пленить его.



Король демонов Предвестник



Богиня Хилиа и народы поверхности

ПЛЕНЁННЫЙ В ЗЕМЛЯХ БОГИНИ

Земля была спасена, но печать, сдерживающая Предвестника, была слишком слаба. Стараясь уничтожить Предвестника, богиня Хилиа пыталась воспользоваться мощью Триединства, но не сумела совладать с его силой и поэтому приняла решение отказаться от своей божественности и возродиться в теле человека.

После перерождения богини Хилии представительнице племени шейков, Импе, было поручено следить за печатью, сдерживающей Предвестника в заточении — до тех пор, пока не вернётся богиня.



Импа

• ПРЕДВЕСТНИК [Demise]

Говорят, Предвестник, квинтэссенция зла, обладающий достаточной силой для уничтожения всего мира, появляется в каждой эпохе, и для каждого, кто его видит, он всегда выглядит по-другому. Его главная цель — заполучить Триединство и обрести власть над миром.

• НАРОДЫ ПОВЕРХНОСТИ

Не принадлежащие к человеческому роду племена, такие, как раса камнеедов горонов.

• ОБЛАЧНЫЙ БАРЬЕР

Плотный и бескрайний слой облаков между небом и землёй, отделяющий их друг от друга. Никто не в состоянии его преодолеть и попасть из одного места в другое.

• ПЛЕМЯ ШЕЙКОВ

Одно из племён, чьё призвание — служить Хилии. Неунывающие личности, избранные богиней для охраны находящегося в заточении короля демонов. Это их предназначение передаётся среди них из поколения в поколение.

ЗЕМЛЯ ХИЛИИ

Центр мира, где был построен храм Хилии. Именно здесь богиня собрала на клочке земли выживших людей и отправила их на небо. И именно здесь был заточён король демонов, поэтому это место стало известно как земли Заточения, а храм Хилии — как храм Заточения.



Храм Хилии



Земли Заточения

СКАЙЛОФТ И ЛЕГЕНДА О БОГИНЕ

Клочок земли, отправленный Хилией на небо, со временем стал известен как остров Богини, а небесные острова, ставшие домом для выживших людей, теперь называются Скайлофтом. Люди живут здесь вместе со своими птицами-хранителями, дарованными им Хилией и называемыми «небокрылами».

Что касается поверхности, то всего лишь горстка её обитателей знала о существовании Скайлофта и богини, но по прошествии нескольких тысяч лет эта история была забыта и превратилась в легенду.



Остров Богини



Скайлофт

• ОСТРОВ БОГИНИ

Тот самый клочок земли, отправленный Хилией на небеса вместе с горсткой выживших после древней битвы людей. На потолке у входа в храм можно увидеть изображения Триединства и символов, которые впоследствии станут известны как Медальоны Мудрецов. После отделения от поверхности половина храма осталась внизу вместе с остальными изображениями медальонов — всего их шесть.



Остатки храма

РАЗВИТИЕ СКАЙЛОФТА

Во времена древней битвы у людей был только один шанс спастись — улететь в Скайлофт. Там они создали ополчение и постепенно набирались сил.

Гаепора, хранитель древних легенд, поколениями сберегаемых в его роду, создал и построил Рыцарскую академию.

Объединив искусство фехтования на мечах с полётами на небокрылах, он основал орден рыцарей Скайлофта.



Гаепора

• СКАЙЛОФТ

Скайлофт соединяется с островом Богини мостом, и всё это место представляет собой самый настоящий рай, где круглый год держится чудесная весенняя погода.

• ХРАНИТЕЛИ ЛЕГЕНД

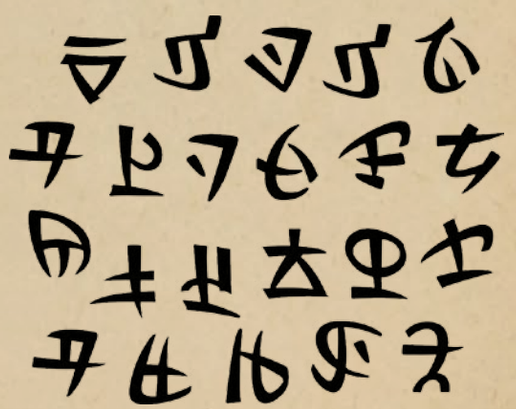
Хранители легенд берегут тайну древних свидетельств о поверхности и о мече Богини, находящемся в посвященной ей статуе.

АЗБУКА

Эти символы относятся к тем временам, когда землёй правила Хилиа. Их можно увидеть и на пьедестале статуи богини, и на различных строениях на поверхности. Они настолько древние, что никто не знает, как их расшифровать.



Древние символы



ПЕРЕРОЖДЕНИЕ БОГИНИ ХИЛИИ

Когда печать, сдерживающая короля демонов Предвестника в заточении, начала слабеть, среди людей родилась девочка. Её назвали Зельдой, и она была человеческим воплощением богини Хилии.

Повзрослев, она превратилась в прекрасную девушку, которую однажды выбрали исполнять роль богини на Небесной церемонии, ежегодно проводимой Рыцарской академией.

Умело управляя своим редким багряным небокрылом, Линк одержал победу в церемонии и завоевал право завершить божественный ритуал вместе с Зельдой.



Статуя богини



Зельда

• НЕБЕСНАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

Экзамен, выдержав который, студенты получают право на переход в выпускной класс академии. Тот, кто, умело управляя своим небокрылом, сможет первым заполучить статуэтку птицы, становится чемпионом этого года и студентом-выпускником.

• ЦЕРЕМОНИЯ БОГИНИ

Победитель Небесной церемонии получает от исполнительницы роли богини подарок — кусок ткани, называемый «парашютом» [Sailcloth], который используется в конце ритуала, когда победитель должен продемонстрировать свою храбрость: спрыгнуть с большой высоты, в самый последний момент раскрыть парашют и совершить мягкую посадку. Роль богини исполняется в точности так, как это происходило в древние времена. На этот раз, в год двадцатипятилетия Рыцарской академии, подарок вручается чемпиону на вершине статуи богини.

ЛОРД ГИРАХИМ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ДЕМОНОВ

Примерно в это же самое время Предвестник отправляет на поверхность своего последователя, Гирахима, где тот провозглашает себя лордом. Плетя интриги и строя хитрые планы, Гирахим заполоняет землю ордами монстров с целью разыскать богиню и возродить своего хозяина, короля демонов Предвестника.

В конце концов Гирахиму удаётся найти Зельду на небе. Сквозь созданный им вихрь, пробивший облачный барьер, Зельда падает на поверхность.





Гирахим

• ЛОРД ГИРАХИМ

Непревзойдённый маг и волшебник, Гирахим умеет телепортироваться и призывать демонов.

РЫЦАРСКАЯ АКАДЕМИЯ

Школа, после окончания учёбы в которой студенты становятся рыцарями. Самые достойные становятся рыцарями-спасателями, в обязанности которых входит спасение упавших с небесных островов людей и круглосуточное патрулирование неба верхом на птице.

Студенты, выигравшие ежегодную Небесную церемонию, переходят в выпускной класс и получают новую форму, цвет которой каждый год иной. В год двадцатипятилетия академии, когда выпускником становится Линк, форма зелёная.



Форма студента выпускного класса



Рыцарь-спасатель

ПУТЕВОДНЫЙ ДУХ ФАЙ И ГЕРОЙ

Идя навстречу судьбе и рассказав хранителю легенд Гаепоре о видениях, связанных с «великой миссией», Линк, ведомый загадочным существом, отправляется за мечом Богини, который хранится внутри её статуи.

Чтобы помочь ему в поисках Зельды, дух меча по имени Фай сопровождает Линка на таинственную поверхность. Сжимая в руках подаренный Зельдой парашют, Линк прыгает вниз, сквозь облачную завесу.



Фай



Линк с мечом Богини

ПАЛОМНИЧЕСТВО, РАСКРЫВАЮЩЕЕ СВОЁ «Я»

Упав с небес и оказавшись на поверхности, Зельда находит помощь в лице очень старой женщины, которая поведала ей о том, что Зельда — человеческое воплощение богини Хилии, и что она должна совершить омовение в храмах неба и земли. Осознав свою судьбу и облачившись в одеяние богини, Зельда направляется к священным источникам, один из которых находится в храме Созерцания, а другой — в храме Земли.

Побывав в источнике Земли, Зельда попадает в лапы бокоблинов, приспешников Гирахима, но её спасает одна из племени шейков, Импа, чья миссия — защищать перерождённую в человека богиню.



Зельда, сразу после падения



Старая женщина

• МЕЧ БОГИНИ

Меч, хранимый в зале Меча внутри статуи Богини. Он и его дух, Фай, были оставлены здесь Хилией, чтобы направлять Героя на верный путь. Легенды об этом мече, как и сам меч, всегда хранились в тайне Гаепорой и его предками. В них сказано, что когда на землю вновь вернётся зло, меч засияет, и избранный Герой сможет вытащить его из пьедестала.

• ОДЕЯНИЕ БОГИНИ

Точно такое же белое платье, которое носила богиня Хилиа. Говорят, богине когда-то принадлежала и лира.



Зельда

• СТАРАЯ ЖЕНЩИНА

Она охраняла храм Заточения на протяжении нескольких тысяч лет. Это та самая Импа, которая спасла Зельду, только принадлежащая к текущей эпохе — к настоящему.

КАРТА ПОВЕРХНОСТИ

Земли поверхности поделены на три разных региона, каждый из которых назван именем одного из драконов: Фарон, Элдин и Ланайру, которые охраняют три Священных пламени.

Провинция Фарон покрыта густыми лесами, провинция Элдин — это горная вулканическая местность, а в Ланайру раскинулась бескрайняя пустыня, бывшая в давние времена покрытым зеленью цветущим местом.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗЕЛЬДЫ В ПРОШЛОЕ

Совершая молитвы в двух источниках, Зельда очищала себя, обретая свои воспоминания о том, как она была богиней Хилией. Для того, чтобы укрепить силу печати, сдерживающей в заточении Предвестника, Зельда попыталась вернуться в древнюю эпоху в находящемся в пустыне храме Времени, однако в этот момент её обнаруживает Гирахим.

Линк появился как раз вовремя, помешав планам Гирахима и предоставив Зельде с Импой возможность пройти сквозь врата Времени. Входя во врата, Импа разрушает их, чтобы не позволить Гирахиму последовать за ними в прошлое.



Источник Земли



Храм Времени

ЛИНК СТАНОВИТСЯ ИСТИННЫМ ГЕРОЕМ

Существуют ещё одни врата Времени, которые находятся в храме Заточения, но они оказываются сломанными.

Печать, сдерживающая в заточении Предвестника, начинает рушиться, но Линк с помощью Груса предотвращает освобождение монстра и пленяет его вновь. После этого Линк продолжает путешествие и закаляет меч Богини в Священных огнях трёх великих богинь, наделяя его божественной Силой, после чего меч Богини становится мечом Героев [Master Sword]. В попытке активировать врата Времени, Линк устремляет меч к небу, заряжает его энергией и готовится нанести Небесный удар!



Мечу передаётся сила Священного пламени



Врата Времени

КОРОТКАЯ ВСТРЕЧА

Пройдя сквозь врата Времени, Зельда с Импой попадают на земли Заточения прошлых времён. Воспользовавшись другими вратами, Линк следует за ними и встречается с Зельдой, но та сообщает, что для сдерживания силы печати, пленящей Предвестника, она должна уснуть вечным сном в храме Заточения.

Земли поверхности обретают долгожданные мир и стабильность, а на небе развивается и процветает Скайлофт, нынешний оплот людей. Проходит несколько тысяч лет...



Зельда погружается в сон

• ДВА ИСТОЧНИКА

Совершая омовения в источниках Созерцания и Земли, Зельда обращала молитвы к статуе богини, и к ней вернулись воспоминания о том, что на самом деле она и есть богиня Хилиа.



Зельда во время молитвы

• ГРУС

Молодой человек из Скайлофта, спустившийся на поверхность в поисках Зельды.

• СИЛА

Священная сила, дарованная богинями этому миру. Само дыхание жизни.

• НЕБЕСНЫЙ УДАР

Высвобождение энергии, накапливаемой в мече, если устремить его к небу. Когда меч Богини становится мечом Героев, его сила возрастает, и он излучает божественный свет.



УНИЧТОЖЕНИЕ ПРЕДВЕСТНИКА

Вернувшись в своё время, Линк находит легендарное Триединство и получает право обладать всей его мощью — после прохождения нескольких испытаний и получив особый знак Триединства. И ему было даровано исполнение желания: остров Богини вместе с её статуей вернулся на своё исконное место в земли Заточения, и Предвестник был уничтожен.

И вот, после долгих тысяч лет сна, Зельда, наконец, смогла проснуться.



Триединство

ВОЗРОЖДЕНИЕ КОРОЛЯ ДЕМОНОВ ПРЕДВЕСТНИКА

Находясь вне себя от ярости, Гирахим похищает Зельду и проносит её сквозь врата Времени. Прибыв в прошлое, он проводит ритуал по возрождению короля демонов Предвестника. Линк следует за ними, вступает с Гирахимом в схватку и одерживает победу, но... слишком поздно — Предвестник возродился! После тяжёлой битвы Линку удаётся одолеть демона. Во время гибели Предвестника остатки его сознания, полного ненависти, были поглощены мечом Героев и пленены в нём. Терроризирование жителей поверхности демонами закончилось.



Гирахим с Зельдой



Предвестник





Гирахим

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ПОВЕРХНОСТЬ

Вместе со всеми Зельда возвращается в настоящее, где царит мирная атмосфера и ощущение чего-то нового. Она решает остаться жить на поверхности и оберегать Триединство.

Тем не менее, после уничтожения Предвестника битва добра со злом не была окончена. Его гибель стала началом проклятия: бесконечного цикла реинкарнаций короля демонов, ненависть которого к тем, в чьх жилах течёт кровь богини и дух Героя — поистине безгранична.

• ЗНАК ТРИЕДИНСТВА

Доказательство полной мощи Триединства появляется в виде знаков на тыльной стороне ладони. Верхний треугольник обозначает силу, левый нижний относится к мудрости, а правый нижний — это храбрость и отвага. Как только владелец всех трёх элементов достигнет идеального баланса между качествами, которые они обозначают, истинная сила и мощь Триединства будет раскрыта.



Знак Триединства

• РИТУАЛ

Для воскрешения короля демонов его верный подданный Гирахим должен принести Зельду в жертву, освободив заключённый в ней дух богини Хилии. На самом деле Гирахим — это не кто иной, как злой дух меча Предвестника.

• ИМПА И ФАЙ

Путеводная миссия Фай завершена. Линку больше не нужна её помощь, и меч Героев вместе с его духом были возвращены обратно на своё место, покоиться в пьедестале внутри статуи богини. Импа отправляется обратно в прошлое, присматривать за мечом и защищать его от проклятия.

Наложение печати на Священное царство

ХИРУЛ [Hyrule]

Созданный великими богинями и охраняемый богиней Хилией, мир со временем стал называться Хирул*. Его жители, хилианцы, были потомками Хилии и обладали магическими способностями.

После долгих лет мира эти земли вновь накрыла волна хаоса...

БИТВА ЗА СВЯЩЕННОЕ ЦАРСТВО

По земле распространялась легенда о могущественной силе, подогревая аппетиты тех, кто желал завладеть Триединством и разжигая между ними жестокие битвы.

Рауру, мудрец Света, возвёл храм Времени, в котором находился единственный в мире проход в Священное царство — место, где хранилось Триединство. При помощи силы, мощнее чем само время и меч Героев вместе взятые, Рауру закрыл проход в Священное царство, наложив на него печать. Пьедестал, в котором хранился меч Героев, был скрыт за дверью Времени, ключи к открытию которой (священные камни леса, огня и воды) бережно охранялись ответственными за них жителями земли.

Триединство было помещено в храм Света, расположенный в скрытом теперь от Хирула Священном царстве.

Защищая Триединство в храме Света, Рауру стал хранителем силы богинь.



Дверь Времени

Рауру



ОСНОВАНИЕ КОРОЛЕВСТВА ХИРУЛ

Потомок богини Хилии, принцесса, носившая имя Зельда, основала королевство, названное Хирулом и дала начало всему королевскому роду. Для защиты Триединства королевский замок был построен в центре страны, вблизи храма Времени, и все члены монаршей семьи оберегали могучее наследие богинь, храня в тайне от остальных само его существование.

Из-за того, что королевский род ведёт своё происхождение от богини Хилии, многие из них рождались наделёнными особой силой, а принцессам всегда давали имя Зельда — имя, пришедшее из древних легенд.

• ХРАМ ВРЕМЕНИ

Единственный в мире проход в храм Света, храм Времени имеет такое же название, как и храм, расположенный в пустыне Ланайру во времена эры богини Хилии. Считается, что Рауру возвёл храм Времени на руинах храма Заточения.



Храм Времени

• ГЕРБ КОРОЛЕВСКОЙ СЕМЬИ

Знак богини Хилии изображал птицу, а люди Скайлофта летали на гигантских птицах — небокрылах. В гербе королевской семьи также используется символ этой исторически важной птицы, к которому добавились три треугольника, изображающие Триединство.



Знак богини Хилии



Герб королевской семьи

**Примечание переводчика.*

В английском языке слово произносится как «Хайрул», но в любительских переводах игр серии на русский язык (а официальных переводов на момент выхода данной книги нет) было решено (ещё в 2001 году, работая над русским переводом игры Ocarina of Time) придать этому названию более русское, упрощённое звучание: Хирул. Также, по-русски лучше, по мнению автора перевода, звучат производные от слова Hyrule имена и названия: Хилиа (а не Хайлия), хилианцы (а не хайлианцы/хайлийцы) и т.п.

Пикори и Сила Света

ГЕРОЙ СРЕДИ ЛЮДЕЙ

Первым важным событием после основания королевства Хирул стало нашествие злобных существ, повергшее королевство во тьму. Тогда с небес спустились крошечные пикори, принеся с собой меч и золотой свет. Среди людей нашёлся герой, который при помощи этого меча сумел одолеть силы зла и заточил их в Алтаре Пленения [Bound Chest], вновь вернув мир на земли королевства. Золотой свет, принесённый пикори, был священной Силой Света.



Легенда о Силе Света

ПИКОРИ И КОРОЛЕВСКАЯ СЕМЬЯ

После заточения злых сил в алтаре, королевская семья Хирула стала бережно охранять священный меч, ставший известным как меч Пикори, а также держала в строжайшей тайне само существование места, где жили пикори — царства минишей.

В честь этих крошечных существ, спасших королевство от зла, люди стали проводить ежегодный «фестиваль Пикори».



Пикори

ТУРНИР ФЕХТОВАЛЬЩИКОВ И МЕЧ ПИКОРИ

По легенде, каждые сто лет открывается некий секретный портал, сквозь который пикори попадают в мир людей. В течении многих и многих лет не меняются и традиции проведения фестиваля Пикори, важной частью которого является и турнир фехтовальщиков. Церемония награждения победителей турнира проходит перед алтарём с мечом Пикори и даёт единственную возможность увидеть легендарный клинок.



Церемония награждения победителей турнира фехтовальщиков

● СИЛА СВЕТА

Источник безграничной мощи с небес, заключающий в себе Силу, которая изначально была частью всего сущего.

● ТУРНИР ФЕХТОВАЛЬЩИКОВ

Турнир, проводимый в королевском замке Хирула в рамках фестиваля Пикори. Победителю турнира в торжественной обстановке перед алтарём с мечом Пикори вручают награду.

Перерождение Ваати и меч Четырёх

НЕОЖИДАННОЕ ЗЛОДЕЯНИЕ НА ФЕСТИВАЛЕ ПИКОРИ

Проводимый в сотый раз ежегодный фестиваль Пикори на этот раз был особенно пышным. В турнире фехтовальщиков, являющимся неотъемлемой его частью, победа достаётся незнакомцу по имени Ваати. Веря в то, что в Алтаре Пленения скрыта Сила Света, он ломает меч Пикори и открывает алтарь, но не обнаруживает в нём никакой Силы Света. Вместо неё из алтаря на свободу вырывается пленённое там зло... Будучи в ярости от постигшей его неудачи, Ваати обращает принцессу Зельду в камень и отправляется на поиски Силы Света.



Ваати



Линк

ТАЙНА ПИКОРИ

Наложенное на Зельду заклятие можно снять только при помощи силы, заключённой в мече Пикори. Единственными, кто смог бы восстановить меч, являются сами пикори, называемые также минишами, а так как увидеть этот крошечный народец способен только ребёнок, Смит предлагает королю Хирула помощь своего юного подмастерья, Линка. Монарх рассказывает Линку, где обитают миниши и отдаёт сломанный клинок Пикори. Сжимая в руках меч Смита, предназначавшийся победителю турнира, Линк отправляется на поиски минишей.

ВСТРЕЧА С ЭЗЛО

В лесах Минишей, на пути к землям пикори, юный Линк встречает страдающего от проклятия Эзло, от которого узнаёт, что раньше тот был мудрецом минишей, а Ваати — его учеником. Надев сделанную Эзло шапку Мага, Ваати призвал злые силы и наложил на своего учителя проклятие, превратив его в эту самую шапку.



Эзло

• ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА

Принцесса Хирула, наделённая, как говорят, мистическими силами. Боясь, что она может помешать его планам, Ваати превращает её в камень.



Принцесса Зельда

• МАСТЕР СМИТ И ЛИНК

Смит — это местный кузнец, а Линк служит у него в подмастерьях. Мастер Смит куёт превосходный меч, который должен быть вручён победителю турнира фехтовальщиков. Линк с самого детства дружит с принцессой Зельдой и вместе с ней идёт в город на фестиваль.

• ЗЛОЙ ВОЛШЕБНИК ВААТИ

Ваати, бывшего ученика мудреца минишей Эзло, всегда очень привлекало зло, заключённое в человеческих сердцах, и в конечном итоге он сумел воплотить в жизнь свою давнюю мечту и стать злым волшебником. Он верит в то, что под защитой меча Пикори в Алтаре Пленения [Bound Chest] хранится священная Сила Света и решает принять участие в турнире фехтовальщиков, чтобы получить возможность приблизиться к алтарю.



Ваати в облике обычного миниша

ДЕРЕВНЯ МИНИШЕЙ И ЧЕТЫРЕ ЭЛЕМЕНТА

Чувствуя свою ответственность за действия Ваати, Эзло присоединяется к Линку и направляется с ним к порталу, ведущему в деревню минишей, которые настолько малы, что легко умещаются на ладони взрослого человека. Когда Линк входит в портал, он уменьшается до их размеров, что позволяет ему попасть в их скрытую в лесу деревню.

Чтобы снять наложенное на Зельду заклятие, Линку нужна сила меча Пикори. Для восстановления этой священной силы ему необходимо отыскать спрятанные по всей земле четыре элемента и положить их на пьедестал святилища Элементов.



Портал минишей



Линк и пикори



Линк и Эзло



Племя Ветра

СТРАТЕГИЯ ВААТИ

В своих попытках заполучить Силу Света, Ваати подчиняет себе волю короля Хирула и заставляет его отдать своим солдатам приказ искать Силу Света.

Из легенд племени Ветра Ваати узнаёт, что если собрать четыре Элемента и положить их на алтарь в святилище Элементов, то появится священный меч, и путь к Силе Света будет открыт.

Зная, что поисками элементов занят Линк, Ваати решает дождаться, пока тот не соберёт все элементы, после чего отобрать их у него.

• ЧЕТЫРЕ ЭЛЕМЕНТА

Четыре Элемента — это кристаллизированная форма духовной энергии этого мира, заключённой в четырёх стихиях: земле, огне, воде и ветре. Чтобы собрать все элементы, Линку необходимо с умом использовать особые предметы. Некоторые из них похожи на те, которыми пользовались герои прошлого.



Волшебная амфора [Gust Jar]



Перчатки крота

• ПЛЕМЯ ВЕТРА

Изначально этот народ обитал на земле, но позже, овладев силой ветра, перебрался на небо. Они живут выше самих облаков, а ветер приносит им новости обо всём на свете.

Место их земной жизни со временем стало известно как руины Ветра. Племя способно подчинять себе воздушные потоки и путешествовать таким образом между небом и землёй.





МИР МИНИШЕЙ

Пикори — это народ чрезвычайно маленьких людей. Став такого же роста, как они, Линк попадает в их мир, обнаружить который большинству людей не под силу. Будучи ростом с миниша, Линк подвергается множеству опасностей. На его пути встречаются сильные враги гигантских размеров, которые в обычном мире были слабы, а маленькая лужица кажется огромным озером.

СВЯТИЛИЩЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Собрав все четыре элемента, Линк помещает их на пьедестал. Меч Пикори закаляется священной силой и превращается в меч Четырёх, дающий своему владельцу способность разделяться на четыре копии самого себя.

Одновременно с этим, за пьедесталом открывается дверь, являя легенду о том, что Сила Света заключена в принцессе Зельде и передаётся от одной принцессы к другой из поколения в поколение.



Святилище Элементов

ГНЕВ ВААТИ [Vaati's Wrath]

Последовав за Линком и узнав тайну Силы Света, Ваати забирает принцессу Зельду на крышу замка, где постепенно, малыми порциями, начинает извлекать эту силу из её тела, чтобы трансформироваться в новое существо.

Линку удаётся остановить ритуал, но Ваати всё ещё способен воспользоваться Силой Света и превращается в зловещее существо, Гнев Ваати. При помощи силы меча Четырёх Линк побеждает монстра и снимает заклятие с принцессы Зельды и Эзло.



Сражение с Гневом Ваати



ШАПКА МАГА

После сражения Линка с Ваати замок Хирула разрушается. Эзло даёт Зельде шапку Мага, и она, используя оставшуюся в себе часть Силы Света, загадывает желание: вернуть Хирул в его первоначальное состояние. Вскоре проход в деревню минишей начинает закрываться, но прежде чем он закроется насовсем, Эзло дарит Линку зелёную шапку, после чего возвращается домой, в деревню минишей.



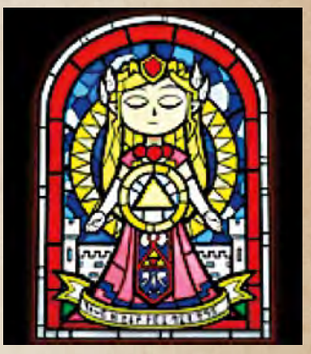
Миниш Эзло и принцесса Зельда загадывают желание



Легенда о Линке

● СВЯТИЛИЩЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Священное место, недоступное взорам взрослых людей и хранящее пьедестал четырёх Элементов и тайну Силы Света, вход в которое находится в саду замка Хирула.



Легенда о Силе Света

● ШАПКА МАГА

Изначально шапка Мага была подарена людям минишем по имени Эзло. Эта шапка исполняет желание того, кто её наденет. Чем сильнее сердце владельца, тем сильнее проявляются и способности волшебной шапки.

ПЕЧАТЬ СЛОМЛЕНА

Мир царил в Хируле недолго. Ваати, считавшийся мёртвым, внезапно появляется вновь, и на земли королевства возвращается террор.

Обосновавшись во дворце Ветров, Ваати начинает похищать в Хируле всех прекрасных молодых девушек, одну за другой.

Тогда явился Герой, сжимающий в руке легендарный меч Четырёх, способный разделять его на четыре копии самого себя. Силы четверых героев оказалось достаточно для того, чтобы победить Ваати. Злодей был заперт в мече Четырёх и помещён в святилище Элементов.

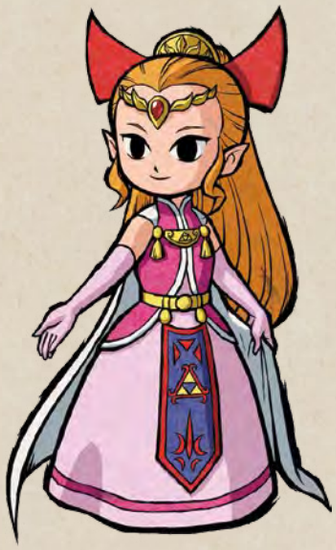


Печать, оберегающая меч Четырёх

ВОЗРОЖДЕНИЕ МАГА ВЕТРОВ

В течение многих поколений принцесса Зельда и её потомки охраняли спрятанный от всех меч Четырёх, но со временем печать, сдерживающая то, что заперто в мече, начала слабеть...

Когда Зельда пришла посмотреть на состояние печати, та разрушилась, выпустив на свободу злого Ваати, который тут же похитил принцессу и унёс её во дворец Ветров.



Принцесса Зельда

СИЛА МЕЧА ЧЕТЫРЁХ

Случилось так, что Линк оказался свидетелем возрождения Ваати. Вскоре после этого ему явилась фея и велела вытащить легендарный меч Четырёх из пьедестала. Как только Линк выполнил её просьбу, он тут же разделился на четыре копии самого себя. Великие феи пообещали помочь Линку добраться до дворца Ветров, но с условием, что сначала тот докажет свою храбрость, побеждая опасных врагов и собирая рупии.



Четыре Линка

• ВААТИ, МАГ ВЕТРА

Ваати, не помнящий ничего о своей прошлой жизни в облике пикори, одержим безумной местью. Обладая способностью манипулировать ветром, он называет себя магом Ветра и захватывает дворец Ветров.

• ГЕРОЙ С МЕЧОМ ЧЕТЫРЁХ

О происхождении этого героя почти ничего неизвестно, но есть вероятность того, что он является потомком Линка, уничтожившего Ваати в прошлом.

• ПОХИЩЕННАЯ ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА

Ваати похищает Зельду и в честь своего возрождения собирается сделать её своей невестой. На этот раз Сила Света ему не нужна.

ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ

После того, как четыре Линка собрали рупии во всех трёх регионах, оберегаемых великими феями и заработали себе титулы «отважные мальчишки», «храбрые герои» и, наконец, «лучшие из героев», им были вручены ключи от дворца Ветров, известного теперь как дворец Ваати.

После получения Линками ключей появляется дворец Ваати, и храбрецы вступают в схватку со злым магом Ветра.





Великие феи

● ТРИ ВЕЛИКИЕ ФЕИ

Великая фея Леса защищает регион под названием Древесное море, великая фея Льда оберегает пещеру Талус, а великая фея Пламени охраняет гору Смерти.

ОЧИЩЕНИЕ ДВОРЦА ВЕТРОВ

Вступив в жестокий бой с Ваати в подземельях его дворца, четыре Линка побеждают злодея и освобождают принцессу Зельду.

Ваати снова был заточён в мече Четырёх, сам меч вернулся на своё исконное место в пьедестале, а четыре Линка соединились обратно в одно тело.

Ответственность за печать, сдерживающую зло в заточении в мече Четырёх, вновь ложится на плечи принцессы Зельды и народа Хирула.



Ваати

РЕГИОНЫ, ОБЕРЕГАЕМЫЕ ВЕЛИКИМИ ФЕЯМИ

Три региона, охраняемые великими феями — это дремучая лесная местность под названием Древесное море [Sea of Trees], холодная замёрзшая пещера Талус и вулканическая гора Смерти.



Хаос в королевстве

ОХВАЧЕННЫЙ ОГНЁМ ВОЙНЫ ХИРУЛ И ОБЪЕДИНЕНИЕ КОРОЛЕВСТВА

Война в Хируле бушевала, не ослабевая, на протяжении многих эпох. В разгар этих мрачных событий, спасаясь от пекла войны, одинокая женщина с младенцем на руках сбежала в Запретный лес. Там она доверила своё дитя духу и хранителю леса Кокири, мудрому дереву Деку, которое, поняв, что судьба этого младенца тесно переплетена с будущим Хирула, приняло его под свою опеку.

После смерти матери мальчик рос и воспитывался среди кокири — народа, живущего в этих лесах. В будущем ему предстоит стать отважным героем, Линком.

Наконец, король Хирула положил конец бесчисленным столкновениям и объединил все враждующие земли под своей короной.



Дерево Деку



Лес Кокири

• ЗАПРЕТНЫЙ ЛЕС

Такое название было дано лесу Кокири и примыкающим к нему Забытым лесам людьми, живущими за их пределами. Заблудившиеся среди его деревьев взрослые превращались в сталфосов, а дети становились скулл кидами; и те и другие были обречены на вечное странствие по этим лесам.



Сталфос



Скулл кид

КРАТКОВРЕМЕННОЕ СПОКОЙСТВИЕ

Ужасы войны постепенно оставили Хирул, и казалось, что в нём, наконец, наступил долгожданный мир.

Ганондорф, предводитель герудо, людей пустыни, вновь присягнул в верности королю Хирула. Однако его истинной целью было заполучить Триединство, которое, как считалось, хранилось где-то в королевстве. Разыскивая три Священных камня, необходимых, чтобы попасть в Священное царство, Ганондорф держал свои планы в строжайшей тайне.

Замок Хирула



КАРТА ЗЕМЕЛЬ ТОЙ ЭПОХИ

Замок Хирула стоит на краю широкой степи, раскинувшейся в центре королевства. На северо-востоке высится постоянно извергающаяся гора Смерти, на востоке находится лес, на юге лежит озеро Хилиа. В западных землях простирается жаркая пустыня Герудо. Весь ландшафт в целом не сильно отличается от того, каким он был во времена Небесной эры.



Те, кто избран Триединством

ВЕЩИЙ СОН БОЖЕСТВЕННОЙ ПРИНЦЕССЫ

Будучи совсем маленькой, принцесса Хирула, Зельда, была избрана богами для обладания божественной силой. Однажды во сне принцессе открылась дальнейшая судьба Хирула: Ганондорф сумел найти Триединство, хранящееся в Священном царстве, и на его плечи легла ответственность за уничтожение мира...

Принцесса знала, что сон был вещим, но король, её отец, не поверил в то, что это пророчество сбудется. Тогда Зельда вместе со своей служанкой Импой решили сами проследить за Ганондорфом во время его визита в замок.



Вор Ганондорф

Принцесса Зельда

- **ПРОРОЧЕСТВО ВО СНЕ ЗЕЛЬДЫ**

Из отдалённых мест пустыни явился человек, который накрыл Хирул чёрными тучами. Но из тьмы забрезжил свет спасения, обретя вид маленького мальчика, сопровождаемого феей.

- **ИМПА**

Служанка и покровительница Зельды. Одна из последних выживших представителей племени шейков, которое с древних времён верой и правдой служило королевской семье.



Импа

МАЛЬЧИК С ФЕЕЙ

Во время этих событий принцессу Зельду посещает мальчик из леса Кокири, сопровождаемый феей... У мальчика с собой оказывается один из трёх Священных камней, которые служат ключами, открывающими проход к Священному царству.

Принцесса Зельда, веря в правдивость своего сна, решает добраться до Священного царства раньше Ганондорфа и использовать силу Триединства, чтобы обезоружить злодея. Доверившись Линку, она просит его разыскать два оставшихся Священных камня.



Принцесса Зельда и Линк, мальчик из леса

- **ФЕЯ**

Фея Нави была отправлена деревом Деку для помощи Линку. Став его спутницей, она даёт Линку полезные советы и направляет на верный путь.

ПУТЕШЕСТВИЕ ЛИНКА И ПЛЕМЯ КОКИРИ

У каждого кокири с рождения есть своя фея-хранитель. Они никогда не растут, всегда оставаясь детьми, и считается, что если они покинут свой лес, то погибнут.

Линк по происхождению хилианец, а не кокири, поэтому у него никогда не было своей феи. Но однажды, в судьбоносный день, когда Линк отправляется в путешествие для спасения Хирула, дерево Деку даёт ему в спутницы фею Нави. Линк носит одежду зелёного цвета, такую же, как и кокири, среди которых он вырос.



Кокири



Линк и дерево Деку

МЯТЕЖ ГАНОНДОРФА

В то время, пока Линк занимается поисками Священных камней, Ганондорф нападает на замок Хирула. Этот отчаянный шаг был предпринят им в попытке похитить окарину Времени, сокровище Священного царства, оберегаемое королевской семьёй.

При помощи Импы Зельде удаётся бежать из замка. Убегая, она замечает Линка и бросает ему окарину Времени, моля о том, чтобы он защитил Триединство от Ганондорфа.



Бегство принцессы Зельды



Появление Ганондорфа перед Линком

● **ОКАРИНА ВРЕМЕНИ**

Бережно хранимая королевской семьёй, окарина Времени является одним из ключей к Священному царству. На ней можно сыграть мелодии, способные управлять временем и пространством. Голубоватое свечение этого инструмента чем-то напоминает камни Времени, существовавшие в далёкие времена...



Окарина Времени

ОТКРЫТИЕ ДВЕРИ ВРЕМЕНИ

Вернув Священные камни на их законное место в храме Времени, Линк играет перед ними на окарине и открывает Дверь Времени, за которой находится легендарный меч Героев, являющийся последним ключом к Священному царству.

Ганондорф, узнав о действиях Линка, вторгается в Священное царство, пытаясь завладеть Триединством, однако находит там лишь одну его часть — элемент Силы. Остальные два элемента — Мудрости и Храбрости — исчезают, чтобы найти тех, кто достоин ими владеть.



Линк достаёт меч Героев из пьедестала

● **МЕЧ ГЕРОЕВ** [THE MASTER SWORD]

Священный клинок, к которому не может прикоснуться тот, у кого злое сердце, и таящий в себе силу, способную искоренить зло. Меч может достать из пьедестала только тот, кто достоин звания «Герой Времени». Найдя три Священных камня, Линк доказывает свою силу, мудрость и храбрость и становится обладателем этого легендарного меча.



Меч Героев

ТРИ СВЯЩЕННЫХ КАМНЯ

Всего существует три Священных камня, каждый из которых олицетворяет один из трёх элементов: лес, огонь и воду. Первый камень, изумруд кокири, хранится у дерева Деку. Второй — рубин горонов — находится под защитой племени горонов. Третий камень, сапфир зора, оберегает водный народ, зора.

В попытке заполучить камни, Ганондорф накладывает проклятие на дерево Деку и Джабу-Джабу, хранителей леса и воды, и угрожает расправой племени горонов. Форма каждого камня представляет собой символ одного из народов: кокири, горонов и зора.



Священные камни леса, огня, воды и соответствующие им символы различных народов



Джабу Джабу

НАД ХИРУЛОМ СГУЩАЮТСЯ ЧЁРНЫЕ ТУЧИ

Священное царство — это зеркало, в котором отражается сердце того, кто сумел туда проникнуть. Злое сердце способно превратить его в сущий ад. Чистое же и доброе сердце сделает из него рай. Воспользовавшись элементом Силы, Ганондорф становится королём демонов, а Священное царство превращается в кошмарный мир, наводнённый свирепыми монстрами.

Замок Хирула и столица пали под натиском Ганондорфа, а те, кому удалось спастись, перебрались в деревню Какарико.

ЮНЫЙ ГЕРОЙ ПОГРУЖАЕТСЯ В СОН

Несмотря на то, что Линк удостоился чести вытащить из пьедестала меч Героев, его детское тело не подходило для роли Героя Времени, и меч не выпустил Линка из Священного царства...

В стенах храма Света, расположенного в самом сердце Священного царства, в небольшой его части, называемой Палатой Мудрецов, Линк проспал долгих семь лет, будучи всё это время под присмотром древнего мудреца Рауру.

Принцессе Зельде ничего не оставалось, кроме как ждать, пока не разрушатся чары, удерживающие Линка в Священном царстве. Спасаясь от преследования короля демонов, она скрылась под обликом юноши из племени шейков, взяв себе такое же имя — Шейк.



Шейк

• ДЕРЕВНЯ КАКАРИКО

Тайное родовое поместье, деревня, основанная племенем шейков. Здесь выросла служанка Зельды, Импа. На кладбище позади деревни находится гробница королевской семьи, хранящая летописи о терзавших Хирул кровавых конфликтах.

• РАУРУ

Мудрец из древней эпохи, построивший храм Времени. Перед тем, как Линк достал меч Героев из пьедестала, Рауру принял облик необычной птицы по имени Каепора Гаебора и наблюдал за путешествиями юного храбреца.



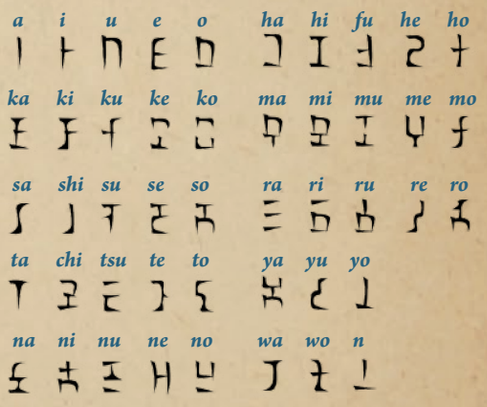
Каепора Гаебора

ХИЛИАНСКИЙ ЯЗЫК ТОЙ ЭПОХИ

Хилианская письменность тех времён представляет собой слоговое письмо с буквами, напоминающими клинопись. Используя таблицу справа, надписи можно расшифровать, сопоставив их с японскими эквивалентами.



Вывеска с надписью «Kakariko Mura», что по-японски означает «деревня Какарико»



ПРОБУЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

Сжимая в левой руке меч Героев, а в правой — щит Хилии, Линк возвращается, повзрослев на семь лет.

Сыграв на лире, принцесса Зельда передаёт Линку свою мудрость и рассказывает, что он должен разбить проклятия, наложенные на пять храмов и пробудить мудрецов, их хранителей.



Линк вместе с Шейком играют песню



- **ЛИРА ШЕЙКА**

Играя на своей лире, принцесса Зельда обучает Линка особым песням, которые помогут ему попасть в храмы.

- **ЩИТ ХИЛИИ**

Не поддающийся разрушению щит, рисунок на котором повторяет оформление времён эры богини Хилии. Он достаточно крепок, чтобы противостоять огню и никогда не ломается.



Щит Хилии (Хилианский щит)

ДЕЯНИЯ ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ

Герой Времени, Линк, седлает лошадь и отправляется в странствие по землям королевства и путешествует сквозь само время, освобождая все храмы от проклятий. Получая от пробуждённых мудрецов медальоны, он постепенно добавляет силы мудрецов к своим.



Линк скачет по степи Хирула



Битва с Волвагией в глубинах храма Огня

- **МЕДАЛЬОНЫ МУДРЕЦОВ**

Медальоны, наделённые силой пробудившихся мудрецов. С каждым полученным медальоном сила Героя Времени возрастает.



РАНЧО ЛОН ЛОН И ЭПОНА, ЛЮБИМАЯ ЛОШАДЬ ЛИНКА

Посреди степи Хирула находится ранчо Лон Лон, принадлежащее ленивому хозяину по имени Талон и его юной дочери Малон, которая очень любит петь. По хозяйству им помогает работник Инго.

Ещё в те времена, когда Линк был ребёнком, у него образовалась особая связь с лошадкой по кличке Эпона. В эпохе взрослого Линка работник Инго попал под влияние злых сил и отобрал ранчо у его законных хозяев. Тем не менее, Линку удаётся выиграть у Инго Эпону, победив того в скачках.



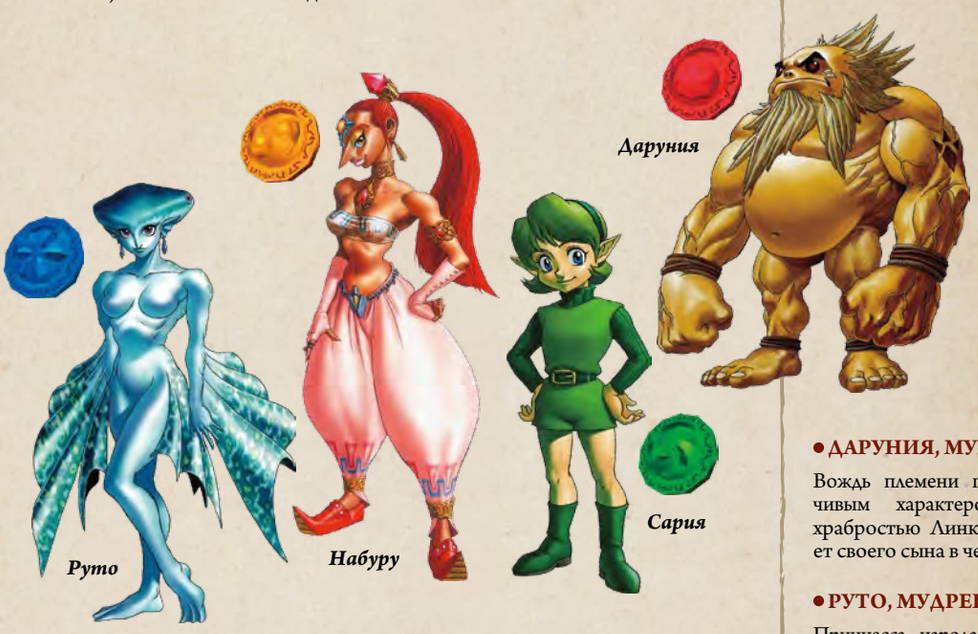
Линк и Эпона



Талон Малон Инго

ПРОБУЖДЕНИЕ ШЕСТЕРЫХ МУДРЕЦОВ

Рауру, мудрец Света, несёт свою вахту в Священном царстве с незапамятных времён. Сария из племени кокири была мудрецом Леса, горон Даруния был мудрецом Огня, а принцесса зора Руто была мудрецом Воды. Импа, служанка Зельды, была мудрецом Теней, а Набуру, благородная разбойница герудо, была мудрецом Духов. В конце концов, все шесть мудрецов пробуждаются, осознавая, кто они на самом деле.



• САРИЯ, МУДРЕЦ ЛЕСА

Сария — единственная из кокири, которая по-настоящему понимает Линка. Она осознаёт правду, понимая, что Линк не принадлежит к племени кокири. У Сарии есть любимое место в лесной глуши, где она любит бывать, играя на своей окарине. Это место — не что иное, как вход в храм Леса.

• ДАРУНИЯ, МУДРЕЦ ОГНЯ

Вождь племени горонов со вспыльчивым характером. Впечатлённый храбростью Линка, Даруния называет своего сына в честь юного героя.

• РУТО, МУДРЕЦ ВОДЫ

Принцесса народа зора. Получив помощь от Линка, когда они оба были детьми, и от Шейка — в эпохе взрослого Линка, она пробуждается как мудрец.

• НАБУРУ, МУДРЕЦ ДУХОВ

Благородная разбойница из племени герудо. Из-за того, что она оказала сопротивление Ганондорфу, ей здорово промыли мозги его суррогатные матери, парочка ведьм по имени Твинрова.



Твинрова [Twinrova] (после воссоединения)

ОБЪЕДИНЕНИЕ С ПРИНЦЕССОЙ ЗЕЛЬДОЙ

Зельда оказывается седьмым мудрецом и лидером остальных шести, а на её руке находится знак того, что она обладает одной из частей Триединства — элементом Мудрости. Когда наступает подходящий момент, Шейк открывается Линку, и тот узнаёт, что на самом деле Шейк — это принцесса Зельда.

Принцесса хочет изгнать Ганондорфа в бездну небытия, брешь в которой открывают шесть мудрецов, намереваясь потом с помощью своих собственных магических сил скрыть это место от внешнего мира. Однако, чтобы исполнить задуманное, Зельде нужна помощь и сила героя Линка.



Принцесса Зельда

ГОРОНЫ, ЛЮДИ ОГНЯ И ЗОРА, ЛЮДИ ВОДЫ

Гороны, охраняющие Священный камень Огня — это племя камнеедов, живущих на горе Смерти. В этой эпохе их вождём (или старейшиной) является Даруния.

Зора, охраняющие Священный камень Воды, живут в своих владениях, расположенных в верховье одноимённой реки Зора, объединённые под властью своего короля. Короля, правящего в этой эпохе, и с которым встречается Линк, зовут Зора де Бон XVI. У него есть дочь, принцесса Руто.



Гороны *Зора* *Принцесса Руто* *Король Зора XVI*

РЕШАЮЩАЯ БИТВА С ГАНОНДОРФОМ

Ганондорф, всё это время наблюдавший за Линком, похищает Зельду, уносит её в свой замок и пытается заманить туда Линка, в надежде получить последний элемент Триединства.

Элемент Силы, который уже есть у Ганондорфа, элемент Мудрости, которым обладает Зельда и элемент Храбрости, находящийся у Линка... Когда все три части окажутся вместе, они начнут вибрировать, стремясь друг к другу... Настал час решающей битвы с Ганондорфом.



Линк сражается с Ганондорфом

Если Герой Времени будет побеждён, в хронологии событий появится новая временная линия. (Смотрите страницу 92).

ПРЕВРАЩЕНИЕ В КОРОЛЯ ДЕМОНОВ, ГАНОНА

В жестокой битве один на один с Ганондорфом Линку удаётся одержать победу. Однако, разбойник воспользовался остатками своей силы и превратился в злобное демоническое создание. Перед Линком и принцессой Зельдой предстал Ганон — король демонов.



Ганон

• ЗАМОК ГАНОНА

Замок, некогда принадлежавший королевской семье, теперь оккупирован Ганондорфом, превратившим его в мрачную неприступную крепость, защищённую сложными барьерами. Тем не менее, Линку при помощи силы мудрецов удаётся добраться до верхнего этажа, где его встречает Ганон.



Покои Ганондорфа

• КОРОЛЬ ДЕМОНОВ ГАНОН

Несмотря на то, что Ганон — это короткое прозвище Ганондорфа, здесь так зовут зверя, в которого превратился разбойник. Облик короля демонов напоминает гигантского кабана.

ГЕРУДО, ЖИТЕЛИ ПУСТЫНИ

Племя разбойников, населяющее пустыню Герудо. В нём всегда рождаются только девочки, и для продолжения рода они иногда наведываются в Хирул — в поисках отцов для своих детей. Однако раз в сто лет в племени рождается мальчик, который, следуя обычаям, должен стать их королём.

Одним из таких мальчиков и был Ганондорф, воспитанный ведьмами-близнецами Котаке и Коуме, которых называют общим именем Твинрова, и которые поклоняются Ганондорфу как королю демонов. Вполне возможно, что эти сёстры, чей возраст более четырёхсот лет, фактически тайно управляют всем племенем герудо.



Котаке и Коуме



Азбука герудо

ГЕРОЙ ВРЕМЕНИ ЛИНК ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕДУ

Во время решающей битвы Зельда сдерживает Ганона магическими лучами света, и Линк наносит монстру последний удар. Шестеро мудрецов довершают дело, заперев зверя в пустоте, сдерживаемой наложенной ими печатью и скрытой от остального мира в Священном царстве.



Линк наносит последний удар



Печать мудрецов



В ХИРУЛ ПРИХОДИТ МИР

Битва за Хирул завершена. Семь лет назад принцесса Зельда случайно позволила Ганондорфу проникнуть в Священное царство, пытаясь взять под контроль это божественное место. Стараясь загладить свою вину, она играет на окарине, возвращая Линка в его настоящее время и давая возможность нормально прожить те семь лет, в течение которых он был заключён в Священном царстве.

В Хируле воцаряется мир, но это означает и расставание Линка с Зельдой...



Линк возвращает Зельде окарину Времени

● ЗАТОЧЕНИЕ ГАНОНДОРФА

Проигравший финальную битву Ганон был заточён в пустоту вместе с частью Триединства, элементом Силы. Приняв свой человеческий облик, он проклинает Линка, Зельду и мудрецов, обещая вернуться и уничтожить всех их потомков, неся будущим эпохам упадок и хаос.



Пленённый Ганондорф проваливается в пустоту

● В ХИРУЛЕ НАСТУПАЕТ МИР

На ранчо Лон Лон, чтобы отпраздновать победу, собралась большая толпа. В лесу Кокири пустил корни росток дерева Деку, и Хирул начал возвращаться к обычной жизни.



Росток дерева Деку

Эта бесконечно повторяющаяся история уходит корнями в древнюю битву...

Жизнь путешествующего во времени героя заставила ход истории пойти в разных направлениях. Начиная с этого момента, хронология Хирула в корне меняется, разветвляясь на отдельные линии, и завершает «Легенду о богинях и Герое».

Начать знакомство с временной линией, описывающей события после возвращения Героя Времени в эру ребёнка, можно на странице 110.

Начать знакомство с временной линией, описывающей события, продолжающие эру взрослого Героя Времени, можно на странице 122.

Упадок Хирула и Последний Герой

Возможным исходом битвы Линка с Гандондорфом могло быть поражение Героя Времени, после чего, заполучив все три элемента Триединства, разбойник, превратившись в короля демонов Ганона, продолжает терроризировать мир в будущих эпохах. Конфликты вокруг Триединства происходят бесконечно, божественная кровь слабеет, и королевство Хирул погружается в тень своей былой славы.

Король демонов получает все элементы Триединства

ГЕРОЙ ВРЕМЕНИ ПОБЕЖДЁН

Разбойник Гандондорф получает элемент Силы и добирается до принцессы Зельды. Герой Времени, Линк вступает с ним в схватку, от исхода которой зависит само существование Хирула, но терпит поражение.



Линк сражается с Гандондорфом

СЕМЕРО МУДРЕЦОВ ПЛЕНЯЮТ КОРОЛЯ ДЕМОНОВ

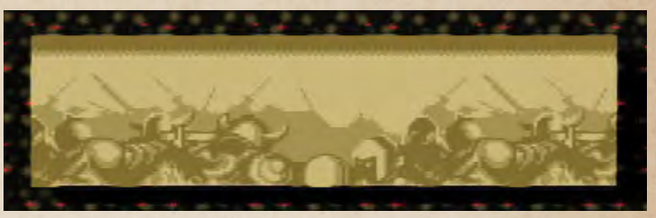
В конце концов, Гандондорф становится обладателем остальных двух частей Триединства: элемента Мудрости, который был у Зельды, и элемента Храбрости, бывшего у Линка. Он раскрывает свои истинные силы и превращается в короля демонов. Но семерым мудрецам Хирула во главе с Зельдой из последних сил всё же удаётся запереть Ганона вместе с Триединством в Священном царстве.

ВОЙНА ПЛЕНЕНИЯ
[The Imprisoning War]

В течение непродолжительного времени казалось, что королевство живёт тихой и спокойной жизнью.

Однако из-за того, что натворил Ганондорф, много людей знали о существовании Триединства и Священного царства. Жаждая заполучить силу богов, они стремились проникнуть в эту святую землю.

Но однажды стало понятно, что из-за чёрного сердца Ганондорфа Священное царство превратилось в Тёмный мир [Dark World]. Из всех, кто отправлялся на поиски этого места, домой не возвращался никто, а землю всё больше и больше наводняли злые силы.



Конфликт вокруг Священного царства

МУДРЕЦЫ НАКЛАДЫВАЮТ ПЕЧАТЬ НА СВЯЩЕННОЕ ЦАРСТВО

Король приказывает семерым мудрецам закрыть вход в Священное царство. Когда мудрецы, охраняемые Рыцарями Хирула, возносили к небу свои молитвы, на них напали внезапно вырвавшиеся из Священного царства демоны, и развязалась великая битва, унёсшая много жизней с обеих сторон.

Наконец, вход в Священное царство был накрепко закрыт и защищён печатью — так, чтобы больше его никто и никогда не смог снова открыть.





Семеро мудрецов накладывают печать на Священное царство

● РЫЦАРИ ХИРУЛА

Рыцари Хирула — это клан, защищающий королевскую семью. Члены этого ордена являются потомками Героя, владевшего элементом Храбрости. Легенды гласят, что однажды в их рядах вновь появится такой Герой.

Оглядываясь назад сквозь толщу веков, можно предположить, что Линк, Герой Времени, однажды сам был Рыцарем Хирула. По этой причине его мать, возможно, и была втянута в пекло той древней войны.

ОСЛАБЛЕНИЕ БОЖЕСТВЕННОЙ КРОВИ

До наступления эры Героя Времени королевство Хирул было населено преимущественно хилианцами, чьё существование было тесно связано с их богиней, Хилией. Хилианцы обладали особой способностью: считалось, что их длинные уши позволяли им слышать голоса богов.

Но во время Войны Пленения королевство пришло в упадок, и кровная связь с богиней Хилией постепенно слабела, пока существование хилианцев не стало историей. Силы мудрецов также угасли, и Хирул, называемый некогда «божественным королевством», стал всего лишь частью древней легенды.



Принцесса Зельда. В её жилах течёт кровь богини Хилии.

Принцесса Света и наследники Рыцарей Хирула

ИНТРИГИ СВЯЩЕННОСЛУЖИТЕЛЯ

Несмотря на то, что силы Триединства и божественной крови хилианцев продолжали слабеть, Хирул жил мирно... до тех пор, пока не появился человек, попытавшийся сломать печать, наложенную на Священное царство, ставшее Тёмным миром. Это был священник и могущественный маг по имени Аганим.

Он свёл короля в могилу, наложил злые чары на королевскую армию и начал похищать дев, в чьих жилах текла кровь семи мудрецов. Он приносил девушек в жертву, одну за другой, отправляя их в Тёмный мир, и уже добрался до принцессы Зельды, собираясь принести последнюю жертву...



Принцесса Зельда в темнице



Священник Аганим



Смерть короля

ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА ЗОВЁТ НА ПОМОЩЬ

Зельда, томящаяся в подземельях замка, телепатически посылает призыв о помощи... Неподалёку от замка вместе со своим дядей живёт юноша по имени Линк, и они оба слышат её зов... Эти двое были последними выжившими из ордена Рыцарей Хирула.

Пытаясь помочь Зельде, дядя Линка отправляется в замок, но ему не удаётся справиться со стражей, и он отдаёт свой меч следовавшему за ним по пятам Линку.



Линк слышит зов Зельды

Линк получает от дяди меч



• АГАНИМ

Служитель тьмы, погрузивший Хирул в хаос. На самом деле он — альтер эго Ганона, и послан им из Тёмного мира в этот.



Аганим держит Зельду в застенках

• ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА

Принцесса Хирула и одна из дев, в чьих жилах течёт кровь мудрецов. Её род наделён таинственной силой, передающейся из поколения в поколение.



Принцесса Зельда (в простой одежде)

• ВЫЖИВШИЕ РЫЦАРИ ХИРУЛА

Линк со своим дядей — последние выжившие потомки Рыцарей Хирула. Говорят, что Линк обладает качествами, присущими мифическому Герою...

ОСВОБОЖДЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ ЗЕЛЬДЫ

Линк освобождает Зельду из темницы, и через потайной проход они добираются до святилища к преданному королю мудрецу. Мудрец соглашается приютить Зельду у себя, и Линк отправляется в путешествие, на поиски меча Героев, необходимого для победы над Аганимом.

Линк посещает мудреца Сахарахлу, от которого получает кулон Храбрости и задание разыскать ещё два кулона Добродетели [Pendants of Virtue], чтобы доказать, что он достоин называться героем и обладать мечом Героев.



Побег Зельды и Линка из темницы

- **САХАРАХЛА**

Старейшина деревни Какарико и потомок семи мудрецов. Большой знаток хилианских легенд, Сахарахла помогает Линку в его путешествии.

ПУТЬ В ТЁМНЫЙ МИР

После того, как Аганим отправил в Тёмный мир девушек, в чьих жилах течёт кровь мудрецов, появились магические порталы [Magical Warp Tiles], ведущие в это мрачное место, некогда бывшее Священным царством. Те, кто пройдут сквозь такой портал, превратятся в демонов и навечно заблудятся в Тёмном мире. Но обладающий качествами Героя юный Линк не становится демоном, а превращается в безобидного зверька — пушистого розового кролика.

Позже ему удаётся раздобыть Лунную жемчужину, защищающую от любых превращений в Тёмном мире, а также волшебное зеркало, позволяющее в любой момент вернуться обратно в Светлый мир.

- **ЛУННАЯ ЖЕМЧУЖИНА**

Жемчужина, способная противостоять магии. Она защищает от злых сил короля демонов, правящего Тёмным миром и предотвращает любые превращения своего владельца при пересечении границ Тёмного мира.



Магический портал между Тёмным и Светлым мирами



Линк, превращённый в кролика

- **ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО**

Прекрасное сверкающее зеркало в голубой рамке, позволяющее возвращаться из Тёмного мира в Светлый.



Мальчик, игравший на окарине (в английской локализации игры инструмент переведён как «флейта»)

ЗАТЕРЯННЫЕ В ТЁМНОМ МИРЕ

Во время своих путешествий между двумя мирами Линк встречает души тех, кто заблудился в Тёмном мире и видит трагическую судьбу этих несчастных, исчезнувших из Светлого мира.

Незрячий [Blind the Thief], некогда живший в убежище в деревне Какарико, теперь обитает в Тёмном мире, в деревне Отверженных [Village of Outcasts] и пытается сбить Линка с правильного пути... Мальчуган, однажды игравший на окарине для лесных зверушек, превратился в напоминающее лисицу существо... Линк находит его окарину и играет на ней бедному мальчугану, после чего тот просит Линка сыграть эту же песню для его отца... и превращается в дерево, наконец обретя покой...

СКРЫТЫЙ В ЛЕСНОЙ ГЛУШИ МЕЧ ГЕРОЕВ

Прочтя древние письмена на разбросанных по земле каменных монументах, Линк по скрытым в них подсказкам находит два оставшихся кулона: Мудрости и Силы, после чего достаёт из спрятанного в лесной глуши пьедестала легендарный меч Героев.



Сражение Линка с монстром

...Но принцессу Зельду, которая пряталась в святилище, обнаруживают стражники замка и отводят к Аганиму.



Меч Героев в лесной глуши

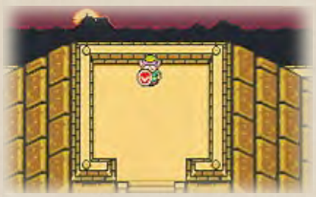
ПЕЧАТЬ СЕМЕРЫХ МУДРЕЦОВ СЛОМЛЕНА

Едва войдя в замок Хирула, Линк видит, как Аганим прямо у него на глазах отправляет принцессу в Тёмный мир, разрушая тем самым печать семерых мудрецов...

Линк нападает на злобного служителя тьмы, но тоже переносится в Тёмный мир — после разрушения печати портал туда открывается прямо в замке Хирула.



Заколдованный хирульский солдат



Пирамида Власти [The Pyramid of Power]

• КАМЕННЫЕ МОНУМЕНТЫ

На этих монументах на древнем хилианском языке высечены подсказки о местонахождении всех кулонов. Расшифровать эти тексты можно только с помощью книги Мадоры, хранящейся в деревне Какарико.



Древние письмена

• ЗАБЫТЫЕ ЛЕСА

В давние времена меч Героев хранился в храме, но со временем храм разрушился, а вся эта местность заросла густым лесом.

• ПИРАМИДА ВЛАСТИ

Гигантская постройка посреди Тёмного мира. Её расположение соответствует расположению замка Хирула в Светлом мире.

СВЕТЛЫЙ МИР (МИР ПОВЕРХНОСТИ)

Полный жизни мир, место обитания населения Хирула. Созданный руками богинь, он изобилует растительностью и водоёмами. В центре этих земель возвышается королевский замок.







Принцесса Зельда

СПАСЕНИЕ ДЕВ

Если проход в Тёмный мир расширится, король демонов Ганон сможет снова вторгнуться в Светлый мир. Единственный способ это предотвратить — уничтожить Ганона и вернуть захваченное им Триединство. Что, идя к этой цели, в первую очередь должен сделать путешествующий между двумя мирами Линк? Конечно же, спасти несчастных дев, принесённых в жертву Тёмному миру...

Принцесса Зельда была спасена последней. Используя силу мудрецов, ей удаётся разрушить защитный барьер вокруг башни Ганона, после чего Линк сначала побеждает пытающегося ему помешать Аганима, а затем направляется на встречу с Ганоном. Пирамида становится ареной для решающей битвы...

- **БАРЬЕР ВОКРУГ БАШНИ ГАНОНА**

Мощное силовое поле, воздвигнутое вокруг башни Ганона для защиты её от чужаков.

ПОСЛЕДНЕЕ СРАЖЕНИЕ В ПИРАМИДЕ

Ганон в облике огромного демонического зверя нападает на Линка, вооружившись грозным трезубцем и чёрной магией. Линку удаётся избежать атак тёмных сил и уничтожить противника.

Герой прикасается к Триединству, пожелав вернуть в королевство мир и спокойствие, что и было исполнено. Кроме того, в мир живых вернулись все люди, ставшие жертвами последних событий, включая дядю Линка и короля.

Триединство вновь оказалось под охраной королевской семьи, а порождённый злобным сердцем Ганона Тёмный мир постепенно исчез...



Битва с Ганоном

ТЁМНЫЙ МИР (ПОТУСТОРОННИЙ МИР)

Погружённое во тьму злым сердцем Ганондорфа Священное царство, некогда бывшее обителью Триединства. Есть предположение, что это место является антиподом Светлого мира.





Испытания Триединства

КОЗНИ ТВИНРОВЫ

Ведьмы-близнецы Твинрова ищут способы проведения ритуала, который возродил бы короля демонов. Для церемонии им необходимо зажечь Пламя Разрушения, Пламя Скорби и Пламя Отчаяния, которые можно добыть из хаоса, печали и безнадёжности человечества.

Кроме этого, им нужно будет ещё и провести священное жертвоприношение. Чтобы заполучить Пламя Разрушения и Пламя Скорби, ведьмы отправляют генерала тьмы, Онокса, в страну Холодрум, а волшебницу теней, Веран — на земли Лабринны.



Твинрова

ДИН, ОРАКУЛ ВРЕМЁН ГОДА

После спасения Хирула Триединство, хранящееся в королевском замке, указывает Линку его дальнейший путь и перемещает на незнакомые земли страны Холодрум. Оказавшись там, Линк теряет сознание... К счастью, неподалёку оказывается странствующая танцовщица по имени Дин, которая приводит Линка в чувство.

Придя в себя, Линк получает от Дин предложение с ней потанцевать, но внезапно труппу бродячих артистов окутывает тьма...



Оракул Дин

Вокруг артистов бушуют смерчи, сопровождаемые голосом генерала тьмы Онокса, охотящегося за Дин, которая на самом деле является оракулом, оберегающим четыре времени года. Линк пытается помешать злодею и вызывает его на бой, но Онокс игнорирует Линка и похищает оракула.



Линк с жезлом Времён Года

Дерево Маку Холодрума

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ЗЕМЛЯХ ХОЛОДРУМА

После похищения Дин, оракула времён года, строгий порядок сезонов нарушился, и на земле воцаряется хаос из весны, лета, осени и зимы. Линк находит волшебный жезл Времён Года [The Rod of Seasons] и отправляется на поиски восьми Сущностей Природы [Essences of Nature]. С помощью дерева Маку, хранителя Холодрума, Линк начинает борьбу с тёмными силами и ищет способ попасть в замок Онокса, расположенный на севере страны.

• ТВИНРОВА

Ведьмы, которые вырастили и воспитали Ганона — в те далёкие времена, когда он был известен просто как разбойник Ганондорф из племени герудо. Они поклоняются ему как королю тьмы и мечтают его возродить.

• ЛИНК ПЕРЕД ЛИЦОМ ИСПЫТАНИЙ

Приведя в порядок дела, Линк отправляется в путешествие, чтобы набираться опыта и укреплять свои знания и умения. Покинув Хирул, Линк обретает новых друзей, таких как кенгуру Рики и ведьмочку Мэпл.



Линк и Рики



Мэпл

• ДЕРЕВЬЯ МАКУ

Гигантские священные деревья, хранители земель Холодрума и Лабринны. Дерево Холодрума похоже на любящего поспать старца, а дерево Лабринны напоминает юную девушку. Когда Линк находит все Сущности Природы и Сущности Времени [Essences of Time], деревья вручают ему гигантское семя Маку [Huge Maku Seed], способное разрушить барьер тьмы.

ГЕНЕРАЛ ТЬМЫ ОНОКС И СПАСЕНИЕ ДИН

Победив Онокса, принявшего свой настоящий облик — тёмного дракона — Линк освобождает Дин и возвращает нормальное течение времён года на земли Холодрума.



Онокс

- **ОНОКС**

Злодей в доспехах, который похитил оракула Дин с целью зажечь Пламя Разрушения. Его истинный облик — огромный дракон.

ВТОРОЕ ИСПЫТАНИЕ ЛИНКА

Вскоре Линк попадает в ещё одну незнакомую страну — Лабринну, где приходит на помощь Импе, окружённой злобными монстрами. Но у Импы есть ещё одна проблема — она никак не может сдвинуть с места преграждающий ей путь камень с высеченным на нём элементом Триединства. Линк с лёгкостью отодвигает преграду и обнаруживает на ближайшей поляне Найру, поющую для зверей свои песни.



Оракул Найру



Линк

- **ИМПА**

Няня принцессы Зельды, крепкая и отважная женщина средних лет, выполняющая тайное задание по возвращению Дин, оракула Времён Года, обратно в Хирул.



Импа

ВСТРЕЧЕННЫЕ ЛИНКОМ НАРОДЫ

Некоторые народы, населяющие Хирул, также обитают и в Холодруме с Лабринной — например, живущие в горах гороны.

В океане обитает мирное племя морских зора, значительно отличающееся от своих монстроподобных родичей — речных зора. Несмотря на то, что их король давным-давно тяжело болен, зора не избирают себе нового правителя.

Наконец, Линк встречает и представителей иных племён, таких, как суброзийцы, которые живут в подземном мире под названием Суброзия.



Гороны



Зора



Суброзийцы

НАЙРУ, ОРАКУЛ ЭПОХ

Неожиданно землю окутывает тьма, из тела Импы появляется волшебница теней Веран и вселяется в тело Найру, которая на самом деле — оракул Эпох, повелевающая течением времени в Лабринне. Захваченная волшебницей Веран, оракул исчезает...



Волшебница Веран



Оракул Найру, захваченная Веран

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАБРИННЕ

После исчезновения оракула Эпох течение времени в Лабринне нарушается, и в стране начинают происходить странные события. Используя способность Найру манипулировать временем, Веран отправляется в прошлое Лабринны и заставляет правящую в то время страной королеву Амби строить гигантскую башню.

По просьбе хранительницы Лабринны, дерева Маку, Линк берёт лиру Эпох и отправляется на поиски восьми пропавших Сущностей Времени [Essenses of Time].



Линк и лира Эпох



Дерево Маку Лабринны

• ТРИ ОРАКУЛА

Существует три оракула, носящих имена богинь-создательниц Хирула. Дин — оракул Времён года в Холодруме. Найру — оракул Эпох в Лабринне. Фароре — оракул Тайн, живущая в дупле дерева Маку. Учитывая то, что Линк был направлен в эти земли Триединством, вы не ошибётесь, если подумаете, что три богини-создательницы имеют какое-то отношение к происходящим событиям.



Оракул Фароре

• ЛИРА ЭПОХ

Инструмент, способный манипулировать временем, на котором Линк исполняет три мелодии: Эха, Потоков и Эпох [Tune of Echoes, Tune of Currents, Tune of Ages]. Символы, обозначающие эти мелодии, идентичны символам богинь, создавших Хирул.

ЖИТЕЛИ ХОЛОДРУМА И ЛАБРИННЫ

События, происходящие в Холодруме и Лабринне, тесно связаны между собой и не возникли независимо друг от друга. Чтобы необходимые для воскрешения короля демонов Пламя Разрушения и Пламя Скорби были зажжены, жители этих земель были принесены в жертву интересам Твинровы.



Жители Холодрума и Лабринны

УНИЧТОЖЕНИЕ ВОЛШЕБНИЦЫ ТЕНЕЙ ВЕРАН И ОСВОБОЖДЕНИЕ НАЙРУ

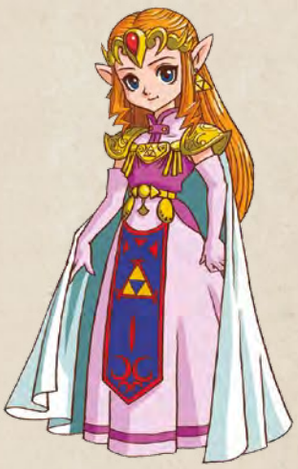
При помощи дерева Маку Линку удаётся пробраться в Чёрную башню и изгнать Веран из тела королевы Амби, куда она в очередной раз переселилась. После этого Линк уничтожает волшебницу, принявшую свой настоящий облик, освобождает Найру и возвращает течение времени в Лабринне в привычное русло.



Королева Амби

ЦЕРЕМОНИЯ ВОСКРЕШЕНИЯ ПОЧТИ ЗАВЕРШЕНА

Твинрове, строящей свои козни вне Холодрума и Лабринны, удаётся зажечь два Пламени: Разрушения и Скорби, и для завершения церемонии остаётся только похитить принцессу Зельду и зажечь последнее пламя — Пламя Отчаяния. Используя принцессу как священную жертву, они приступают к ритуалу воскрешения Ганона.



Принцесса Зельда

ВОЗРОЖДЕНИЕ КОРОЛЯ ДЕМОНОВ

При помощи силы оракула Времён Года и оракула Эпох Линк бросается к ритуальному алтарю и побеждает Твинрову, но ведьмы успевают принести себя в жертву и воскресить Ганона. Однако из-за того, что церемония не была завершена должным образом, Ганон предстал перед Линком в виде безумного злобного зверя. В конце концов юному герою удаётся одолеть яростного короля демонов, освободить Зельду и вернуть мир на земли Холодрума и Лабринны.

Тепло распрощавшись со всеми, кого он повстречал во время выпавших на его долю испытаний, Линк садится на корабль и отплывает на поиски земли, где он смог бы продолжить совершенствовать свои навыки.



Ганон

● КОРОЛЕВА АМБИ

Королева, правящая Лабринной в прошлом. Ральф, близкий друг Найру — потомок этой королевы.



Ральф

Приключения в мимолётном сне

ЛИНК ТЕРПИТ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Окончив совершенствовать свои навыки, Линк возвращается на корабле в Хирул.

На полпути домой его настигает яростный шторм, и корабль тонет... Придя в сознание, Линк видит, что море вынесло его на берег острова, который называется Кохолинт.





ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Линка находит местная девушка по имени Марин, и он приходит в себя в её доме, где она живёт вместе с Тарином.

Линк хочет покинуть этот остров, но его жители уверены в том, что за океаном ничего нет...



Марин

• МАРИН И ТАРИН

Жители деревни Мейб, расположенной на острове Кохолинт. Похожие персонажи появлялись и в Холодруме, и в Хируле времён эры Героя Времени. Тарин и Марин могут быть плодом воспоминаний Линка о Малон и её отце Талоне из Холодрума.



Тарин



Малон и Талон из Холодрума

ОСТРОВ КОХОЛИНТ

Остров с разнообразными природными зонами и богатым ландшафтом, лежащий посреди бескрайнего океана. Наиболее заметная детать Кохолинта — расположенное на вершине самой высокой горы огромное яйцо.



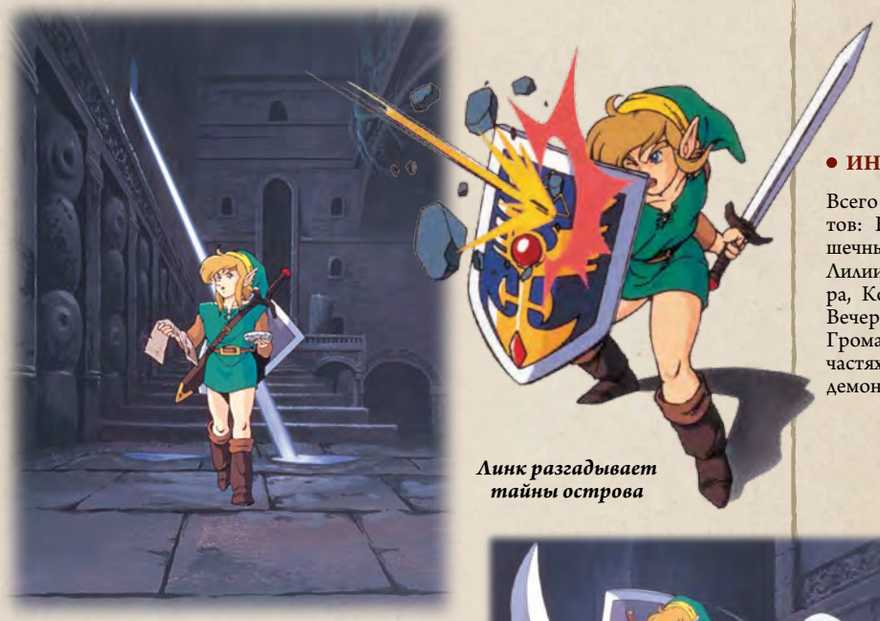


В ПОПЫТКАХ ПОКИНУТЬ ОСТРОВ

Перед Линком появляется загадочный филин и объясняет, что единственная возможность покинуть остров — разбудить существо, называемое Рыба Ветра. Собрав нужные для этого Инструменты Сирен, Линк узнаёт шокирующую правду...

Мир, в котором оказался Линк, существует только во сне Рыбы Ветра, и если разбудить это существо, остров исчезнет, словно лопнувший мыльный пузырь.

Линк подвергается нападению демонов, пытающихся сохранить существование острова — ведь если он исчезнет, исчезнут и они.



Линк разгадывает тайны острова





Филин

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ОСТРОВА КОХОЛИНТ

Линк благополучно собирает все восемь Инструментов Сирен, и, стоя перед яйцом, в котором спит Рыба Ветра, юный герой оказывается перед непростым и печальным выбором...

Следы существования острова Кохолинт остаются лишь в его воспоминаниях, а разбуженный дух, Рыба Ветра, улетает на небо.

Несмотря на то, что однажды Линк спас Хирул, теперь случилось так, что он несёт ответственность за уничтожение целого мира снов... Линк отправляется в новое путешествие, и дальнейшая его судьба неизвестна.

• ФИЛИН

Таинственная птица, часто появляющаяся перед Линком и направляющая его на нужный путь. На самом деле этот филин — олицетворение сознания Рыбы Ветра.

• ИНСТРУМЕНТЫ СИРЕН

Всего существует восемь инструментов: Виолончель Полнолуния, Ракушечный Рог, Колокольчик Морской Лилии, Лира Прибоя, Ксилофон Ветра, Коралловый Треугольник, Орга́н Вечернего Спокойствия и Барабан Грома. Все они спрятаны в разных частях острова и каждый охраняется демоном.

• РЫБА ВЕТРА

Мучаемый кошмарами, этот дух продолжает спать. Его внешний облик напоминает кита.

Великий король и элемент Храбрости Триединства

ПРОЦВЕТАНИЕ ХИРУЛА

Со времени сокрушительного поражения короля демонов Ганона каждое последующее поколение королей Хирула использовало силу всех трёх элементов Триединства — Силы, Мудрости и Храбрости, чтобы обеспечить на земле мир и порядок.

Те, кто владел Триединством, должны были обладать особыми качествами и с самого рождения иметь сердце, начисто лишённое злобы и безнравственности. Используя этот священный артефакт, правители обеспечивали рост и процветание королевства.



МАГИЯ КОРОЛЯ

Один великий король, опасаясь, что после его смерти мощью Триединства будут злоупотреблять, спрятал элемент Храбрости и наложил чары на земли Хирула, которые гарантировали, что знак Триединства появится только на руке действительно заслуживающего этого человека, должным образом воспитанного, достигшего определённого возраста и обладающего достаточным опытом.

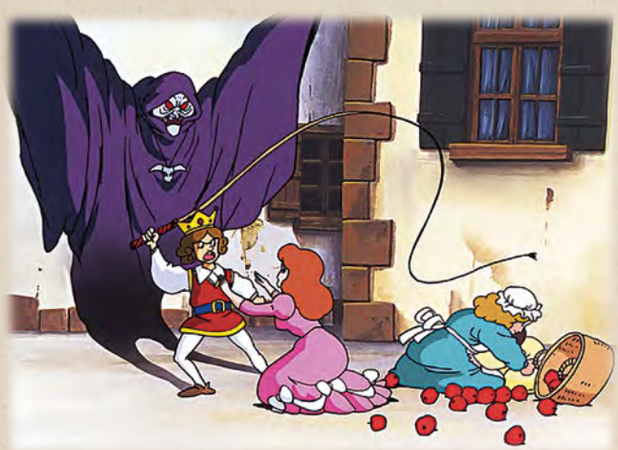
Несмотря на то, что юные принц с принцессой уже были законными наследниками трона, король имел сомнения насчёт своего сына и видя, что принцесса Зельда выглядит более многообещающей кандидатурой, втайне поведал секрет Триединства ей.

ТРАГЕДИЯ ПРИНЦЕССЫ ЗЕЛЬДЫ

После смерти короля на руке принца не появился знак Триединства. Это означало, что унаследованная им, как новым королём сила Триединства была неполной.

Колдун, ближайший советник короля, рассказал ему, что о причине столь неприятного события должно быть известно его сестре, принцессе Зельде. Но, вопреки их ожиданиям, допросы ни к чему не привели — принцесса ни в чём не созналась. Потеряв всякое терпение, колдун пригрозил наложить на неё заклятие и погрузить в вечный сон, но Зельда всё равно наотрез отказывалась говорить.

Будучи вне себя от ярости колдун исполнил свою угрозу, и Зельда тут же рухнула наземь...



• МОЩЬ ТРИЕДИНСТВА

Само по себе Триединство не делает различий между добром и злом. Поэтому владеть силой богов должны те, у кого в груди бьётся бесстрашное и праведное сердце.

• КОЛДУН

Приближённый нового короля, старшего брата Зельды. Умирает, истратив последние силы, накладывая проклятие на принцессу Зельду. Истинная природа этого человека, упрямо пытавшегося разгадать тайну Триединства, не вполне ясна. Возможно, он альтер эго Ганона, как и Аганим, или же просто один из его последователей.

ЛЕГЕНДА О ПРИНЦЕССЕ ЗЕЛЬДЕ ПЕРВОЙ

Обезумев от горя и не находя себе места от того, что он натворил, молодой король поместил свою спящую сестру, принцессу Зельду, на алтарь в Северном дворце, надеясь, что она когда-нибудь оживёт. Чтобы люди никогда не забывали об этой трагедии, было предписано установить традицию давать имя «Зельда» каждой девочке, которая родится в королевской семье Хирула. Со временем эта история стала легендой о первой принцессе Зельде.

Осознав свои ошибки, король правил страной, стараясь делать это как можно лучше, но королевство всё равно продолжало приходить в упадок...



Принцесса Зельда, спящая в Северном дворце

КОРОЛЕВСТВО В УПАДКЕ

Никто, достойный владеть Триединством, так и не появился, и королевство разваливалось всё больше и больше, теряя свою былую славу.

Гордая страна, некогда занимавшая обширные территории, с течением веков превратилась в маленькое и слабое королевство.

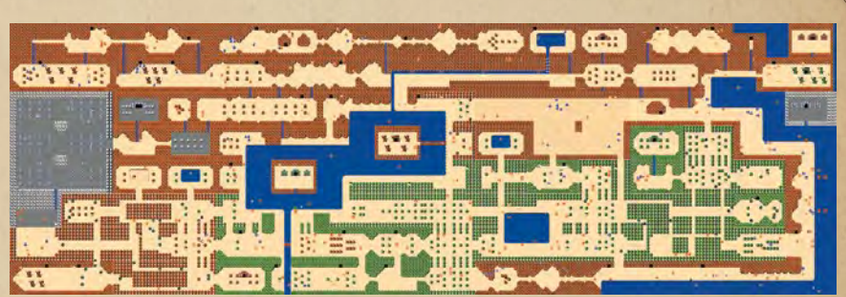
Элемент Мудрости Триединства хоть и продолжал передаваться в королевском роду из поколения в поколение, но по прошествии долгих лет знания о существовании другого элемента Триединства, Элемента Храбрости, равно как и о трагедии принцессы Зельды Первой, полностью стёрлись из памяти людей.

● ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА I

Многие принцессы Хирула носили имя Зельда, и традиция, по которой монархи Хирула называли своих дочерей именно этим именем, появилась в память о принцессе Зельде I и её трагической судьбе.

КАРТА МАЛОГО ХИРУЛА

Регионы страны пронизаны множеством подземных лабиринтов. Плодородные земли на юго-востоке покрыты реками и лесами, в западной части королевства расположено обширное кладбище и Забытые леса, заманивающие в свою глушь одиноких путешественников. На труднопроходимом и покрытом горами севере находится крепость короля демонов Ганона. Местонахождение королевского замка неизвестно.



Тайны и секреты Малого королевства Хирул

КРАДУЩАЯСЯ РУКА ЗЛА

Однажды настал день, когда в Хирул вторглась армия монстров, возглавляемая королём демонов Ганоном, и элемент Силы Триединства был похищен.

Правительница Хирула и хранитель элемента Мудрости, принцесса Зельда, разделила свой элемент на восемь частей, спрятав их в разных уголках королевства, после чего отдала своей няне Импе тайный приказ — разыскать смельчака, который сумел бы уничтожить короля демонов. Узнав об этом, разгневанный Ганон похищает принцессу и посылает своих приспешников на поиски Импы.



Принцесса Зельда

ВСТРЕЧА ИМПЫ С ЮНОШЕЙ ПО ИМЕНИ ЛИНК

Продолжая свои отчаянные поиски смельчака, готового избавить королевство от Ганона, Импа попадает в окружение его приспешников, но вдруг неподалёку появляется юноша по имени Линк...

Проявив смекалку, ему удаётся справиться с монстрами и отбить от них Импу. Няня принцессы рассказывает своему спасителю о положении дел в королевстве, и храбрец решает сразиться с Ганоном и освободить Зельду.



Линк и Импа





Линк во время своих путешествий

• КОРОЛЬ ДЕМОНОВ ГАНОН

Король демонов был побеждён героями прошлого бесчисленное количество раз. Но после долгих лет забвения он был воскрешён. Ведя за собой армию монстров, он в поисках Триединства вторгся в Малый Хирул. От его прошлого человеческого облика — разбойника Ганондорфа — не осталось и следа: перед Линком предстал похожий на кабана демонический зверь, напрочь лишённый интеллекта.

• ИМПА

Няня принцессы Зельды, чьи предки поколениями служили королевскому роду. Она обладает обширными знаниями о королевской семье, истории королевства и его фольклоре. Её род хранит фамильные ценности великих королей и память о трагедии принцессы Зельды Первой.

• ЛИНК

Юный путешественник, приехавший в Хирул, где он встретился с Импой. Возможно, он потомок Линка из эры Света и Тьмы, который победил Ганона и отправился странствовать, чтобы совершенствовать свои навыки.

ЖИТЕЛИ МАЛОГО ХИРУЛА

Живя в окружении богатой, но суровой природы, люди устроили свои жилища в пещерах и под землёй. Приспособив пещеры под магазины, торговцы предлагали там на продажу самые разные товары. На территории королевства также встречаются особые источники, в которых обитают обладающие целительными способностями феи.





В ПОИСКАХ ВОСЬМИ ОСКОЛКОВ ТРИЕДИНСТВА

После долгих приключений, полных лишений и трудностей, Линку удаётся отыскать все восемь подземелий, хранящих в себе осколки Триединства, собрать их все и восстановить элемент Мудрости.







• ВОСЕМЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Восемь запутанных подземелий, имеющих планировку в форме орла, луны, свастики, змеи, ящерицы, дракона, демона и льва, и соответственно называющихся. О приблизительной форме этих мрачных лабиринтов Линку поведала Импа, но в каждом из них он находит их более подробные карты.



ЭЛЕМЕНТ МУДРОСТИ

Используя силу элемента Мудрости, Линк сокрушил короля демонов и освободил Зельду.

Таким образом, два элемента Триединства, элементы Мудрости и Силы — были восстановлены, и в Хируле на некоторое время снова воцарился мир.





Сражение Линка с Ганоном

• ОСВОБОЖДЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ ЗЕЛЬДЫ

Зельда томилась в застенках глубокого подземелья до того самого момента, пока Линк не вступил с Ганоном в смертельную схватку и не одолел его. После победы над зверем Линк отразил мечом окружавшие Зельду языки пламени и освободил её.

РАЗРУШЕНИЕ ХИРУЛА

После победы над Ганоном Линк остался в королевстве, чтобы помочь его восстановлению. Однако всё оказывается впустую, так как вскоре на земли Хирула вновь вторглись приспешники Ганона, жаждая воскресить своего повелителя.



Верные слуги Ганона

• ВОСКРЕШЕНИЕ ГАНОНА

Говорят, что Ганон может воскреснуть, если в жертву будет принесён Линк — тот, который его убил. Капнув кровью Героя на останки короля демонов, последнего можно будет вернуть к жизни.

НА РУКЕ У ЛИНКА ПОЯВЛЯЕТСЯ ЗНАК ТРИЕДИНСТВА

Шесть лет спустя после поражения короля демонов на тыльной стороне ладони левой руки Линка, которому к этому времени исполнилось уже шестнадцать лет, внезапно появляется знак королевской семьи. Встревоженный Линк рассказывает об этом Импе.

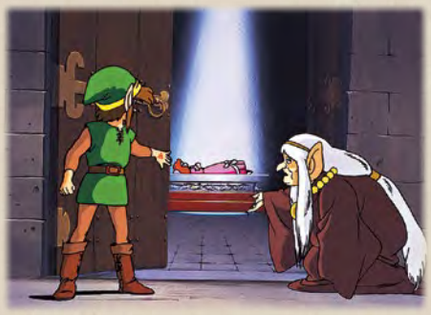
Импа, поражённая увиденным, отводит Линка в Северный дворец...



ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА ПЕРВАЯ, СПЯЩАЯ НА АЛТАРЕ

Придя во дворец, Линк с Импой оказались перед наглухо запертыми покоями... Линк прикладывает руку со знаком Триединства к двери, и та с грохотом отворяется, открывая удивительную картину...

Посреди зала возвышался алтарь, на котором лежала прекрасная девушка — принцесса Зельда Первая, обречённая коварным колдуном на вечный сон...



• ЗАПЕРТЫЕ ПОКОИ ДВОРЦА

Открыть их может только избранный. Тот, кто способен владеть Триединством. Вход в это место является великой тайной для всех, кроме Импы и её предков.

• КОРОЛЕВСКИЙ СВИТОК

Оставленный королём Хирула, этот свиток после его смерти бережно хранится родом Импы. Несмотря на то, что текст в нём написан на совершенно непонятном языке, Линку удаётся прочесть его, потому что свиток «говорит» с ним...



РАСПУТЫВАНИЕ ИСТОРИИ ХИРУЛА

Подробно рассказав Линку трагическую историю принцессы Зельды Первой, Импа вручила ему шесть кристаллов и свиток с гербом королевской семьи Хирула.



МЕСТО ДЕЙСТВИЯ *THE ADVENTURE OF LINK*

Приключение Линка происходит не только в Хируле. Кроме него, он попадает ещё на два далёких континента. Северный дворец находится на северо-востоке, а гора Смерти, некогда бывшая логовом Ганона, высится на юго-западе.

Имена древних мудрецов, много лет назад пленивших разбойника Ганондорфа, продолжают жить в названиях городов Рауру, Рито, Сария, Набуру и Даруния.





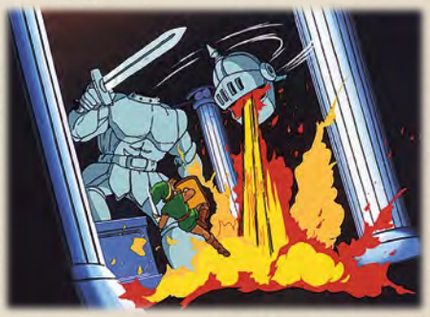
ЛИНК ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ

В королевском свитке, который Импа дала Линку, было указано местонахождение элемента Храбрости. Моля Линка о помощи, Импа просит восстановить Триединство, найдя этот последний элемент, и спасти принцессу Зельду Первую. Линк соглашается помочь и, полный решимости, в одиночку отправляется на поиски дворцов.

ШЕСТЬ ДВОРЦОВ И ВЕЛИКИЙ ДВОРЕЦ ДОЛИНЫ СМЕРТИ

Поместив полученные от Импы шесть кристаллов в каменные статуи, расположенные в глубине дворцов, разбросанных по Хирулу, Линк разрушает барьер в Долине Смерти и открывает проход к Великому дворцу.

Одержав победу над последним божеством-хранителем, стражем Великого дворца, юный герой продолжает путь и добирается до самых глубоких его подземелий. Там он подвергается нападению своей собственной тени, но в жестокой битве не на жизнь, а на смерть убивает кошмарное создание.



МИР В ХИРУЛЕ

Получив элемент Храбрости и восстановив целостность Триединства, Линк использует его силу и пробуждает принцессу Зельду Первую от вечного сна, предотвратив тем самым воскрешение Ганона и вернув долгожданный мир на многострадальные земли Хирула.



• ШЕСТЬ ДВОРЦОВ

Эти дворцы служат барьерами, преграждающими путь к Великому дворцу, где и спрятан элемент Храбрости. На страже дворцов стоят божества-хранители, охраняющие их от проникновения чужаков. Одолеть божеств и разрушить барьеры способен только самый достойный...

• ВЕЛИКИЙ ДВОРЕЦ

Дворец, построенный в Долине Смерти, затерянной в горах восточного Хирула. Там на страже элемента Храбрости стоит последнее из божеств-хранителей: птица Грома [Thunderbird].

• ТЕНЬ ЛИНКА

Чёрная тень, в точности повторяющая очертания Линка... Когда путешественник попадает в глубины Великого дворца, это жуткое создание материализуется из его тени и немедленно нападает, ставя несчастного перед лицом последнего испытания... Как и Линк, тень сражается мечом и щитом и повторяет все движения своего «хозяина».

Благодаря храбрости юного Линка, в Хируле восстанавливается сила богов.

Прошло ли после этих событий много лет, полных мира и процветания? Или люди вновь начали сражаться за обладание божественной силой, погрузив землю во тьму и хаос?

Будущее этой временной линии ещё только предстоит разгадать...

Царство Сумерек и наследие Героя

Герою Времени удаётся победить Ганона и пленить его. Линк возвращается в своё настоящее время, где встречается с принцессой Зельдой, положив начало событиям новой временной линии.

Альтернативная история Хирула

ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ

Используя свои силы, Зельда отматывает назад те семь лет, которые Линк проспал, будучи запертым в Священном царстве и возвращает Героя в его время.

Вернувшись, Линк сразу же отправляется в замок, где видит юную Зельду, наблюдающую в окно за Ганондорфом — всё в точности так, как было во время их первой встречи.



Нави покидает Линка





Встреча с принцессой Зельдой

ПРЕДВЕСТИЕ ГРЯДУЩЕГО

Встретившись с принцессой, Линк предупреждает её о том, что произойдёт в будущем. Услышав его слова, Зельда вручает Линку окарину Времени и просит отправиться в путешествие, чтобы найти способ помешать Ганондорфу проникнуть в Священное царство.

После разговора с принцессой знак элемента Храбрости на руке Линка начинает светиться... и юный Герой, который выиграл битву с великим злом в мире будущего, отправляется в секретное путешествие.

ЛИНК ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЬ

Оседлав свою верную лошадь Эпону, живущую на ранчо Лон Лон, наш герой отправляется в дальний путь...

Прошли долгие месяцы странствий, в течение которых Линк пытался разыскать своего верного компаньона, фею Нави. И вот однажды он попадает в какой-то таинственный лес и понимает, что заблудился...

Этот странный лес оказывается вратами в параллельный мир под названием Термина.



Линк и Эпона

● ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ

Вернувшись в своё время, Линк появляется в храме Времени. Меч Героев по-прежнему находится в пьедестале, и проход в Священное царство также ещё не открыт. Нави, его верная спутница, улетает ввысь и скрывается в небесах... Линк вступает на путь, с которого начинаются события новой временной линии.



Линк

● ЭЛЕМЕНТ ХРАБРОСТИ

На тыльной стороне ладони Линка красуется доказательство его отваги и бесстрашия — знак элемента Храбрости. Элемент Силы был заперт вместе с Ганондорфом в Священном царстве, но другие два элемента Триединства остались у тех, кто избран ими владеть.



Линк со знаком элемента Храбрости Триединства на руке

Проблемы параллельного мира Термины

ТРИ ДНЯ ДО КОНЦА СВЕТА

Термина в беде — сошедшая с орбиты Луна мчится к земле, и до столкновения остаётся всего три дня. Если это произойдёт, Термина будет уничтожена.

Бесёнок, известный как Скулл Кид, украл у странствующего торговца зловещую маску Маджоры. Под влиянием ужасной силы этой маски поступки Скулл Кида вышли за рамки обычного озорства, и результаты его шалостей почувствовала на себе вся Термина.

Но проделки бесёнка этим не ограничились. Встретив в лесу Линка, он крадёт у него Эпону и окарину Времени, а самого Линка превращает в скруба деку.



Скулл Кид и фея Таэль



Линк-деку

НОВАЯ СПУТНИЦА

Вернув окарину Времени, Линк также смог вернуть себе и человеческий облик, однако продавец масок [Happy Mask Salesman] умоляет его найти украденную маску Маджоры, которой он сильно дорожит.

Вместе с Татл, которая очень переживает о Скулл Киде, Линк решает положить конец безобразиям этого везде сующего свой нос бесёнка.



Линк и фея Татл



Продавец масок

• ТЕРМИНА

Странный параллельный мир, многие жители которого выглядят очень похожими на жителей Хирула.



Кремия и Романи — сёстры, напоминающие Малон из Хирула

• МАСКА МАДЖОРЫ

Зловещая маска, служившая в давние времена для колдовских ритуалов.



Маска Маджоры

• ФЕЯ ТАТЛ

Фея, которая со своим братом Таэлем безобразничала вместе со Скулл Кидом. Бесёнок бросил её, когда Татл пыталась сбежать от Линка, но в конечном счёте она объединяет силы с нашим юным героем.

ЧЕТЫРЕ РЕГИОНА ТЕРМИНЫ

Термина поделена на четыре региона, расположенных на севере, юге, востоке и западе. В центре находится Часовая башня и Часовой город [Clock Town]. Регионы представляют собой болотистую Лесную Топь [Woodfall], горный Снежный Пик [Snowhead], океанский Залив [Great Bay] и каньон Икана [Ikana], в котором некогда существовало одноимённое королевство, ныне лежащее в руинах. Все регионы управляются населяющими их народами.



Призраки Иканы

Племя деку из Лесной Топи

Племя горонов со Снежного Пика

«Индиго-Гоуз» [«Indigo-Go's»], ансамбль племени зора из Залива

ТРЕВОЖНАЯ АТМОСФЕРА В ЧАСОВОМ ГОРОДЕ

Сначала Линк оказывается в месте под названием Часовой город. За три дня до местного карнавала в городе началась паника — сошедшая с орбиты Луна неумолимо приближается к земле, и её зловещая тень с каждым днём ста-новится всё больше.

С помощью окарины Времени Линк оттягивает катастрофу, постоянно перематывая течение времени на три дня назад. Он собирает загадочные маски, меняет ход происходящих событий и пробуждает легендарных гигантов, спящих в четырёх регионах Термины.



Часовой город



Линк-зора



Линк-горон



Линк надевает маску

Линк в облике Злого Божества



ЧЕТЫРЕ ГИГАНТА И МАСКА МАДЖОРЫ

Судьбоносный день настал. Четверо гигантов протянули руки к Луне, сдерживая её от падения...

Повинной во всех этих событиях была не кто иная, как маска Маджоры. Последовав за ней к центру Луны, Линк преображается в Злое Божество, вступает в весьма необычное сражение и избавляет Термину от угрозы.

Маска Маджоры возвращается к продавцу масок, а миру больше не угрожает падающая с неба Луна.

К закату третьего дня Часовой город и весь мир был спасён, и Линк наблюдает за счастливыми жителями, веселящимися на карнавале Времени.

После этого наш герой покидает Термину, и его дальнейшая судьба неизвестна.

• ЗАГАДОЧНЫЕ МАСКИ

Маски, таящие в себе души умерших и позволяющие своему владельцу принимать облик усопшего. Надевая их, Линк приобретает недоступные человеку способности. Причиной превращения Линка в скруба деку был дух одного из представителей племени деку, погибшего в загадочном лесу, связывающем Хирул с Терминой.

• ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГИГАНТЫ

Друзья Скулл Кида, божества-хранители, живущие в каждом регионе Термины. Когда они отправились в разные концы света, чтобы выполнять своё предназначение, Скулл Кид подумал, что они его бросили, и решил отомстить, воспользовавшись силой маски Маджоры.



Скулл Кид и Луна

ЧАСОВОЙ ГОРОД И СЕМЕЙСТВО МЭРА

Посреди расположенного в самом сердце Термины города находится огромная Часовая башня, вокруг которой на ежегодный карнавал отовсюду собирается множество народа.

У мэра города есть сын Кафи, собиравшийся жениться на милой девушке по имени Анджу, однако Скулл Кид помешал его планам, превратив Кафи в ребёнка.



Мэр Часового города



Мадам Арома



Кафи, превращённый в ребёнка



Анджу, невеста Кафи

Разбойник и демон Ганондорф казнён



Ганондорф

НАД ХИРУЛОМ СГУЩАЮТСЯ ЧЁРНЫЕ ТУЧИ

Благодаря Линку, Герою Времени, принцесса Зельда знала о том, что может случиться в будущем и прекрасно понимала, что если предоставить Ганондорфа самому себе, то Хирул вскоре падёт.

Наконец, много лет спустя, Ганондорф — владеющий магией разбойник и демон — был казнён.

ЗЕМЛИ ПРАВОСУДИЯ И СУМЕРЕЧНОЕ ЗЕРКАЛО

Казнь проводили древние мудрецы в месте под названием Земли Правосудия [Arbiter's Grounds]. Однако Ганондорф, избранник элемента Силы Триединства, не погиб, и к тому же сумел убить одного из мудрецов. В панике, оставшиеся мудрецы решают воспользоваться Сумеречным зеркалом [the Mirror of Twilight] и изгоняют разбойника в Сумеречное царство [Twilight Realm].

После этого боги повелели мудрецам охранять Зеркало как зеницу ока.



Мудрец



Казнь Ганондорфа



Сумеречное зеркало

Одержимый злобой Ганондорф, сосланный в Сумеречное царство, погружает этот мир теней в пучину безумия...

• РАЗБОЙНИК И ДЕМОН ГАНОНДОРФ

Обладание элементом Силы позволило Ганондорфу этой временной линии владеть магией, но из-за того, что Линку удалось предупредить принцессу Зельду о событиях будущего, он не сумел попасть в Священное царство или же прибрать к рукам Триединство, собранное в одно целое. Элемент Храбрости находился у вернувшегося из будущего Линка, и поэтому Ганондорф не мог самостоятельно завладеть всей мощью божественного артефакта.

• МУДРЕЦЫ

Подробности о мудрецах (включая и их имена), живущих в этой эпохе — практически неизвестны. Судя по символам на их одеждах, можно предположить, что эти мудрецы олицетворяют собой свет, лес, огонь, воду, тени и духов.

• ЗЛОЙ УМЫСЕЛ ГАНОНДОРФА

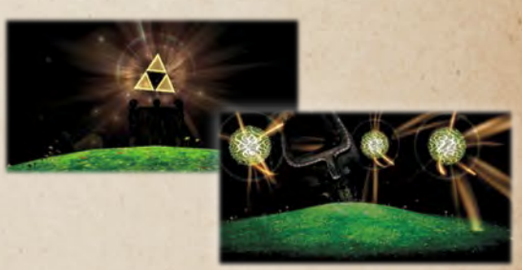
Ганонодорф переполнен злобой и ненавистью, мечтая отомстить...



ИСТОРИЯ СУМЕРЕЧНОГО ЦАРСТВА

Давно... очень давно... люди были переполнены верой и благочестием, и долгие годы на земле царил мир и порядок. Однако вскоре в священных землях Хирула стал назревать конфликт. Стали появляться те, кто искусно владел магией, и они пытались заполучить власть над Священным царством, чтобы управлять Хирулом с помощью своих колдовских сил.

Тогда боги направили на землю четырёх духов Света [Light Spirits], которые лишили узурпаторов магических способностей, заперев всю их магию в Сумеречной короне [Fused Shadows], а затем, воспользовавшись зеркалом, изгнали нарушителей в Сумеречное царство, чтобы те никогда больше не смогли вернуться в мир Света. Со временем жителей Сумеречного царства стали называть сумрами [Twili].



Вторжение Тьмы и Сумеречное царство



Мидна

МРАЧНЫЕ ПЛАНЫ ГАНОНДОРФА

Сосланный в Сумеречное царство Ганондорф наделил тщеславного Занта магическими способностями и начал готовить почву для объединения Сумеречного мира и мира Света в единое царство — Тёмный мир.

Влияние Занта в мире сумерек неуклонно росло. Царство теней стали окутывать чёрные облака тьмы, а сумры начали превращаться в ужасных демонов.

Принцесса Сумеречного царства, Мидна, пыталась противостоять деяниям узурпатора Занта, но была заколдована им и изгнана в мир Света.

КОРОЛЬ СУМРАКА ЗАНТ ВТОРГАЕТСЯ В МИР СВЕТА

Мир, царивший в Светлом мире сотни лет, был нарушен армией сумеречных созданий Занта, который, став королём Сумеречного царства, вторгся в Хирул и поставил правящую страной принцессу Зельду перед непростым выбором: или позволить уничтожить своё королевство в пламени жестокой войны, или сдаться, подчинившись правлению Сумрака. Принцесса выбрала последнее.

По всему Хирулу духи лишались своего света, отобранного сумеречными созданиями, и мир постепенно окутывал Сумрак, переполняя ничего не понимающих людей леденящим душу страхом.



Принцесса Зельда



Вторжение Занта



Замок Хирула, окутанный Сумраком

• МИДНА

Принцесса Сумеречного царства. Заклятие, наложенное Зантом, изменило её облик и лишило магических способностей. В мире Света она выглядит как тень.

• СУМЕРЕЧНОЕ ЦАРСТВО

Также известно как просто Сумрак. Люди, попадающие туда, превращаются в духов, но при этом не осознают того, что с ними случилось.



• ДУХИ СВЕТА

Духи, заточившие однажды сумров в мире теней, теперь охраняют различные регионы Хирула. Их имена — Ордона, Фарон, Элдин и Ланайру.



Фарон

ЖИТЕЛИ СУМЕРЕЧНОГО ЦАРСТВА

Сумеречное царство представляет собой прекрасное тихое место, окутанное спокойствием заката. Его населяют мягкие по своей натуре и добросердечные существа, для которых оно давно стало домом. Сумры владеют магией, однако её сила несравнима с той, которой обладали их предки, сосланные сюда в древние времена. Сумеречным царством правит могущественный королевский род, передавая свою власть по наследству.

Обитатели этого царства теней долгие годы существовали в мире и благополучии, но среди них нашлись те, кто полагал, что они живут под гнётом жителей мира Света. Одним из таких был Зант, который вопреки всем его стараниям и амбициям так и не смог стать королём. Вместо него своим законным лидером сумры избрали принцессу Мидну.



Зант

ВСТРЕЧА ЛИНКА И МИДНЫ

Мидна начала искать способ свергнуть Занта с трона, и вскоре встретила человека, превращённого магией сумрака в зверя. Им оказался не кто иной, как Линк, юноша из деревни Ордон, в чьих жилах текла кровь Героя Времени.

Согласно легендам Сумеречного царства, однажды в облике зверя должен явиться спаситель мира... и Мидна решает присоединиться к Линку, чтобы попытаться с его помощью победить Занта и вернуться в Сумеречное царство.



Мидна и Линк в облике зверя

● ЛИНК

Юный пастушок, живущий в деревне Ордон. Из-за того, что он обладает качествами Героя, Линк не превращается в Сумерках в бестелесного духа, как остальные люди, а принимает облик зверя.



Линк

СУМЕРЕЧНАЯ КОРОНА И МЕЧ ГЕРОЕВ

Взяв на себя роль Героя, Линк восстанавливает свет в каждой провинции Хирула и в конце концов возвращает себе человеческий облик. Мидна с его помощью начинает собирать осколки Сумеречной короны, но подвергается нападению Занта, который тяжело ранит её и отнимает осколки короны. Линку тоже досталось — Зант снова превращает его в зверя.

Юный герой встречается в замке Хирула с принцессой Зельдой, и та советует ему раздобыть меч Героев. После этого Зельда исцеляет Мидну и спасает ей жизнь, истратив при этом почти весь запас своих магических сил. Линк отправляется на поиски меча и находит его в месте под названием Священная роща. Завладев легендарным клинком, Линк снимает с себя заклятие Занта, так как меч Героев способен отражать магию.



Принцесса Зельда, облачённая в мантию



Линк находит меч Героев



● СУМЕРЕЧНАЯ КОРОНА

Таинственный древний предмет, спрятанный духами Света. Заколдованная Сумеречная принцесса, Мидна, носит одну из частей этой короны в качестве шлема, остальные же три осколка скрыты в храмах Хирула.

ДЕРЕВНЯ ОРДОН И ЕЁ ЖИТЕЛИ

Деревушка Ордон находится в провинции Ордона и лежит к югу от Фаронских лесов. Её обитатели жили в полной гармонии с природой, разводили коз и выращивали тыквы, пока однажды не случилось несчастье — Зант похитил местных детишек... Линк отправляется на поиски, надеясь вернуть их домой в целости и сохранности.



Бо, староста деревни

Илиа, дочь старосты

Бет

Братья Талó и Малó

Колин

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СУМЕРЕЧНОГО ЗЕРКАЛА

После долгих приключений Линк с Мидной добираются до Сумеречного зеркала — портала, ведущего в Сумеречное царство, но Мидна приходит в ярость, узнав, что Зант разбил зеркало на куски, и что всё происходящее является результатом изгнания мудрецами Ганондорфа в Сумеречное царство.

Линк с Мидной отправляются на поиски осколков Сумеречного зеркала, путешествуя не только по просторам Хирула, но и по удивительному и кажущемуся иллюзией Небесному городу. Им удаётся собрать все осколки и восстановить зеркало, после чего они перемещаются в Сумеречное царство, чтобы сразиться с Зантом.



Мудрецы просят у Мидны прощения



Проход, созданный зеркалом

• СУМЕРЕЧНОЕ ЗЕРКАЛО

Зеркало, помещённое в Землях Правосудия и имеющее единственное предназначение — создавать портал между Сумеречным царством и миром Света. Уничтожить это зеркало способен только предводитель сумров.

• НЕБЕСНЫЙ ГОРОД

Парящий в небесах город, в котором живёт и процветает древняя цивилизация — укка. Когда-то этот город имел тесные связи с королевской семьёй Хирула, но до сих пор ещё осталась одна очень старая женщина по имени Импаз, хранящая эту связь. Большой знаток фольклора, она делится своей мудростью с направляющимися на небеса посланниками.

Имеет ли город какое-либо отношение к Скайлофту из Небесной эры — неизвестно.



Укка

КОРОЛЬ-УЗУРПАТОР ЗАНТ ЖДЁТ В СУМЕРЕЧНОМ ДВОРЦЕ...

Освобождённый свет Сумеречного царства сконцентрировался в мече Линка и отразил тёмные силы Занта, после чего даже божества-хранители Сумеречного царства признали в Линке героя.

После битвы Линка с Зантом в Сумеречном дворце, Мидна вернула отобранную узурпатором Сумеречную корону и уничтожила его при помощи древней магии Сумрака.



Зант-фантом

• СУМЕРЕЧНОЕ ЦАРСТВО

Благодаря злым умыслам Занта и Ганондорфа это царство теней накрыла Тьма, а сумры превратились в демонических существ.



Сумр, превращённый в монстра

КАРТА И ПИСЬМЕННОСТЬ ЭПОХИ СУМЕРЕК

Королевство Хирул эпохи Сумерек состоит из четырёх провинций — Ланайру, Фарон, Элдин и Ордона. В самом его сердце, в провинции Ланайру, высится королевский замок. Провинции (кроме Ордона) называются так же, как и во времена эры богини Хилии, и так же зовут и духов Света, которые их оберегают.

Как показано на рисунке справа, письменность соответствует английскому алфавиту, благодаря чему её несложно расшифровать.





ЗАМОК ХИРУЛА ПОД ЗАВЕСОЙ СУМРАКА

Борьба Линка не окончилась победой над Зантом. Остался ещё король Тьмы — тот, кто использовал Занта для расширения владений Сумрака и контроля над Хирулом. С помощью борцов Сопротивления Линк отправляется к окутанному сумраком замку Хирула...



Сопротивление

ГАНОНДОРФ ОКОНЧАТЕЛЬНО ВОЗРОЖДЁН

Возрождённый в мире Света, король Тьмы Ганондорф восседает на троне в замке Хирула. Сперва он начинает свою атаку, превратив Зельду в безвольную марионетку, затем сам превращается в демонического зверя, и в конце концов сражается с Линком верхом на лошади.

После того, как находящийся в Мидне дух настоящей Зельды возвращается в тело принцессы, Зельда сразу же присоединяется к Линку и защищает его от Ганондорфа волшебными стрелами Света.



Этапы сражения Линка с Ганондорфом

• СОПРОТИВЛЕНИЕ

Организация, сделавшая своим штабом бар Тельмы в Хирултауне, приамковом городе. Участники Сопротивления, группа из четырёх человек, исследуют причины произошедшего в мире необычного феномена и ищут способ остановить эту заразу. Тельма, хозяйка бара, впечатлена поступками Линка и приглашает его присоединиться к группе.



Тельма

СЛЕДЫ ЭРЫ ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ

Народы горонов и зора продолжают процветать и в эпохе Сумерек. Но лесного народа Кокири здесь нет, и всё, что о них напоминает — это символ их племени, который можно увидеть в храме Леса.

От храма Времени, места, где находится пьедестал меча Героев, остались лишь лежащие среди леса руины.



Руины храма Времени



Храм Леса



Гороны

Зора

ВОЗРОЖДЕНИЕ ПРИНЦЕССЫ ЗЕЛЬДЫ И УНИЧТОЖЕНИЕ ГАНОНДОРФА

Вооружившись мечом, который использовали мудрецы для его собственной казни, Ганондорф вступает в последнюю схватку с Линком, однако юному герою удаётся одержать победу.

Ганондорф, король Тьмы — пал, и с его руки исчез знак элемента Силы. Зловещему разбойнику Ганондорфу, искателю Триединства, настал конец... по крайней мере, на время.

Вторжение Сумрака, впрочем, принесло много бед, а существование параллельного Хирулу мира стало общеизвестным. События этого времени оставили глубокий шрам, след от которого будет ощущаться и в грядущих эпохах.





Ганондорф

● ЭЛЕМЕНТ СИЛЫ

Элемент Триединства, находящийся у Ганондорфа. После того, как он проиграл битву с Линком, знак этого элемента исчез с его руки.





Исчезновение знака элемента Силы с руки Ганондорфа

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРИНЦЕССЕ МИДНЕ ЕЁ ИСТИННОГО ОБЛИКА И СУМЕРЕЧНОЕ ЦАРСТВО

После того, как колдовство исчезло, Мидна приняла свой настоящий облик, превратившись в очаровательную принцессу. Она вернулась домой, в Сумеречное царство и, уходя, разбила Сумеречное зеркало, чтобы её мир никогда больше не пересекался с миром Света. На прощание Мидна попросила, чтобы жители Хирула всегда помнили о том, что среди теней их светлого мира некогда существовал ещё один мир...

Возвратив меч Героев в пьедестал в лесу, Линк вернулся в свою родную деревню Ордон. Мир снова получил благословение богинь, и землю окутал свет.



Сражение с Сумраком

● НАСТОЯЩИЙ ОБЛИК МИДНЫ

После победы над Ганондорфом проклятие, наложенное на Мидну силами Тьмы, было снято, и Сумеречная принцесса приобрела свой истинный облик.



Мидна

ЛИНК, ПОТОМОК ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ

Когда Линк пересёк границу Сумрака, знак элемента Храбрости на его руке начал светиться, и вместо того, чтобы стать бестелесным духом, юный герой превратился в волка. Вернув себе человеческий облик, Линк обнаружил, что облачён в зелёное одеяние Героя.

Дух воина, являющийся далёким предком Линка — Героем Времени — обучает его своим секретным навыкам. После возвращения в эру ребёнка этот воин был опечален тем, что его не помнили, как Героя. Именно по этой причине он делится с Линком нынешней эпохи доказательством своей отваги и секретными техниками владения мечом, при этом называя его «сыном».



Линк, одетый в зелёное



Линк и тень Героя

Ловушка, таящаяся в тени Линка

РОЖДЕНИЕ НОВОГО РАЗБОЙНИКА ГЕРУДО, ГАНОНДОРФА

Спустя несколько столетий после поражения Ганондорфа, взаимоотношения между деревней герудо и остальным Хирулом снова наладились, и на землю вернулся мир.

Тем не менее, настал день, когда был рождён новый Ганондорф. Он нарушил сложившиеся законы, вторгся в древнюю пирамиду и завладел зловещим оружием — Трезубцем. Кроме того, он похитил Тёмное зеркало из храма Тьмы в лесу, стремясь погрузить Хирул в пучину хаоса.



Деревня герудо

ПОПЫТКА ЗАВЛАДЕТЬ СИЛОЙ ТЬМЫ

Преследуя свои тёмные цели, Ганондорф начал захватывать власть. Первое, что разбойник собрался сделать — возродить злобного мага ветров Ваати, пленённого ещё во времена эры Силы. Используя силу Тёмного зеркала, Ганондорф вызывает в мир людей Линка-тень.



Линк-тень

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЗЛОГО МАГА ВЕТРОВ, ВААТИ

Принцесса Зельда, опасаясь нависших над Хирулом чёрных туч, приводит Линка и шестерых дев в святилище Элементов, чтобы узнать, не ослабла ли печать, сдерживающая Ваати в заточении.

Но как только отворилась дверь в святилище, девы были сметены тёмной силой и заброшены в разные уголки Хирула.



Принцесса Зельда и девы



Линк-тень

• ТРЕЗУБЕЦ

Грозное оружие, рождённое тьмой и покоящееся внутри древней пирамиды. Говорят, что из всех, кто входил внутрь этой пирамиды, ещё никто не возвращался живым. На установленном близ пирамиды каменном монументе высечены слова: «Ваша душа стремится к разрушению и завоеваниям? Мы дадим вам силу, способную уничтожить мир».



Пирамида

• ТЁМНОЕ ЗЕРКАЛО

Зеркало, отражающее злое сердце своего владельца и вызывающее демонов. Однажды оно было использовано для заточения Тёмного племени, пытавшегося вторгнуться в Хирул. Теперь оно хранится в храме без всякой связи с Тёмным миром.

Имеет ли оно какое-нибудь отношение к Сумеречному зеркалу, служащему порталом в Сумеречное царство, или же к волшебным зеркалам из других временных линий — остаётся неизвестным.

• МАГ ВЕТРОВ ВААТИ

С помощью силы меча Четырёх Ваати был заперт в святилище Элементов — месте, которое способны видеть только дети, Линк и царствующая принцесса Зельда. После пленения Ваати святилище находится под присмотром Зельды и шестерых дев.

• ЛИНКИ-ТЕНИ

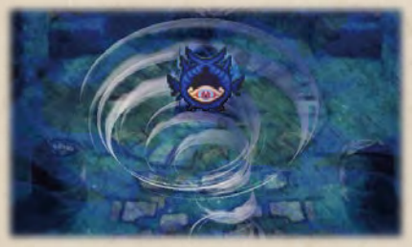
Демоны, выглядящие как Линк, порождённые Тёмным зеркалом и владеющие силами тьмы. Гнев и злые помыслы побеждённого Ганондорфа блуждают во времени и пространстве, проявляясь в виде теней, имеющих облик Героя. Линки-тени, появившиеся в святилище Элементов, приготовили настоящему Линку ловушку, преследуя цель с его помощью разрушить печать Ганондорфа.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ВААТИ

Линк, оставшийся в святилище один, вытаскивает из пьедестала меч Четырёх, надеясь спасти Зельду и шестерых дев. Сила меча тут же разделяет Линка на четыре копии самого себя — так, как и было сказано в легендах. Однако вытаскивание меча привело также и к освобождению давно пленённого Ваати, злобного мага ветров.



Линк разделяется на четыре копии



Освобождение Ваати

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПОИСКАХ СИЛЫ СВЕТА И ПЛАНЫ ГАНОНДОРФА

Находящийся у Линка меч Четырёх не обладал достаточной силой для сокрушения тьмы, и четверо героев отправляются в путешествие в надежде раздобыть Силу Света и освободить Зельду и шестерых дев.

Тем временем Ганондорф в замке Хирула воскресил Ваати. Узнав о путешествиях Линка, он изменил план действий. Для того, чтобы обрести ещё больше тёмных сил, он, используя Ваати, превратил королевские самоцветы в порталы, ведущие в Тёмный мир. Воспользовавшись силой Трезубца, Ганондорф одного за одним победил рыцарей Хирула, обратив их в демонов и наложив проклятие на хранящиеся у них самоцветы.

Ставшие демонами рыцари и их самоцветы усилиями Линков-теней были разбросаны по всему Хирулу, а башня Ветров и вовсе исчезла из виду. После того, как королевские самоцветы (некогда бывшие четырьмя элементами Стихий) стали порталами в Тёмный мир, на земли Хирула вновь начали проникать орды монстров.



• СИЛА СВЕТА

Сила, присутствующая во всех живых существах и находящаяся в мече Четырёх. Из-за чёрной магии Ваати эта сила утратила свою былую мощь.

• РЫЦАРИ ХИРУЛА

Синий, Зелёный, Красный и Лиловый рыцари — это воины, поколениями стоявшие на защите Хирула. Отважные и преданные, они — гордость королевства, и готовы не колеблясь отдать свои жизни в борьбе за благие цели.

• КОРОЛЕВСКИЕ САМОЦВЕТЫ [THE ROYAL JEWELS]

Священные сокровища, открывающие путь на небеса. На протяжении многих поколений представители королевского рода Хирула вверяли хранение этих драгоценных камней тем, кому доверяли больше всего — своим верным рыцарям Хирула.

• БАШНЯ ВЕТРОВ

Путь на небеса, открытый рыцарями Хирула с помощью королевских самоцветов. Когда-то эти сокровища хранились в святилище Элементов. Ганодорф не просто украл их, но ещё и наложил на них заклятие, чтобы никому не позволить проникнуть во дворец Ветров, где обосновался Ваати.

ХИРУЛ ВО ВРЕМЕНА ТЁМНОЙ ЭРЫ

Эти земли изобилуют Силой Света — от пустыни на западе до лесов на востоке и горной гряды на севере. Самым заметным сооружением является ведущая ко дворцу Ветров высоченная башня.



Линк и Сила Света



ПОБЕДА НАД ЗЛЫМ МАГОМ ВЕТРОВ ВААТИ

Путешествуя по разным уголкам королевства, четыре Линка освободили шестерых дев и избавили от заклятия Рыцарей Хирула и королевские самоцветы. После получения от рыцарей этих священных камней, Линки с помощью силы шестерых освобождённых дев поднялись из святилища Элементов на башню Ветров.

Герои освободили томящуюся на вершине башни принцессу Зельду и продолжили путь к Небесному царству. Туда, где Тёмное зеркало непрерывно призывало в этот мир Линков-теней. Оказавшись во дворце Ветров, четверо героев разыскали зеркало и вступили в битву с Ваати, в результате которой злой маг был повержен.



Сражение с тьмой

СТОЛКНОВЕНИЕ С ГАНОНОМ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ МИРА

Дворец Ветров разрушился, и Линки вместе с принцессой Зельдой оказались на поверхности, где перед ними предстал Ганон. Четыре Линка и принцесса, объединив усилия, сокрушили монстра и пленили его в мече Четырёх. Отправляясь в небытие, злодей кричал: «Я — король Тьмы! Таким жалким букашкам, как вы, меня не уничтожить»! ...Когда всё закончилось, храбрецов окутал яркий свет, и тьма стала рассеиваться.

Линк вернул меч в пьедестал святилища Элементов — и его копии снова слились в единое тело. Линк и Зельда отправились в королевский замок, где юного героя ожидала торжественная встреча. Принцесса Зельда наблюдала за этим из зала, ведущего туда, где в замке Хирула хранилось Триединство.

● ВААТИ

Бывший некогда одним из племени минишей и впоследствии из-за своего пристрастия к сердцам грешников ставший злым колдуном, Ваати, после долгого пленения и возрождения, был, наконец, окончательно уничтожен.



Ваати

● ГАНОН

От человека, когда-то известного как Ганондорф, не осталось и следа. Сокрушаясь, он говорит, что «Сил, которые я вытягивал из людей Хирула, ещё недостаточно»... Из этих слов Ганона видно, что сейчас он не может погрузить Хирул во тьму, как бы сильно он этого ни хотел.



Ганон

Злой волшебник Ваати попал в круг событий, неразрывно связанных с разбойником Ганондорфом.

Нависнет ли над светлым миром угроза тьмы ещё раз?
Возможно, когда-нибудь снова настанет день, когда земле вновь понадобится меч Четырёх...

Герой Ветров и новый мир

Разбойник Ганондорф завладел элементом Силы Триединства и превратился в короля демонов Ганона. Герою Времени удалось одержать победу и пленить врага. После того, как зло было повержено, Герой возвращается обратно в свою эпоху и в мир вновь начинает приходить покой. Однако, неприятности в Хируле продолжаются.

Герой Времени восстанавливает в Хируле мир и спокойствие

ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ В СВОЁ НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

При помощи мудрецов и Героя Времени принцесса Зельда пленяет Ганона и отправляет Линка в его родную эру. Опасаясь, что путь в Священное царство может быть снова открыт, она возвращает меч Героев обратно в пьедестал и закрывает Дверь Времени.

Проход между эпохами был запечатан, а одна из частей Триединства, элемент Храбрости — продолжает покоиться где-то в королевстве...



Возвращение Героя домой



Меч Героев

ВОЗВРАЩЕНИЕ ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ ДОМОЙ

После прибытия Линка в своё время меч Героев возвращается на место, в пьедестал в храме Времени, а свою любимую лошадь, Эпону, Линк отводит назад на ранчо Лон Лон.





Линк и Эпона

ОЧИЩЕНИЕ ХИРУЛА

Чёрные тучи, сгустившиеся над Хирулом, стали рассеиваться, пропуская на землю свет. Но едва прошло достаточно времени для того, чтобы подвиги Героя Времени успели стать легендой, к королевству в очередной раз потянулась ужасная рука зла...



Фрагменты свитков с легендами о Герое Времени

ДЕЯНИЯ ГЕРОЯ ВРЕМЕНИ СТАНОВЯТСЯ ЛЕГЕНДАМИ

Даже в эпохи, последовавшие после исчезновения королевства Хирул с лица земли, сказания о Герое Времени и королевстве, в котором хранилась сила богов, продолжали жить среди людей. От внешнего вида Героя, облачённого в зелёные одежды, до подробностей его исчезновения — всё это записывалось в свитках и передавалось через многочисленные поколения, со временем превратившись в легенду о давно минувших днях.

Хроника затопления Хирула



ГАНОНДОРФ ВОЗРОЖДАЕТСЯ В ЭРЕ БЕЗ ГЕРОЯ

Ганондорф, ранее пленённый, сумел выбраться из недр земли и снова повергнуть Хирул во тьму. Молитвы людей к богам были тщетны, и Герой так и не появился.

Когда умерли последние надежды на спасение, король Дафнес Нохансен Хирульский принимает решение: доверить судьбу своего королевства в руки богов.



Из свитков о подвигах Героя Времени

БОГИ РЕШАЮТ ЗАТОПИТЬ ХИРУЛ

Выбрав тех подданных королевства, которым суждено продолжать жить на новых землях, боги повелели им перебраться на вершины самых высоких гор, после чего наслали на землю великий потоп, затопив Хирул на дне моря вместе с Ганондорфом.

Несмотря на то, что король остался заперт в своём королевстве, он передал дочери расколотую им надвое часть Триединства, и принцесса вместе с несколькими её слугами сумела спастись и выбраться на поверхность.



Король Дафнес Нохансен Хирульский

• АМУЛЕТ КОРОЛЕВСКОЙ СЕМЬИ

Амулет, вырезанный из камня Слухов, которым с древнейших времён владел королевский род. Принцесса получила его от своего отца, короля Хирула. Благодаря этому амулету члены королевской семьи могли общаться с помощью телепатии. В текущей эпохе амулет называется Пиратским и хранится всё так же бережно.



Принцесса Хирула в окружении своих слуг



Пиратский амулет

ПИСЬМЕННОСТЬ ВО ВРЕМЕНА ЭРЫ БЕЗ ГЕРОЯ

Один из алфавитов, которым пользовались ещё во времена процветания Хирула, применяется и сейчас, сотни лет спустя, в эру Великого моря. Расшифровать эти символы можно при помощи таблицы справа, сопоставив каждый из них с японским эквивалентом.



Очередное возрождение Ганондорфа

ПЛАНЫ ГАНОНДОРФА

По прошествии нескольких сотен лет Ганондорф, который должен был быть навеки заточён в морских глубинах вместе с Хирулом, возрождается вновь. Злодей приказывает своим приспешникам напасть на храмы Ветра и Земли и убить двух мудрецов, молитвы которых давали мечу Героев способность искоренять зло.

После своего возвращения из морской пучины Ганондорф обосновывается в Заброшенной крепости и начинает поиски принцессы Зельды, королевской наследницы, владеющей элементом Мудрости — одной из трёх составляющих Триединства.



Ганондорф

● ЗАБРОШЕННАЯ КРЕПОСТЬ

Оплот вновь возрождённого Ганондорфа, эта крепость наводнена большим количеством монстров.



Заброшенная крепость

ДЕВУШКА КОРОЛЕВСКОЙ КРОВИ И ПИРАТЫ

Король Дафнес получает божественный указ положить конец замыслам Ганондорфа, пробуждается от своего сна, а его душа переселяется в маленькую красную лодку «Король Красных Львов», которая отправляется на поиски нового Героя и наследницы королевского рода...

Девушкой, в которой течёт королевская кровь, оказывается атаманша пиратов. Её зовут Тетра, и всю свою жизнь она посвятила морю.



Король Красных Львов



Тетра и пираты

КАРТА МИРА ВО ВРЕМЕНА ЭРЫ ВЕЛИКОГО МОРЯ

От затопленного континента, на котором раньше простиралось королевство Хирул, на поверхности осталось всего несколько маленьких островов, бывших до потопа вершинами гор. Кроме живущих на них людей, есть немного и тех, в чьих жилах течёт кровь других народов — кокири, горонов и зора.



Приключение, принесённое ветром

ЛИНК ВСТРЕЧАЕТСЯ С КОРОЛЁМ КРАСНЫХ ЛЬВОВ

Чтобы разыскать принцессу Зельду, Ганондорф подчиняет себе зловещую птицу и начинает похищать молодых девушек со всех концов Великого моря. В разгар этих злодеяний Король Красных Львов находит мальчика Линка с острова Начинаний [Outset Island], который проник в Заброшенную крепость, пытаясь найти похищенную сестрёнку.



Линк в Заброшенной крепости

Линк с острова Начинаний





МАЛЬЧИК С ОСТРОВА НАЧИНАНИЙ ДОКАЗЫВАЕТ СВОЮ ХРАБРОСТЬ

Король Красных Львов решает рискнуть и доверить будущее Хирула отважному Линку — юноше, который пытается спасти свою сестру. Он вручает храбрецу принадлежащую королевскому роду дирижёрскую палочку под названием «Повелитель Ветров» и они вместе отправляются в путешествие по морским просторам. Получив от богинь-защитниц по жемчужине, Линк с их помощью поднимает из морских глубин башню Богов и готовится доказать свою храбрость, пройдя ожидающее его великое испытание.



Линк и Король Красных Львов

● ПОХИЩЕННЫЕ ДЕВУШКИ

У принцессы Зельды, в чьих жилах течёт кровь хилианцев, такие же длинные уши, как и у них, поэтому зловещая птица рыщет в поисках девушек с такими ушами и, найдя таковых, похищает их и относит в Заброшенную крепость.



Эрилл, младшая сестра Линка



Похищенные девушки

● ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕТРОВ [THE WIND WAKER]

В давние времена эта волшебная дирижёрская палочка служила для исполнения возносимых богам молитвенных песен.



Повелитель Ветров

ТРАДИЦИИ ОСТРОВА НАЧИНАНИЙ, СВЯЗАННЫЕ С ГЕРОЕМ ВРЕМЕНИ

На острове Начинаний, родине Линка, есть традиция дарить мальчикам, достигшим определённого возраста, зелёный костюм — в память о подвигах Героя Времени. Эта одежда зелёного цвета должна символизировать легендарного героя и вселять в мальчишек надежду стать, повзрослев, такими же храбрецами, как он. Частью этой традиции также является украшение интерьера дома щитом.



Из свитков о подвигах Героя Времени



Щит героя

ЛИНК ПОЛУЧАЕТ ПРИЗНАНИЕ БОГИНЬ

После прохождения Линком испытаний в башне Богов его храбрость была признана богинями, и он смог получить легендарный клинок — меч Героев, покоящийся в затопленном королевстве.

Линк вновь пробирается в Заброшенную крепость в надежде одолеть Ганондорфа, но оказалось, что меч Героев лишён своей знаменитой способности отражать зло, и Линку не удаётся даже слегка ранить злодея, который, в свою очередь, узнаёт, что Тетра и есть принцесса Зельда, за которой он так долго охотился. Тем не менее, Линку с Тетрой удаётся сбежать из крепости целыми и невредимыми.



Затопленный замок Хирула

• МЕЧ ГЕРОЕВ

Легендарный клинок, владеть которым может только герой. В этой эпохе он исполняет роль ключа к печати, наложенной богинями на затопленное королевство Хирул.



Меч Героев

ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА ПРОБУЖДАЕТСЯ СИЛОЙ ЭЛЕМЕНТА МУДРОСТИ

Обеспокоенный сложившейся ситуацией, Король Красных Львов приглашает Линка и Тетру в покои замка, туда, где хранится меч Героев. Там он открывается друзьям, показывая, что на самом деле он — король Хирула.

Два фрагмента Триединства, которые были у короля и у Тетры, объединяются в элемент Мудрости, и Тетра пробуждается как принцесса Зельда, законная наследница трона Хирула. Чтобы Ганондорф не сумел до неё добраться, король советует ей остаться в затопленном замке.



Принцесса Зельда

• ТЕТРА

Предводительница пиратов, обладающая крепким духом и непреклонным характером. Тетра выросла, не зная о том, что была принцессой Хирула.



Тетра





Пробуждение Зельды (из аппликаций Нико)

СЦЕНЫ ДРЕВНЕЙ БИТВЫ, УКРАШАЮЩИЕ ПОМЕЩЕНИЯ ЗАМКА ХИРУЛА

В стенах затопленного замка находится статуя Героя Времени. В глубине замка в пьедестале покоится меч Героев, а само это помещение украшено витражами с изображениями Ганона и шести мудрецов, которые напоминают о пленении Ганона мудрецами и Героем Времени.



Один из витражей, изображающих мудрецов



Линк находит меч Героев

ПРИНЯТИЕ МЕР ПРОТИВ ГАНОНДОРФА

Король Красных Львов направляет Линка на поиски покоящихся в морских глубинах осколков одной из частей Триединства, элемента Храбрости.

Из-за того, что мудрецы Ларуто и Фадо были убиты Ганондорфом, их потомки, Мидли и Макар, представители племён рито и короков, отправляются в храмы, где служили убитые мудрецы, чтобы занять их место.





Мидли



Ларуто

МОЛИТВЫ МУДРЕЦОВ И СИЛА, ОТРАЖАЮЩАЯ МАГИЮ

Души убитых Ганондорфом мудрецов пробуждаются заново в их потомках после того, как те исполнили на своих музыкальных инструментах особые мелодии.

Мидли, мудрец Земли, и Макар, мудрец Ветра, вознесли свои молитвы богам, и сила меча Героев, способная отражать магию, была полностью восстановлена.





Макар



Фадо

● ХРАМЫ ЗАТОПЛЕННОГО ХИРУЛА

Храмы Хирула затонули вместе с королевством и теперь покоятся на морском дне. Однако, входы в них расположены на вершинах гор, ставших островами, и поэтому во времена эры Великого моря в них можно попасть с поверхности.

● МУДРЕЦ ЗЕМЛИ

Мудрец, играющий на лире. Мидли, девушка из племени рито, которая позже пробудится как мудрец, служит божеству-хранителю, дракону Валу. Предком Мидли была мудрец Земли по имени Ларуто, принадлежавшая к племени зора.

● МУДРЕЦ ВЕТРА

Этот мудрец играет на скрипке. Представитель племени короков, Макар, играет на этом инструменте во время ежегодной торжественной церемонии, проводимой короками. Позже он пробудится как мудрец и займёт место Фадо — своего дальнего предка из племени кокири.

ДУХИ-ХРАНИТЕЛИ БОЖЕСТВЕННЫХ ЖЕМЧУЖИН

Даже после того, как королевство Хирул было заперто на дне моря, духи-хранители трёх божественных жемчужин продолжили исполнять свою миссию в новой эпохе. Считается, что они — потомки Волвагии, дерева Деку и Джабу-Джабу, духов, живших во времена эры Героя Времени.



Валу



Дерево Деку



Джабун

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ ВЕТРОВ

Собрав со дна моря все восемь частей элемента Храбрости, Линк восстанавливает его, после чего у него на левой руке появляется знак этого элемента, а отвага Линка признаётся богами как подлинная.

Однако, вернувшись в замок Хирула, Линк с Королём Красных Львов становятся свидетелями того, как Ганондорф прямо у них на глазах похищает принцессу Зельду.



Похищение принцессы Зельды (из аппликаций Нико)



Противостояние Ганондорфу (из аппликаций Нико)

СУДЬБОНОСНОЕ РЕШЕНИЕ ПЕРЕД ТРИЕДИНСТВОМ

Владеющая элементом Мудрости Зельда оказывается запертой в башне Ганона, находящейся на морском дне вместе с затопленным Хирулом. Линк, обладатель элемента Храбрости, спеша на помощь, также проникает в башню. Все три элемента объединяются в одно целое, и Триединство приобретает свой настоящий вид.

Стремясь к тому, чтобы возродить Хирул и заполучить над ним власть, Ганондорф протягивает руку к Триединству, готовясь загадать, наконец, своё желание...



Принцесса Зельда и знак элемента Мудрости



Линк и знак элемента Храбрости

● ГЕРОЙ ВЕТРОВ

Видя признание богами юноши, который управляет ветром и наполняет им паруса, дирижируя Повелителем Ветров, Король Красных Львов присваивает Линку титул «Герой Ветров».



Линк и Король Красных Львов

● ТРИЕДИНСТВО

Божественная мощь, до которой так и не смог добраться Ганондорф. Эти священные треугольники исполняют желание любого, кто к ним прикоснётся. Ганондорф, владеющий лишь одним из трёх элементов Триединства, элементом Силы, жаждет заполучить и два остальных — элементы Мудрости и Храбрости.

НОВЫЙ ОБЛИК НАРОДОВ КОКИРИ И ЗОРА

Некоторые из народов, живущих в эру Великого моря, претерпели за время богатых на события прошедших эпох значительные изменения в своём облике. Кокири стали похожи на растения и превратились в племя короков, которые, оберегаемые духом-хранителем, деревом Деку, разносят по всему миру его семена в надежде вырастить новые леса. Зора обзавелись птичьими клювами и теперь называются рито. Достигнув совершеннолетия, они получают в дар от великого дракона Валу чешуйку, и у них вырастают крылья. Племя горонов особо не изменилось, и теперь они странствуют по миру, посвятив себя торговле.



Горон



Племя короков



Вождь племени рито со своим сыном Комали

ДРЕВНЕЕ КОРОЛЕВСТВО УХОДИТ В НЕБЫТИЕ

Ганондорф уже почти прикоснулся к Триединству, как внезапно появляется король Хирула и сам касается этого божественного символа, громко огласив своё желание: «Боги Триединства! Смойте с лица земли этот древний Хирул! Пускай луч надежды засияет в мире наверху!»



Король Хирула прикасается к Триединству

ПОСЛЕДНИЕ МГНОВЕНИЯ ГАНОНДОРФА

Действительно ли было необходимо обращаться к Триединству с просьбой уничтожить Хирул для того, чтобы построить лучшее будущее? Линк и принцесса Зельда, кому это будущее было доверено, вступают в схватку с Ганондорфом, и начинается последняя битва за Хирул.

Будучи не в силах противостоять стрелам Света Зельды и отражающему зло мечу Линка, Ганондорф пал в этой битве и обратился в камень.

Когда королевство Хирул начало исчезать с лица земли, король помогает Линку и Зельде выбраться на поверхность. Несмотря на просьбы принцессы искать новые земли вместе, Король Дафнес Нохансен Хирульский принимает решение исчезнуть вместе с дорогим его сердцу королевством.



Сражение с Ганондорфом

● ЖЕЛАНИЕ ГАНОНДОРФА

Ганондорф, одержимый возрождением Хирула и получением над ним безграничной власти, говорит о разрушении богами этой земли, о пустынной стране, в которой он родился и вырос, о том, что ветер там нёс с собой одну лишь смерть, а ветры, дувшие над зелёными полями Хирула, напротив, не несли с собой страданий и разрушений. О каком же ветре думал Ганондорф в свои последние мгновения? О ветре, дующем над Хирулом, или о ветре, несущем смерть?..



Решающая битва с Ганондорфом (из аппликаций Нико)

● КОРОЛЬ И ЕГО КОРОЛЕВСТВО

Глядя на своё всеми забытое королевство, король Хирула исполнился великой печалью. Его тоска по прошлому, как и Ганондорфа, слишком тесно привязывала его к Хирулу, и он решил навсегда исчезнуть из этого мира вместе со своим королевством. Прося прощение у Линка с принцессой, король говорит свои последние слова: «Я посеял семена грядущего»...



Легенда Хирула

На этом история о священном королевстве Хирул и о борьбе за Триединство заканчивается.

Начало новой эры — эры Великих путешествий

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ЛИНКА, ТЕТРЫ И ПИРАТОВ

После исчезновения Хирула пираты позвали принцессу Зельду обратно в свою команду, и она вновь стала пиратской атаманшей Тетрой. Попрощавшись с островитянами, Линк, Тетра и пираты отправились в плавание на поиски новых земель.



Тетра с пиратами (из аппликаций Нико)

ПОЯВЛЕНИЕ ЗЛОВЕЩЕГО КОРАБЛЯ-ПРИЗРАКА В ВОДАХ КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Спустя несколько месяцев после отплытия, Тетра и пираты оказались в далёких водах, где, по слухам, появляется ужасный корабль-призрак. Эти моря находятся под защитой великого духа, известного как король Океанов, и недавно в них стали бесследно исчезать корабли.

Чтобы выяснить правдивость слухов об исчезающих кораблях, Тетра поднимается на борт появившегося перед ними корабля-призрака, но лишь для того, чтобы тут же быть им похищенной. Линк бросается ей на помощь, но, не удержавшись, срывается, падает за борт и теряет сознание.

Вскоре море выносит нашего юного героя на берег острова Мерк [Mercay Island]. По совету живущего там старика по имени Ошус, Линк отправляется на поиски подсказок к местонахождению корабля-призрака.



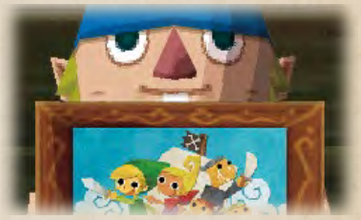
Ошус



Тетра

• ПИРАТ НИКО И ЕГО ШОУ АППЛИКАЦИЙ

Нико, один из членов пиратской команды Тетры, сделал по мотивам похождений Линка и его друзей красочное шоу из аппликаций, рассказывающее об их приключениях.



Шоу аппликаций Нико

• КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Этот корабль, окружённый густым туманом, является оплотом Беллума и бороздит моря короля Океанов, высасывая жизненную силу из каждого, кто имеет неосторожность приблизиться к нему.



Корабль-призрак

ТРАГЕДИЯ, ПРОИЗОШЕДШАЯ В ВОДАХ КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Водные просторы, подвластные королю Океанов, полны жизненной силы, поэтому они и привлекли внимание Беллума, которому её так не хватает. Когда он пленил духов Силы и Мудрости, король Океанов вместе с духом Храбрости создали свои альтер эго и сбежали на один из островов.

Несмотря на то, что владения короля Океанов находятся в другом, чужом для Тетры, Линка и пиратов мире, в храме короля Океанов можно увидеть знаки трёх богинь. Это наводит на мысль о том, что воды короля Океанов созданы теми же богинями, которые создали Хирул.



Нападение Беллума (из аппликаций Нико)



Знак Фароре в храме короля Океанов

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПАРОХОДЕ «ЛАЙНБЕК»

Линк подружился с живущей у Ошуса феей Сиелой, а также сумел заручиться поддержкой капитана по имени Лайнбек, владеющего одноимённым кораблём — пароходом «Лайнбек» [S.S. Linebeck], на котором вся троица отправляется в плавание — на поиски корабля-призрака.

При помощи Призрачных песочных часов [Phantom Hourglass] Линк разгадывает загадки храма короля Океанов, а также освобождает из заточения духов Силы, Мудрости и Храбрости.



Линк и капитан Лайнбек

КОРОЛЬ ОКЕАНОВ И ЗЛОБНЫЙ БЕЛЛУМ

Вооружившись силой трёх духов, Линк проникает на корабль-призрак, где обнаруживает Тетру — лишённую Беллумом жизненной силы и превращённую в камень.

Вскоре появляется Ошус, и Линк узнаёт, что этот добрый старик и есть король Океанов. Оценив храбрость Линка, Ошус обращается к нему с просьбой уничтожить Беллума.





Тетра, превращённая в камень

• ХРАМ КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Храм, построенный для поклонения королю Океанов, хранителю этой части водных просторов. Сооружение захвачено Беллумом, который, используя материальное воплощение своего зла — созданий, называемых Фантомами, охраняет храм от чужаков.



Фантом

• ПРИЗРАЧНЫЕ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Песочные часы, способные манипулировать временем и необходимые для того, чтобы пройти захваченный Беллумом храм короля Океанов, не теряя жизненных сил.



Призрачные песочные часы

• ДУХИ СИЛЫ, МУДРОСТИ И ХРАБРОСТИ

Они похожи на маленьких фей, но обладают могучими способностями — например, умеют ощущать присутствие зла. Со временем Линк узнаёт, что фея Сиела на самом деле — дух Храбрости.



Духи

ВОДЫ КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Море, разделённое на четыре больших территории. Этот мир расположен в самом сердце океана и не имеет достаточно крупных участков суши, которые можно было бы назвать континентами.





СРАЖЕНИЕ СО ЗЛОВЕЩИМ БОГОМ КОШМАРОВ БЕЛЛУМОМ [EVIL DREAM GOD BELLUM]

Линк находит единственное оружие, способное сразить Беллума — Призрачный меч, — после чего отправляется в подземелья храма короля Океанов, зная о том, что Тетра будет спасена только тогда, когда он убьёт Беллума.

После сражения в храме Линку пришлось вступить в битву с Беллумом ещё раз, и, в конце концов, не без помощи отважного капитана Лайнбека, ему удаётся окончательно расправиться со злодеем.





Беллум

• ПРИЗРАЧНЫЙ МЕЧ

Священный клинок, выкованный из трёх хорошо охраняемых и находящихся в разных частях моря Чистых металлов, который Ошус наделил силой Призрачных песочных часов.



Призрачный меч



Три Чистых металла

ЛИНК И ТЕТРА ПОКИДАЮТ ВОДЫ КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Ошус вернул свой настоящий облик, и в его владениях воцарился порядок. Распрощавшись с королём Океанов и духами, Линк с Тетрой очутились в своём родном мире. Однако, там они с удивлением обнаружили, что несмотря на долгие дни, проведённые в водах короля Океанов, в их мире со времени их исчезновения прошло всего десять минут.

Суматоха вокруг корабля-призрака осталась позади, и Тетра, Линк и пираты продолжили бороздить бескрайние моря в поисках новых земель.



Король Океанов принимает свой первоначальный облик



• КАПИТАН ЛАЙНБЕК

Люди, которых Линк встретил во время своих приключений в водах короля Океанов, живут в ином мире, параллельном его собственному. Тем не менее, вернувшись в свой мир, Линк видит в море уплывающий вдаль пароходик Лайнбека.



Капитан Лайнбек

ОБИТАТЕЛИ ВОД КОРОЛЯ ОКЕАНОВ

Кроме людей, живущих на островах во владениях короля Океанов, там обитают также гороны, которые выглядят точь-в-точь как те, что жили в Хируле, а Снежный остров [Isle of Frost] населяет забавное племя ануки.

На одном из островов, где расположены руины древнего королевства Коббл [Cobble Kingdom], нашли также своё последнее пристанище духи его рыцарей во главе со своим королём.



Племя ануки



Племя горонов

История Нового Хирула

ОТКРЫТИЕ КОНТИНЕНТА И ОСНОВАНИЕ НОВОГО КОРОЛЕВСТВА

Бороздя морские просторы, Линк, Тетра и пираты наконец-то обнаруживают новый континент. В самом сердце этой земли высится высокое сооружение — башня Духов, от которой в разных направлениях расходились рельсы, называемые путями Духов.

Тетра основывает здесь Новый Хирул, и колесо новой истории начинает свой ход.



Поезд Духов, мчащийся по путям Духов

РАЗВИТИЕ КОРОЛЕВСТВА

По путям духов пустили поезда, и постепенно в королевстве была развита целая сеть железных дорог. Замок украсили витражами, изображающими пиратку Тетру, а стражники и солдаты стали носить зелёную форму — в память о доблестном Герое Ветров.



Витраж с изображением Тетры

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ПУТЕЙ

Сто лет спустя после основания нового королевства, целые участки железнодорожных путей по всей земле стали внезапно исчезать.

Принцесса Зельда дарит юному машинисту Линку зелёную солдатскую форму, чтобы можно было незаметно покинуть королевский замок, и вместе с Альфонзо они втроём отправляются к башне Духов для выяснения причин исчезновения путей.



Машинисты Линк и Альфонзо

• БАШНЯ ДУХОВ

Башня, возведённая духами Добра и служащая замко́м к оковам пленённого ими в далёком прошлом короля демонов. От неё по направлению к четырём храмам разветвляются железнодорожные пути, которые и являются этими самыми оковами. Для их охраны в каждый из храмов с небес были посланы мудрецы племени локомо.



Башня Духов и король демонов (из иллюстраций Нико)

• ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА

Здешняя принцесса Зельда — пятая в своём роду и является праправнучкой Тетры.



Зельда

• АЛЬФОНЗО

Машинист из деревни Абода и потомок Гонзо, одного из пиратов Тетры. Когда-то он был на королевской военной службе и добился большого успеха, успев даже прослыть легендарным воином, однако был ранен в бою с Бирном и покинул службу, подавшись в машинисты.

ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ШОУ СТАРОГО РАССКАЗЧИКА НИКО

Нико прибыл на новые земли сто лет назад в составе пиратской команды Тетры и до сих пор держится бодрячком. Все нежно называют этого долгожителя «старик Нико», а живёт он вместе с юным парнем по имени Линк, внешне очень похожим на Героя Ветров.

Нико любит рассказывать истории о новом мире и новых приключениях Линка, проиллюстрировав их в виде аппликаций и показывая во время своих рассказов.



Линк

Старик Нико

Иллюстрированное шоу старика Нико



Люди на фоне башни Духов (из иллюстраций Нико)

ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА СТАНОВИТСЯ БЕСТЕЛЕСНЫМ ДУХОМ

На своём пути к башне Духов Зельда, Линк и Альфонзо обнаруживают, что Коул, канцлер королевства Хирул, оказался порождением зла и преследует цель возродить короля демонов Малладуса, сдерживаемого в заточении башней Духов, использовав тело принцессы Зельды как оболочку для души возрождённого демона.

Бирн, помощник Коула, похищает Зельду, и её душа отделяется от тела. Линк вместе с духом принцессы отправляются за помощью к Анджин, мудрецу локомо, которая охраняет башню Духов.



Бирн

Канцлер Коул



Дух принцессы Зельды

● БИРН

Один из племени локомо и ученик Анджин. Но боги не приняли его, и в поисках власти, превосходящей божественную, он участвовал в ритуале возрождения короля демонов. Проиграв схватку с Линком, Бирн осознал, что канцлер Коул просто использовал его, и согласился помочь Зельде.

● АНДЖИН

Одна из мудрецов племени локомо, в далёком прошлом посланная богами на землю для охраны башни Духов. Подруга Тетры.



Анджин

ПРОИСШЕСТВИЯ В БАШНЕ ДУХОВ

Когда пути начали исчезать, башня разделилась на несколько частей, а её стражи, Фантомы, стали одержимы демонами.

При помощи способности Зельды вселяться в доспехи Фантомов, Линк и Зельда-Фантом добираются до вершины башни. Но чтобы попасть на самый верх, к алтарю, где спит дух короля демонов, друзьям необходимо восстановить все пути Духов, соединяющие башню с храмами, расположенными в разных областях королевства.



Линк и Зельда-Фантом

КАРТА НОВОГО МИРА

Новый Хирул состоит из пяти регионов — Лесной, Снежной, Океанской, Огненной и Песчаной областей, а в самом центре страны находится королевский замок и башня Духов.

В прошлом Тетре помогал капитан по имени Лайнбек. Судя по его могиле, а также живущему в Новом Хируле его потомку, которого зовут Лайнбек III, можно предположить, что отважный капитан также добрался до нового континента и поселился на этих землях.



Лайнбек III



ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУТЕЙ ДУХОВ

Путешествуя по земле на поезде Духов, который раньше хранился в башне, Линк с помощью флейты Духов, доверенной ему Зельдой, использует силу мудрецов в каждой области королевства и восстанавливает пути, ведущие к храмам.

Оказавшись на вершине башни, Линк увидел, что Малладус был возрождён, и для того, чтобы вернуть Зельде её тело, Линку с друзьями необходимо отправиться в область Тьмы [Dark Realm].



Мудрец Леса Гейдж и Линк

УНИЧТОЖЕНИЕ МАЛЛАДУСА

После напряжённой битвы с Малладусом душа Зельды возвращается обратно в тело. Благодаря таинственной силе, заключённой в принцессе Зельде, а также храбрости Линка, канцлеру Коулу и Малладусу пришёл конец.

Как только королевство избавилось от угрозы короля демонов, Анджин и другие локомо увидели, что люди больше не нуждаются в их защите и вернулись обратно на небеса. Забота о стране легла на плечи Зельды, Линка и их друзей, и Хирул продолжил свой путь развития и процветания.



Уничтожение Малладуса



Локомо возвращаются на небеса



Триумфальное возвращение принцессы Зельды

• ФЛЕЙТА ДУХОВ

Таинственная флейта, поколениями хранимая хилианскими принцессами. Сначала этот инструмент принадлежал Анджин, но она подарила его Тетре, которой флейта была нужна для обеспечения мира в королевстве.



Флейта Духов

• ОБЛАСТЬ ТЬМЫ

Окутанный густой тьмой мир, в котором обитают демоны. Малладус с Коулом едут на поезде Демонов в самые чёрные глубины этой тьмы, к месту своей последней битвы.



Поезд Демонов

• МАЛЛАДУС

Заключенный под охраной башни Духов, король демонов полностью подчинил себе канцлера Коула, когда тому не удалось использовать тело Зельды как оболочку для души Малладуса. Уничтожен Линком и его друзьями.



Дух Малладуса

Древний Хирул был уничтожен, и ветер направил будущих основателей Нового Хирула к неизведанным землям, на которых королевство стало развиваться уже совсем другим путём.

Род, ведущий своё начало от богов, ещё не прерван, и кто знает, что принесут с собой грядущие поколения? Этим историям ещё только предстоит быть написанными...

Памятная и сувенирная продукция

Отмечая 25-ю годовщину!

Товары, выпущенные в честь двадцатипятилетнего юбилея серии *The Legend of Zelda*. В октябре 2011 года также дебютировала новая оркестровая постановка музыки из игр серии: «*The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses*».





THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION

Версия игры *Four Swords* для Nintendo DSiWare. Оригинальная игра выходила на одном картридже с *The Legend of Zelda: A Link to the Past* на Gameboy Advance. Ограниченные по тиражу копии игры были доступны для бесплатного скачивания на консолях Nintendo 3DS, DSi и DSi XL вплоть до 20 февраля 2012 года.



ЛИЧНАЯ КАРТОЧКА NINTENDO

Специальная карточка, выпускавшаяся в ограниченный период времени. Всего было выпущено три версии карты: с дизайном Ocarina of Time 3D, Skyward Sword и с юбилейной иллюстрацией.



ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Колода игральных карт с персонажами из различных эпох. В отличие от других юбилейных товаров тираж карт не ограничен.



СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ КОНСОЛИ NINTENDO 3DS К 25-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ СЕРИИ

Консоль 3DS, выпущенная ограниченным тиражом через Nintendo Online, на которой изображён герб Хирула.



ТВОРЧЕСКИЙ ПОИСК

Рисунки, идеи и эскизы за 25 лет

The Legend of ZELDA

Линк

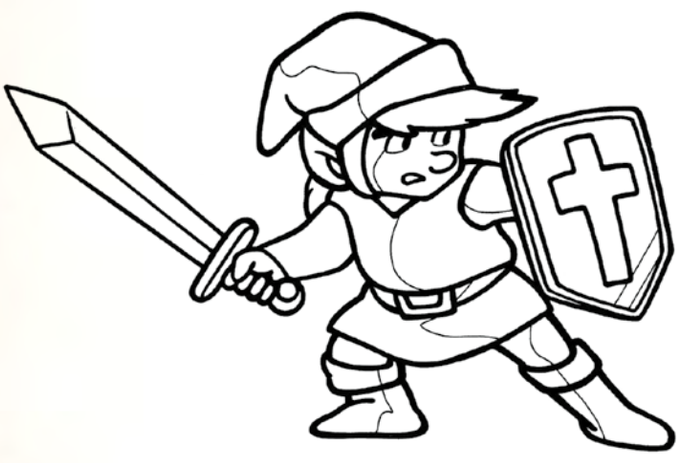
На ранних эскизах Линк держит меч в правой руке. Однако, в целях облегчения создания пиксельных изображений для игры, а также ради более удобного расположения элементов на экране, Линк в итоге стал левшой.











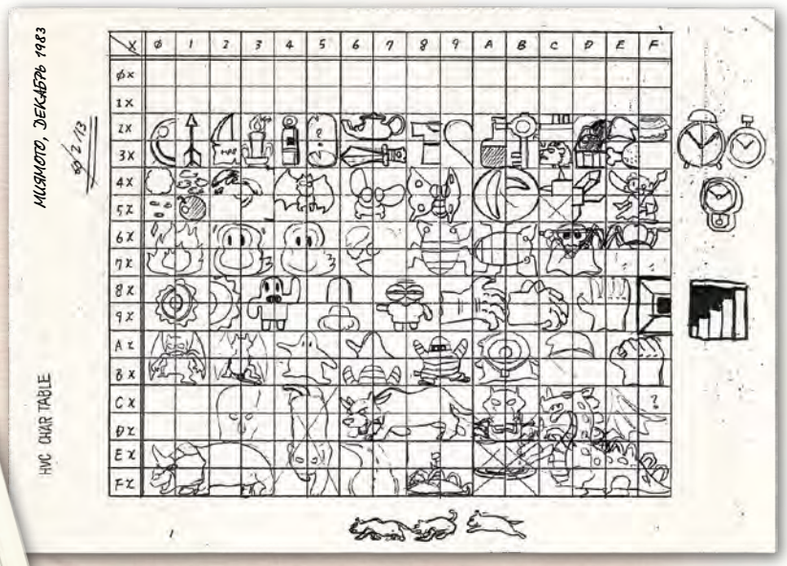




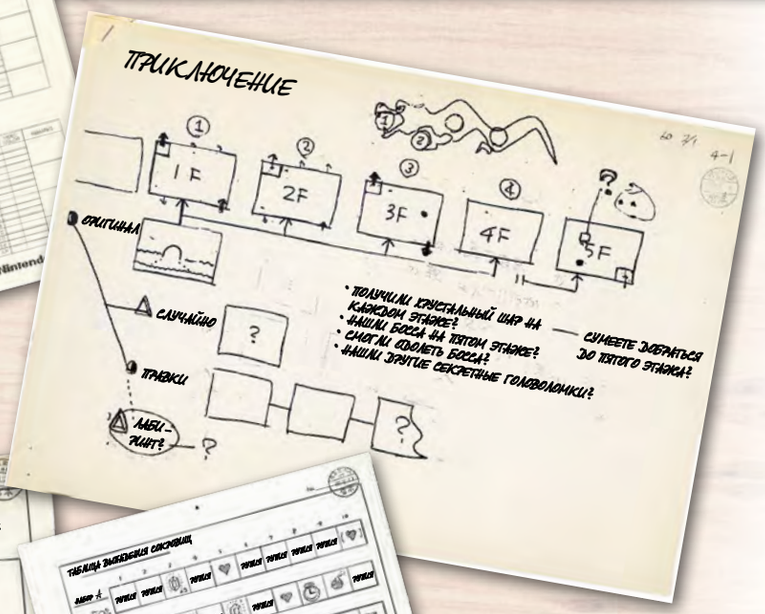


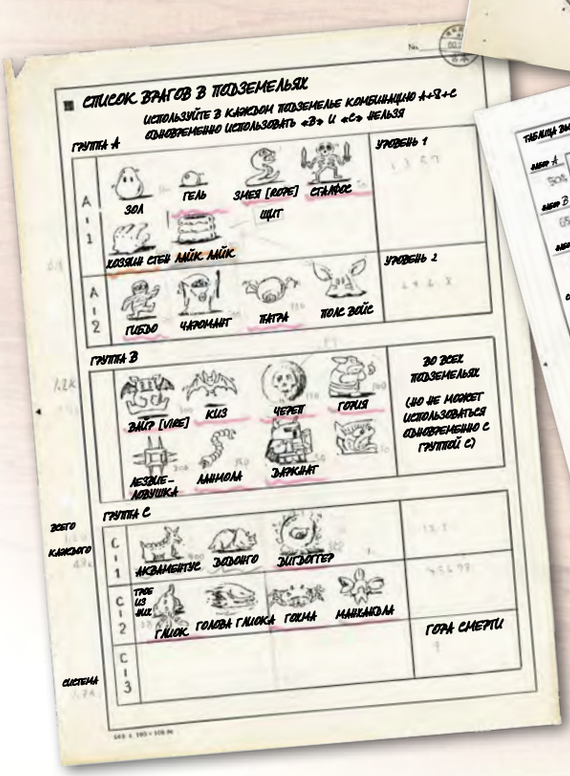
Рабочие материалы

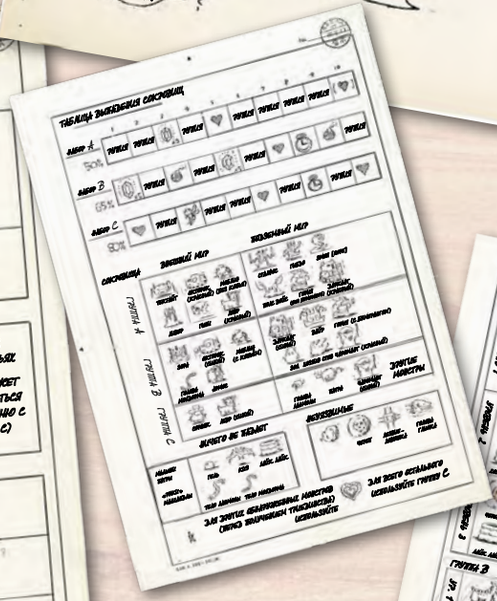
Рабочие материалы Сигэру Миямото для игры *The Legend of Zelda*. Некоторые из этих изображений публикуются впервые. Миямото создал или как минимум приложил руку практически к каждой составляющей игры: от дизайна противников до конфигурации подземелий.

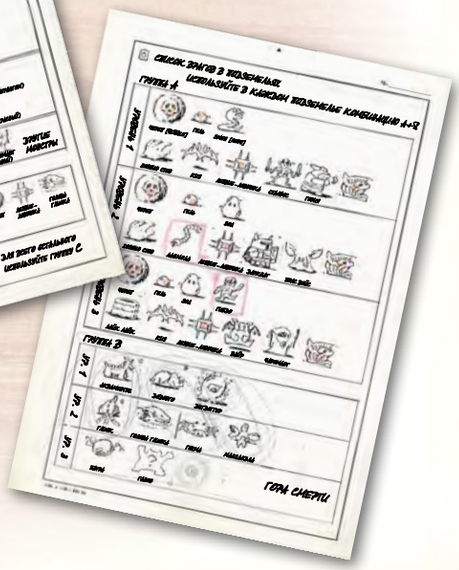






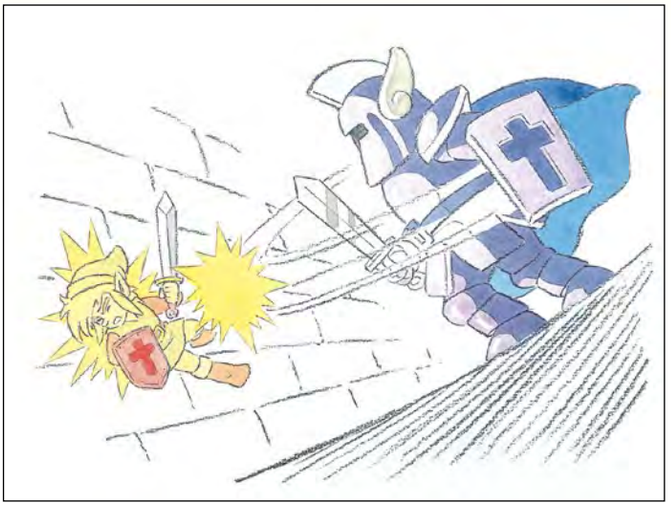




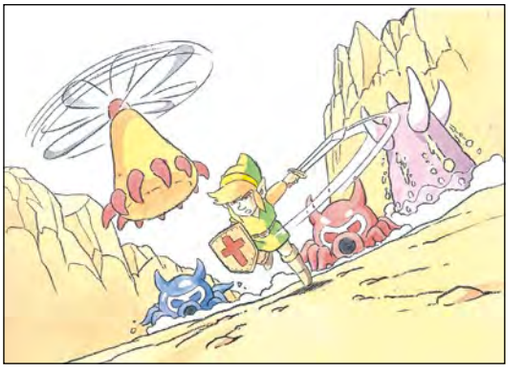


Эскизы

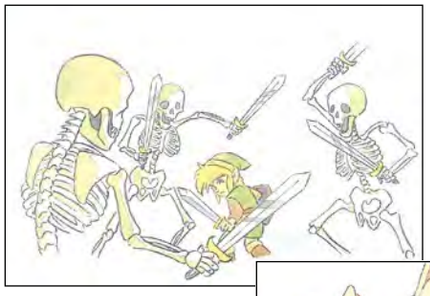




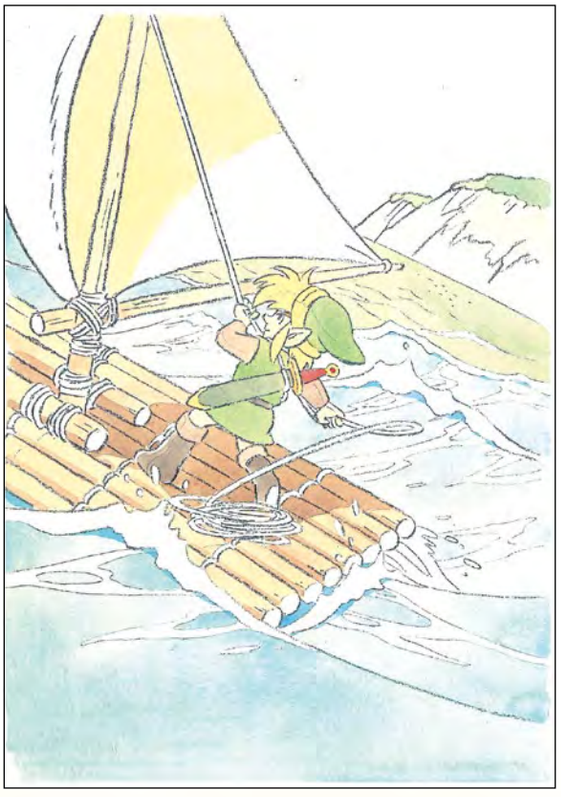




Эти враги могут показаться знакомыми, так как они появлялись и в последующих играх серии. Здесь изображены даркнаты [Darknuts], сорняки [Peahats], ливеры [Leevers] октороки [Octoroks] и другие монстры.



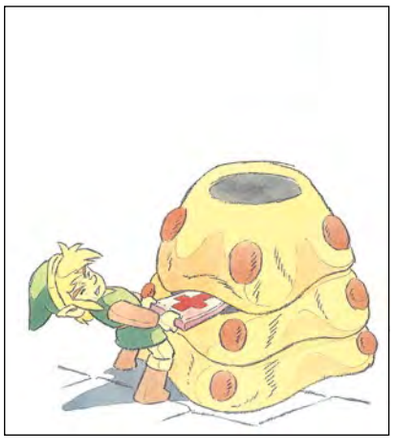




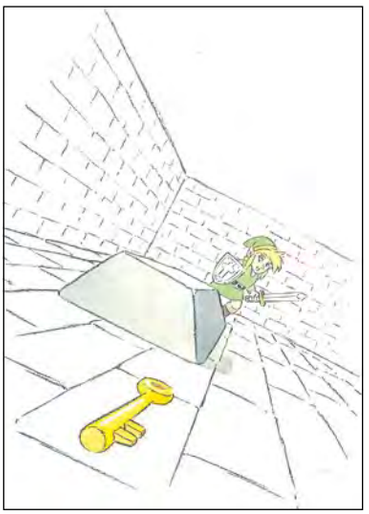
На втором сверху рисунке показан лайк лайк [Like Like] — монстр, который любит есть щиты. На рисунке справа от него изображена появляющаяся из стены рука — прототип хозяина стен [Wallmaster].

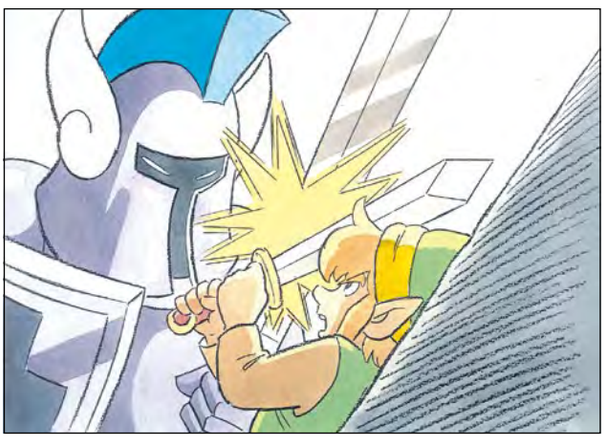


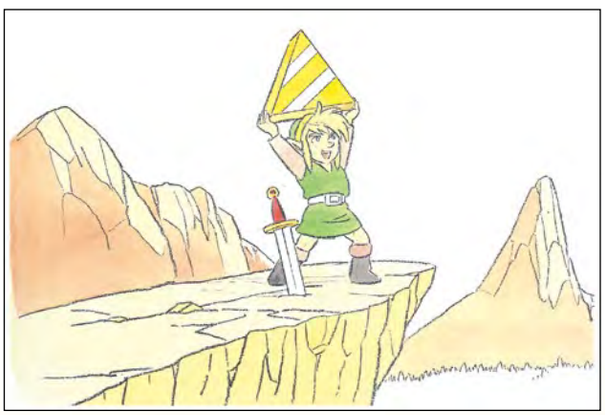


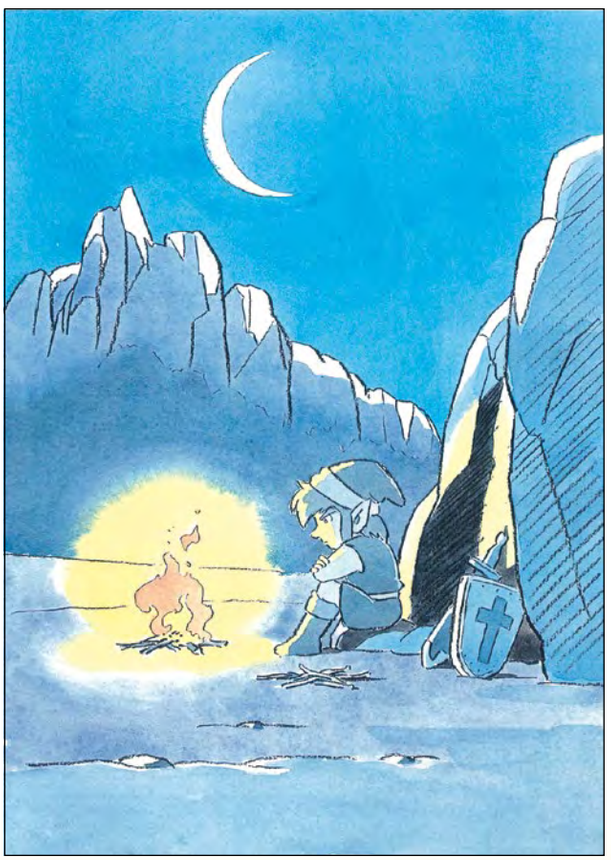












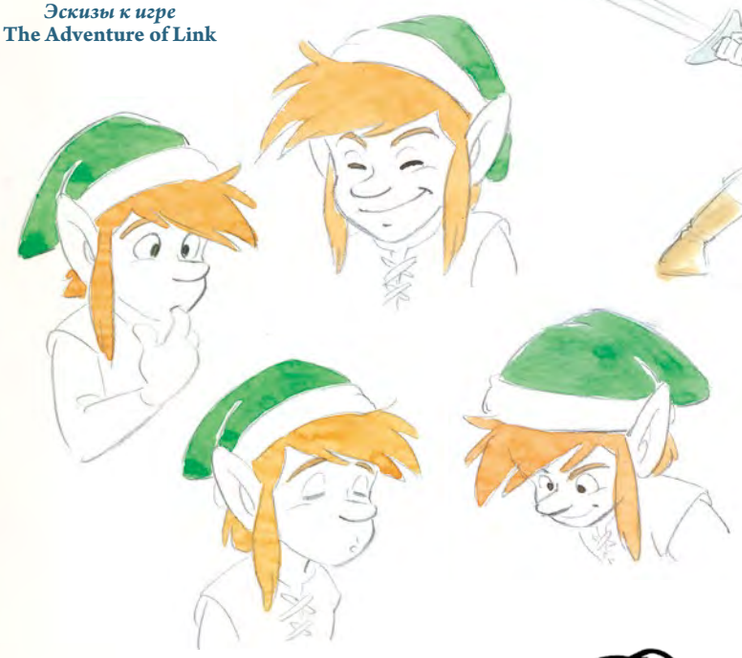
The Adventure of LINK

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

Линк

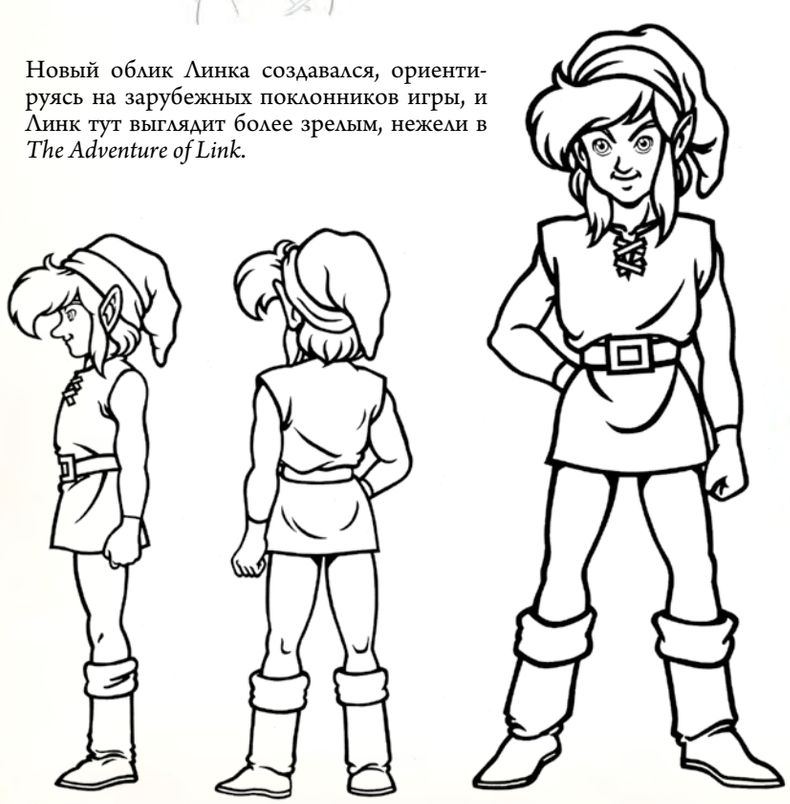


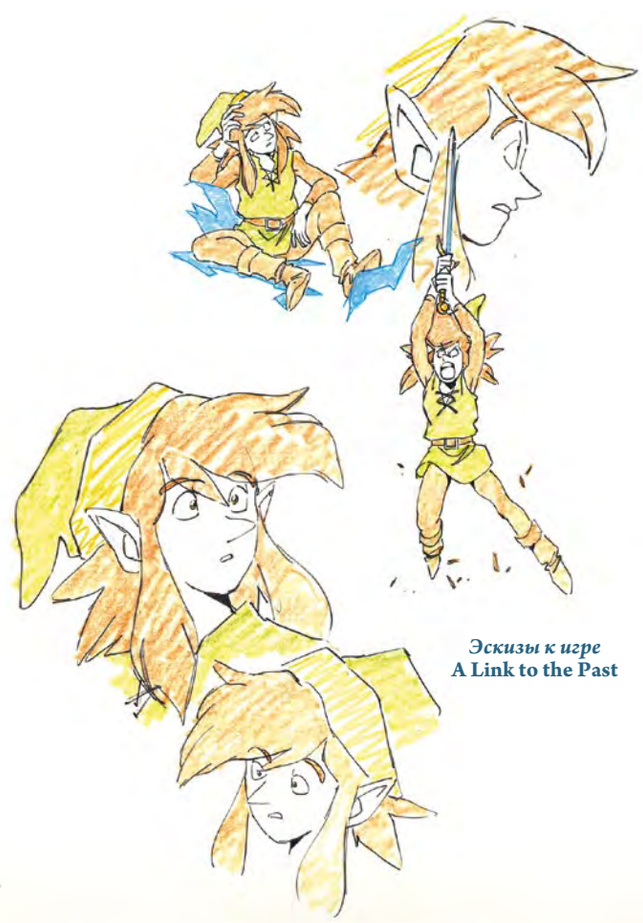
Эскизы к игре
The Adventure of Link



По сравнению с первой игрой, *The Legend of Zelda*, в этой игре руки и ноги Линка сделаны более пропорциональными. Наверное, на этот раз он не собирался всё время носить у себя за спиной щит.

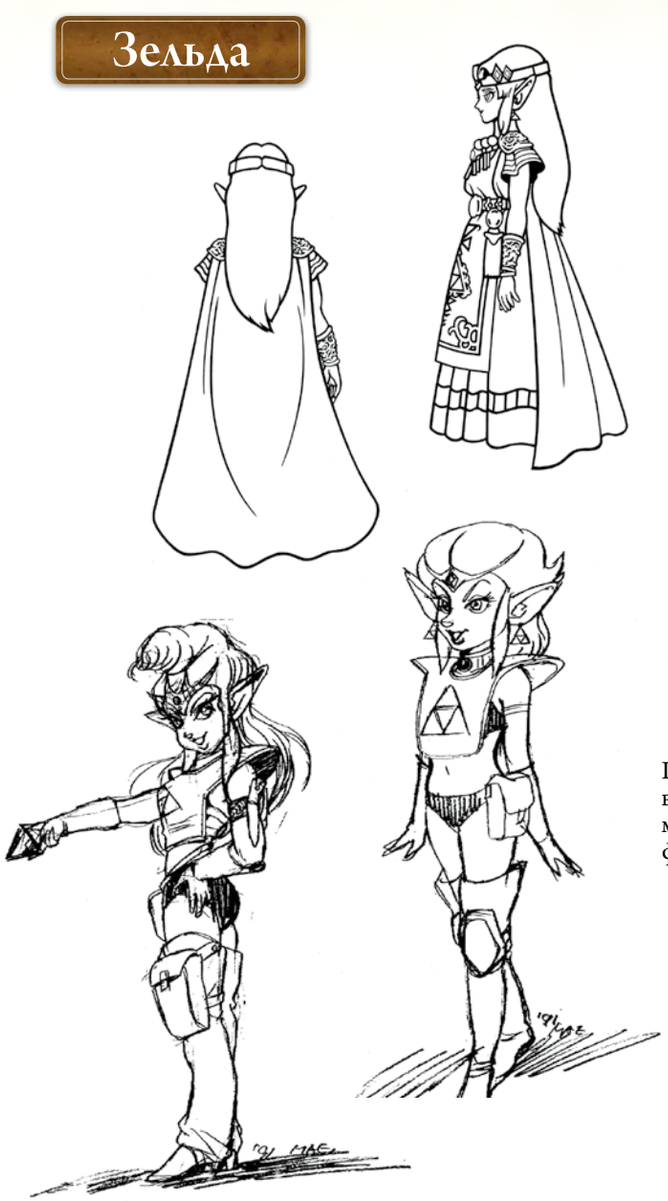
Новый облик Линка создавался, ориентируясь на зарубежных поклонников игры, и Линк тут выглядит более зрелым, нежели в *The Adventure of Link*.





Эскизы к игре
A Link to the Past

Зельда





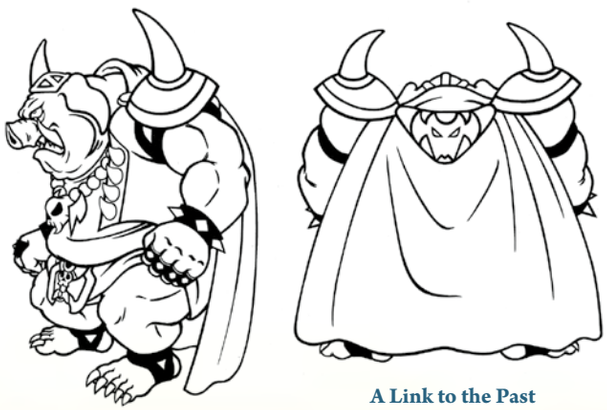
Принцесса Зельда, одетая в прекрасное платье. На его основе впоследствии будет создана вся её одежда. На рисунке слева можно увидеть Зельду, облачённую в наряд в стиле научной фантастики, но в игру такая одежда не вошла.

Ганон

На рисунке снизу можно увидеть, насколько огромен Ганон. К нему в компанию почему-то добавлены и некоторые другие хорошо знакомые вам персонажи...





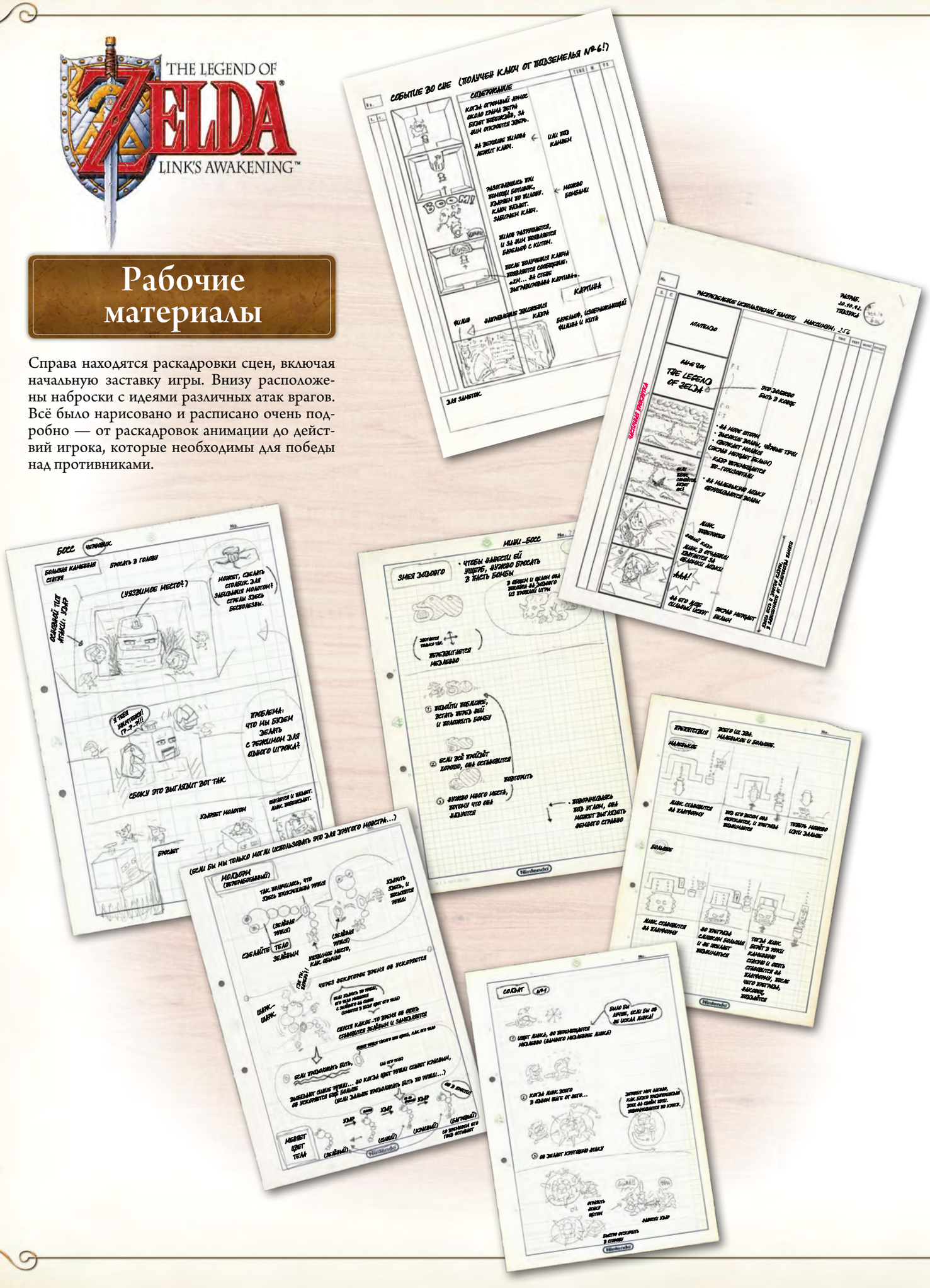


A Link to the Past

THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING™

Рабочие материалы

Справа находятся раскадровки сцен, включая начальную заставку игры. Внизу расположены наброски с идеями различных атак врагов. Всё было нарисовано и расписано очень подробно — от раскадровок анимации до действий игрока, которые необходимы для победы над противниками.





Линк

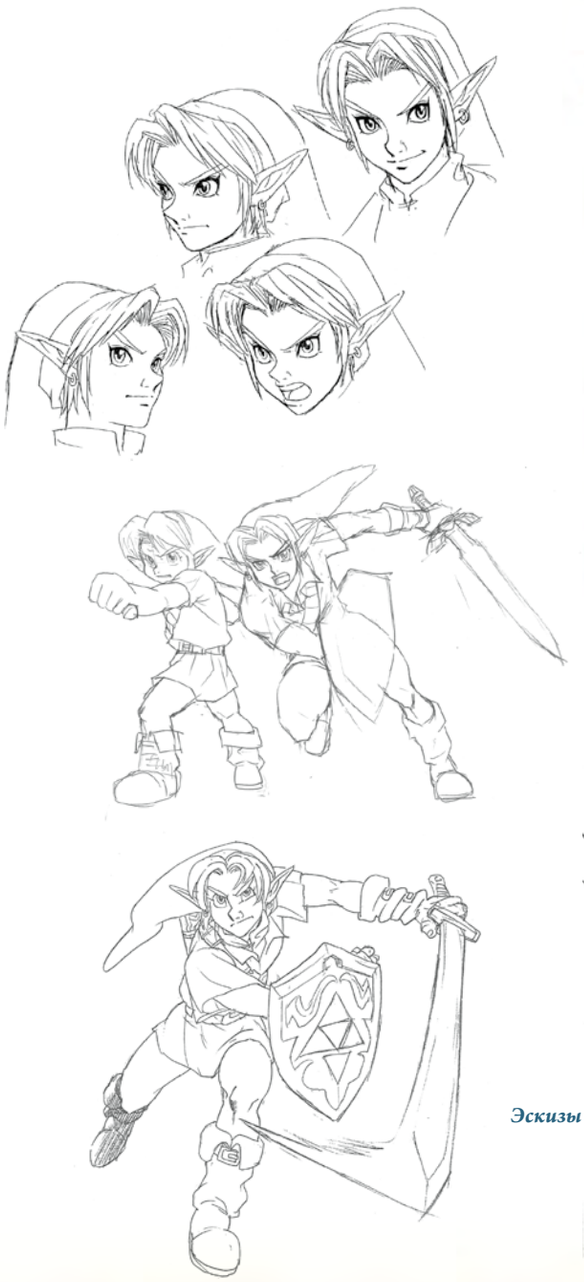
До Ocarina of Time щит Линка с хилианским гербом был показан символически, но теперь Линка больше нельзя увидеть без этого щита, который сделан более детально, а его вес не доставляет Линку никаких неудобств. Характерные для хилианцев длинные уши также показаны намного выразительнее.



Взрослый



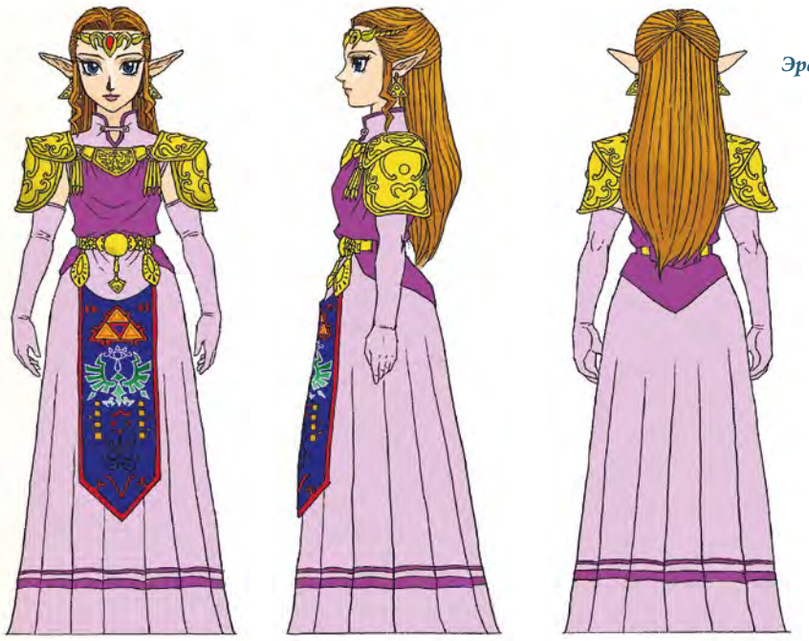
Ребёнок



Эскизы

Зельда

На накидке принцессы в дополнение к королевскому гербу изображён также символ шейков.



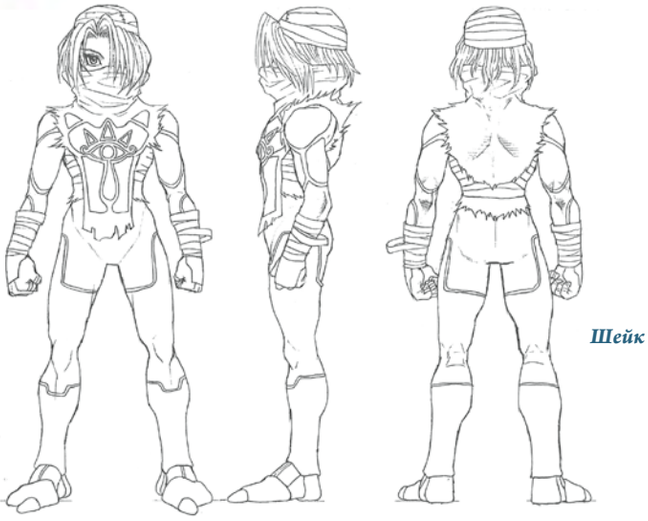
Эра взрослого



Эскизы



Эра ребёнка

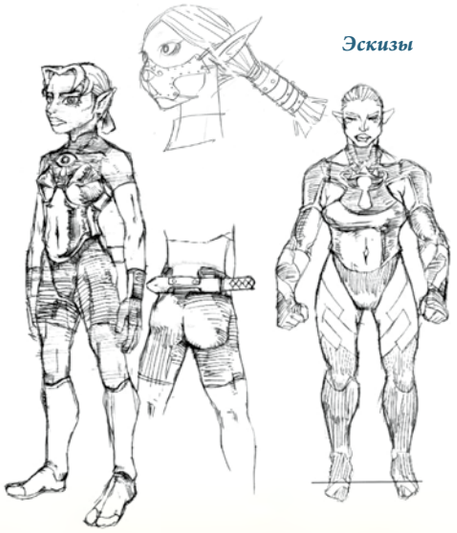


Шейк

Импа

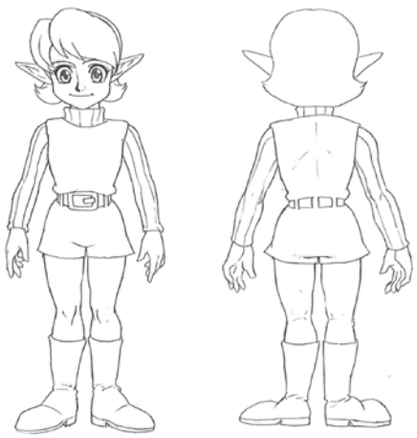


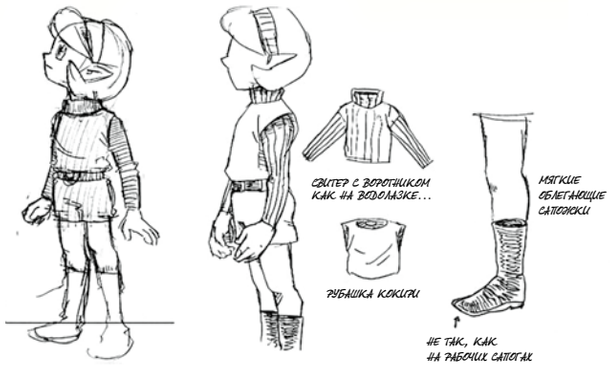




Эскизы

Сария







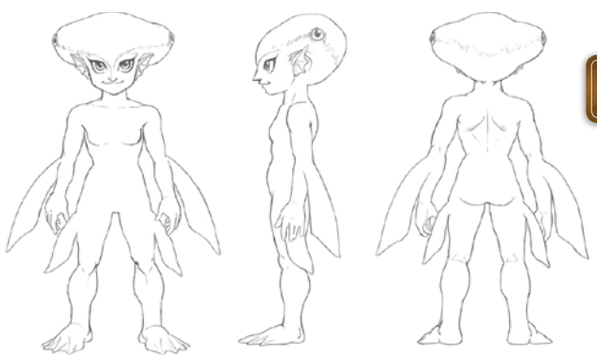
Рауру





В отличие от окончательного дизайна, изображающего Рауру в мантии мудреца, этот эскиз больше напоминает воина. Возможно, когда-то он и был одним из них.

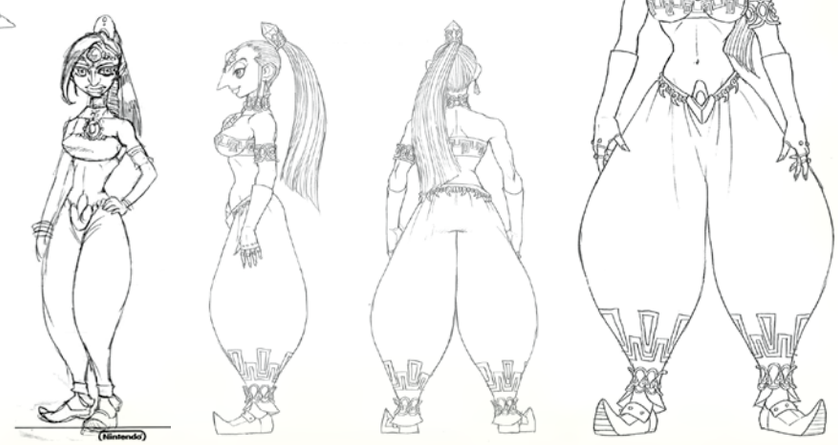
Руто



Набуру



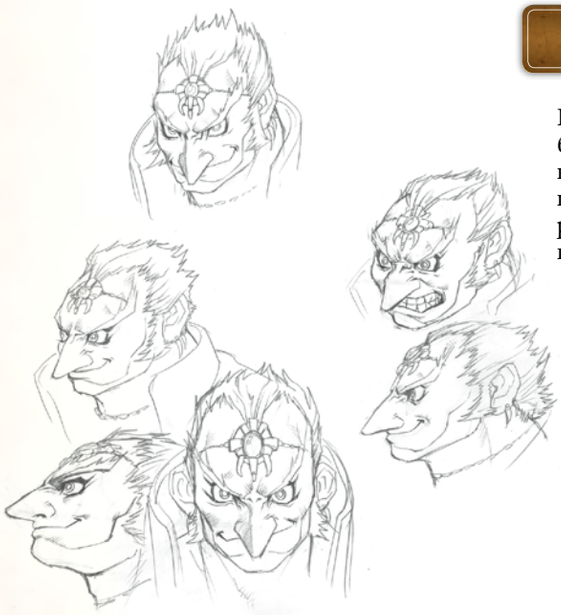
Эскизы

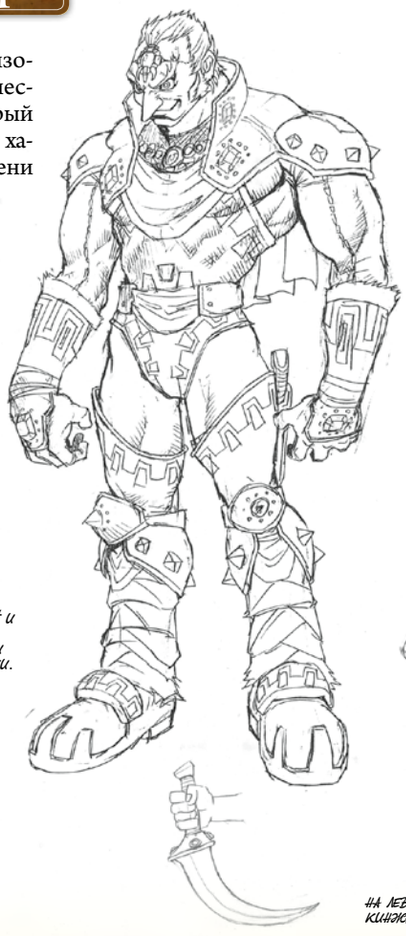




Ганондорф

Ганондорф, впервые изображённый в человеческом облике. Его острый птичий нос — одна из характерных черт племени герудо.





ГАНОНДОРФ

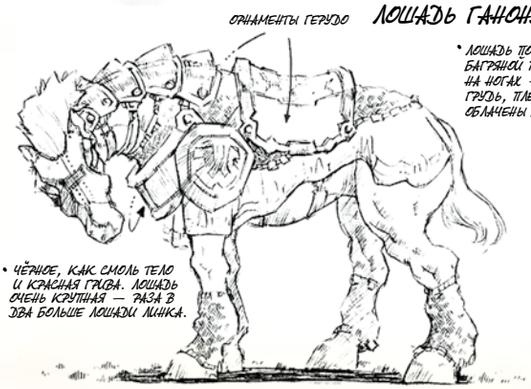
ПРЕДВОДИТЕЛЬ РАЗБОЙНИКОВ И ПРИНЦ ЗЛА.

СЛЕДУЮЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ:

* РОСТ ОКОЛО 230 СМ.
* СИЛЬНЫЕ И ГИБКИЕ МЫШЦЫ.
* НЕМНОГО ГОРБИТСЯ, СТАРАЕТСЯ ВЫТЯНУТЬ ШЕЮ. ЛИЦО МАЛЕНЬКОЕ.
* ЛЮБИТ ИЗДЕЛИЯ ИЗ ТОПАЗОВ. НЕКОТОРЫЕ УКРАШАЮТ ЕГО ТЕЛО.
* РУКИ ДЛИННЕЕ ОБЫЧНОГО.
* «ПТИЧЬЕ» ЛИЦО, КАК У ВСЕХ ГЕРУДО.
* НОСИТ ТОНКОЕ КОЖАНОЕ ТРИКО, ОБЁРНУТ КУСКАМИ ТКАНИ С ОРНАМЕНТАМИ ГЕРУДО. ПЛЕЧИ И ШЕЯ ЗАЩИЩЕНЫ КОЖАНЫМИ ДОСПЕХАМИ.

ОРНАМЕНТЫ ГЕРУДО

ЛОШАДЬ ГАНОНДОРФА



• ЧЁРНОЕ, КАК СМОЛЬ ТЕЛО И КРАСНАЯ ГРИВА. ЛОШАДЬ ОЧЕНЬ КРУПНАЯ — РАЗА В ДВА БОЛЬШЕ ЛОШАДИ ЛИНКА.

• ЛОШАДЬ ПОКРЫТА ТЕМНО-БАГРЯНОЙ ПОПОНОЙ, ПОВЕРХ НЕЁ И НА НОГАХ — КОЛЬЧУГА. ШЕЯ, ГРУДЬ, ПЛЕЧИ И МОРДА ЛОШАДИ ОБЛАЧЕНЫ В ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОСПЕХИ.

НА ЛЕВОМ БЕДРЕ НОСИТ НЕБОЛЬШОЙ КИНЖАЛ, ВРОДЕ ТОГО, ЧТО НА РИСУНКЕ.



НОСИТ ТОНКОЕ КОЖАНОЕ ТРИКО, ОБЁРНУТ КУСКАМИ ТКАНИ С ОРНАМЕНТАМИ ГЕРУДО. ПЛЕЧИ И ШЕЯ ЗАЩИЩЕНЫ КОЖАНЫМИ ДОСПЕХАМИ. ТАКЖЕ НОСИТ УКРАШЕНИЯ.







ВЕЛИКИЙ КОРОЛЬ ДЕМОНОВ ГАНОН

ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ЧЕРНОВЫЕ ЭСКИЗЫ

ОТЛИЧИЯ ОТ ГАНОНДОРФА:

- НА ЛИЦЕ МАСКА ЯРОСТИ
- БОЛЕЕ ДЛИННЫЕ ВОЛОСЫ
- НОСИТ ПЛАЩ
- РУКИ И НОГИ ПОКОЖИ НА ЗВЕРИНЫЕ



ГАНОН СО СВОИМИ ПРИСПЕШНИКАМИ







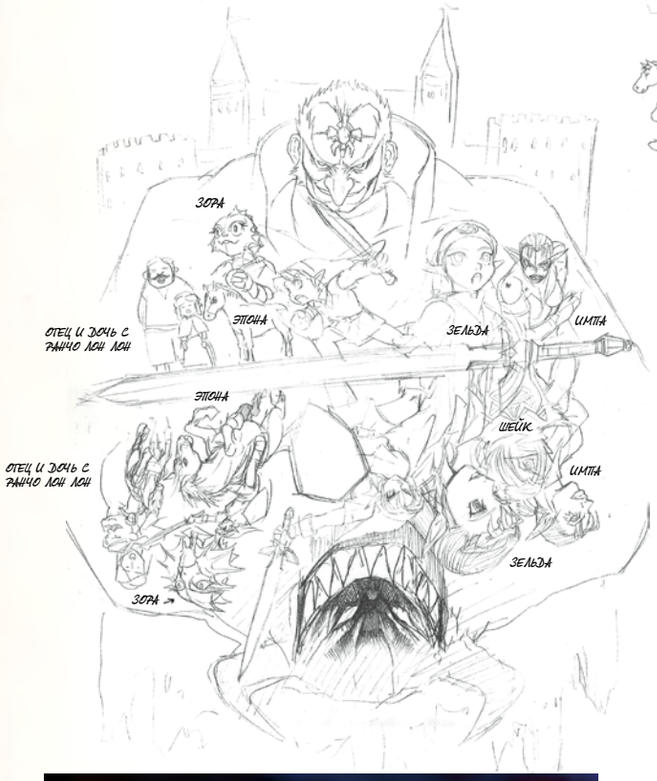
РАЗБОЙНИК ГАНОН

Как и следует ожидать, эскизов для такого ключевого персонажа, как Ганондорф, было сделано множество, включая те, что показывают и его звериный облик, который он принимает после своего превращения.

Концептуальные иллюстрации

Из-за того, что *Ocarina of Time* сильно ориентирована на сюжет, концептуальные иллюстрации к игре были сделаны в стиле киноафиш. Рисунок снизу напоминает стиль оформления игральных карт.







ГРУППОВОЙ ПОРТРЕТ











Линк





Эскизы



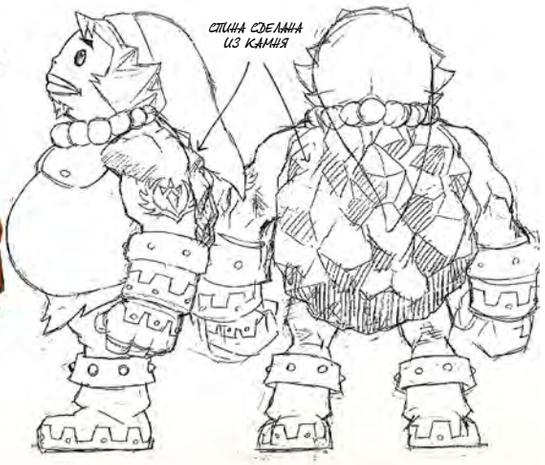




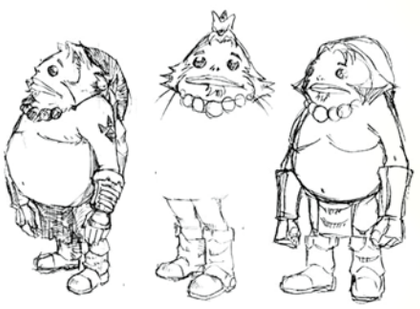
В *Majora's Mask* есть только Линк-ребёнок, но по какой-то причине здесь показаны эскизы и взрослого Линка. Наверное, они послужили прототипами для Линка — Злого Божества [Fierce Deity Link], который вошёл в окончательную версию игры.

Линк-горон





Эскизы





Линк-деку





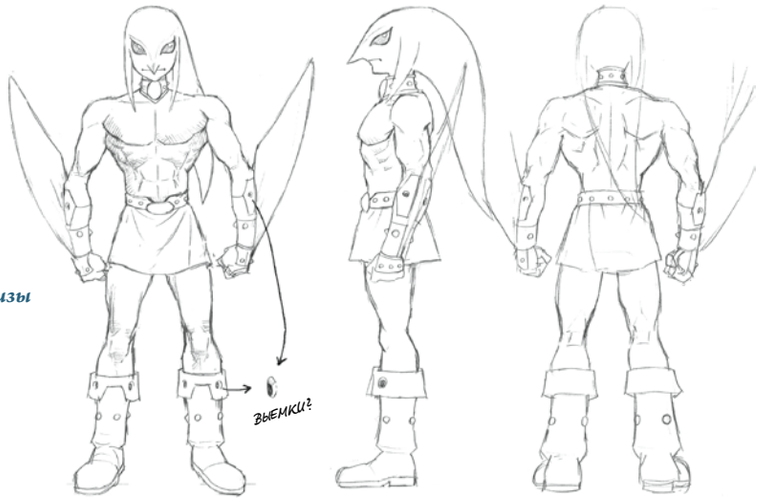
Эскизы



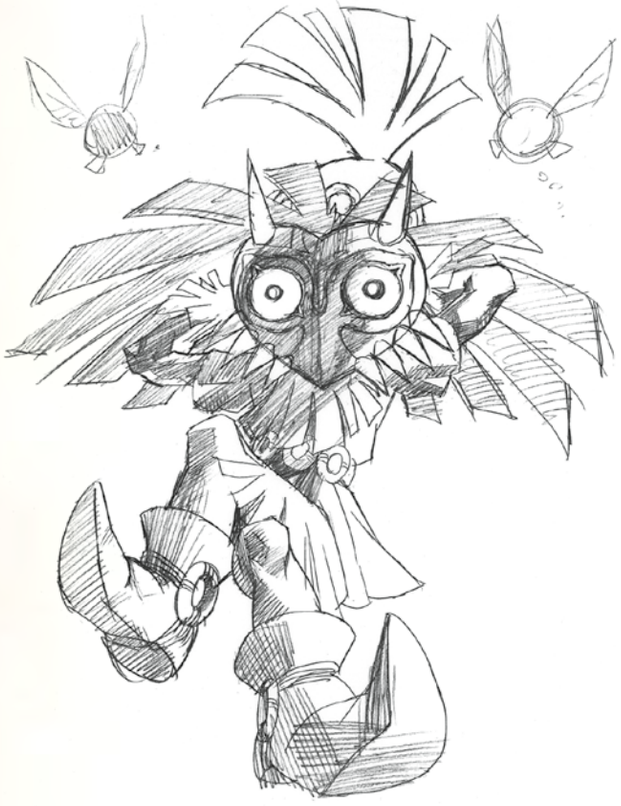
Линк-зора



Эскизы



Скулл Кид





ГРУППОВОЙ ПОРТРЕТ
Иллюстрация с контрастными тенями, изображающими мрачную атмосферу *Majora's Mask*. Рисунок присутствовал в упаковке японской версии игры.

КТО ТАКОЙ ТИНГЛ?



Тингл

Для этого персонажа было создано множество мельчайших деталей — начиная причёской и заканчивая предметами, которые он носит с собой, и даже его зрением. Какая беспрецедентная любовь к Тинглу!



Эскизы



Иллюстрация, показывающая город, жители которого носят маски. Они позже будут использованы в дизайне масок для игры *Majora's Mask*.



THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker

Линк

Эта версия Линка характерна большими глазищами. Учитывая то, что движения глаз играют важную роль в игре, брови сделаны поверх чёлки.









На этом рисунке у Линка соотношение головы и тела более пропорциональное, но в окончательную версию игры это не вошло. А было бы интересно взглянуть на такого Линка, визуализированного в технике сэл-шейдинга.



Эскизы



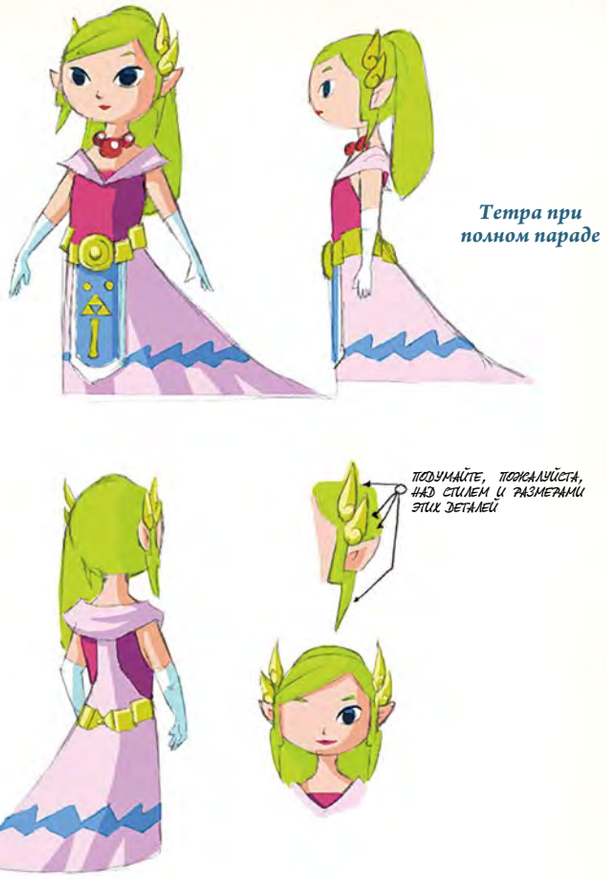


Линк в решительной позе, в окружении Тетры и девушек (и ещё одного персонажа сбоку).

Тетра

Отличительным признаком Тетры является закрученный локон. Такая причёска была выбрана, чтобы лучше подходить к элементам дизайна игры, которые изображают дым и ветер.

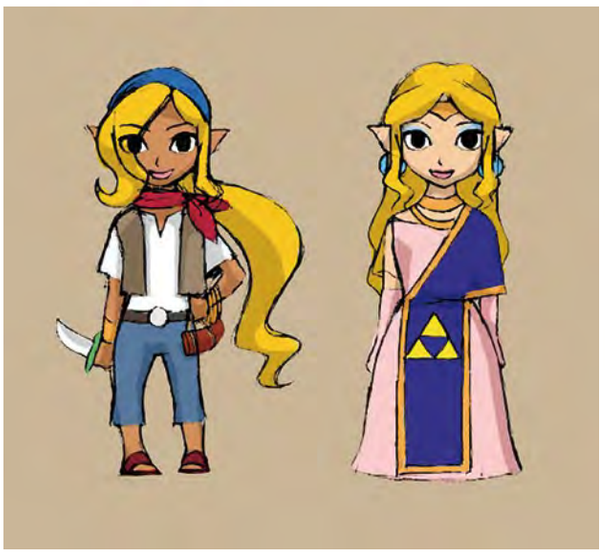




Тетра при полном параде



Эскизы





Стиль одежды Тетры и её пиратов напоминает о южных краях. Кто это с топором, рядом с Тетрой? Гонзо? А может, это Сенза?









Ганондорф

С момента своего появления в *Ocarina of Time* Ганондорф немного постарел и выглядит теперь человеком среднего возраста. В эскизах персонажа угадывается восточный стиль.

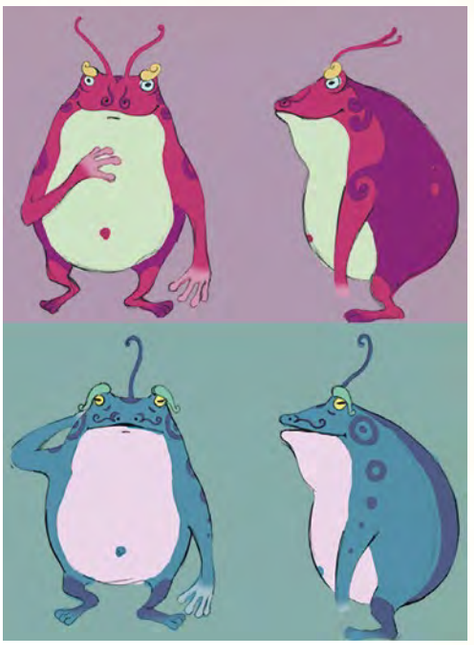


Король Красных Львов

Король Красных Львов изначально задумывался так, будто он полностью вырезан из дерева. В конечном счёте его внешний вид приобрёл более восточные черты.



Зефос и Циклос





Команда Тетры

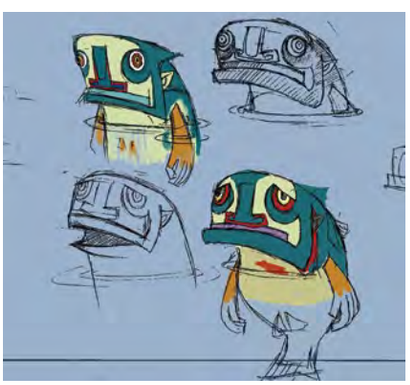
Эскиз членов пиратской команды Тетры. По синей бандане и маленькому росту в пирате, нарисованном слева, можно узнать Нико.



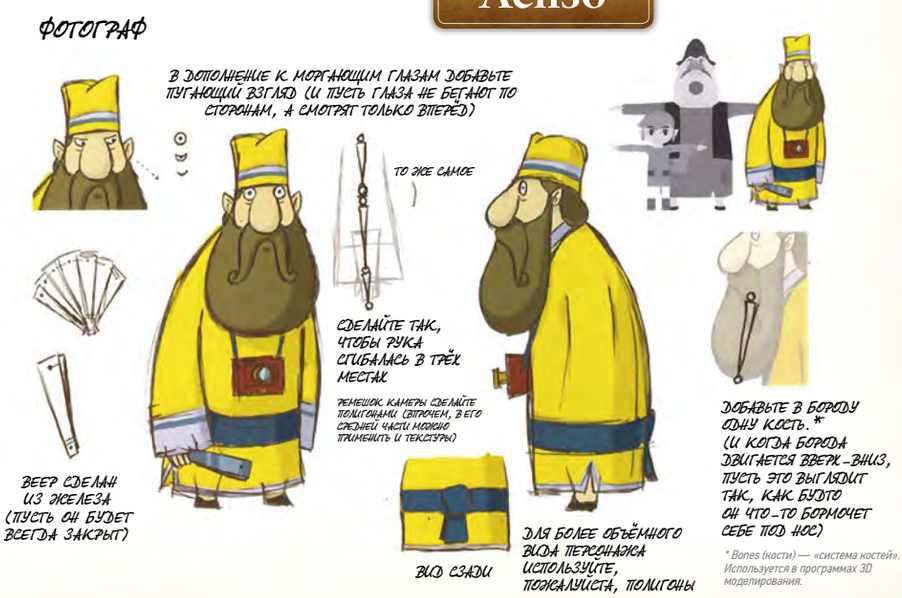
Дерево Деку

Этот эскиз изображает дерево Деку, показывающее Линку листок Деку. Окончательный облик дерева больше напоминает дерево Деку из игры *Ocarina of Time*.

Фишмен



Лензо



Племя короков



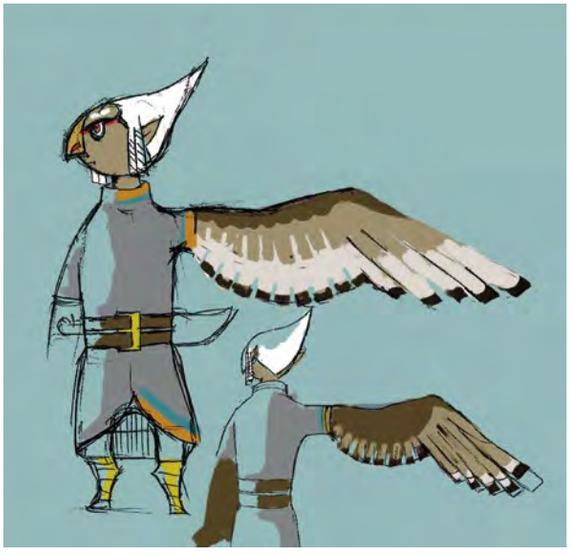


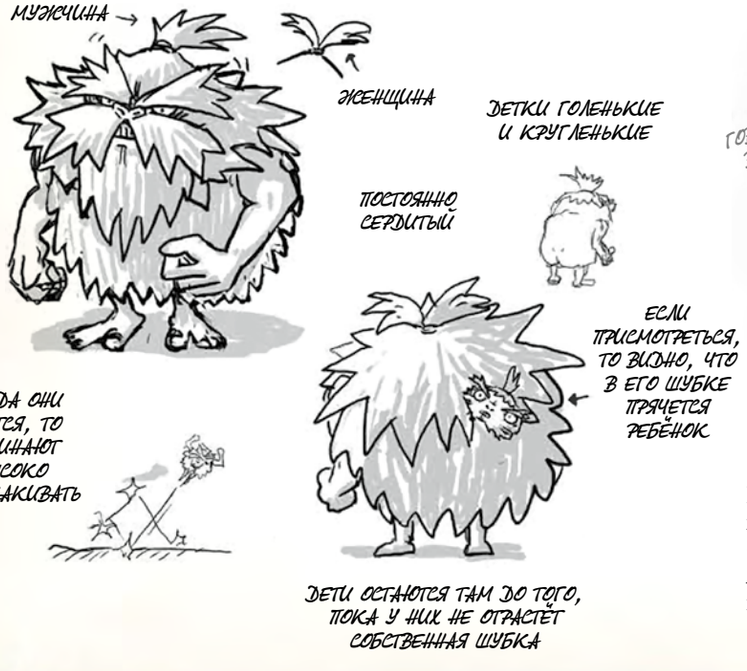


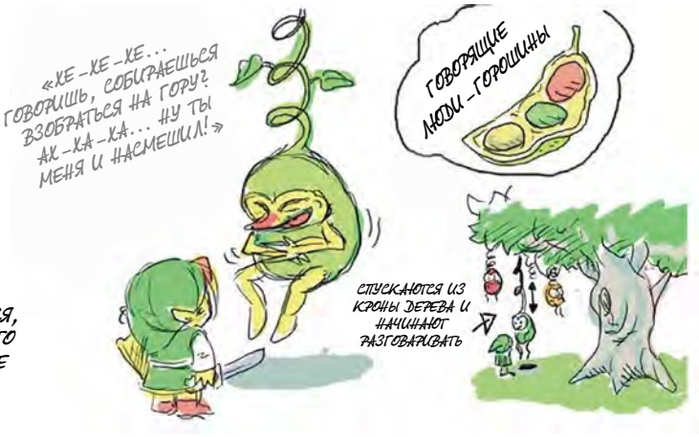
Племя рито

Эскизы









Как видно по эскизам, в ранних версиях крылья у рито были меньше. Однако, когда стало понятно, что они будут летать на большие расстояния, дизайн был изменён, и крылья стали более ярко выраженными. На двух нижних рисунках показаны черновые наброски рас, которые так и не вошли в игру.

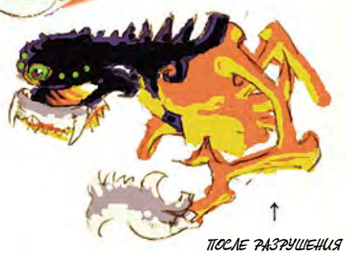
Монстры



Король Хелмарок [Helmaroc King]



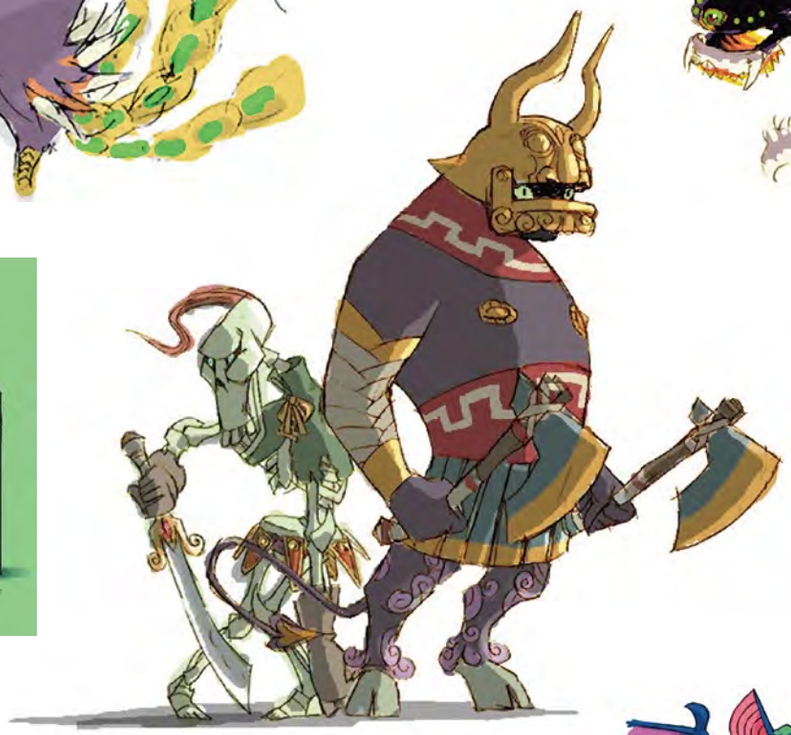
Гохма



↑ *после разрушения панциря*

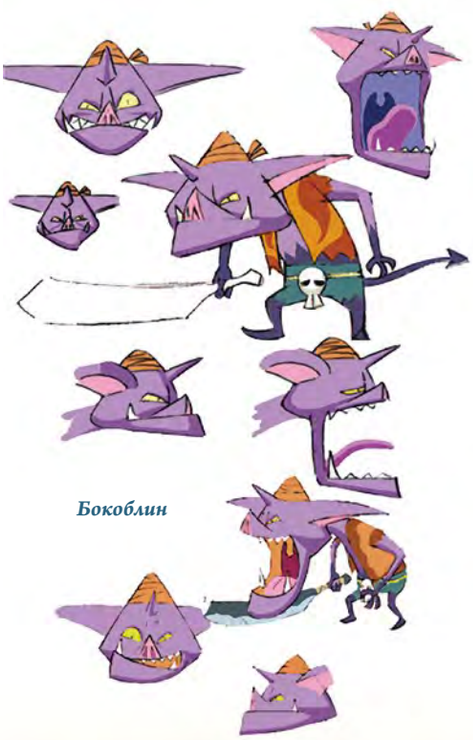


Даркнат





Киз



Бокоблин

Моблины были первыми монстрами, которых мы придумали для этой игры и впоследствии послужили моделью, на основе которой были созданы и другие монстры.



Моблин



Монстры, оставшиеся невостребованными и в игру не попавшие. Но изображённая слева битва Линка с монстром, который более чем в два раза крупнее его — довольно-таки впечатляет!



















Витражи

Этими витражами украшен замок Хирула. На окнах изображены шесть мудрецов из Ocarina of Time, Ганон и Триединство. Обратите также внимание на символы над каждым мудрецом.



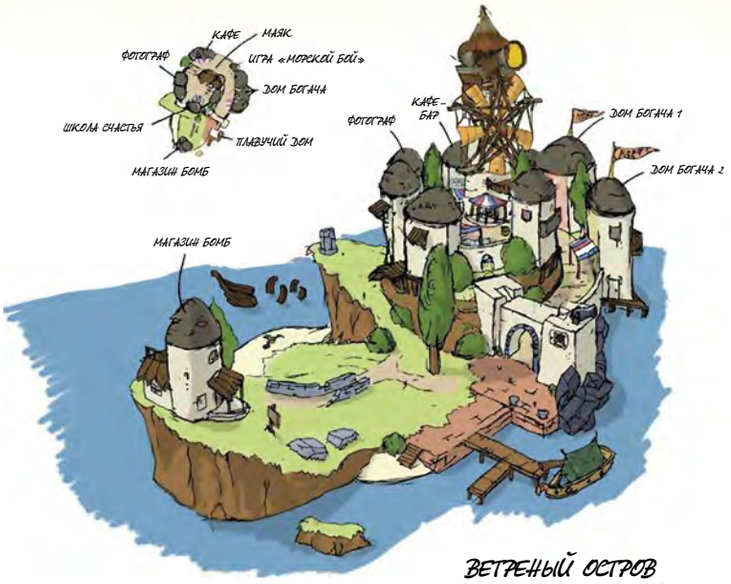







ЗАБРОШЕННАЯ КРЕПОСТЬ

Первый рисунок Заброшенной крепости. Такой её вид и был впоследствии воплощён в игре.



ВЕТРЕНЫЙ ОСТРОВ [WINDFALL ISLAND]

Рабочие эскизы



ЗАМОК ХИРУЛА

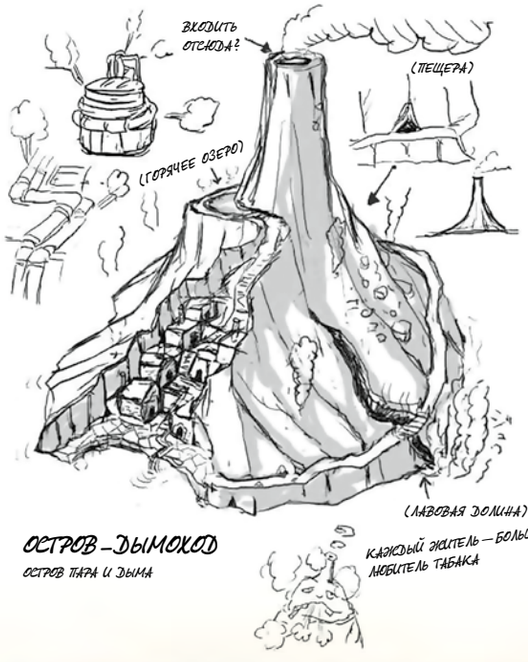
Замок Хирула.
Прекрасный белоснежный замок, возвышающийся над гладью озера. Из-за своей схожести с расправившей крылья грациозной белой птицей он также известен как «Лебединый замок».



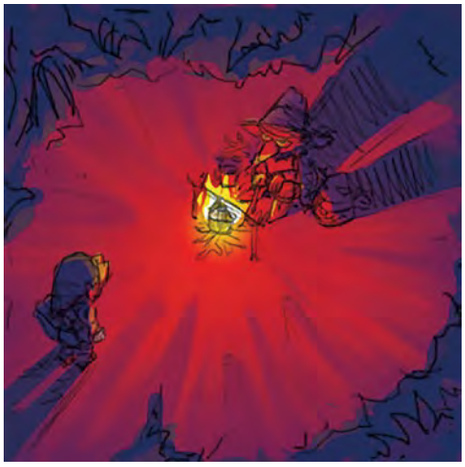
ОСТРОВ-ДЫМОХОД [STOVEPIPE ISLAND] И ОСТРОВ GC

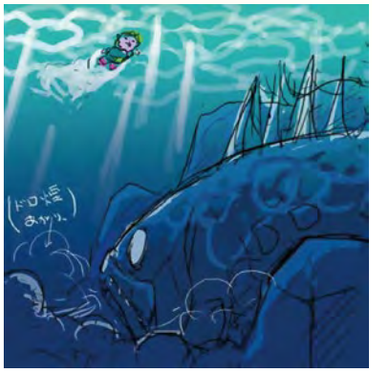
Черновые наброски двух островов. Остров GC сделан на основе внешнего вида консоли Nintendo GameCube. Ни один из этих островов в игру не вошёл.



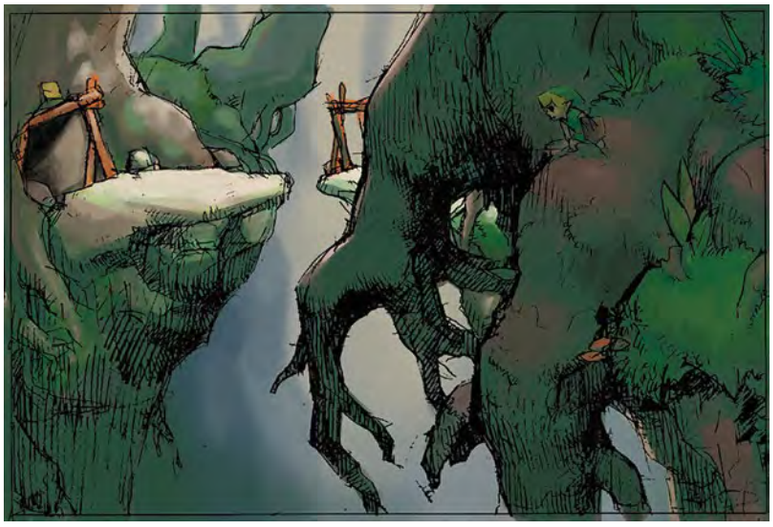


ОСТРОВ-ДЫМОХОД
ОСТРОВ ПАРА И ДЫМА

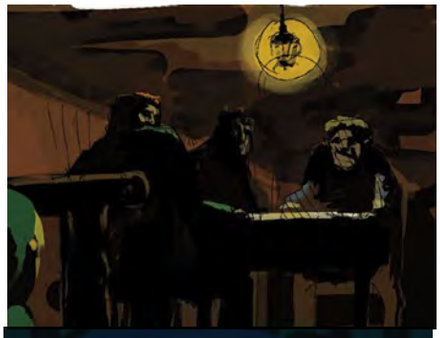




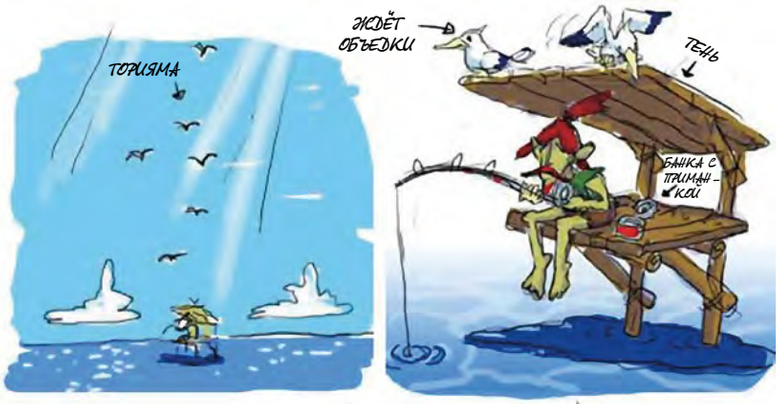
Эскизы локаций, не вошедших в игру (включая сюжет под водой). В игре можно встретить только Джабуна — изображённое на правом нижнем рисунке морское существо, напоминающее удильщика и живущее в дальней части острова Начинаний.

















Этот дизайн Линка основан на дизайне из *A Link to the Past*, игре, в которой у него впервые появились пейсы.

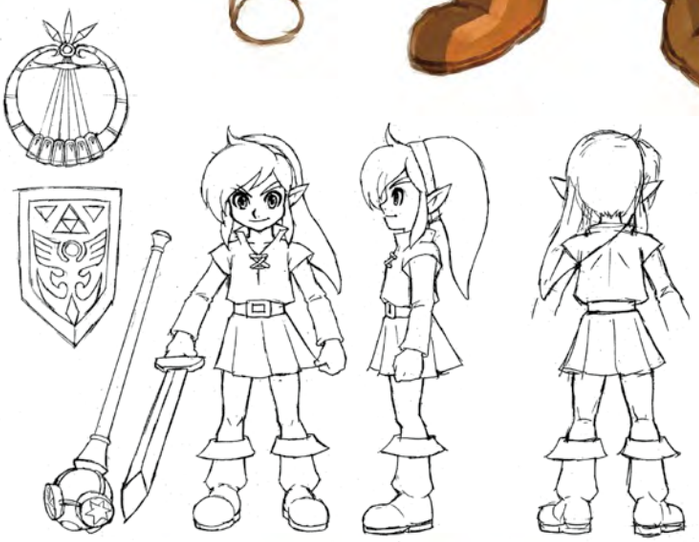
Линк

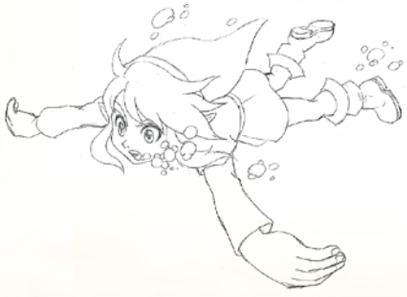


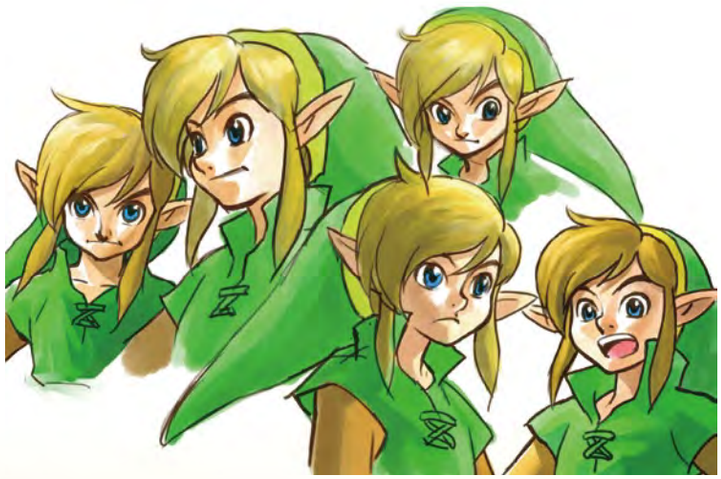












Найру

На некоторых эскизах Найру изображена с кистью, потому что на ранних стадиях разработки игры в ней был такой предмет, как «Волшебная кисть» [Magic Paintbrush], который предполагал использование возможностей цветного Game Boy.



Эскизы



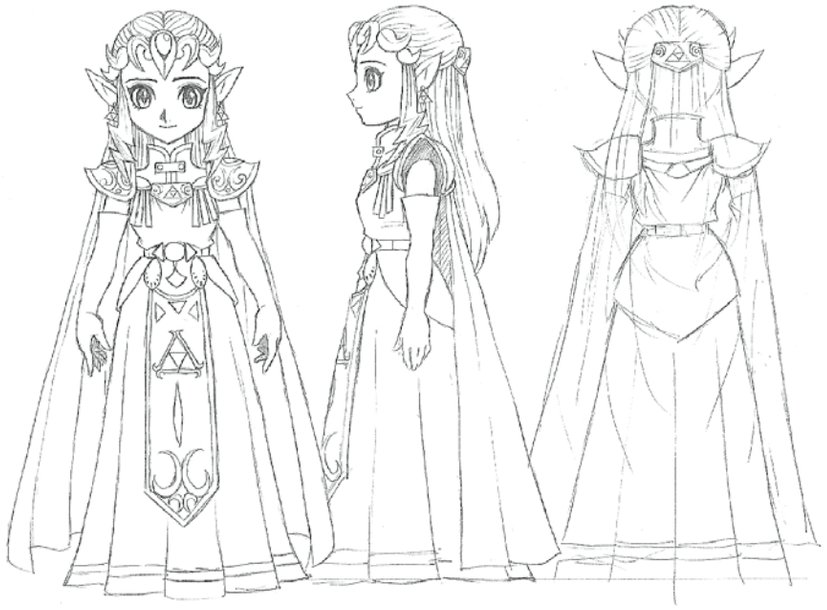


Дин

Облик Дин был придуман раньше Найру. Этот персонаж — волевая и полная жизни танцовщица. Найру же, напротив, было решено сделать изящной и грациозной интеллектуалкой, чтобы между ними двумя были чётко выраженные отличия.



Фароре



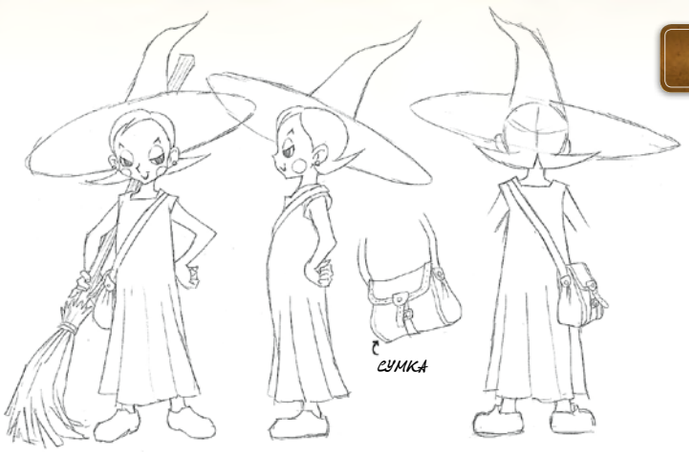
Зельда





Ральф

Мэпл

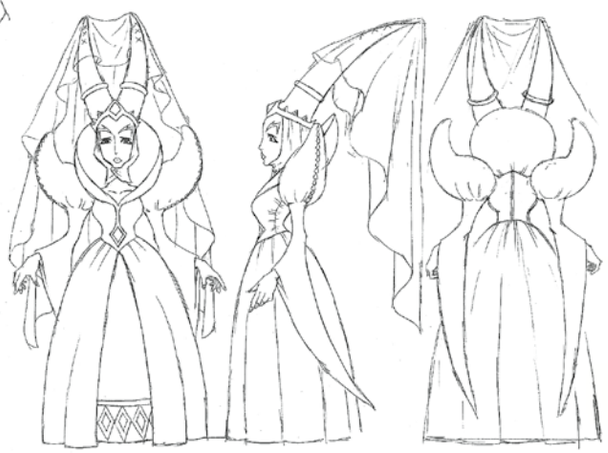




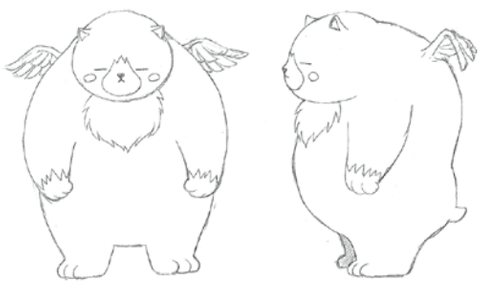
Амби



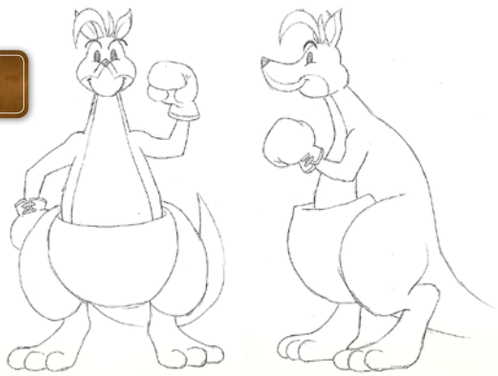




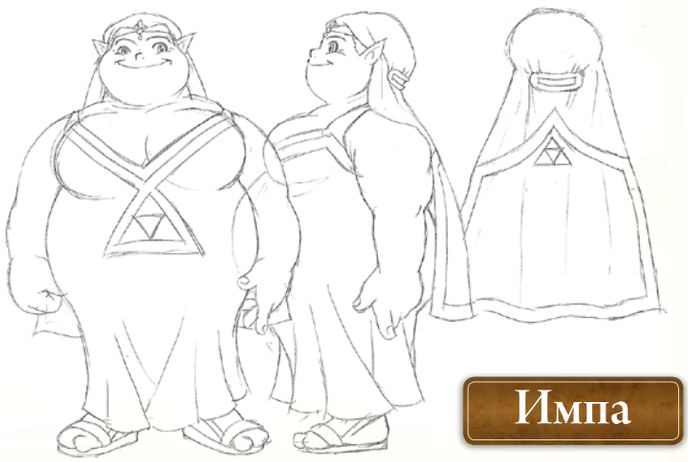
Муш



Рики



Импа

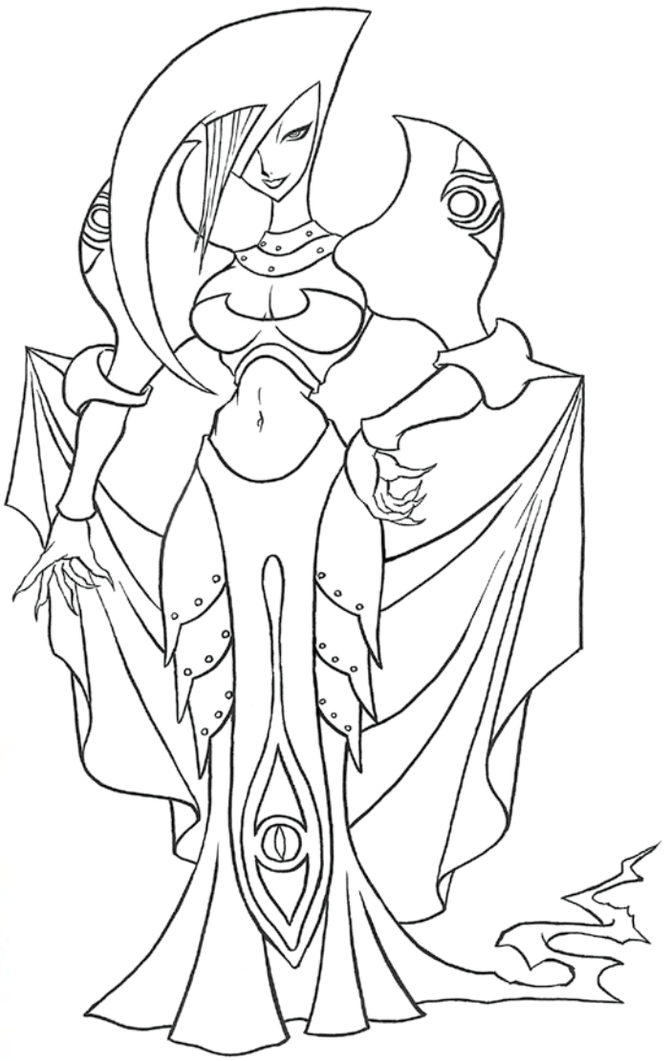


Эскизы



Веран

Некоторые элементы из ранних эскизов Веран были использованы в её окончательном облике, который вы можете увидеть на рисунке внизу. Её таинственное появление, а также скрытый правый глаз делают титул «Волшебница теней» очень подходящим этой персоне.



Онокс

Этот эскиз Онокса соответствует тому, как он выглядит в игре, но за исключением боевого двойного топора, прикреплённого к моргенштерну.





Большой моблин

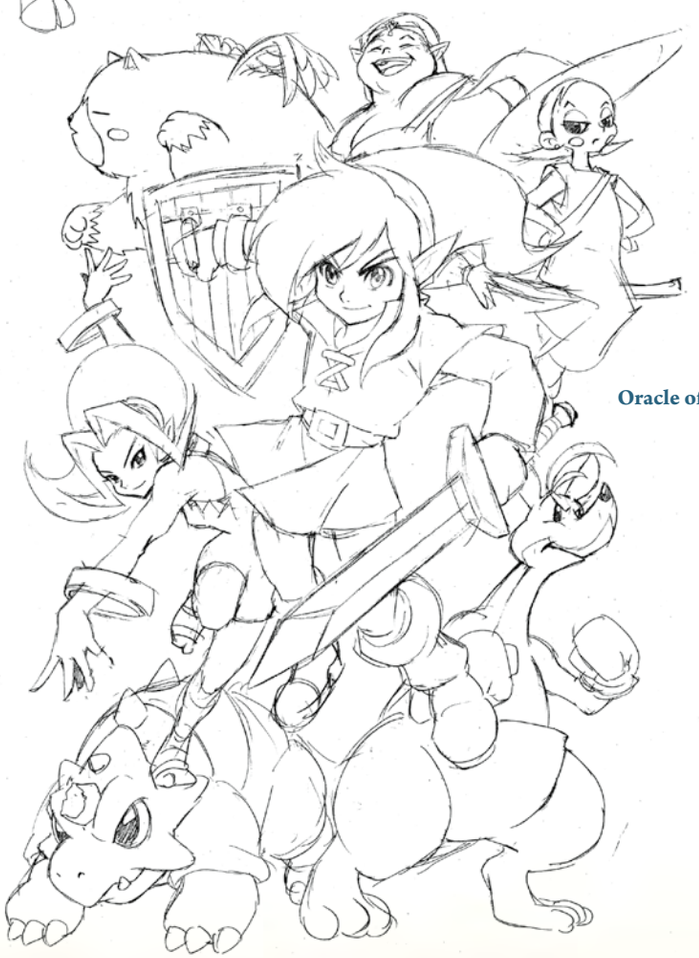




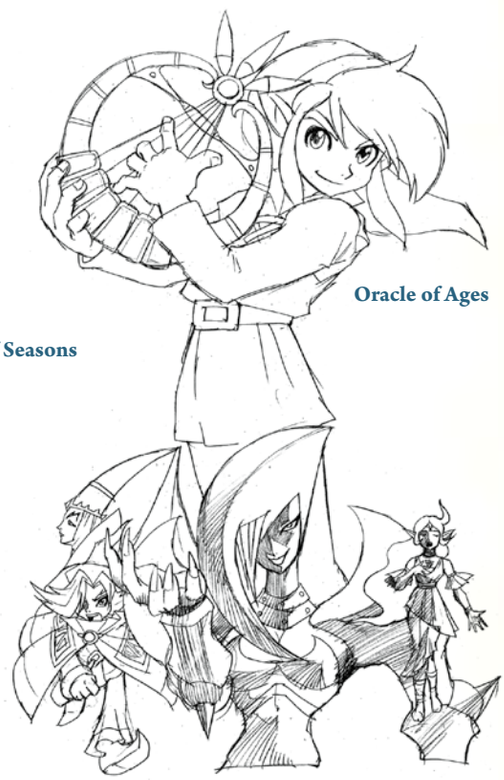
Ганондорф

Рисунок Ганондорфа-фантома. Ганондорф не появляется в сериях об оракулах, однако там есть его звериный облик, Ганон.





Oracle of Seasons



Oracle of Ages

Эскизы

THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess

Линк



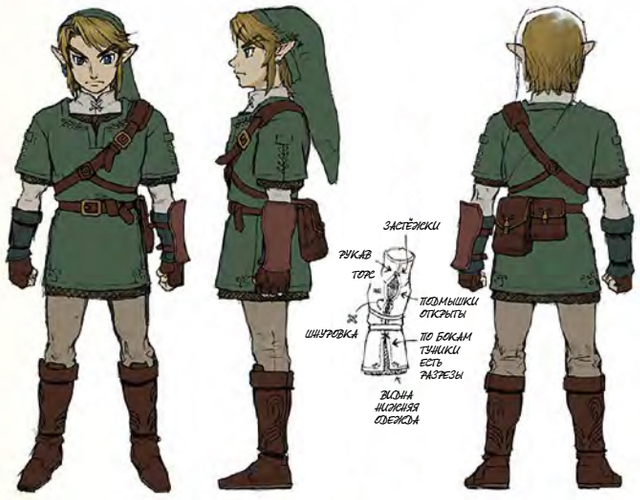
Эскизы (пастух)



Эскиз (традиционная одежда)

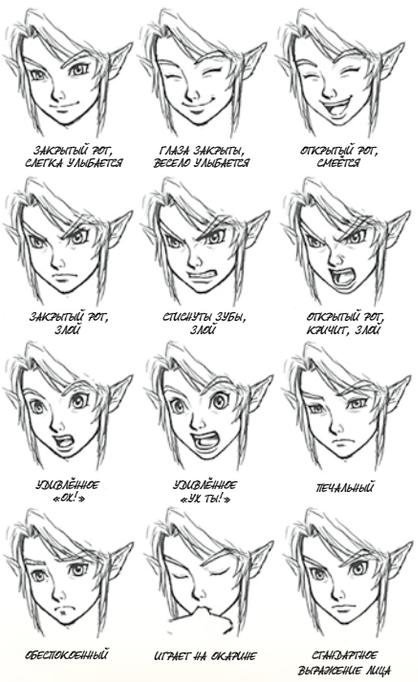


Эскизы





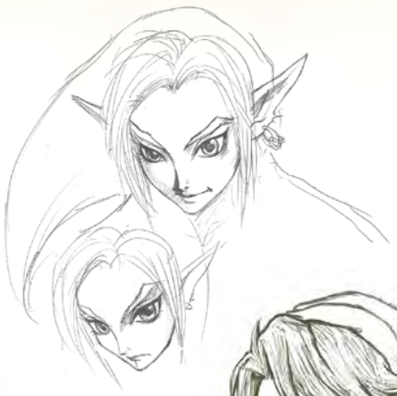
Мимика



Эскизы Линка в тунике зора













Различные эскизы Линка, изображённого и молодым человеком, и мальчиком, напоминающим Линка-ребёнка из *Ocarina of Time*, и вообще каким-то бесполым существом. Как видите, дизайнеры прошли через много проб и ошибок, прежде чем был придуман окончательный вариант.









Линк-волк

Для того, чтобы впечатлить игрока превращением Линка в зверя, его волчий облик был сделан немного в мультяшном стиле, придав ему таким образом некую сказочность, не присущую Линку-человеку.





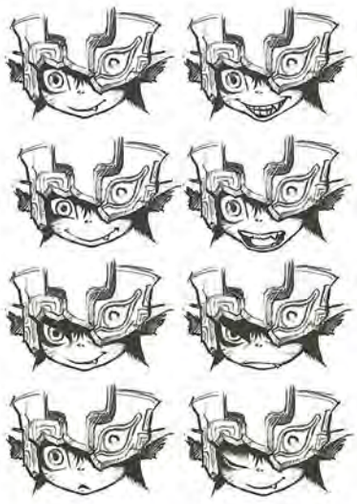


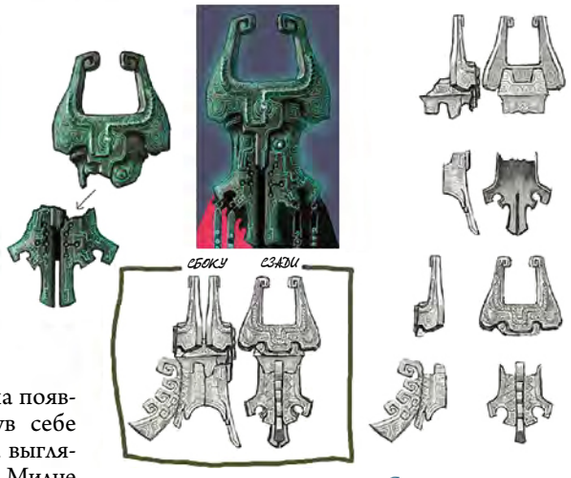
Мидна





Мимика





Сумеречная корона



НАСТОЯЩИЙ ОБЛИК МИДНЫ

Мидна в том виде, в каком она появляется в конце игры, вернув себе истинный облик. Если Зельда выглядит как западная принцесса, то Мидне присущи восточные черты.





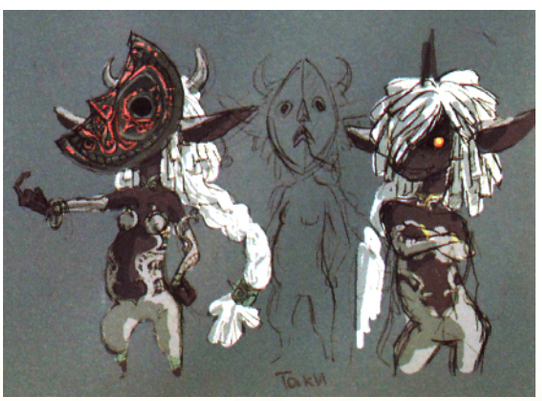
Эскизы (Мидна в своём истинном облике)



Предварительные эскизы Мидны. Все они сильно отличаются и друг от друга, и от окончательного варианта, так что, пожалуй, единственное, что их объединяет — это то, что она везде изображена в маске.

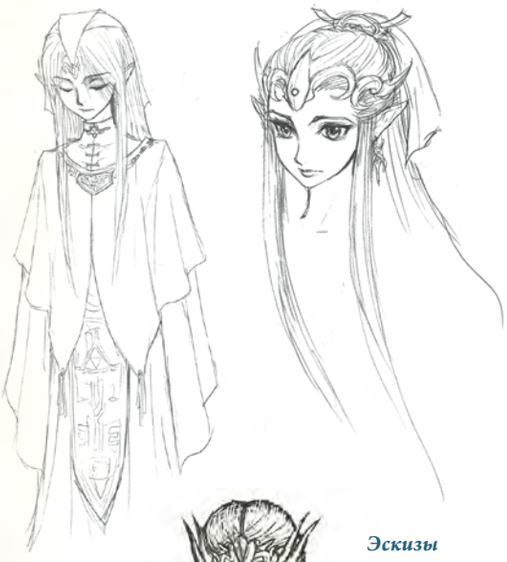






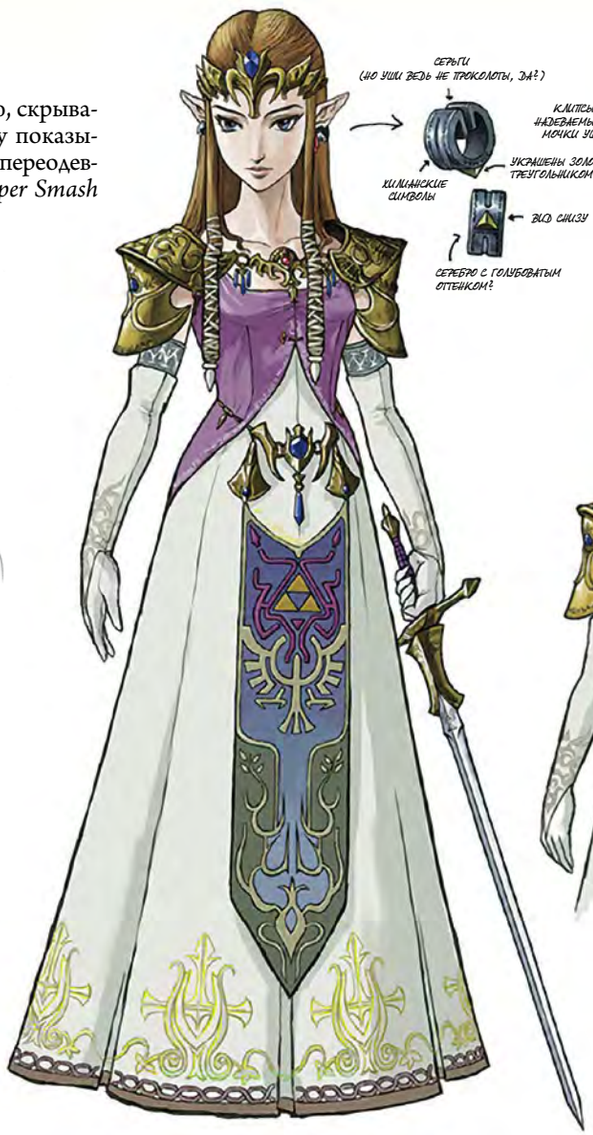
Зельда

Сначала Зельда была нарисована одетой в мантию, скрывающую выражение её лица. Рисунки справа внизу показывают, как бы выглядела Зельда из *Twilight Princess*, переодевшись в Шейка — они были созданы для игры *Super Smash Bros. Brawl*.

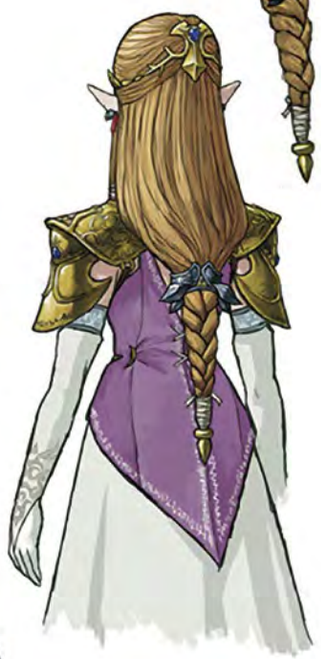


Эскизы









В мантии

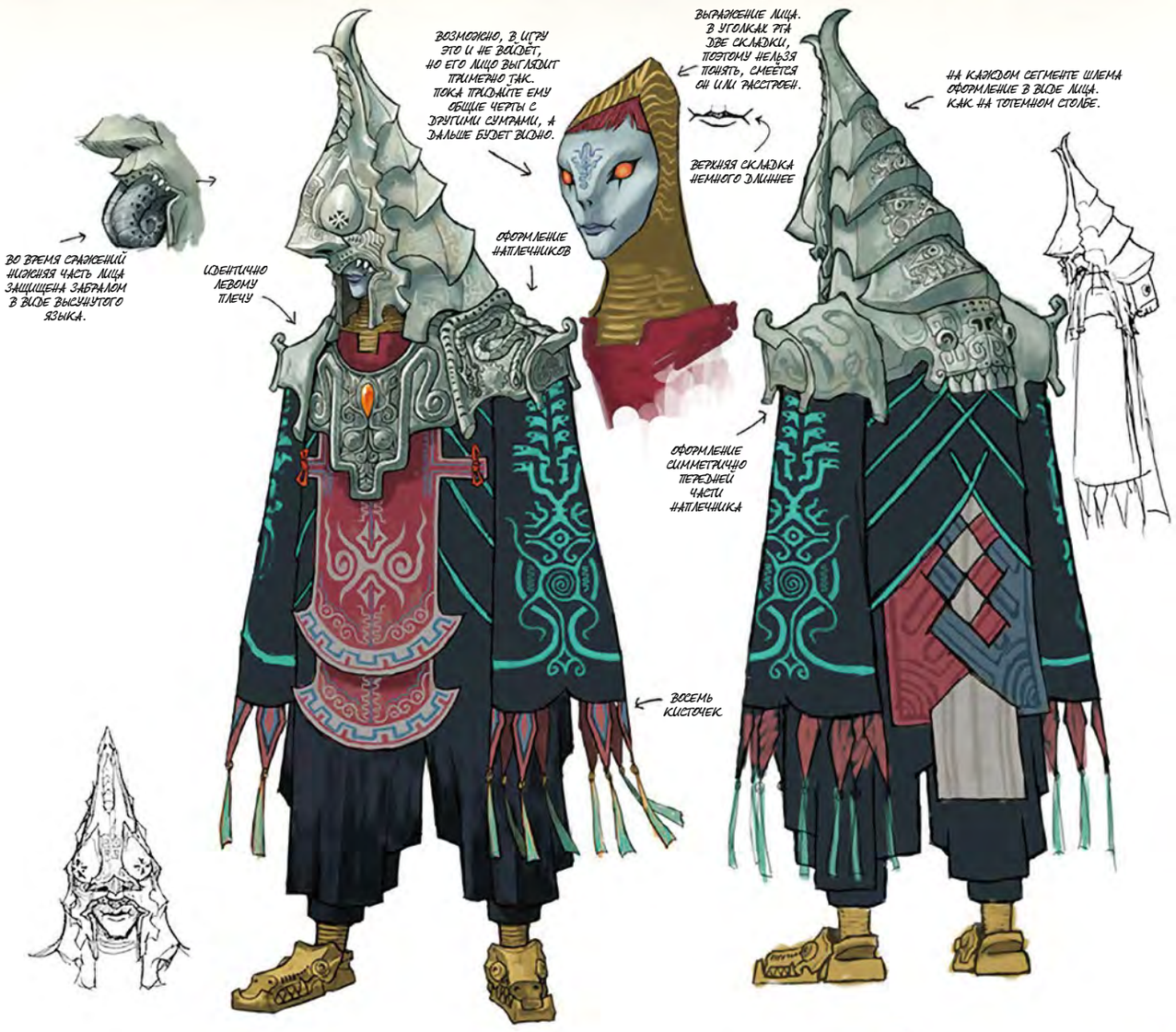






Шейк





Зант

На ранних этапах игры Зант появляется в виде загадочной личности, облачённой в мощные доспехи. Позже, когда раскрывается его истинный облик, он производит сильное впечатление человека, на трусливые амбиции и безумие которого больно смотреть.



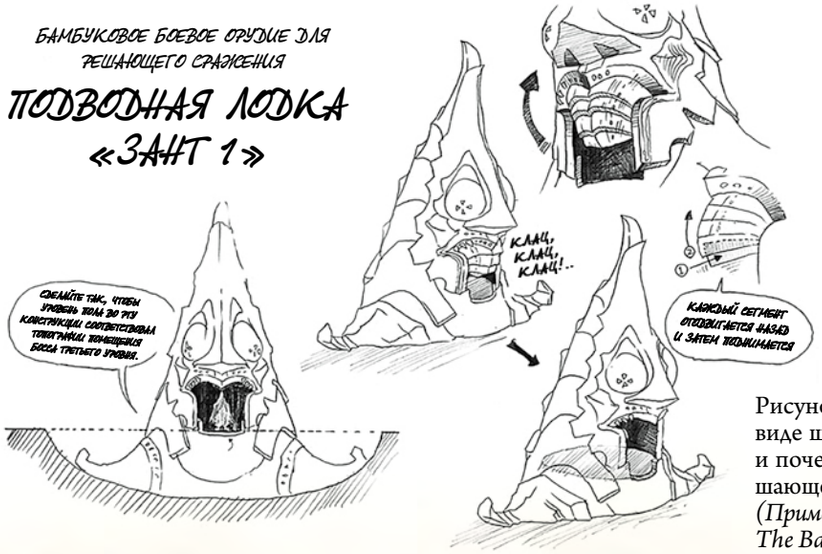


Рисунок слева представляет из себя идею с сооружением в виде шлема Занта, которое появляется во время битвы с ним и почему-то называется «Бамбуковое боевое орудие для решающего сражения» [Bamboo-Shoot-Style Combat Weapon]... *(Примечание переводчика: другой вариант перевода с японского — The Bamboo Weapon of the Decisive Battle).*

Ганондорф

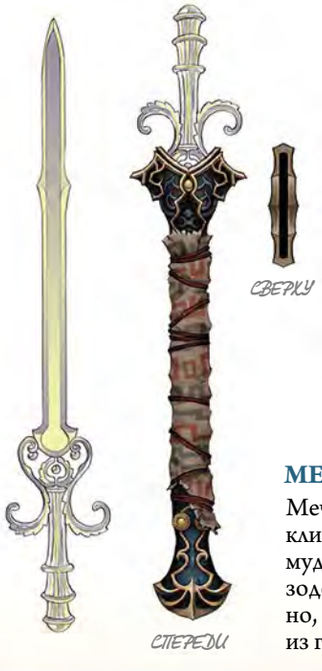
Он был изгнан мудрецами в бездну сумрака во времена *Ocarina of Time*, но он по-прежнему жив. Несмотря на то, что он принадлежит к другой временной линии, он нарисован такого же возраста, как и Ганондорф из *Wind Waker*.





Лошадь Ганондорфа





МЕЧ ГАНОНДОРФА

Меч Ганондорфа — это тот же клинок, который использовали мудрецы для его казни. В эпизоде, где показана казнь, видно, что он торчит прямо у него из груди.













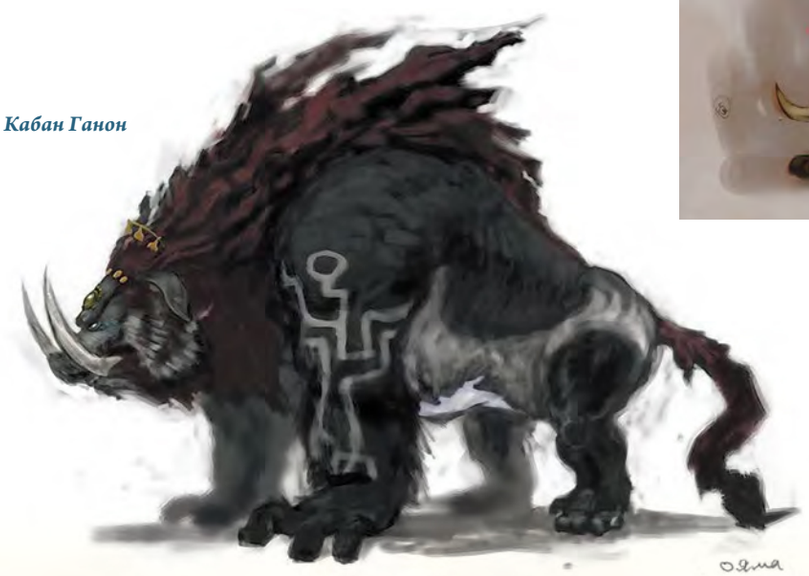
Эскизы

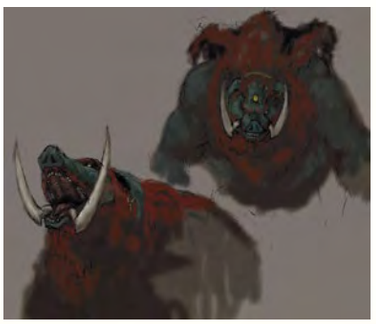
Демонический зверь Ганон

Существо, в которое превращается Ганондорф во время сражения в замке Хирула. Возможно, надпись «Кабан Ганон» на этом рисунке — это прозвище, данное ему разработчиками?



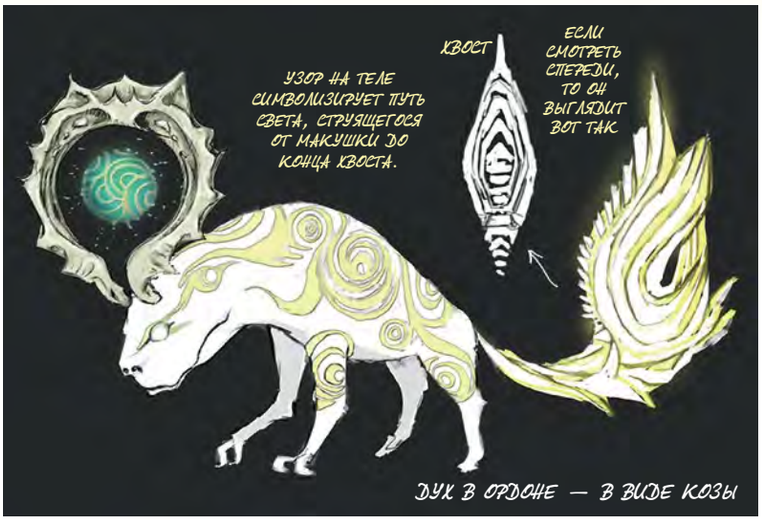
Кабан Ганон

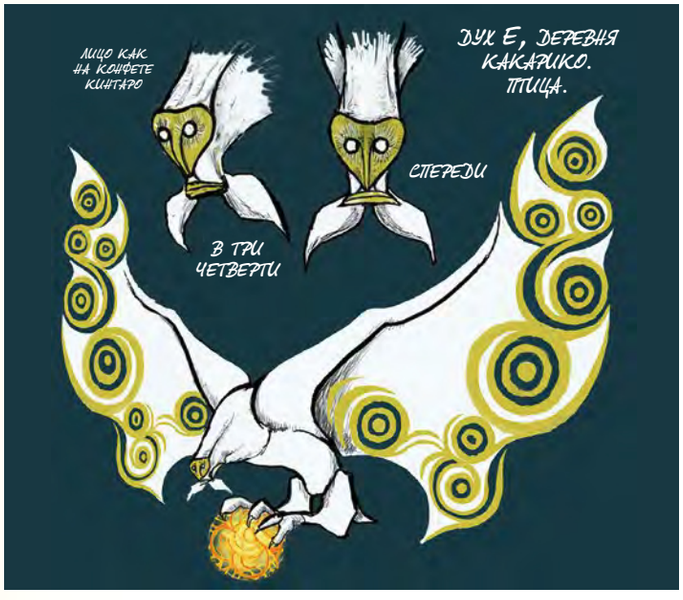


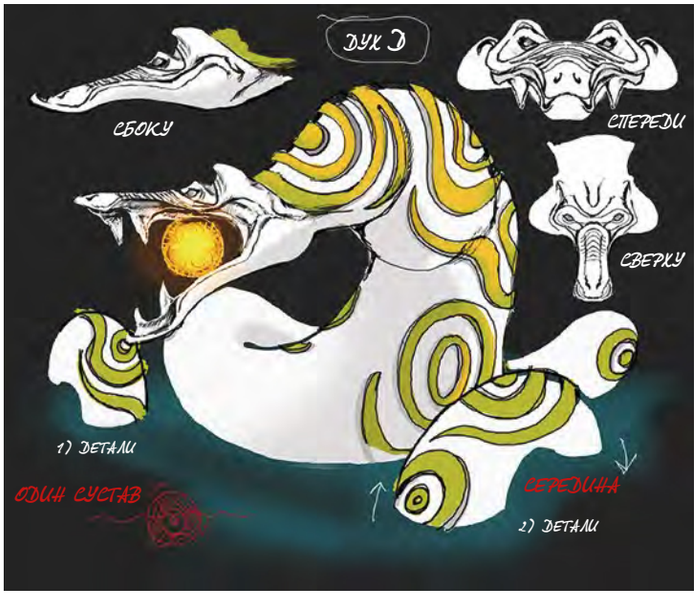


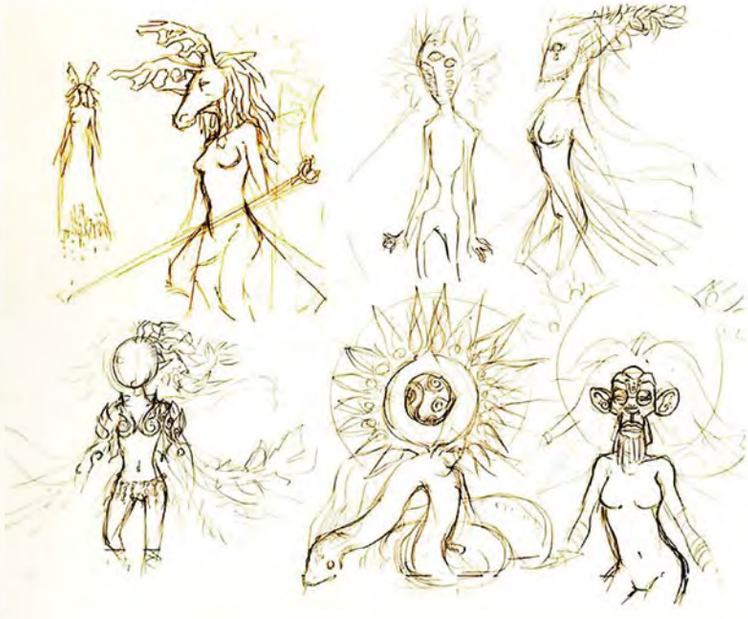
Духи Света

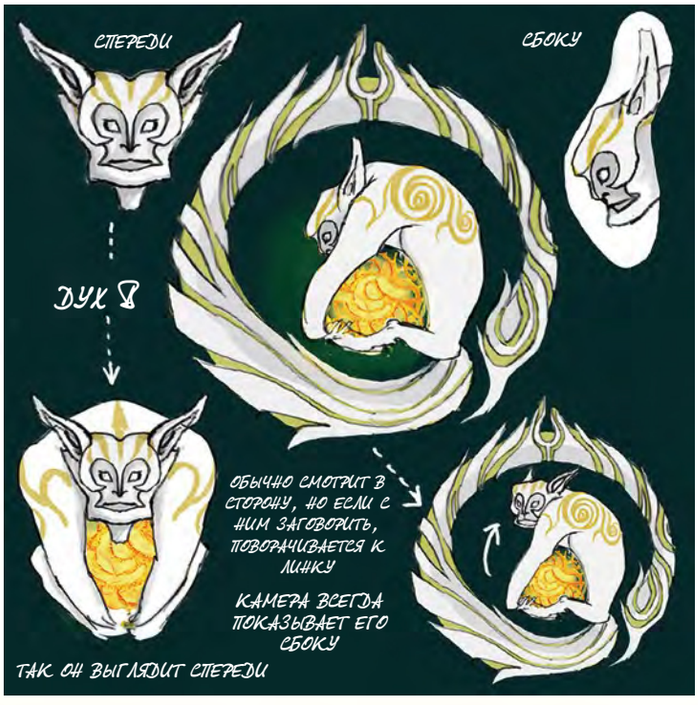
Духи, оберегающие разные провинции Хирула. В игре они появляются в облике животных. По эскизам видно, что разработчики также хотели сделать их в виде людей с головами животных.











Мудрецы

Эскизы справа изначально создавались для Рауру. Несмотря на то, что его лицо скрыто за маской, его тело напоминает мудреца.



У КАЖДОГО ИЗ ШЕСТИ МУДРЕЦОВ РАЗНЫЕ СИМВОЛЫ И ЦВЕТА НА ШАПКЕ ЭБОСИ, РАЗНЫЕ ПРИЧЁСКИ, А ТАКЖЕ РАЗНЫЕ УКРАШЕНИЯ, ВИСЯЩИЕ ПЕРЕД ЛИЦОМ.

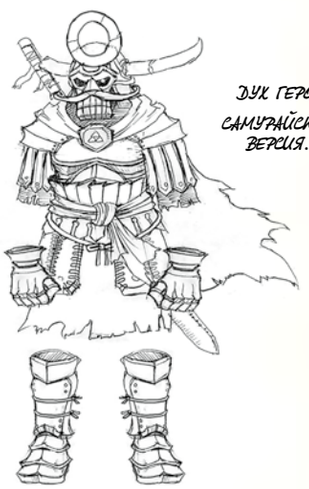


Эскизы



Древний герой

Призрак героя, обучающий Линка своим секретам. Есть теория, что этот герой — Линк из *Ocarina of Time*, потому что он держит меч в левой руке.

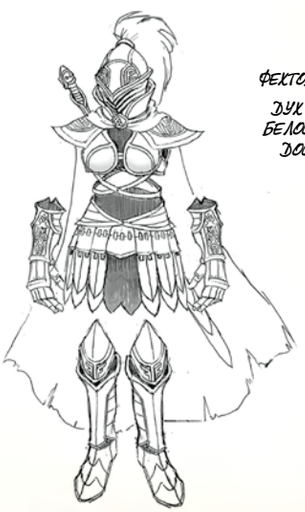


ДУХ ГЕРОЯ. САМУРАЙСКАЯ ВЕРСИЯ.

Эскизы

ДУХ ГЕРОЯ. СУМЕРЕЧНАЯ ВЕРСИЯ?

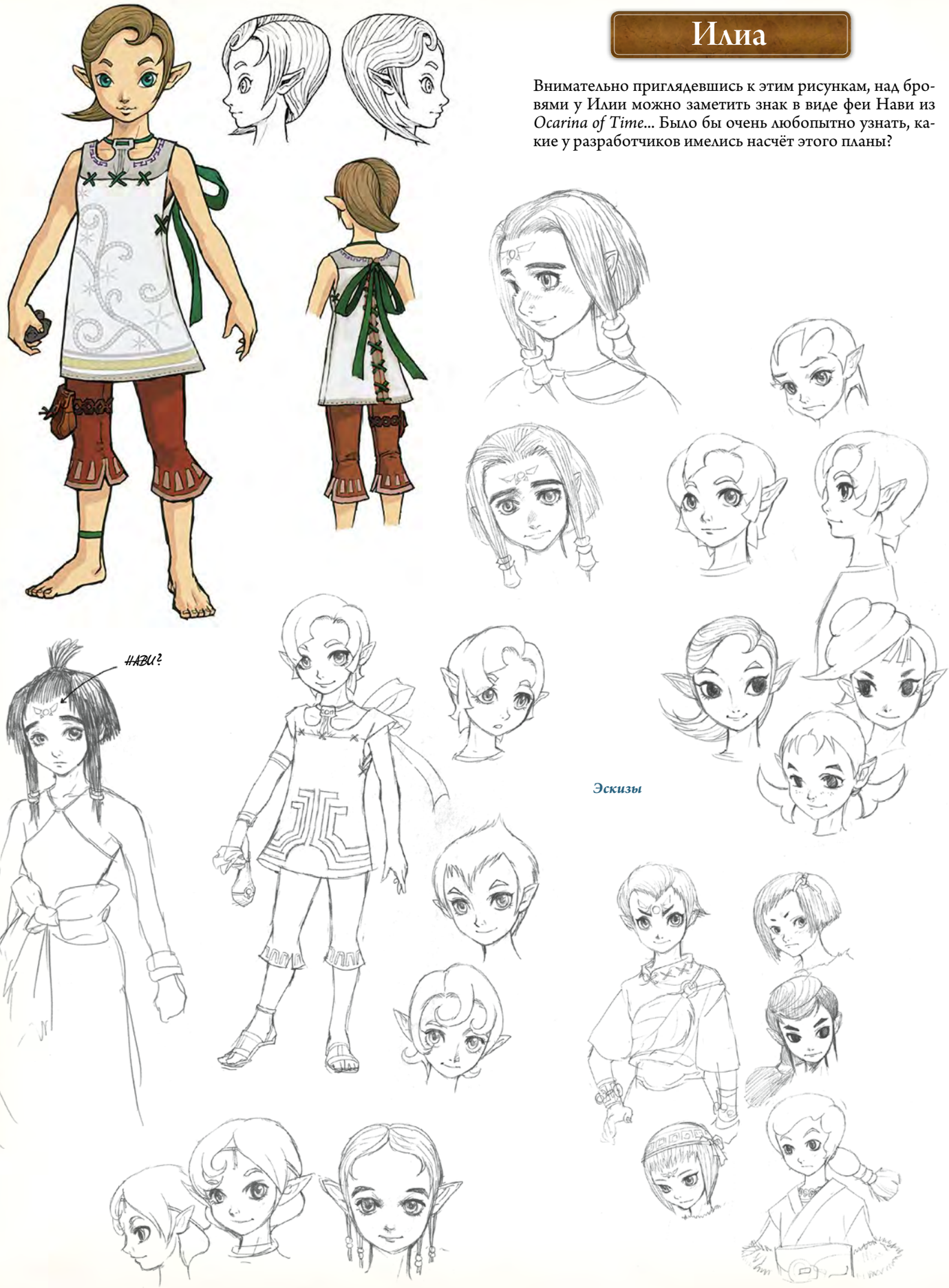




ФЕКТОВАЛЬЩИЦА ДУХ ГЕРОЯ В БЕЛОСНЕЖНЫХ ДОСПЕХАХ.

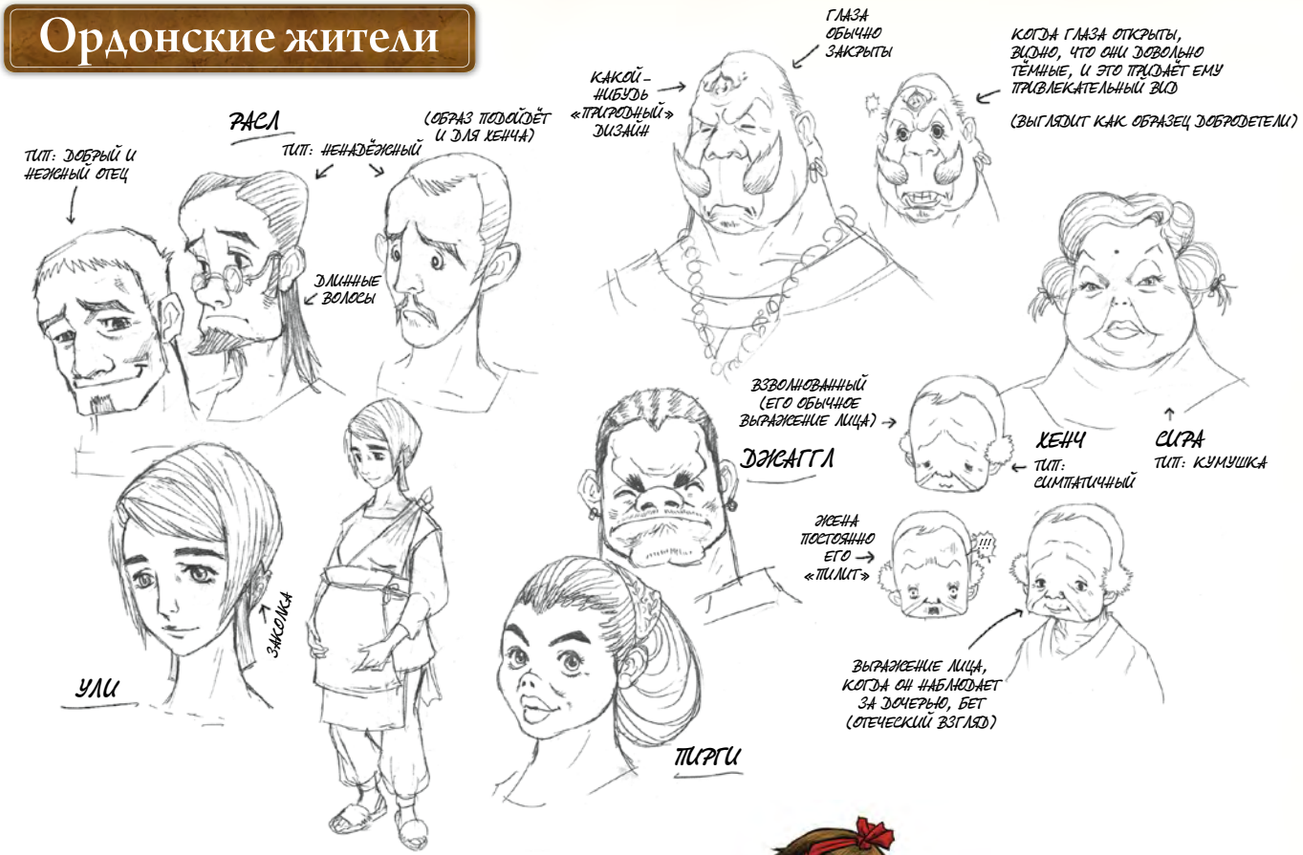
Илиа

Внимательно приглядевшись к этим рисункам, над бровями у Илии можно заметить знак в виде феи Нави из *Ocarina of Time*... Было бы очень любопытно узнать, какие у разработчиков имелись насчёт этого планы?



Эскизы

Ордонские жители



Дети деревни Ордон

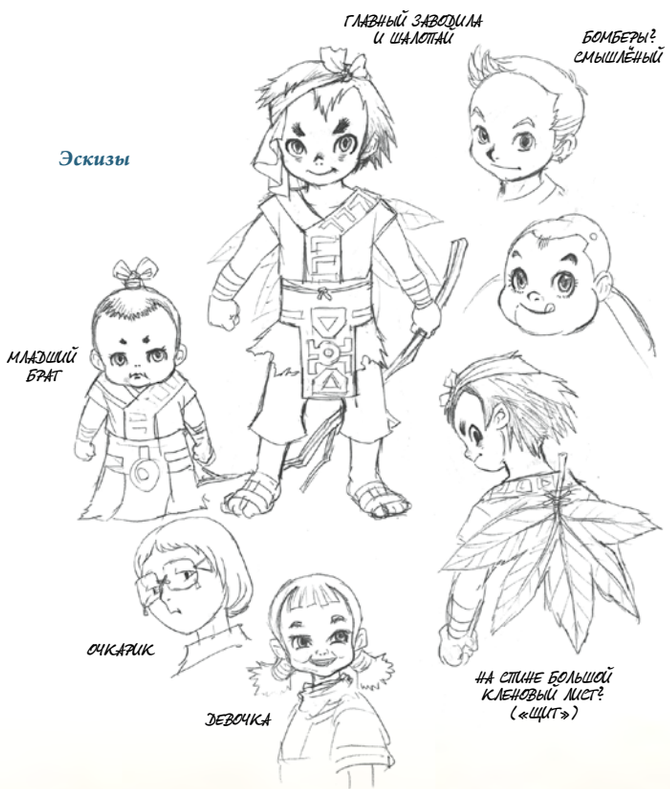


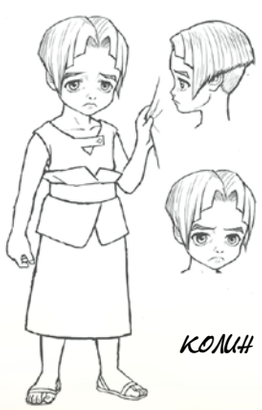


Маленький озорник Мало так нравился разработчикам, что в результате обзавёлся в игре своим собственным магазином «Лавка Мало».



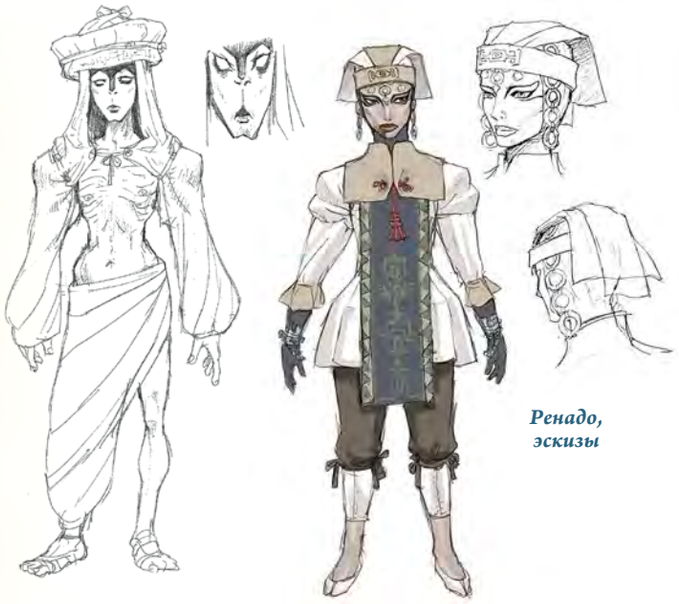
Эскизы





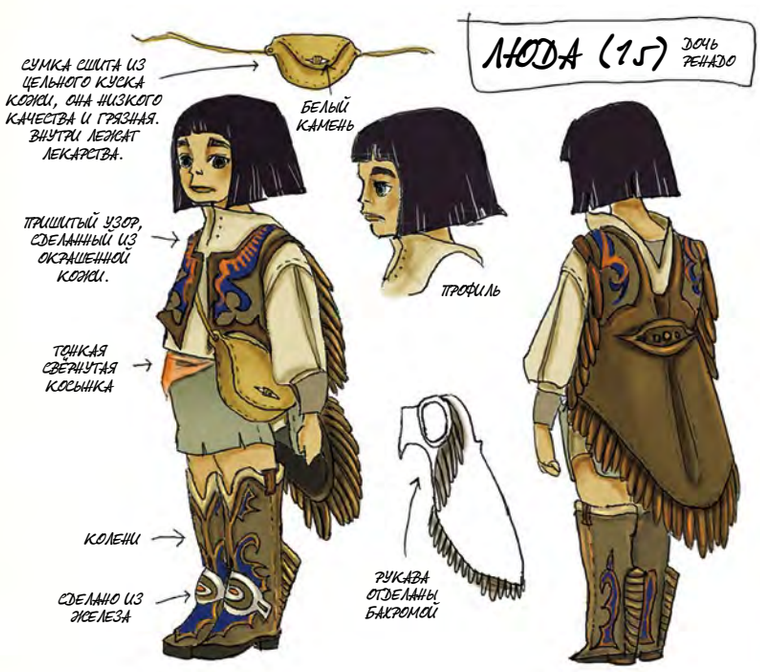


Жители Какарико



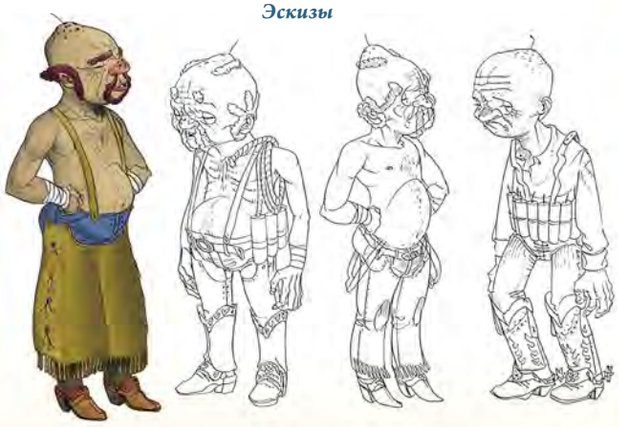
Ренадо, эскизы





ОТЕЦ И ДОЧЬ

Ренадо и его дочь, Люда. Их облик, напоминающий североамериканских индейцев, очень хорошо подходит для деревни Какарико, сделанной в духе вестерна.



Эскизы



БАРНС

Для Барнса, владельца магазина бомб, было сделано много эскизов. На каждом из них он показан уставшим пожилым человеком.





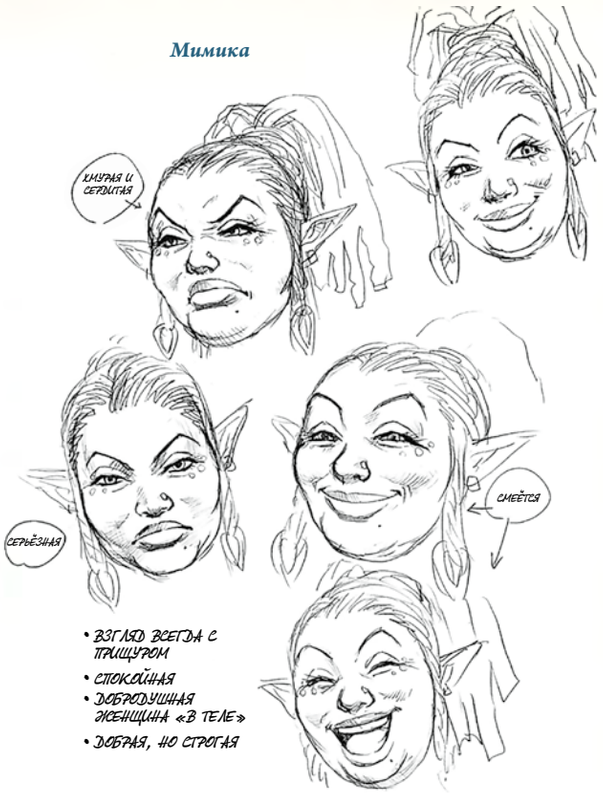


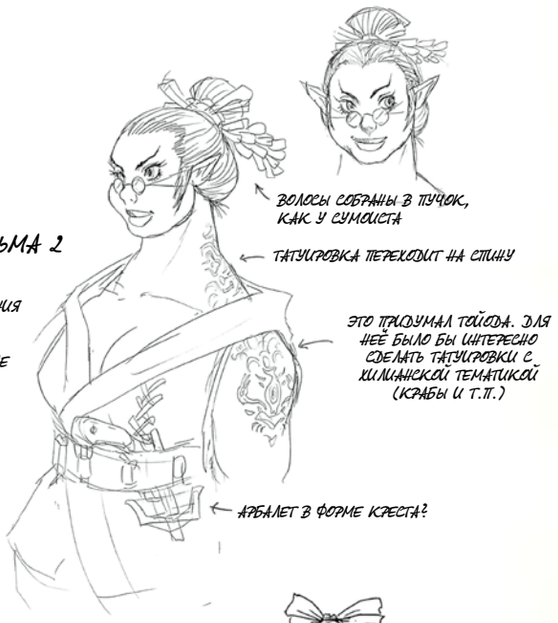


Тельма

Тельма владеет городским баром. Искренняя и добродушная, она также демонстрирует и некоторую женскую привлекательность. К Линку относится с добротой и по-взрослому.

Мимика







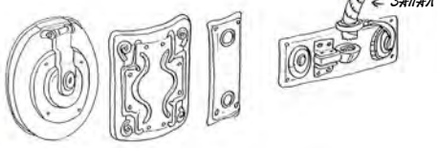




Ауру



Пушка Ауру





АУРУ

- ВЫПУЧЕННЫЕ КОСЫЕ ГЛАЗА В СТИЛЕ КАБУКИ. КРУПНЫЕ ЧЕРТЫ ЛИЦА.
- ПЛАЩ? ХАОРИ? (ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ОБЛАКОВ ПЫЛИ). ТРЕНИРУЕТСЯ С КОРОТКИМ МЕЧОМ. МАСТЕР ИАЙДО (ВИД ФЕХТОВАНИЯ). СИЛЬНЫЙ.
- ОЧЕНЬ БЫСТРО ПОВОРАЧИВАЕТ ГОЛОВУ. НАЧАВ РАЗГОВАРИВАТЬ, УЖЕ НЕ МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬСЯ (БОЛЬШОЙ БОЛТУН).

НЕПЛОХО БЫЛО БЫ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ПЕСКА НАДЕТЬ ЕМУ НА ГОЛОВУ АЗИАТСКУЮ КОНИЧЕСКУЮ ШЛЯПУ.







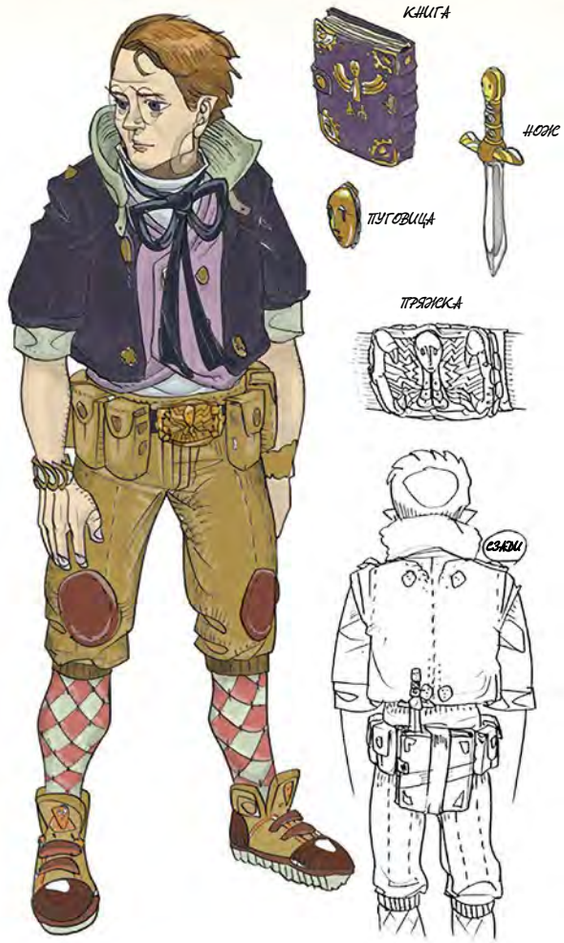


Расла и его друзей разработчики назвали «Сопротивлением». Среди них больше всего идей было придумано для персонажа по имени Ауру. Была даже мысль придать ему вид мачо.









Шед

Шед занимается изучением небесных жителей и на многих эскизах выглядит как учёный.

Эскизы

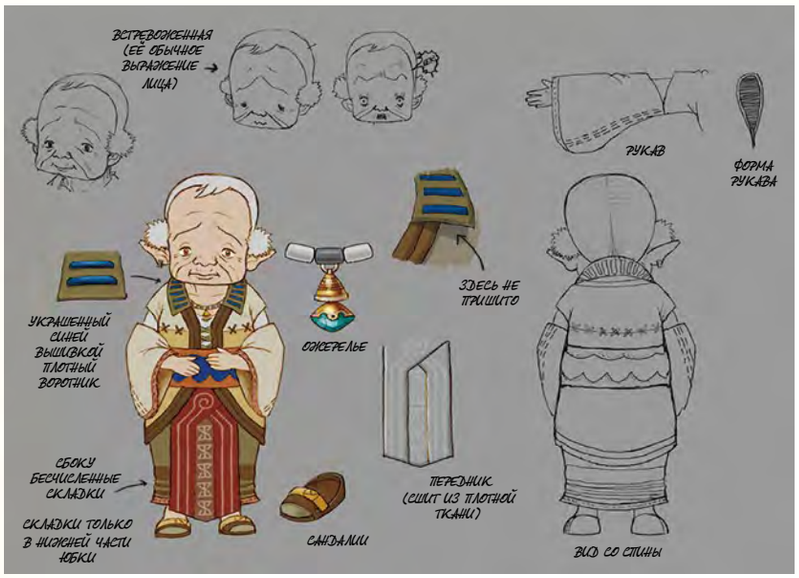




Ашея

Справа показан один из эскизов Ашеи, на котором её доспехи выполнены в западном стиле, но остальные детали, включая причёску, сделаны под впечатлением от восточной культуры.





Импаз





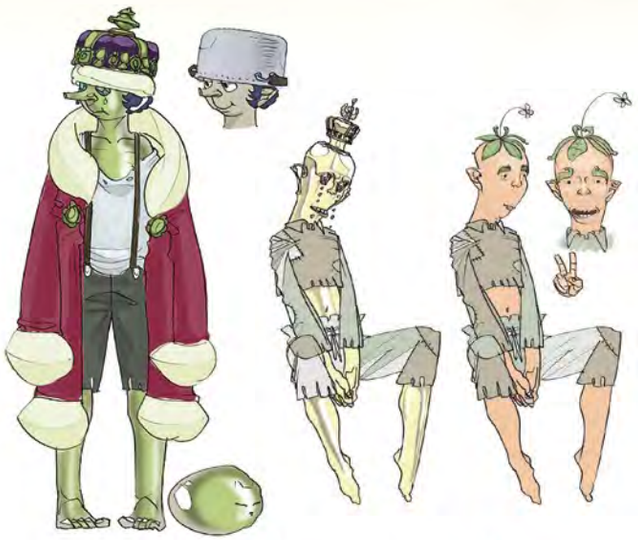
Старик Импа рассматривался как мужская версия Импы. Попади он в игру, то это была бы первая Импа-мужчина во всей серии...

Фалби и Фаер





На верхнем эскизе Фаер изображён мужчиной, им он и остался в игре. Фалби же показан женщиной, и неизвестно, была ли у разработчиков мысль сделать их мужем и женой или просто любовниками.

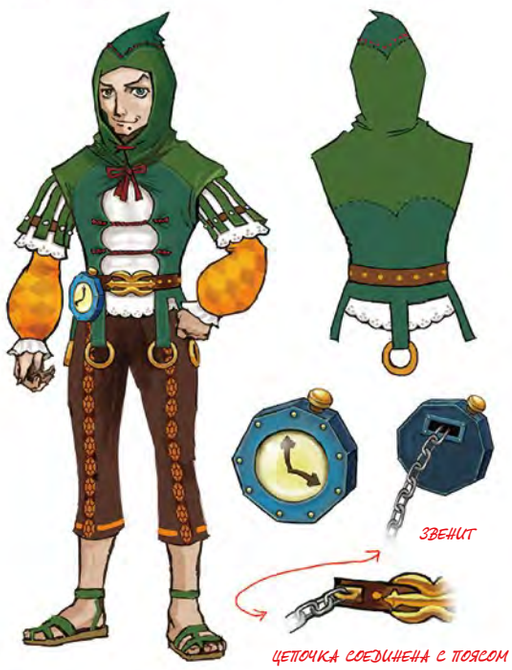


Джовани

После того, как Джовани заключил сделку с демонами, его тело превратилось в кусок золота. На окончательных эскизах он изображён толстяком, но были и варианты, где он показан стройным и худощавым.



Эскизы



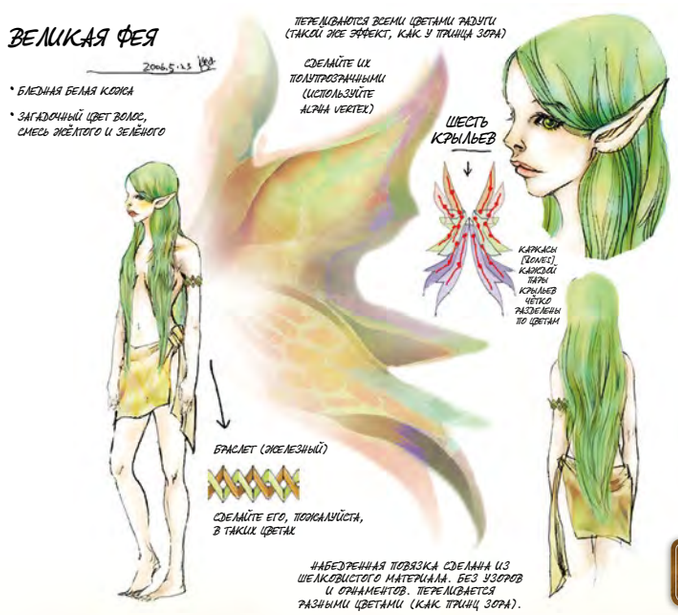
Парло

Парло [Purlo] заведует игрой «ЗВЕЗДА» [STAR game] в городе у королевского замка. Его внешний вид был задуман и воплощён как более реалистичный облик Тингла.



Укку

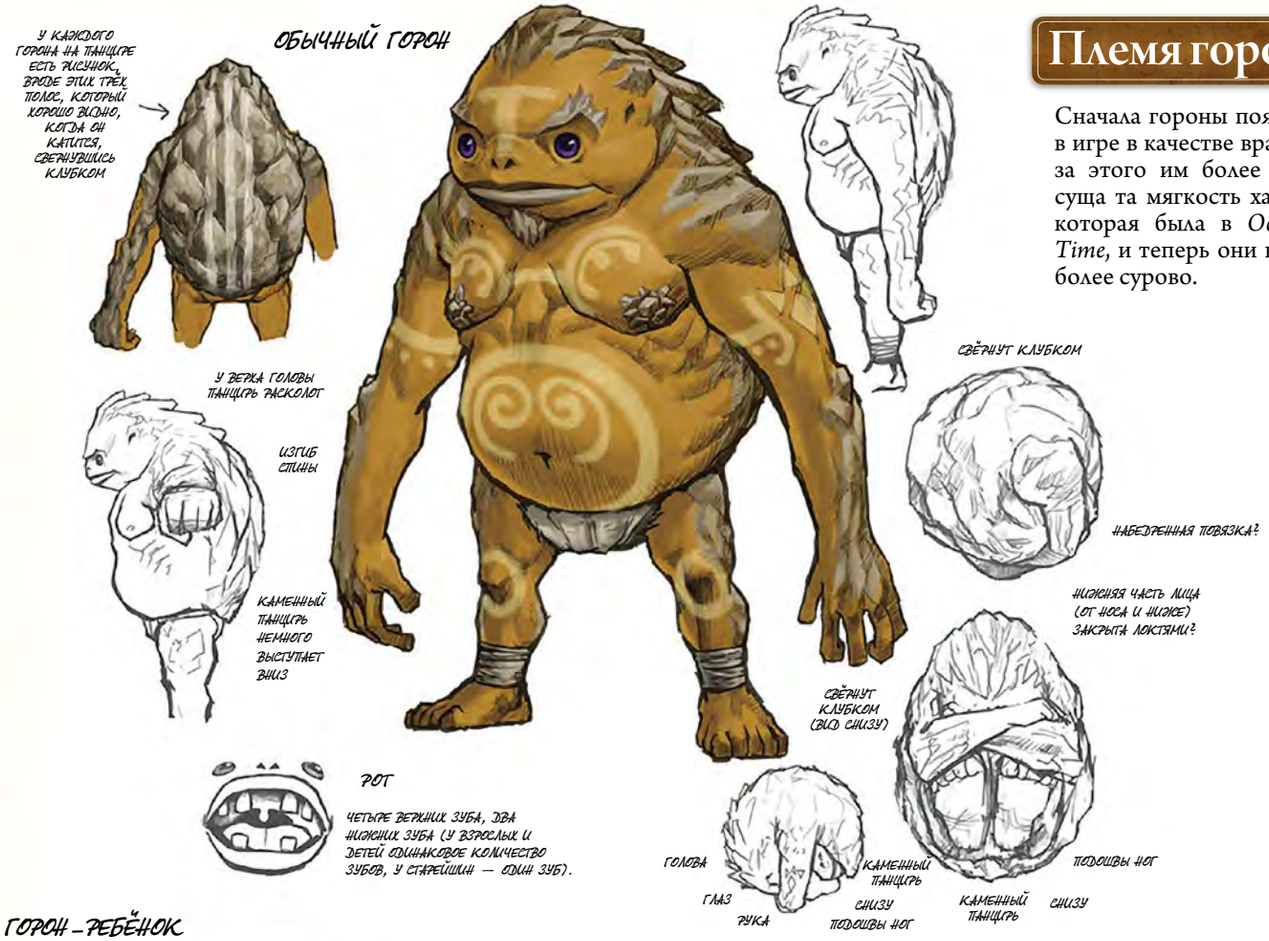
Появление укку [Ooccoo] в игре — совершенно невероятно и уникально. Её внешний вид напоминает работы художника Амедео Модильяни.

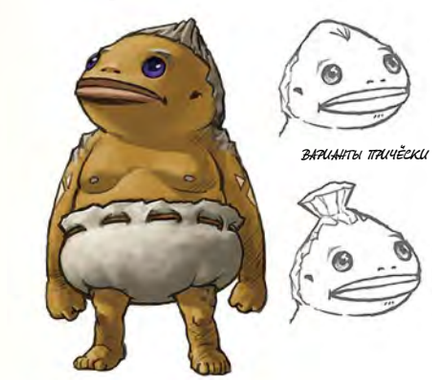


Великая фея

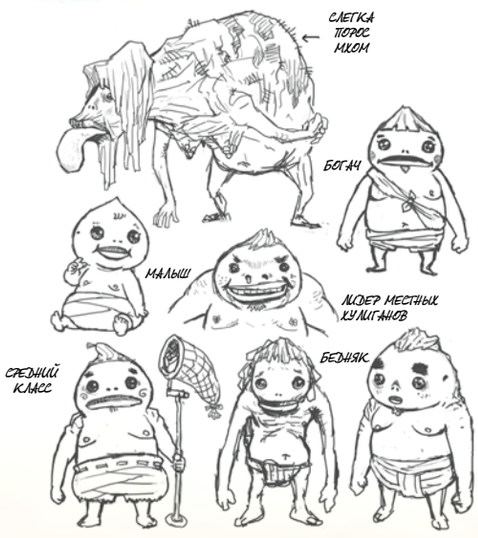
Племя горонов

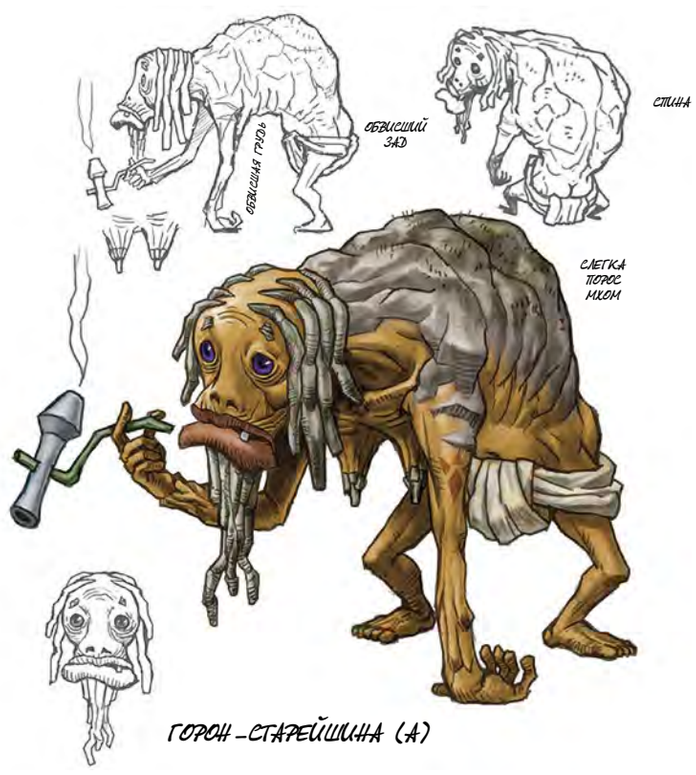
Сначала гороны появляются в игре в качестве врагов. Из-за этого им более не присуща та мягкость характера, которая была в *Ocarina of Time*, и теперь они выглядят более сурово.



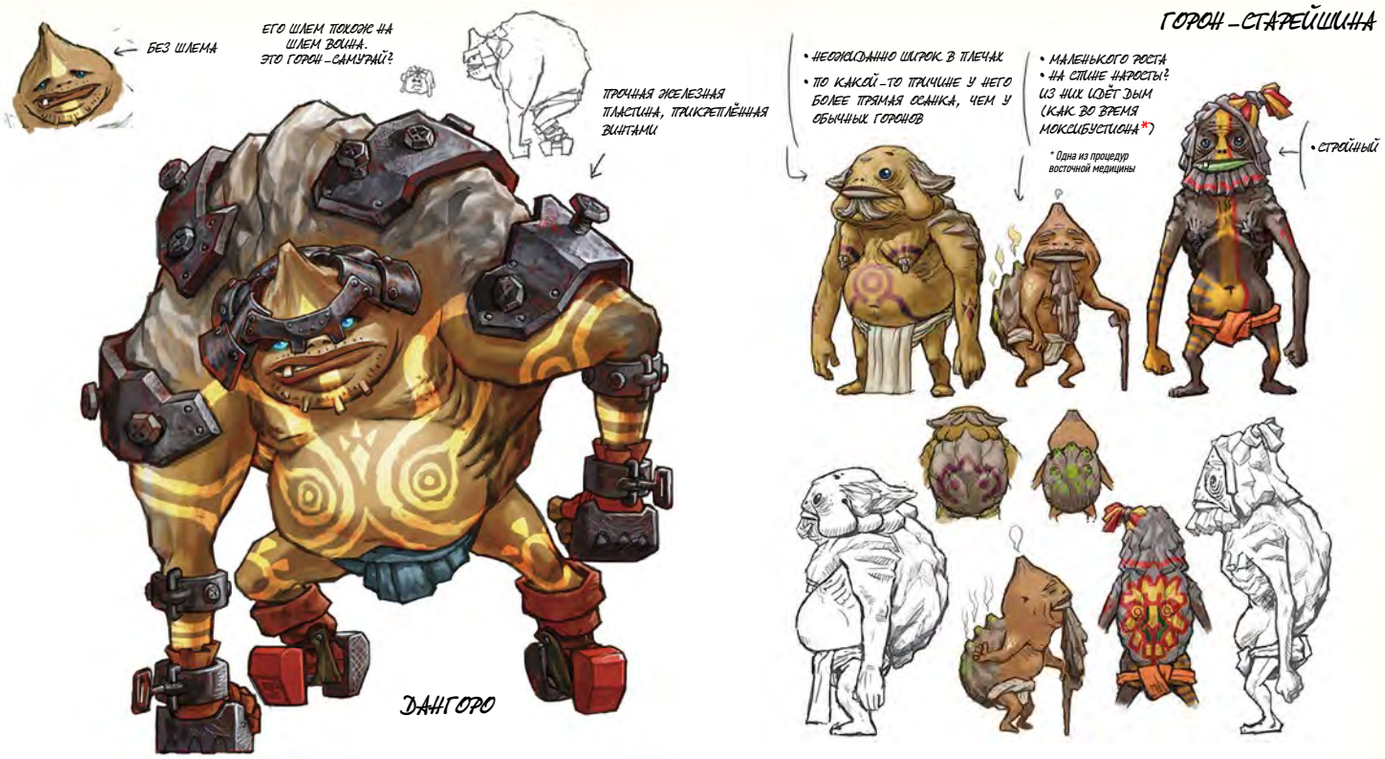


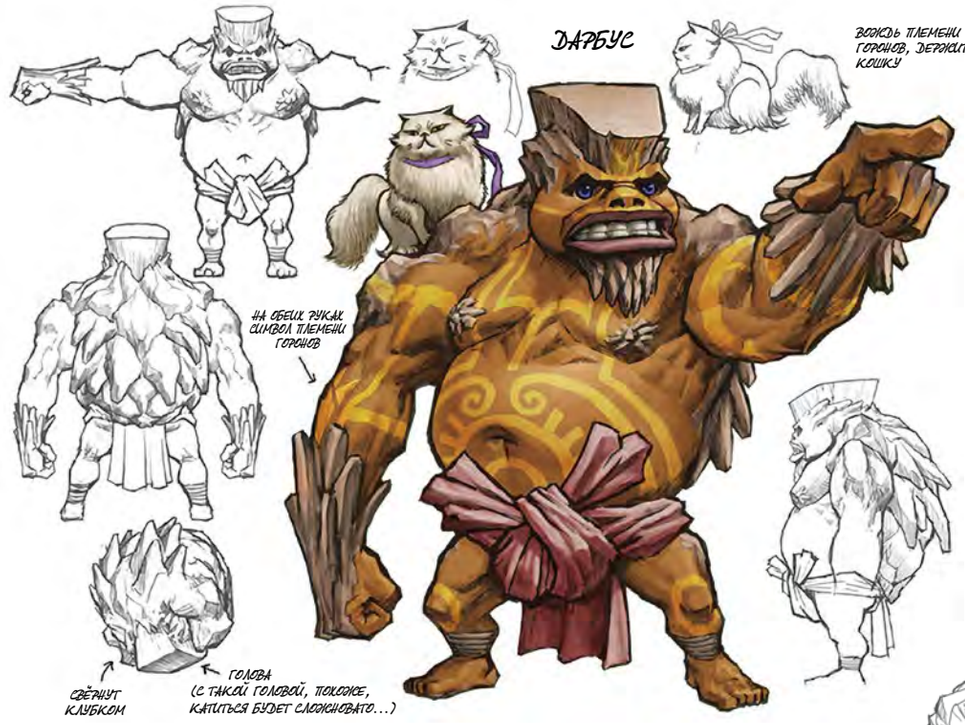
Эскизы





Эскиз старейшины (А) был использован для Гора Эбизо, одного из четырёх старейшин горонов.





Почему-то на этих эскизах показана кошка Тельмы, сидящая у Дарбуса на плече. Наверное, изначально эта представительница кошачьих играла в истории Дарбуса какую-то роль.

Эскизы



Племя зора

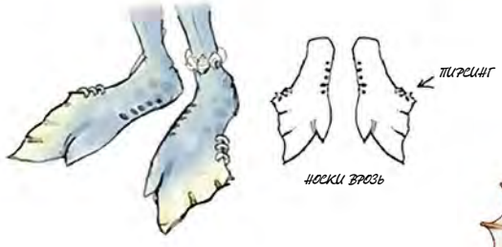




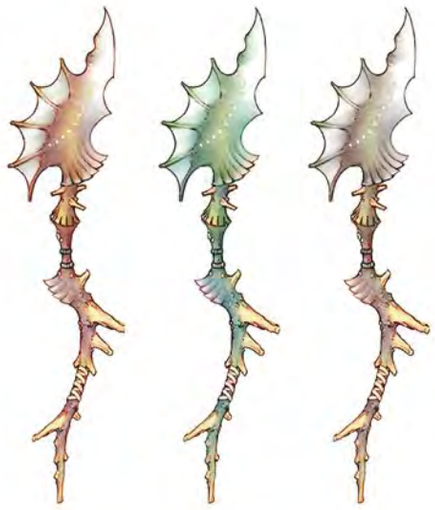


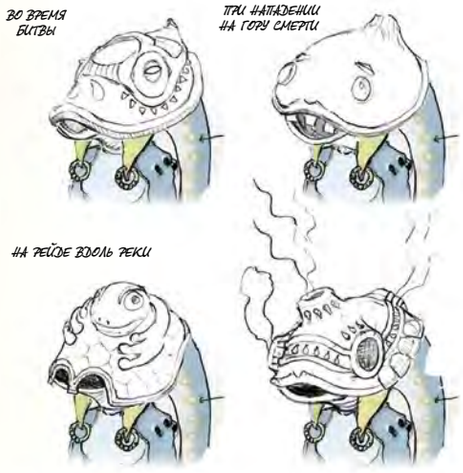






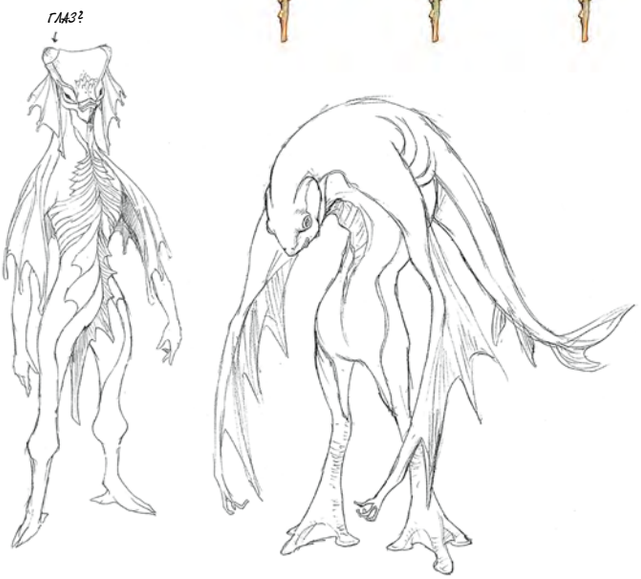
Копья зора





БОЕВЫЕ МАСКИ

Маски, надеваемые зора во время сражения. В игре появляется только одна маска, изображённая слева вверху. Я приятно удивлён тем, что художники, придумывая эти маски, зашли настолько далеко, что сделали даже маску для молитв о дожде...

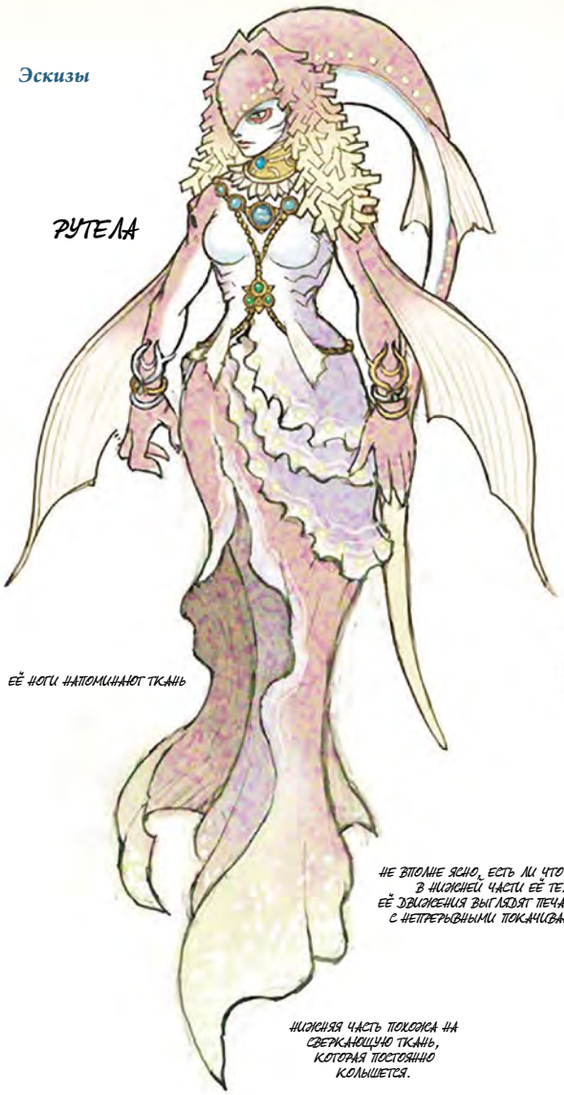




Зарисовки представителей племени зора. Похоже, это одни из самых реалистичных изображений зора из всех возможных. Включение их в игру ознаменовало резкий отход от их внешнего вида в предыдущих играх.

Эскизы

РУТЕЛА







Рутела — королева, что довольно необычно для зора. По эскизам мы можем заметить, что появление короля также планировалось.



Сын Рутелы, Ралис. Глядя на множество эскизов этого персонажа можно предположить, что много внимания было уделено внешнему виду его ожерелья.


ОЖЕРЕЛЬЕ («ЗВЕНЯЩИЙ» ВАРИАНТ)


ОЖЕРЕЛЬЕ В ДЕРЕВЕНСКОМ СТИЛЕ


ОЖЕРЕЛЬЕ (ВАРИАНТ С ЧЕШУЙКАМИ)

РАЛИС











Эскизы

На иллюстрации справа видно, во что мог бы быть одет король Балблин во время второго сражения с Линком. Изначальный план был таков — каждый раз, когда Линк бьёт его мечом, с Балблина отваливается часть доспеха. Но в конечном итоге его доспехи сократились до двух щитов.



Эскизы монстров



Король Балблин



Лорд Баллбо



Монстры

Если посмотреть на дизайн жабы Деку и головастика, можно увидеть некоторую схожесть, ведь жаба — это попытка показать, как будет выглядеть головастик через тысячу лет.



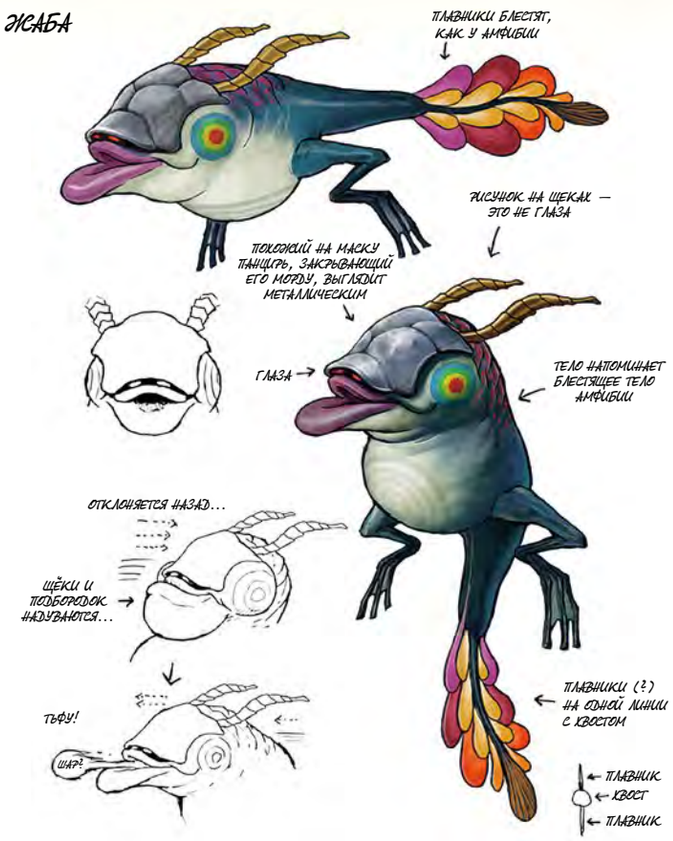
Гигантский сумеречный жук [Twilit Bloat]

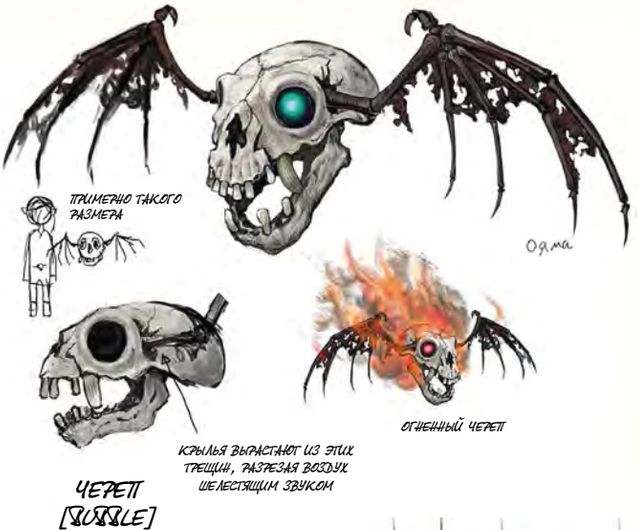


Жаба Деку

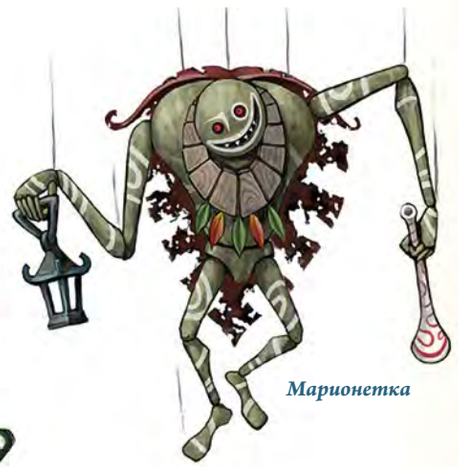


Ук [Ook]





ЧЕРЕП [SKULL]



Марионетка



Скулл Кид



Жнец с мечом [Death Sword]



Молотобоец [Darkhammer]

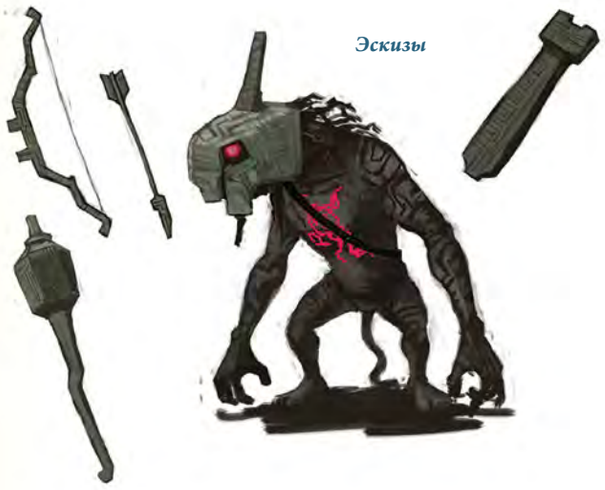


Эскизы

Лазутчики Сумрака

Жители Сумеречного царства, превращённые Зантом в демонов. Как и у Мидны, лица этих существ закрыты масками.

Эскизы





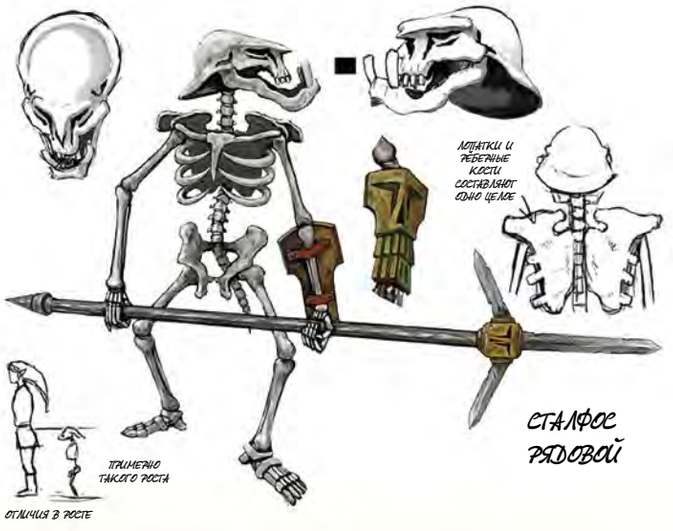


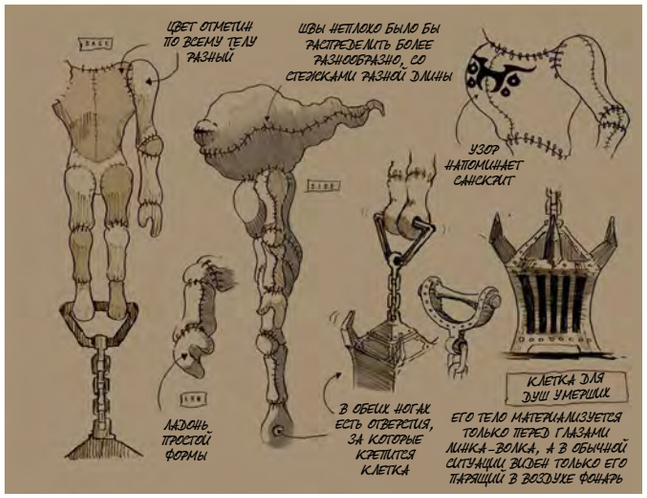




Тёмный каргарок [Shadow Kargarok]





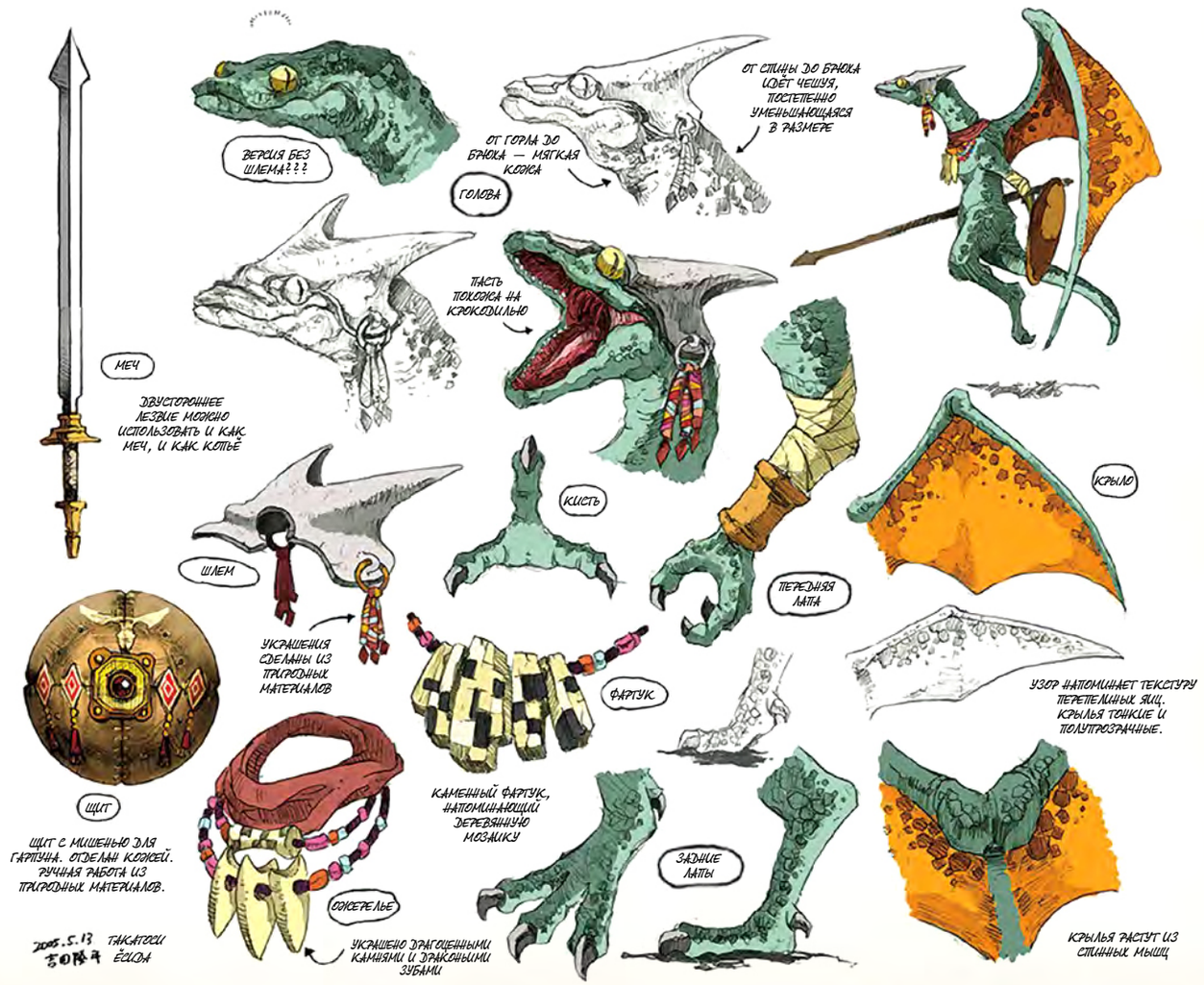




Демон по

Сражённые, эти призраки [Imp Poe] оставляют после себя душу. Из-за того, что их поимка в игре доставляет много хлопот, вам не всегда удаётся рассмотреть их во всех подробностях.

Аэралфос



Предметы

ЛУК ЗЕЛЬДЫ

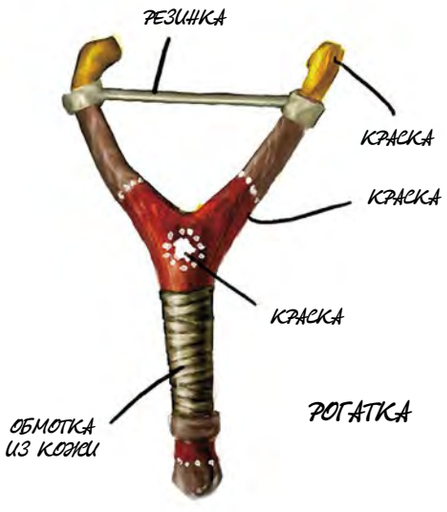
Оружие, которое использует Зельда во время последней битвы с Ганондорфом. Стрелы для него представляют собой трансформировавшихся в них духов Света.





МЕЧ ГЕРОЕВ





ЖЕЗЛ ВЛАСТИ [DOMINION ROD]

Также известен как Небесный жезл [Rod of Heavens]. Заставляет статуи копировать движения Линка, что делает этот предмет весьма необычным.



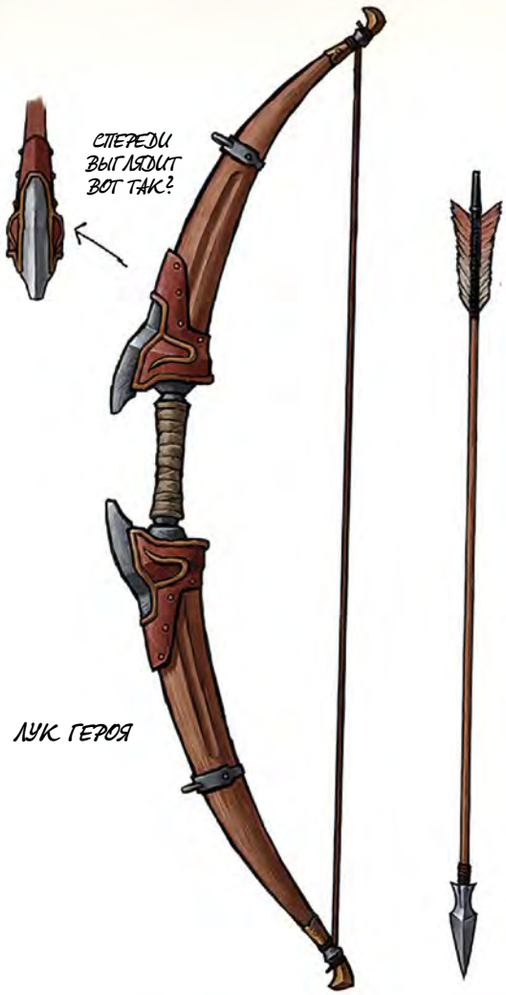
ЩИТ ХИЛИИ



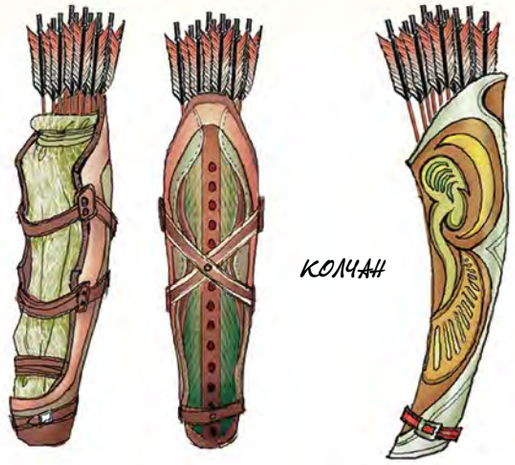
ОРДОНСКИЙ И ДЕРЕВЯННЫЙ ЩИТЫ



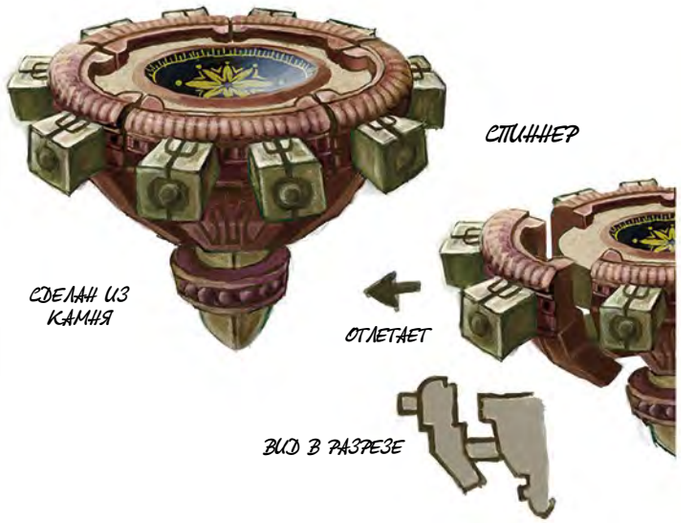




ЛУК ГЕРОЯ



КОЛЧАН





ГЛАЗ ЯСТРЕБА





ЭЛЕМЕНТЫ, КОТОРЫЕ ПРИКАСАЮТСЯ К ГЛАЗАМ, СДЕЛАНЫ ИЗ КОЖИ

ТУНИКА ЗОРА



Рабочие эскизы

Деревня была придумана как место, тесно связанное с природой, с населяющими её счастливыми жителями, крепко привязанными к земле.

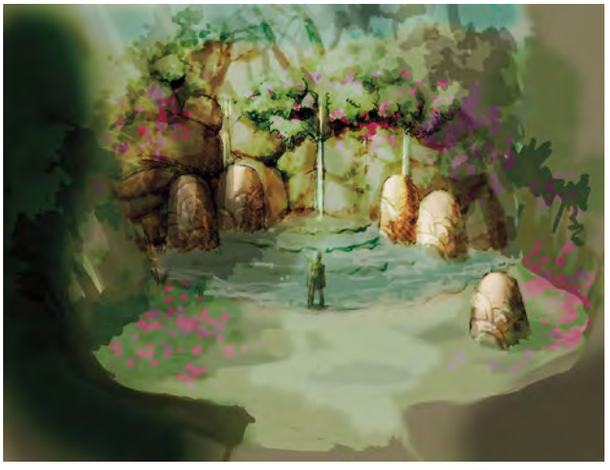


Деревня Ордон





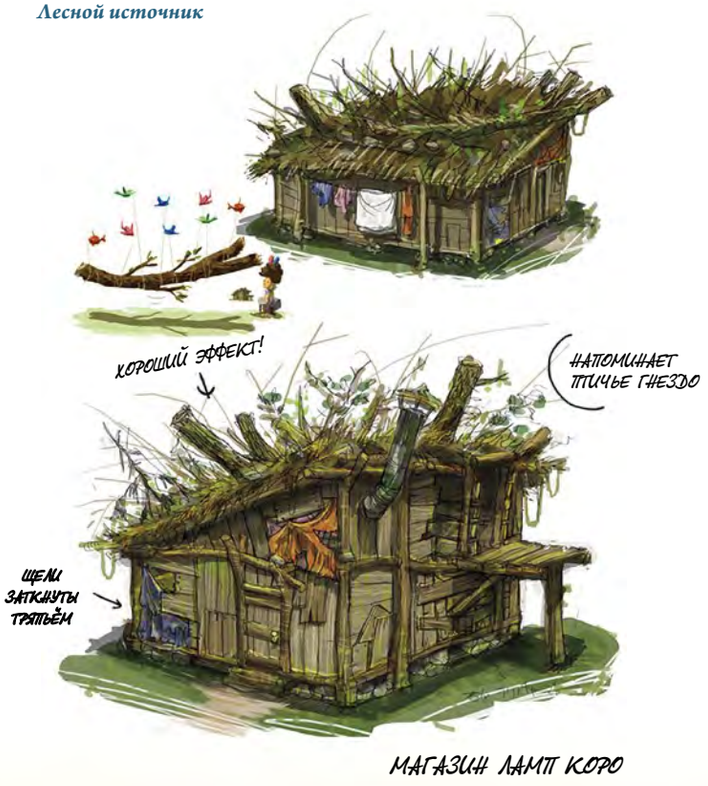
Озеро Хилиа



Лесной источник



Земли Правосудия [Arbiter's Grounds]

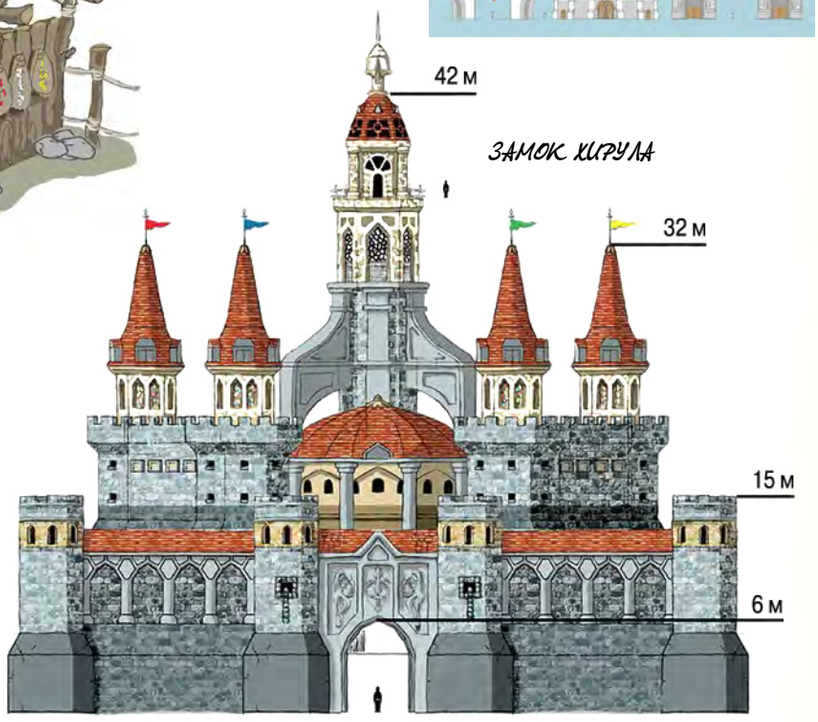


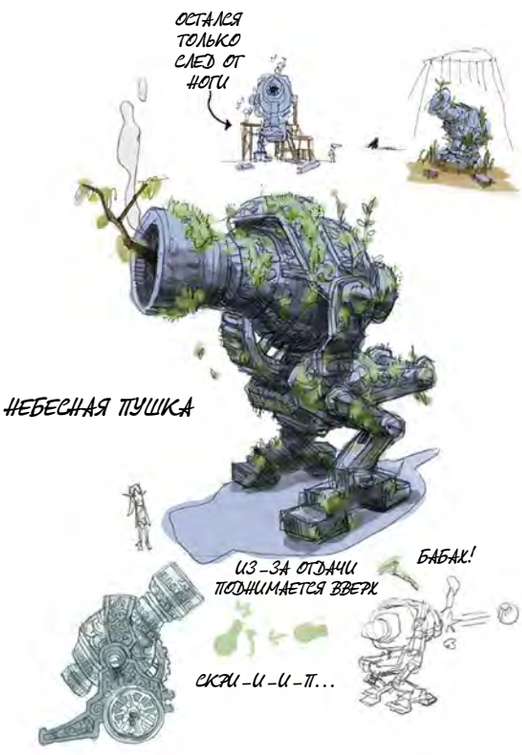
В ЭТОЙ ЛАВКЕ ТОРГУЮТ МАСЛОМ ДЛЯ ЛАМП, КРАСНЫМ ЗЕЛЬЕМ И ОРДОНСКИМ КОРОВЬИМ МОЛОКОМ. НА СТЕНАХ СУШАТСЯ ПЛОДЫ, ИЗ КОТОРЫХ ВАРЯТ КРАСНОЕ ЗЕЛЬЕ. ВЫВЕСКИ И ТАБЛИЧКИ ПРИБИТЫ КОЕ-КАК.

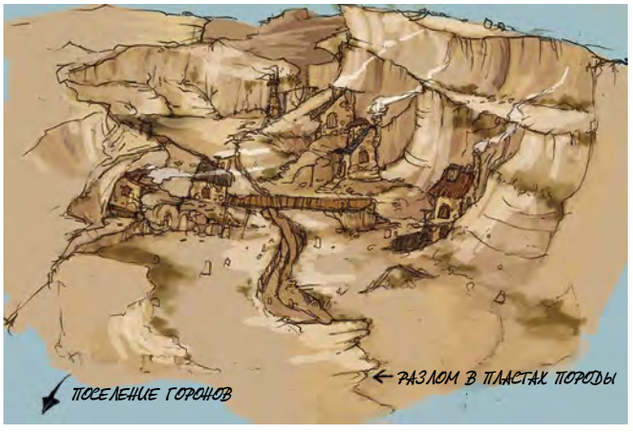
МАГАЗИН САМООБСЛУЖИВАНИЯ











Деревня Какарико



Священная роща



Элдинский мост

Сначала предполагалось, что для того, чтобы заставить статуи двигаться, Линк должен будет повыть, приняв облик зверя. Но в окончательной версии игры игрокам для этого предстоит решить головоломку.

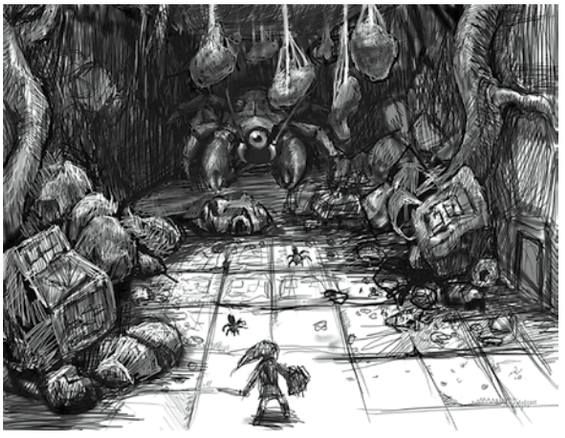




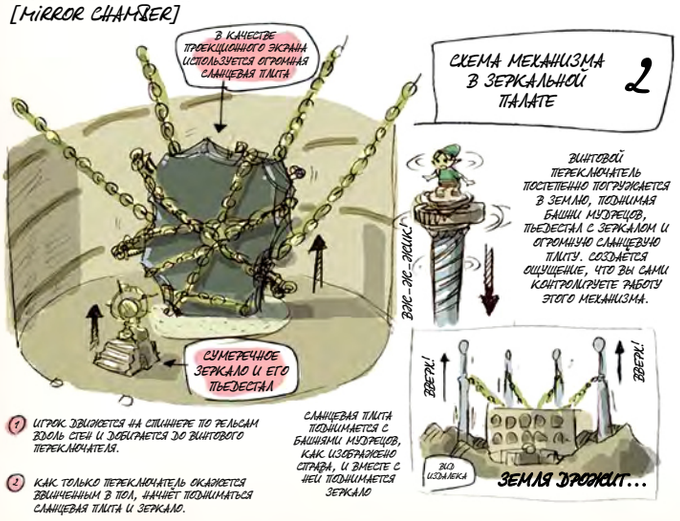


Сражения с боссами



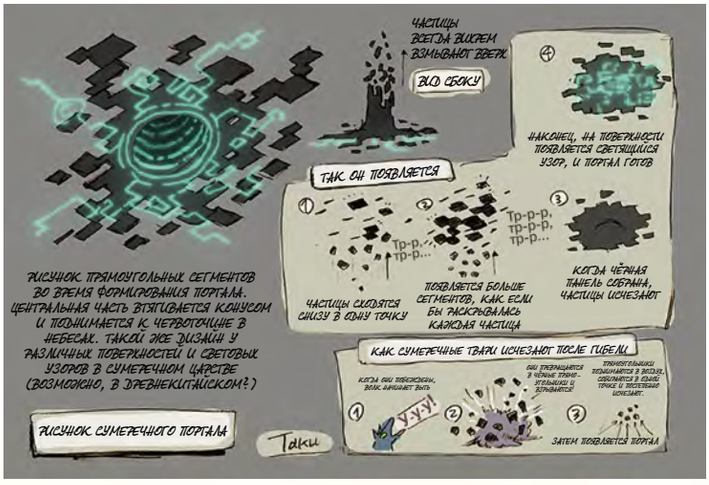


ЗЕРКАЛЬНАЯ ПАЛАТА
[MIRROR CHAMBER]



ПОРТАЛ

Исходный эскиз. Весь остальной дизайн Сумеречного царства основан на этих геометрических формах.



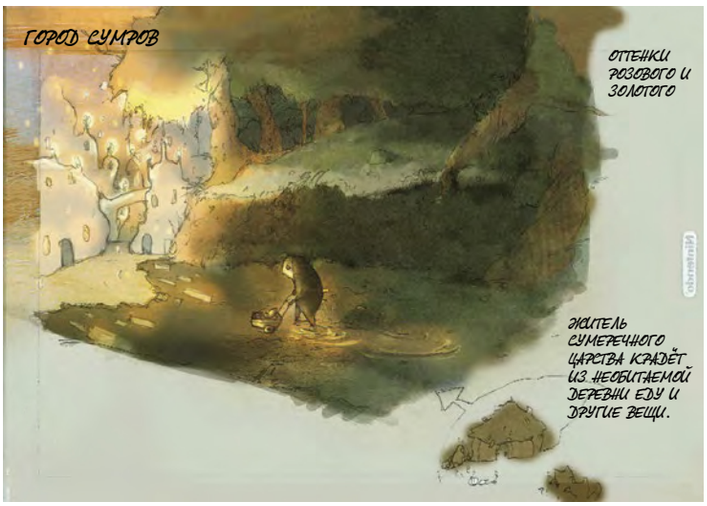


СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Кот, сидящий у стены. Вероятно, это рисунок Луизы, кошки Тельмы, которая показывает Линку секретный проход в замок Хирула.



Источник духов 2

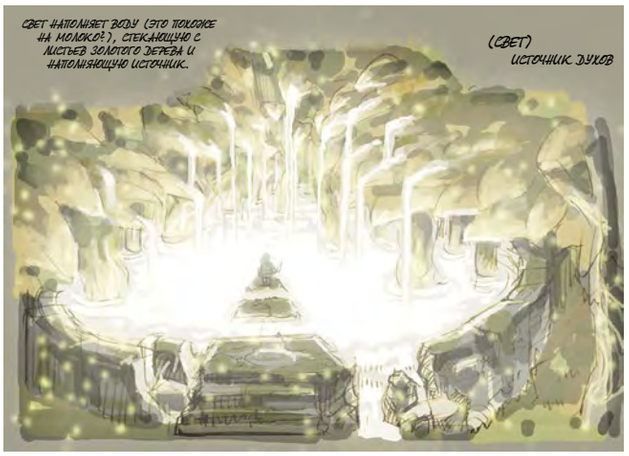


СУМР

Рисунок, показывающий ежедневную жизнь обитателей царства Сумерек. Один из них тайно ворует из заброшенной деревни еду.



Последняя битва



Источник духов 1

Черновик основной иллюстрации







Король Океанов

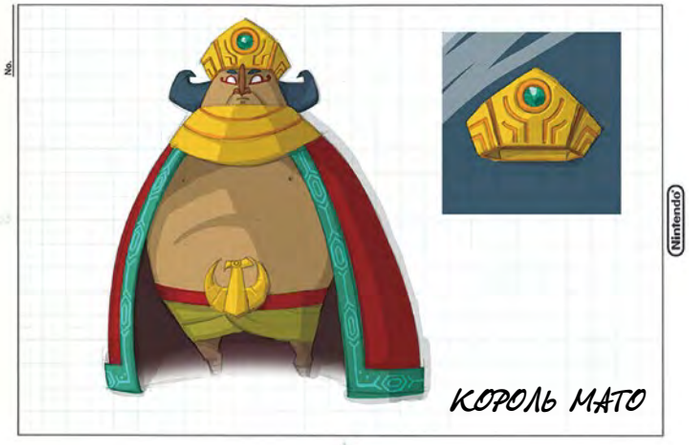
Рисунок короля Океанов — так Ошус выглядит на самом деле. В облике кита он появляется в конце игры.

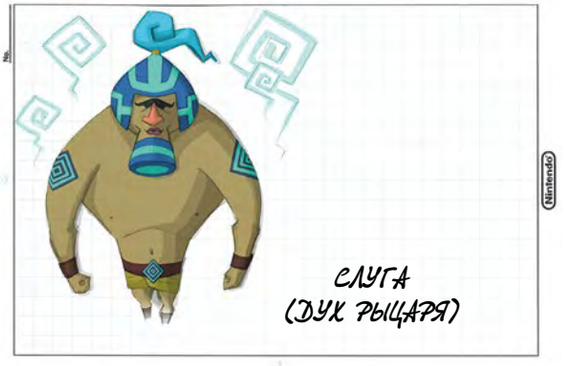


Лайнбек

Лайнбек и его лихая улыбка. У его потомка, Лайнбека Третьего, который появляется в *Spirit Tracks*, лицо точно такое же, но есть небольшие различия в одежде.

Мато и рыцари королевства Коббл





Слева изображён король Мато, обитающий на острове Древних Руин. Справа — дух командира рыцарей королевства Коббл, слуги короля. Всего существует три командира рыцарей, и на каждом из них одежда разных цветов: у первого она красная, у второго — зелёная и у третьего — жёлтая.

Астрид и Кайо

Гадалка Астрид и её помощник, Кайо. Первоначальные эскизы Кайо более-менее идентичны его внешнему виду в игре, но над Астрид ещё пришлось поработать и кое-что изменить, включая цвет её волос.





Беллум

Злое божество Беллум — финальный босс в *Phantom Hourglass*. На ранних стадиях разработки его прозвали Grande Octo, что означает «Большой Осторок».

Первая фаза



Вторая фаза



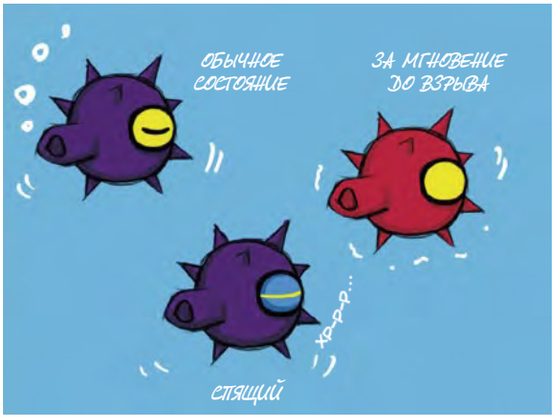
Третья фаза







Монстры



ОКТО-МИНА [OCTOMINE]

Эти представители семейства окторокоов были придуманы как прихвостни Беллума.



Глиок



Юки [Yook]



Окторок



Чернильный окто [Ink Octo]



Сталфос

Рабочие эскизы

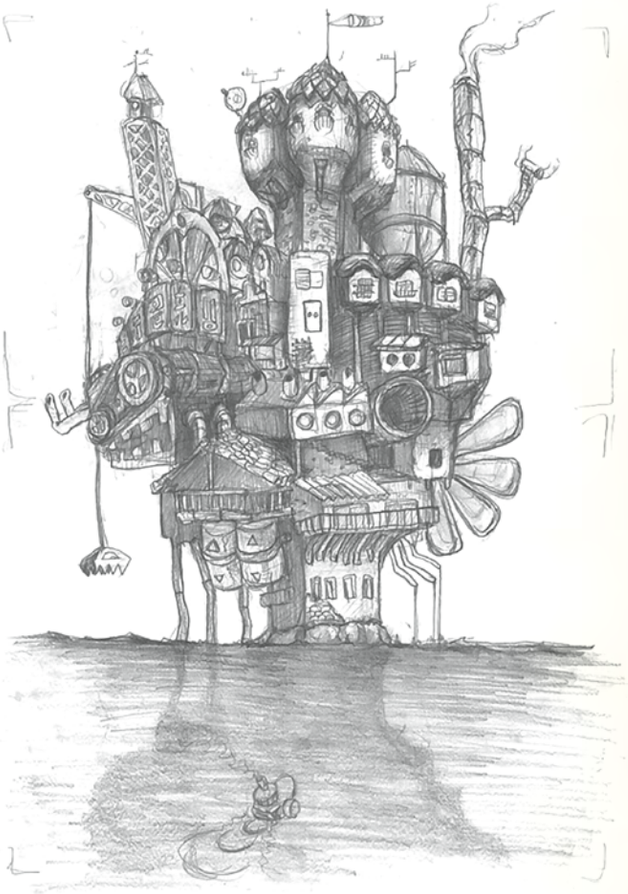


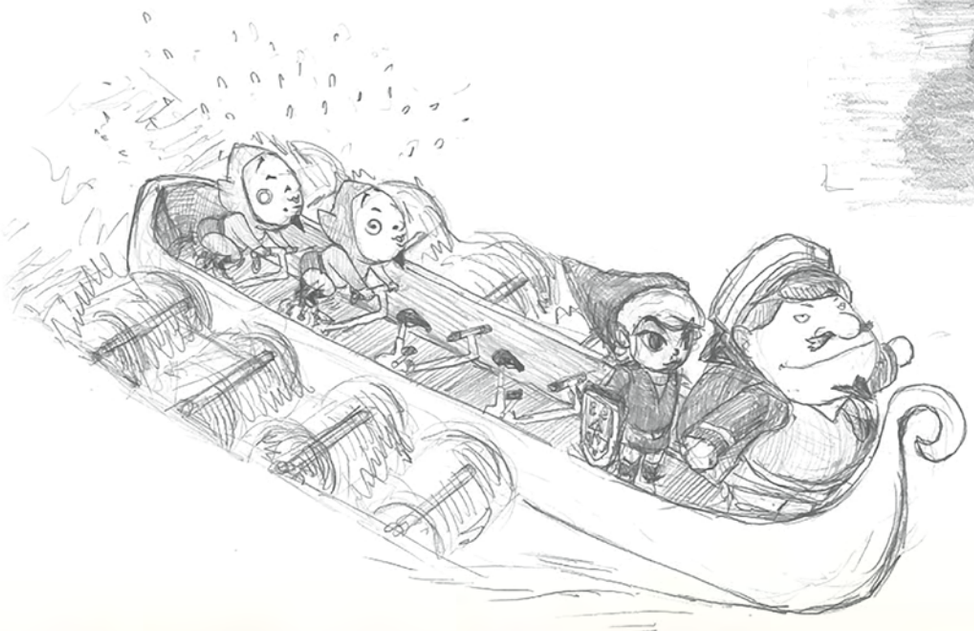
Корабль-призрак

ДИЗАЙН ОСТРОВОВ

Наброски различных островов. Тот, что показан справа, должен был обрастать новыми пристройками после каждого его посещения Линком, постепенно становясь всё больше и больше.







МИНИ-ЛОДКА

Эскиз, изображающий лодку. Видно, что она приводится в движение педальной тягой: за спиной у Линка находятся Тингл со своим братом (?), которые яростно крутят педали. Человек, стоящий на носу, это, возможно, ранняя версия Лайнбека.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Линк

Эскизы формы Линка, которую он носит, будучи учеником машиниста. Это первая игра серии, в которой Линк носит униформу. Возможно, столь большое количество эскизов показывает, как старательно подошли разработчики к этому вопросу. Так или иначе, при выборе окончательного дизайна мы опирались на те эскизы, где Линк более всего походил на машиниста.



Я ХОЧУ, ЧТОБЫ У НЕГО БЫЛИ ЗАСУЧЕННЫЕ РУКАВА И ОТКРЫТАЯ ГРУДЬ, ЧТОБЫ ПРИДАТЬ ЕМУ ОЗОРНОЙ ВИД. СТРОГОСТЬ ПУСТЬ ПРИДАЁТ ТОЛЬКО ФУРАЖКА.



ВО ВРЕМЯ ЕГО ПОЕЗДОК НА ПОЕЗДЕ ЛУЧШЕ ИЗБЕГАТЬ ЗЕЛЁНОЙ ОДЕЖДЫ.



КОНТРАСТ ЦВЕТОВ МЕЖДУ ЛИНКОМ И АЛЬФОНЗО. ПУСТЬ ИХ ОДЕЖДА РАЗНОГО ЦВЕТА, НО Я БЫ ХОТЕЛ, ЧТОБЫ ОНА БЫЛА СХОЖЕГО ФАСОНА.



СЛИШКОМ ОФИЦИАЛЬНО



ЛИНК ВЫГЛЯДИТ ЧЕРЕСЧУР ОФИЦИАЛЬНО...

КОРИЧНЕВЫЙ ЦВЕТ МОГ БЫ ПОДОЙТИ





ЛИНК И ЗЕЛЬДА. ИЗБЕГАЙТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ТОГО, ЧТОБЫ ОНИ ОБА БЫЛИ ОДЕТЫ В РОЗОВОЕ.





ЧЁРНЫЙ ВЫГЛЯДИТ РЕЗКО



СКУЧНОВАТО, НО ТОЖЕ ИНТЕРЕСНО



ФОРМА КАЖЕТСЯ СЛИШКОМ ПРОСТОЙ...



БЕЗ ФУРАЖКИ

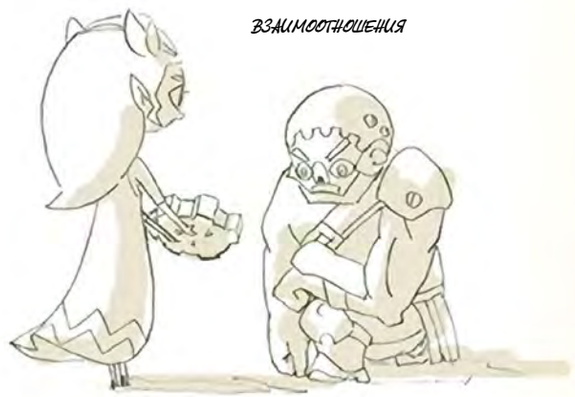
БАНДАНА МОЖЕТ ПЕРЕКЛИКАТЬСЯ С ДИЗАЙНОМ ТЕТРЫ...

Зельда

Зельда взывает к Бирну, вселившись в фантома. Справа внизу Бирн преклоняет перед ней колено, как её подданный. Однако в игре видно, что они встречаются впервые, но изначально, скорее всего, предполагалось, что они могли быть давними друзьями.







Альфонзо

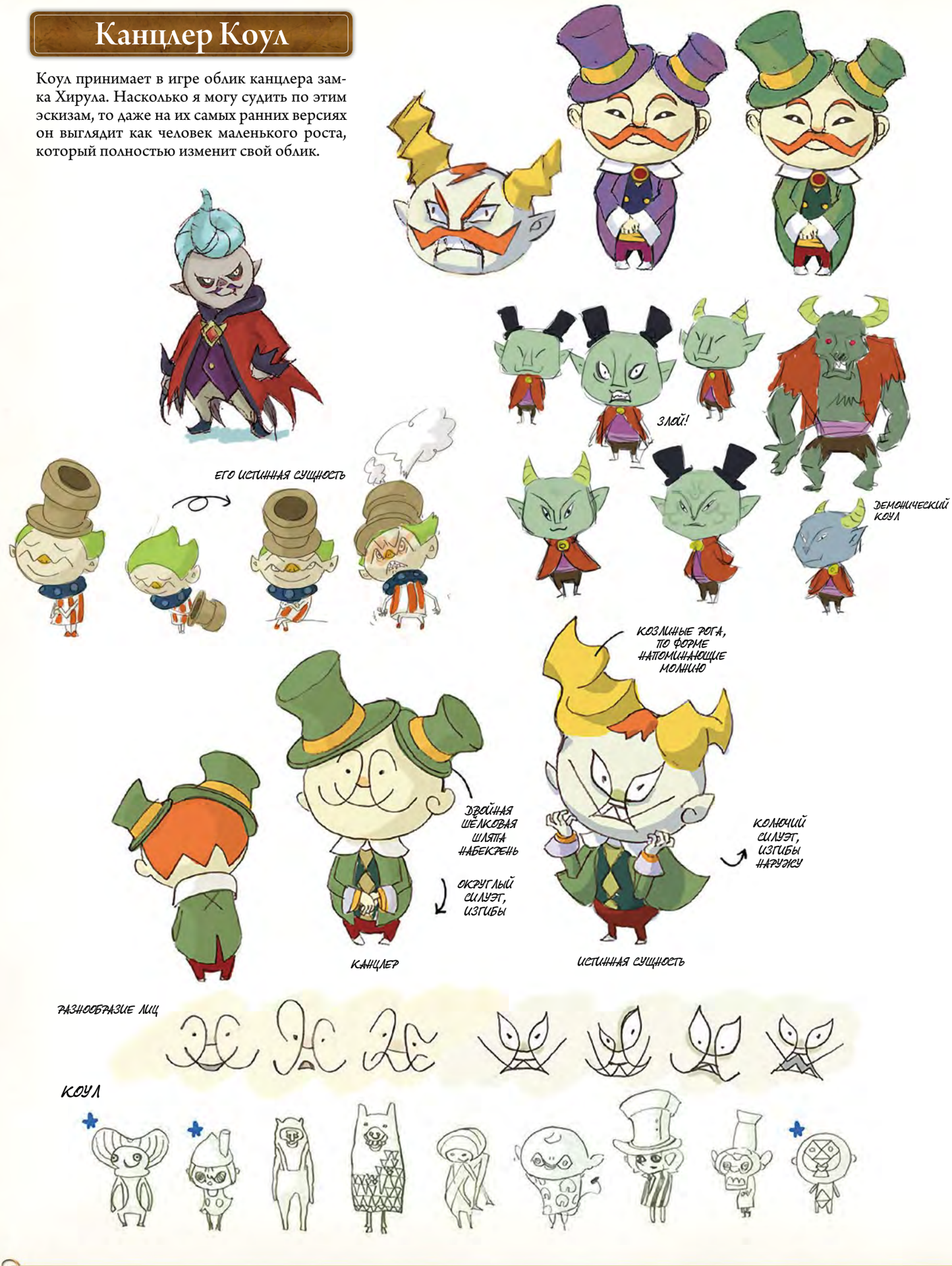
Альфонзо — потомок Гонзо, персонажа *The Wind Waker* и *Phantom Hourglass*. Впрочем, на этих эскизах их сходство не слишком заметно.

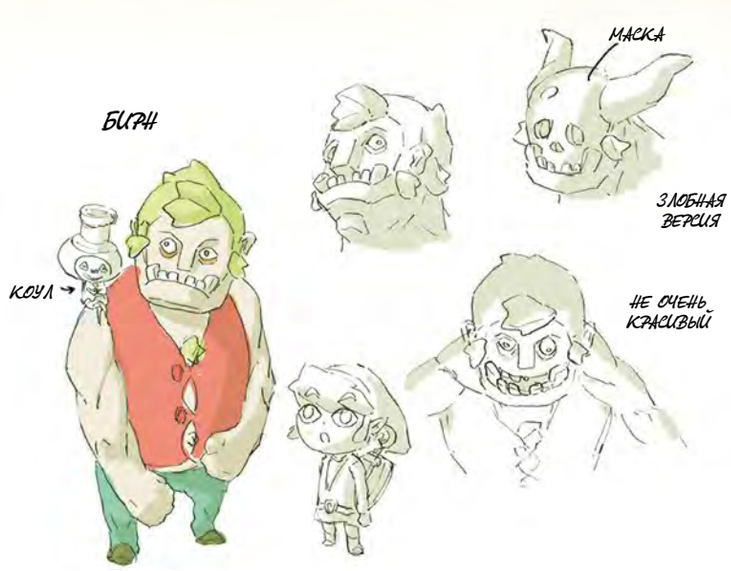




Канцлер Коул

Коул принимает в игре облик канцлера замка Хирула. Насколько я могу судить по этим эскизам, то даже на их самых ранних версиях он выглядит как человек маленького роста, который полностью изменит свой облик.









Бирн

Воин, представитель расы локомо, планирующий возродить короля демонов. На некоторых эскизах Бирн изображён вместе с канцлером Коулом — возможно, ещё на ранних стадиях разработки предполагалось, что они будут сообщниками.

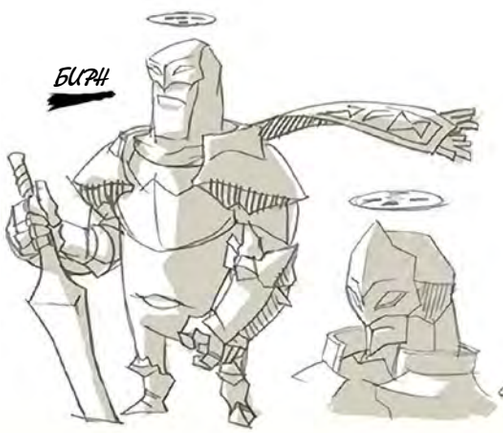






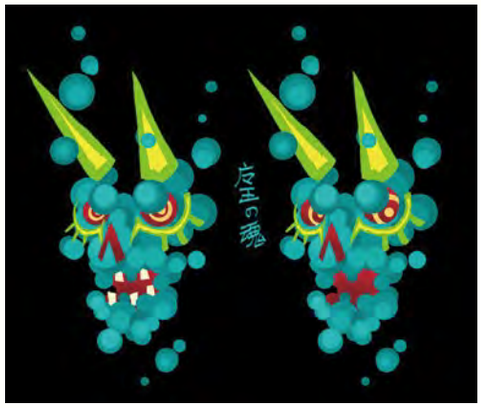




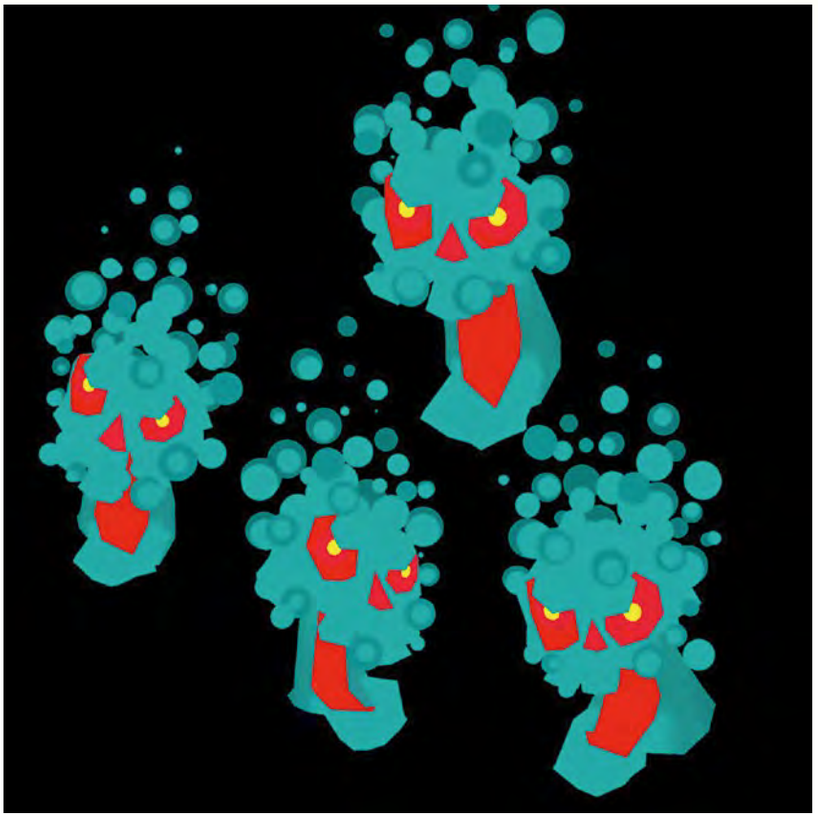








Эскизы



Малладус

Малладус после потери захваченного им тела. На некоторых эскизах у него есть два рога, которые характерны для его облика в последней стадии.



Малладус (последняя стадия)

Внешний вид Малладуса после того, как он вселился в Коула, получив возможность обрести тело. В игре он выглядит как четвероногий демонический зверь, но по эскизам видно, что были варианты и в форме гуманоида.

Не вошедшая в игру смертельная агония Малладуса после его поражения в битве. Ему уже ничем не помочь, но можете его немножко пожалеть, если хотите...



Эскизы



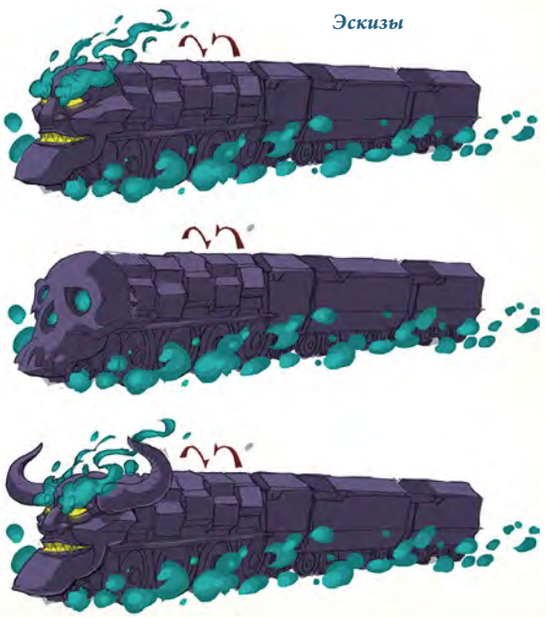
Рисунки, показывающие идеи сражения с Малладусом. Эта идея была использована в финальной битве.





Поезд Демонов

Эскизы



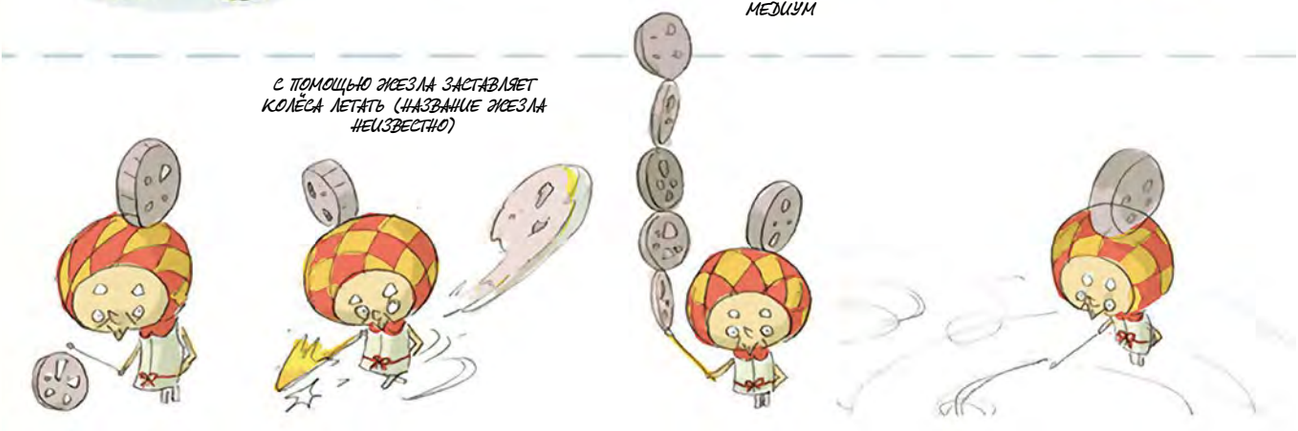
Мудрецы

Анджин, оберегающая башню Духов, и мудрецы племени локомо, появляющиеся в святынях по всему миру и помогающие Линку в его путешествии. В игре, Анджин — пожилая женщина, но на некоторых эскизах она изображена мужчиной.



Эскизы

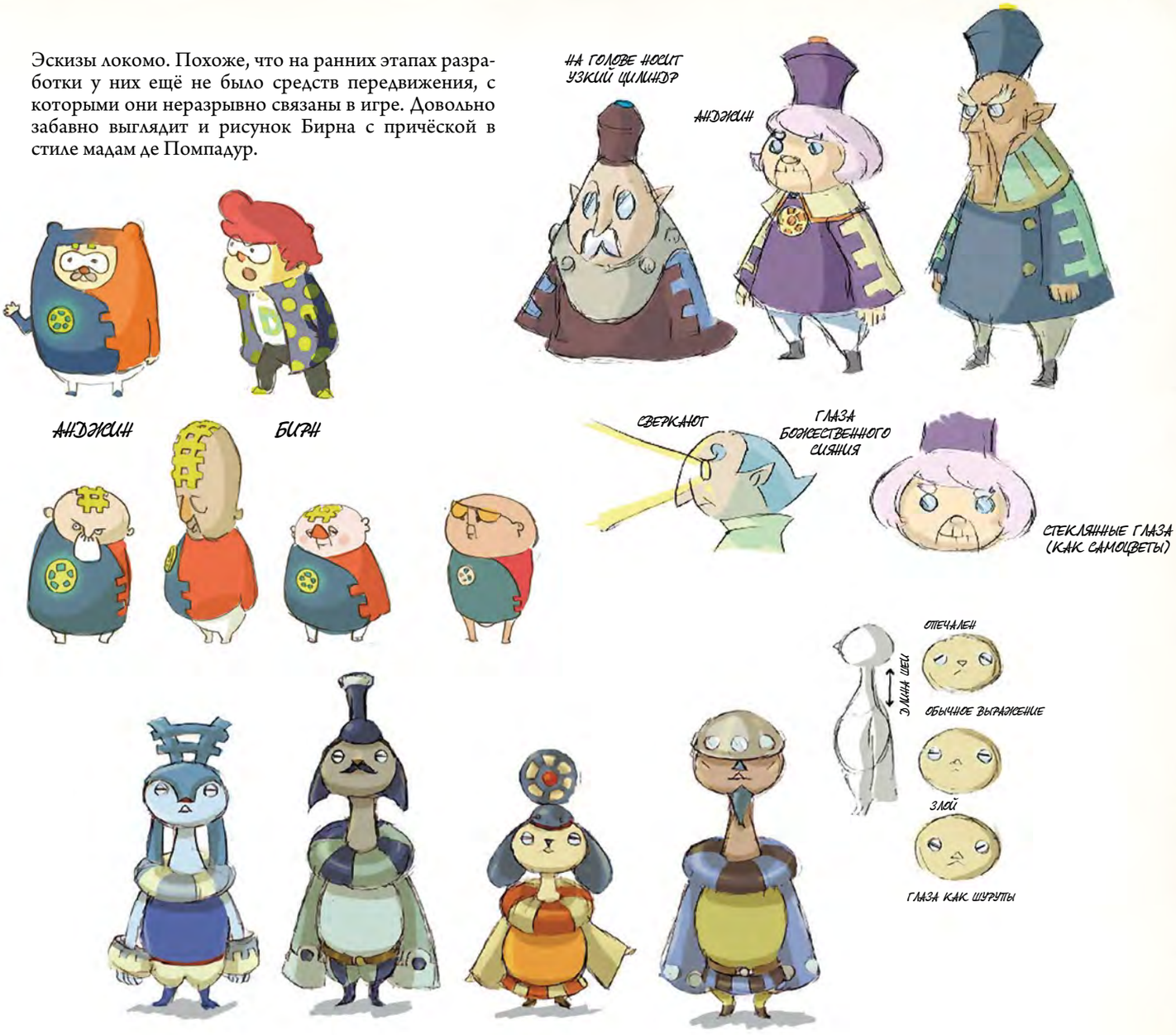






Эскизы, показывающие разных мудрецов, их атрибуты и музыкальные инструменты, на которых они играют. Справа изображён не вошедший в игру мудрец Теней.

Эскизы локомо. Похоже, что на ранних этапах разработки у них ещё не было средств передвижения, с которыми они неразрывно связаны в игре. Довольно забавно выглядит и рисунок Бирна с причёской в стиле мадам де Помпадур.

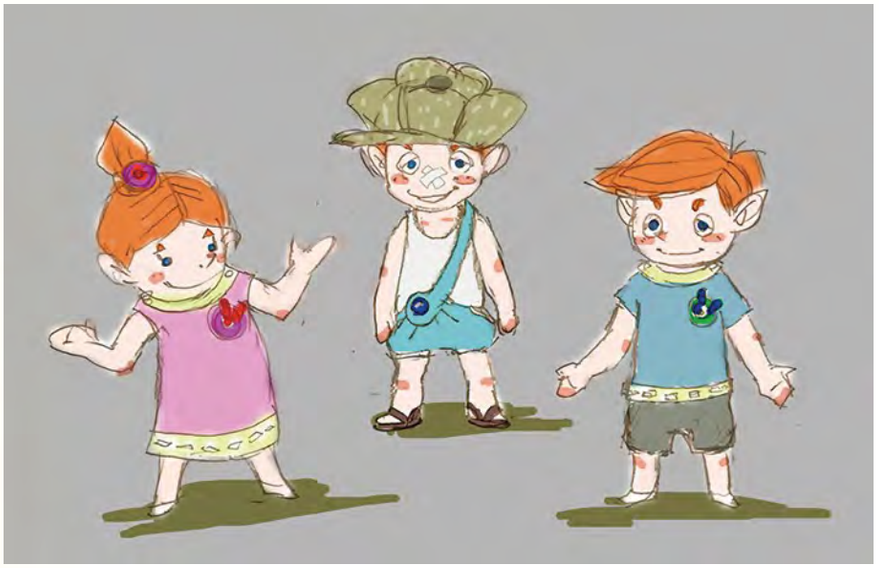






БОЖЕСТВЕННЫЕ [THE DIVINE]

Они похожи на овец и коз.
У них есть рога, и они всегда улыбаются.
Их глаза апатичны (похожи на овечьи) и обычно скрыты (то есть вы не можете видеть их выражение).



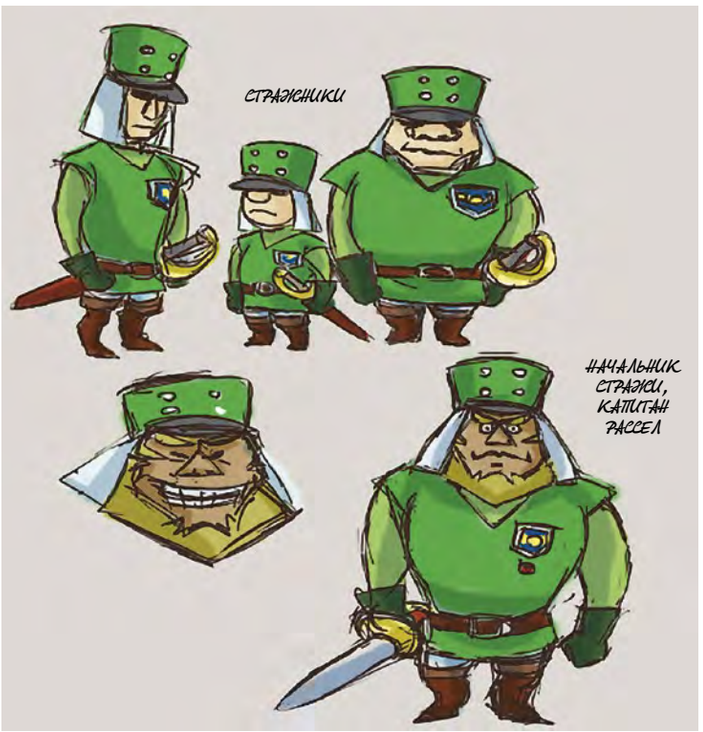
Жители Абоды

Дети Абоды, родной деревни Линка. В центре изображён озорник Джо. Слева его младшая сестра Рея. Мальчугана, нарисованного справа, в игре нет.

Обитатели замка Хирула и жители города Хирул



Джойнас [Joynas]



Стражники замка



Шитате [Shitate]



Учитель

Жители деревни лесорубов

[Whittleton villagers]



Жители деревни Папуча



Племя горонов





Кроллио

[Bunnio]



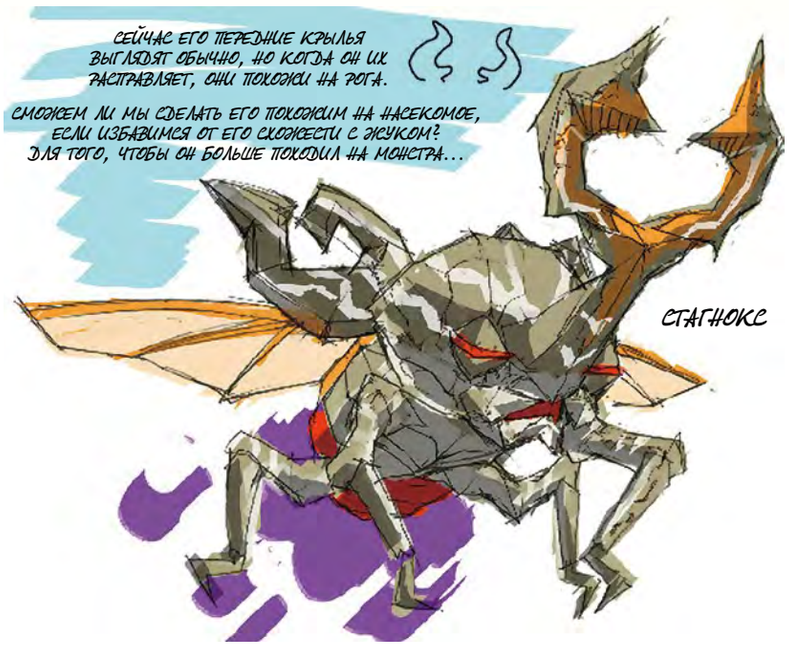
Феррус

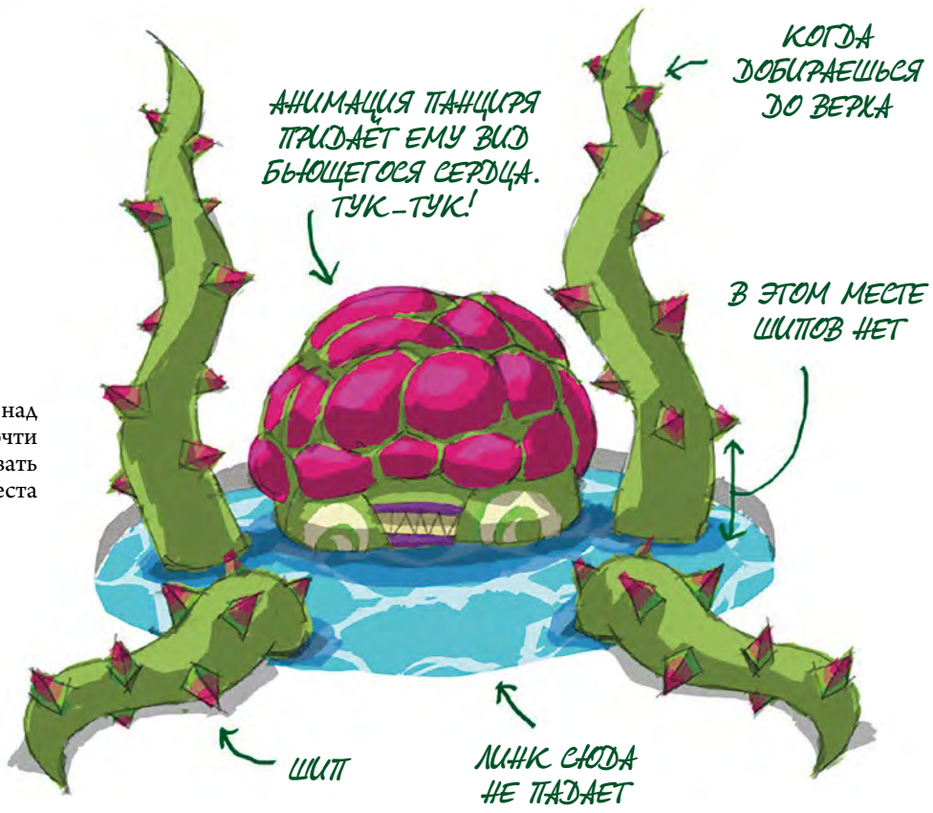


Монстры



Фрааз





ПИТОПС [PHYTOPS]

Из-за того, что для победы над этим боссом необходимо почти постоянно активно действовать стилусом, его уязвимые места сделаны хорошо видимыми.

Фантомы



ОБЫЧНЫЙ [NORMAL] | ОГНЕННЫЙ (С ОГНЕННЫМ МЕЧОМ) [TORCH] | ТЕЛЕПОРТ [WARP] | РАЗРУШИТЕЛЬ [WRECKER]



Бигблин [Big Blin]



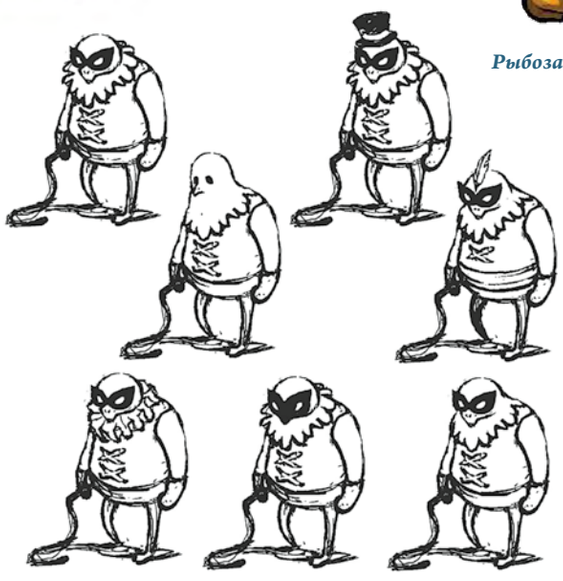
Рыбозавр [Geozard]

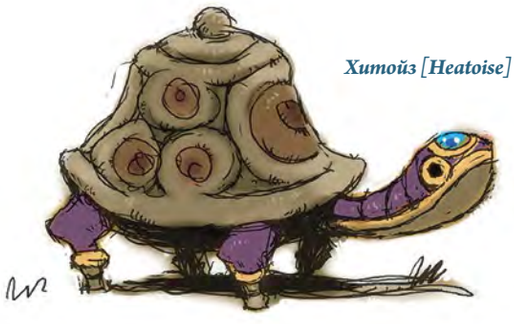


Рыбозавр-предводитель [Geozard Chief]



Укротитель [Snapper]





Хитойз [Heatoise]





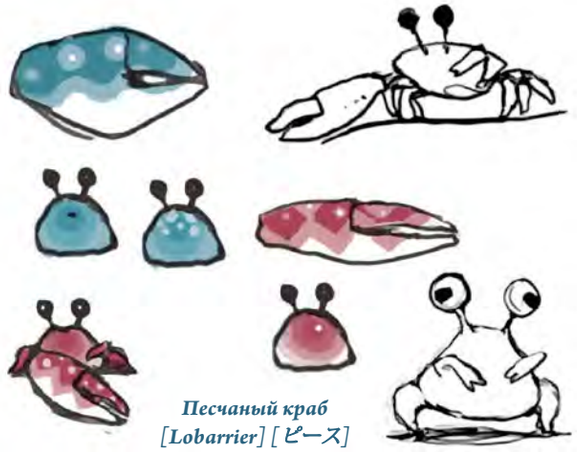
Армос



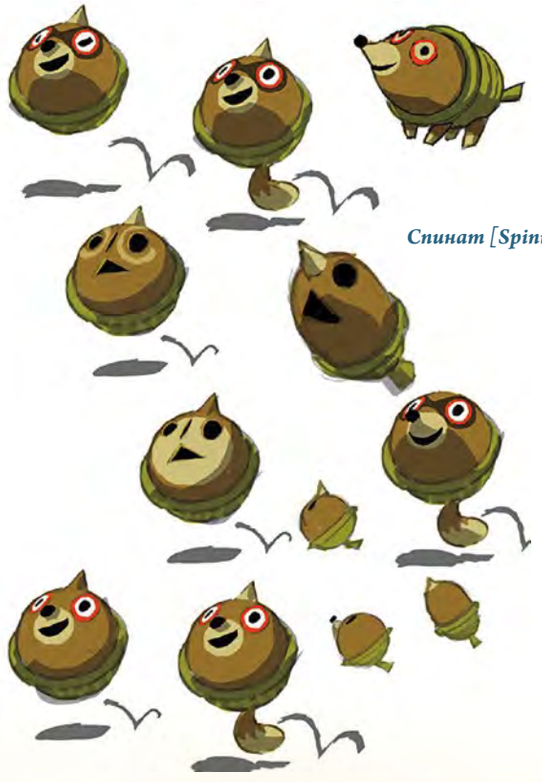
Ключник [Key Master]



Полуночник [Nocturn]



Песчаный краб [Lobarrier] [ピース]

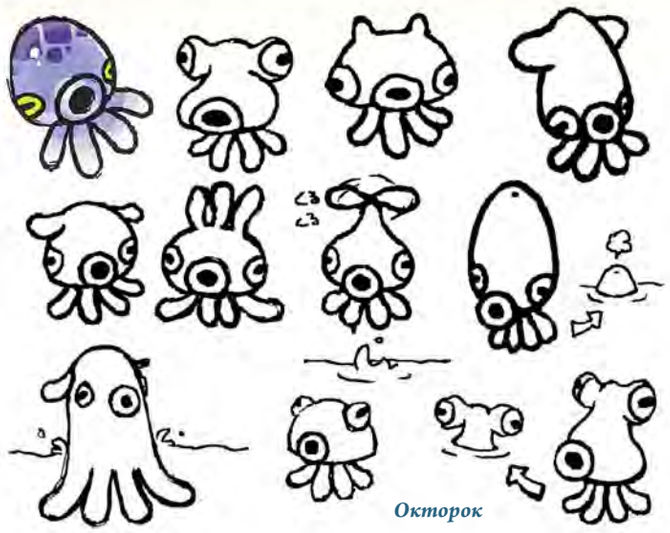


Спинат [Spinut]



Поезд в доспехах [Armored Train]





Осторок



Снарг [Snurgle]



Тёмный поезд [Dark Train]

Морозко [Sir Frosty]





Балблин и Баллбо

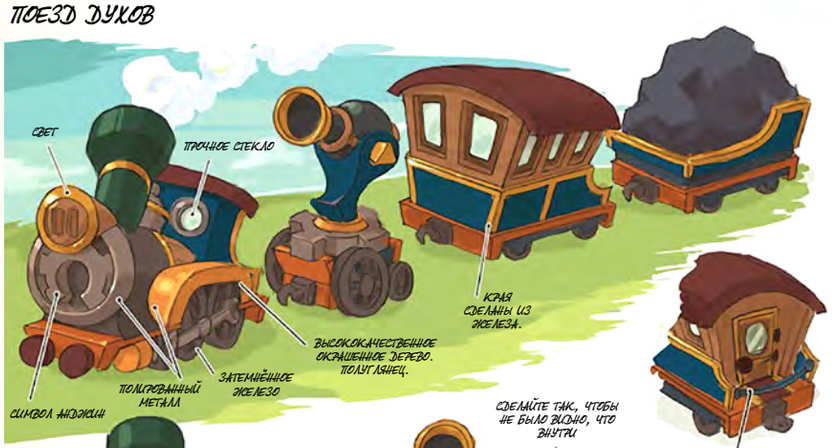
Поезда

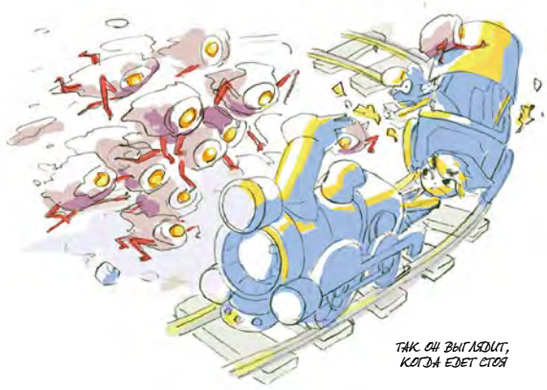
Поезд Духов, на котором Линк путешествует со своими друзьями. Эмблема, украшающая паровоз — видоизменённый хилианский герб. Треугольник на нём перевёрнут, потому что этот герб не имеет никакого отношения к Триединству.

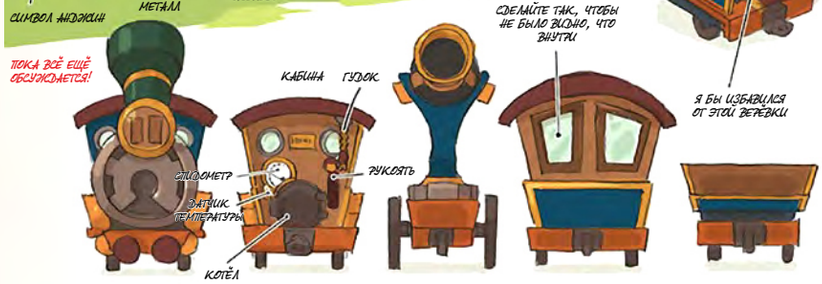




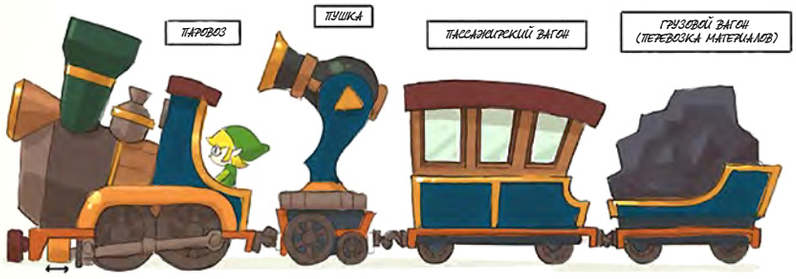
ПОЕЗД ДУХОВ





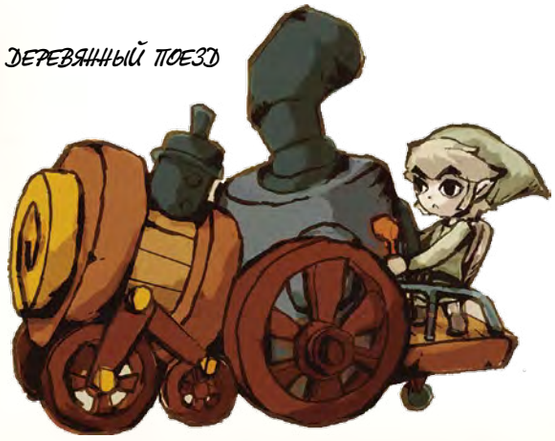


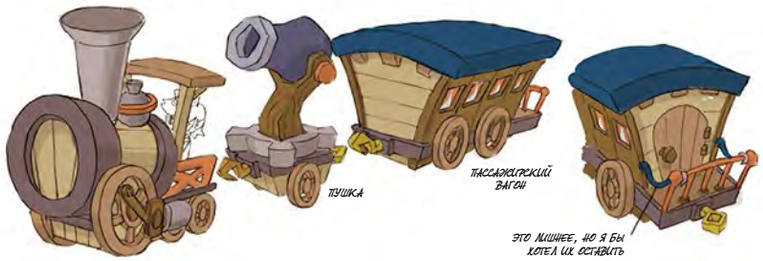


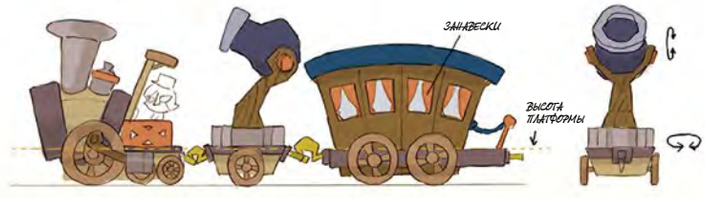


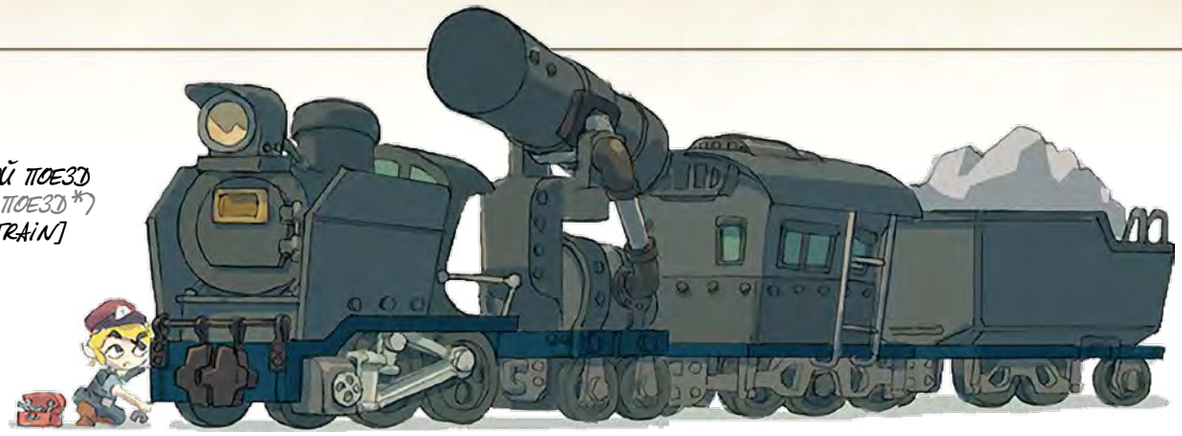
ВРАЩЕНИЕ ДЫШЛА СОВПАДАЕТ С ДВИЖЕНИЕМ ПОРШНЯ

ДЕРЕВЯННЫЙ ПОЕЗД





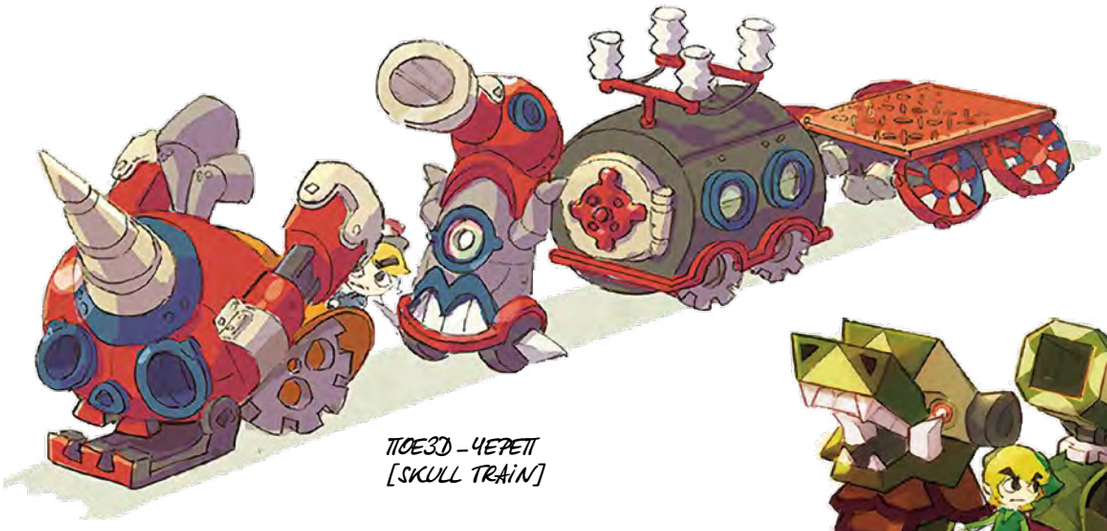




СТАЛЬНОЙ ПОЕЗД
(ЛИТОЙ ПОЕЗД*)
[STEEL TRAIN]



ПОЕЗД – ДИЛИЖАНС
(ДИЛИЖАНС*)
[STRUCTURE TRAIN]
[STAGECOACH TRAIN*]

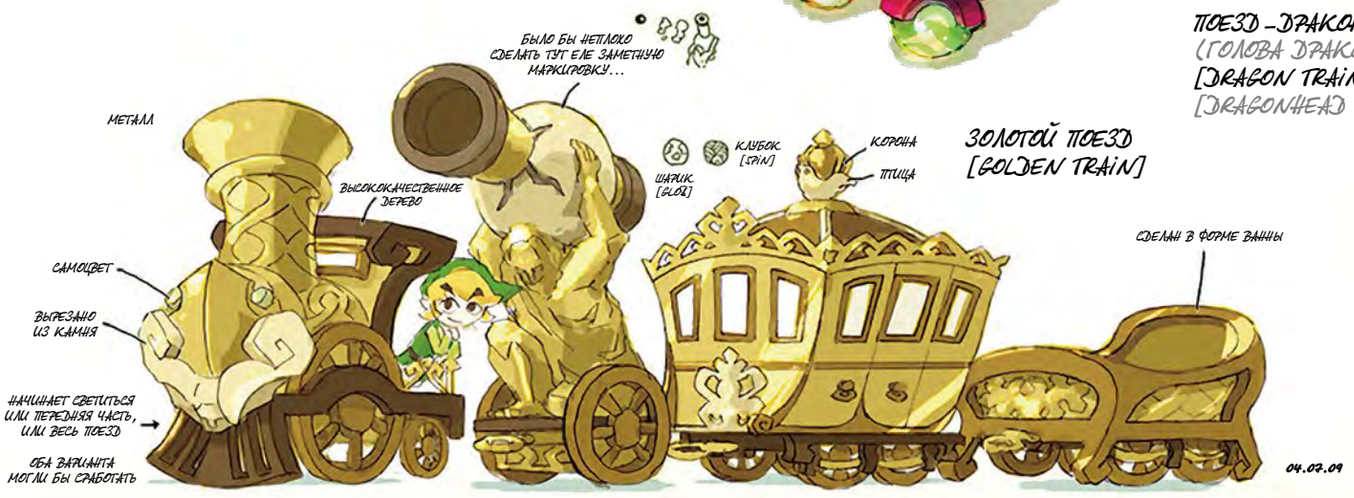


ПОЕЗД – ЧЕРЕП
[SKULL TRAIN]

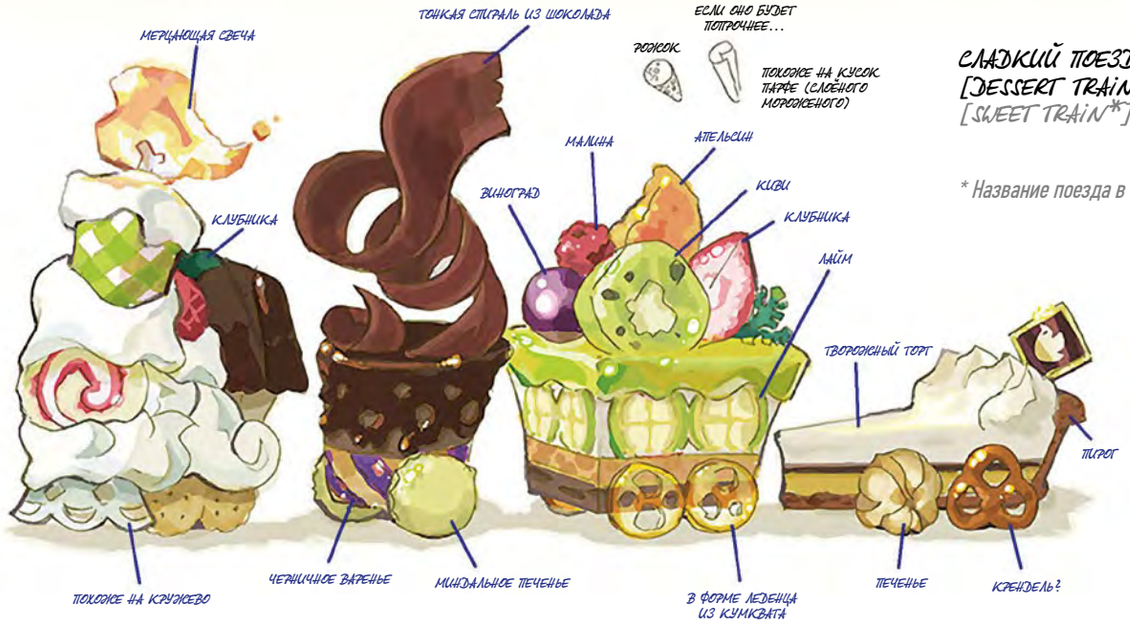
* Названия поездов в игре



ПОЕЗД – ДРАКОН
(ГОЛОВА ДРАКОНА*)
[DRAGON TRAIN]
[DRAGONHEAD TRAIN*]



ЗОЛОТОЙ ПОЕЗД
[GOLDEN TRAIN]



СЛАДКИЙ ПОЕЗД [DESSERT TRAIN] [SWEET TRAIN*]

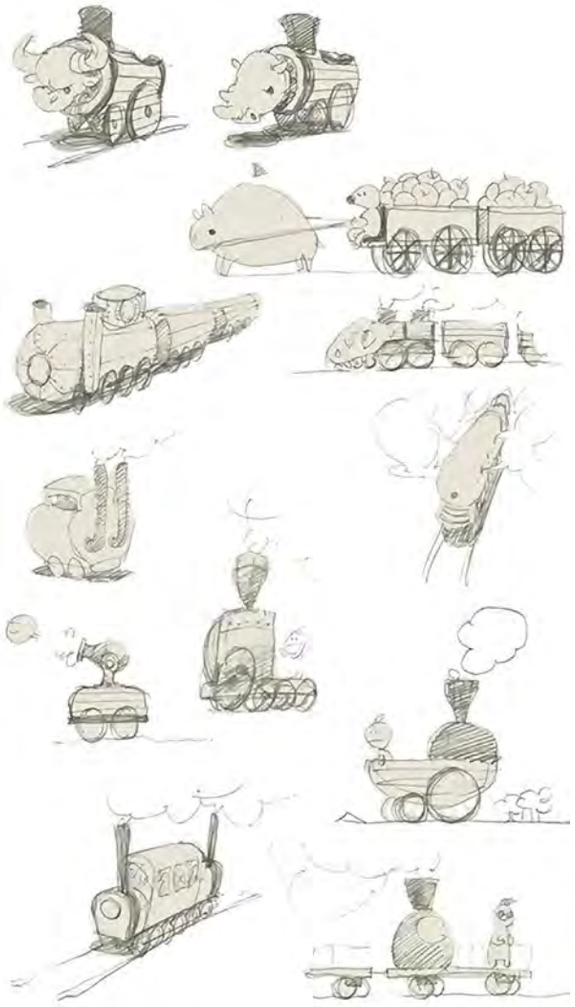
* Название поезда в игре

ЛОДКИ

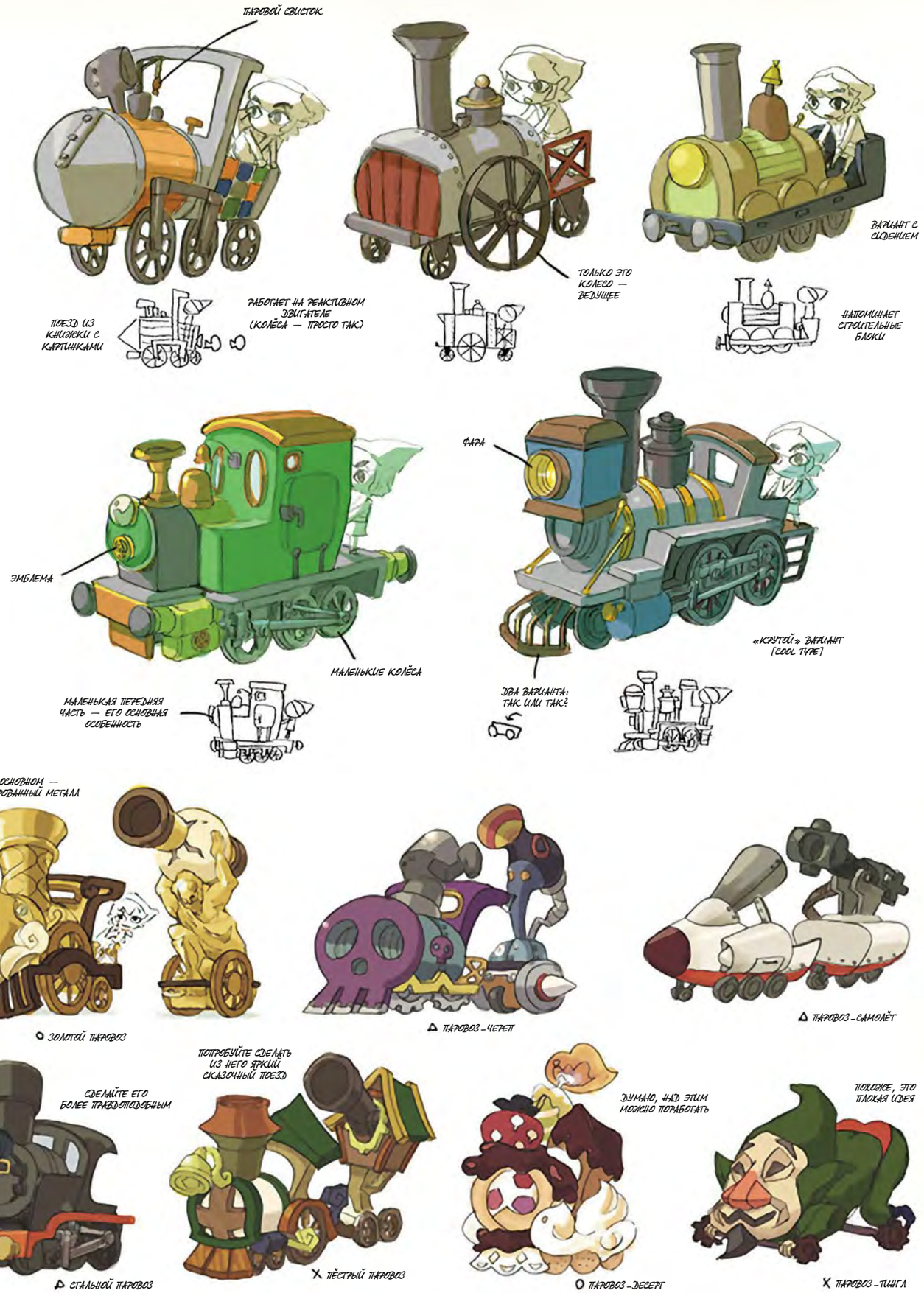








На этих эскизах показано множество средств передвижения, и не все из них являются поездами. Идеи, созданные в этот период времени — предшественницы корабля из *Skyward Sword*, способного изменять течение времени.



Эскизы разнообразных паровозов, включая те, что так и не вошли в игру, такие как поезда в форме самолёта или Тингла.

Прочее

Справа показаны эскизы флейты Духов. Внизу — различные предметы и то, как Линк их использует.



ФЛЕЙТА ДУХОВ

ЛУК СВЕТА





СИЯНИЕ







ВИХРЬ [WHIRLWIND]





СИМВОЛЫ

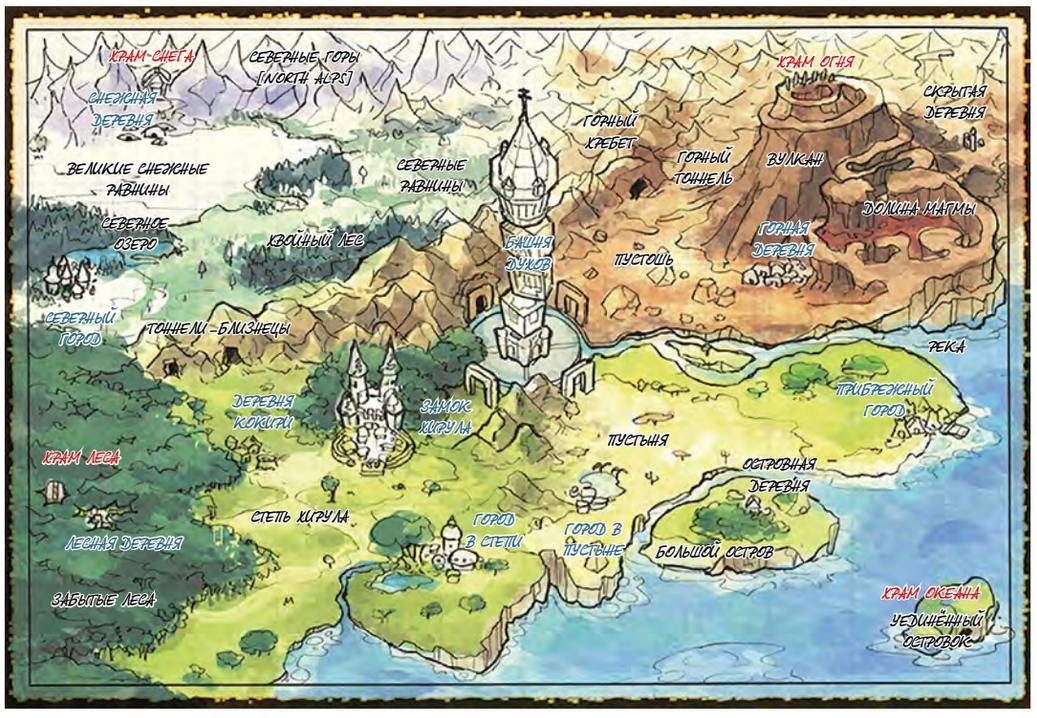
Сверху изображены символы башни Духов и расположенных по всей земле храмов. Справа — эскизы герба и знамён королевского рода Хирула, а также щит Фантома.

Рабочие эскизы



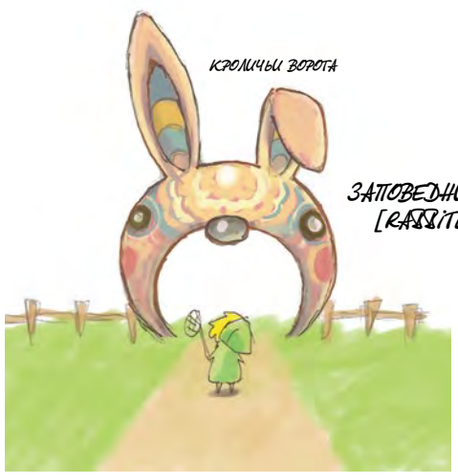
Просторы Хирула





КАРТА МИРА

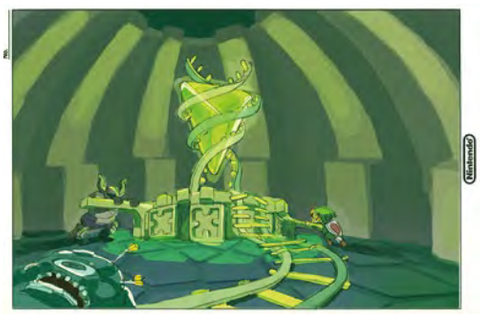
Карта мира, нарисованная на раннем этапе разработки. На протяжении всей работы над игрой дизайнеры постоянно советовались, стремясь сделать карту такой, чтобы вне зависимости от того, где проезжает поезд, игрокам всегда была бы видна башня Духов, расположенная в центре королевства.



ЗАПОВЕДНИК «КРОЛЕНД» (RABBITLAND RESCUE)

Сила





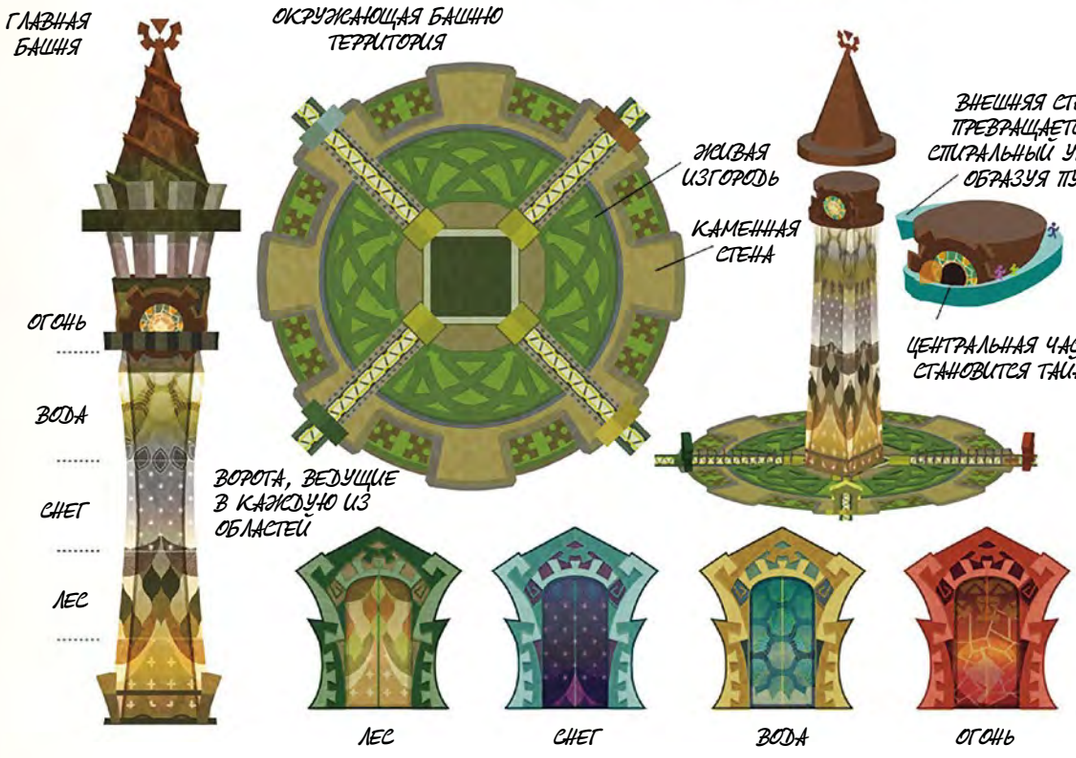


Башня Духов

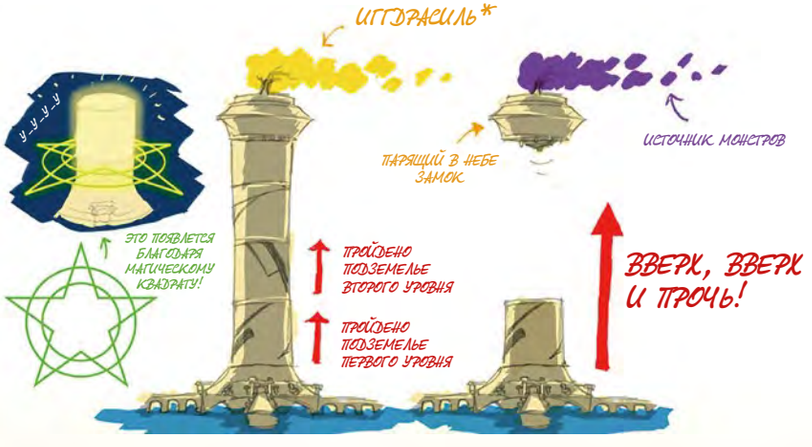
Башня Духов играет очень важную роль в сюжете игры, и Линк посещает её множество раз во время своих путешествий. Возможно, важность этой башни отражает и тот факт, что нами было рассмотрено огромное количество её эскизов.









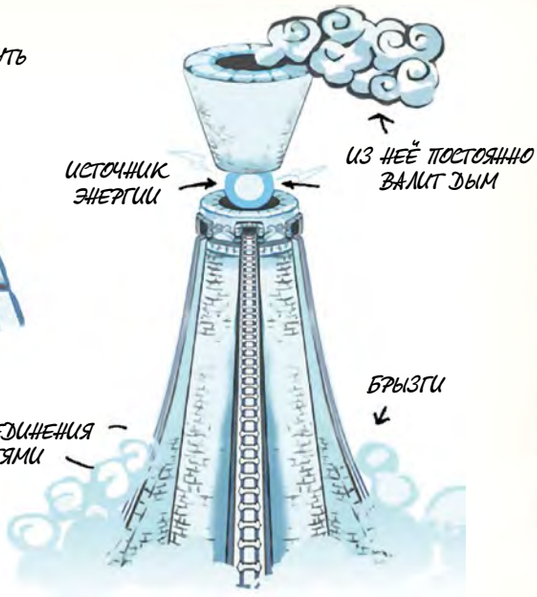


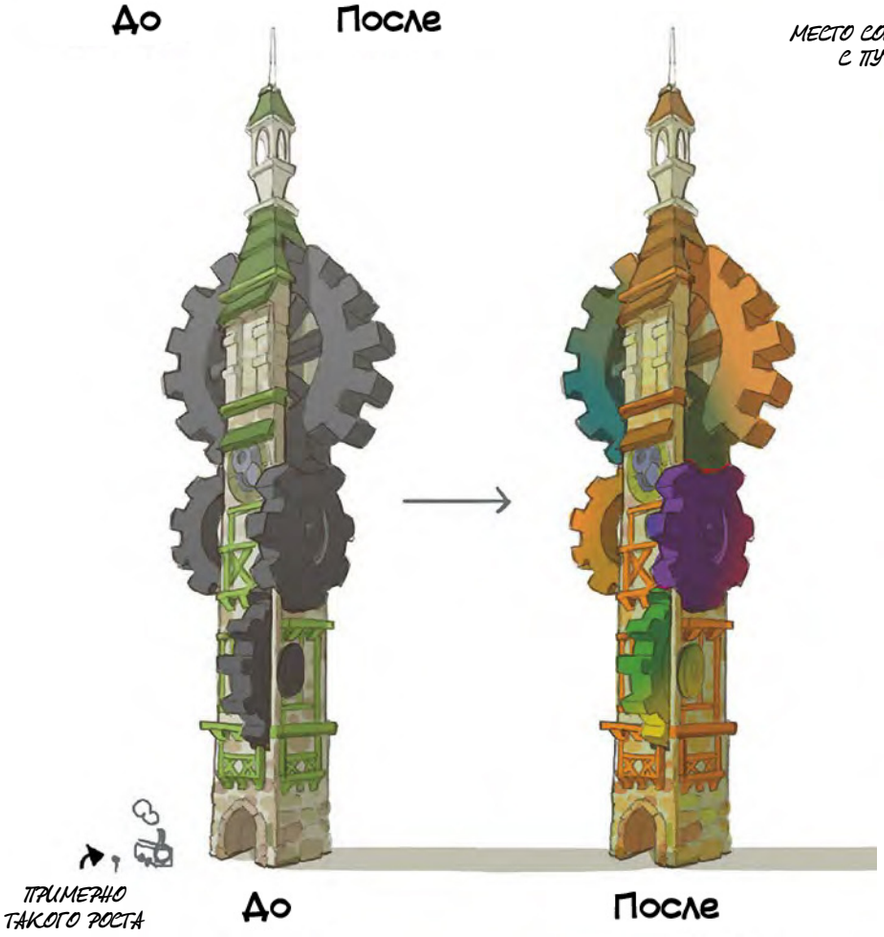
* Мировое дерево в германо-скандинавской мифологии



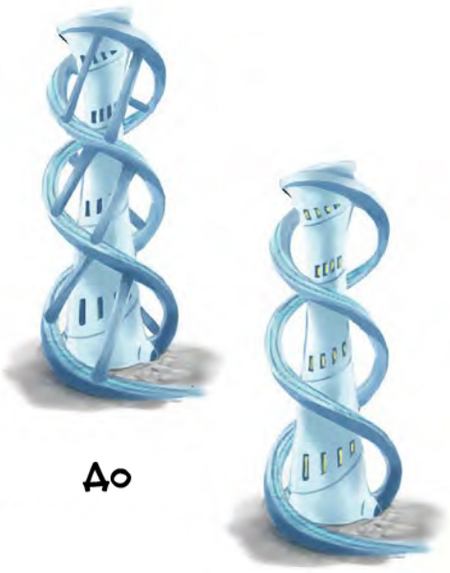
До После



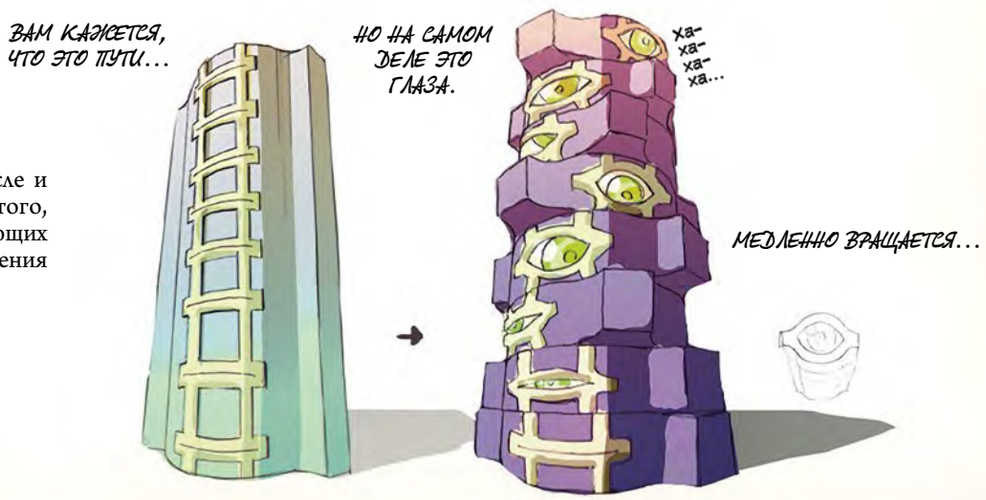




До После



До После



Несколько эскизов, в том числе и разительно отличающихся от того, что вошло в игру, показывающих механизмы, колёса и пересечения путей.

Изменения в дизайне персонажей

С каждой новой частью серии менялся и вид появляющихся в них персонажей. В этом разделе мы посмотрим на эти изменения в том порядке, в каком они происходили.

Линк



1986

THE LEGEND OF ZELDA

Оригинальная Zelda, в которой впервые появился знакомый теперь всем образ Линка: меч, щит и зелёная одежда.



1987

THE ADVENTURE OF LINK

В игре *The Adventure of Link* нашему герою шестнадцать лет. В результате он выглядит более взрослым, нежели в первой части.



1991

A LINK TO THE PAST

Тут впервые появился щит с изображёнными на нём Триединством и птицей. Такой дизайн щита переходил из игры в игру, хотя и претерпевая при этом множество изменений.



1993

LINK'S AWAKENING



1998

OCARINA OF TIME

В этом приключении, связанном с путешествиями во времени, появляются два поколения Линка, и это оказало большое влияние на его дизайн в последующих играх серии.



2000

MAJORA'S MASK

Несмотря на то, что в *Majora's Mask* тот же Линк, что и в *Ocarina of Time*, здесь он выглядит более отважным. Вероятно, сражение с Ганондорфом изрядно прибавило ему мужества.



2009

SPIRIT TRACKS



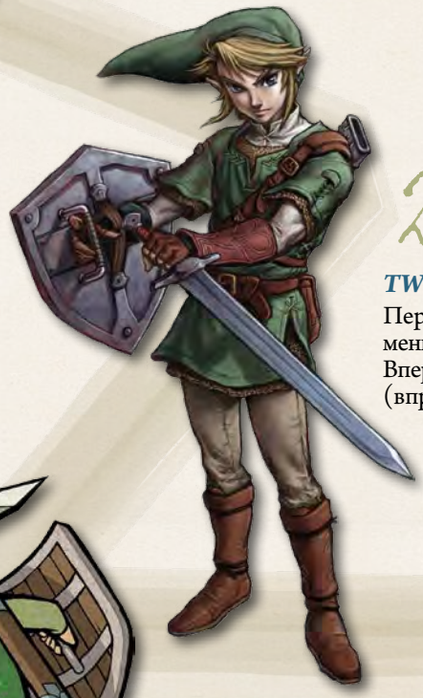


2011

SKYWARD SWORD

2007

PHANTOM HOURGLASS



2006

TWILIGHT PRINCESS

Первое появление взрослого Линка со времени вышедшей в 1998 году *Ocarina of Time*. Впервые в истории серии, Линк — правша (впрочем, только в Wii-версии игры).



2004

THE MINISH CAP



2003

A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

Дебют разноцветных Линков, необходимых для многопользовательской игры. Четыре Линка появятся ещё раз — в сиквеле под названием *Four Swords Adventures*.



2001

ORACLE OF AGES/ ORACLE OF SEASONS

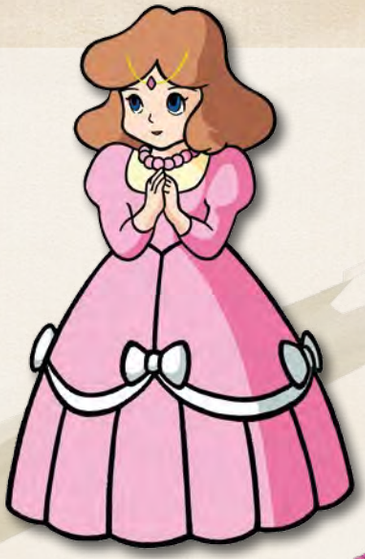


2002

THE WIND WAKER

Дебют «Линка с кошачьими глазами». Такой его дизайн позже был позаимствован для игр серии, вышедших на портативных консолях.

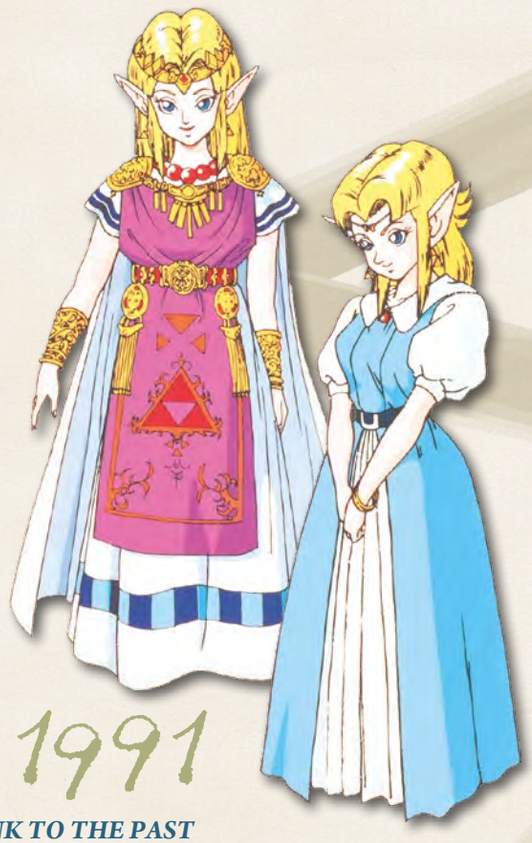
Зельда



1986

THE LEGEND OF ZELDA

Иллюстрация принцессы Зельды. По сравнению с Зельдой из вышедшей позже игры *A Link to the Past*, здесь её наряд очень прост, а цвет волос — рыжий, а не золотистый, к которому так привыкли поклонниики серии.



1991

A LINK TO THE PAST

Первая принцесса Зельда с золотистыми волосами. Её образ в этой игре предопределил внешний вид всех следующих принцесс Зельд.



1998

OCARINA OF TIME

Как и в случае с Линком, в игре появляется два поколения принцессы Зельды. Также здесь впервые представлено её альтер эго — Шейк.



2001

ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS

У этого воплощения Зельды более увеличенные пропорции, что придаёт ей вычурный вид. Дизайн её наряда повторяет наряд взрослой Зельды из *Ocarina of Time*.



2002

THE WIND WAKER

Первое появление пиратки Тетры. В образе принцессы мы видим её только ближе к финалу игры.



2009

SPIRIT TRACKS

Из-за того, что она потомок Тетры, она и выглядит как Тетра в образе принцессы из игры *The Wind Waker*. Рисунок слева — это ни что иное, как душа Зельды, лишённой своего тела.



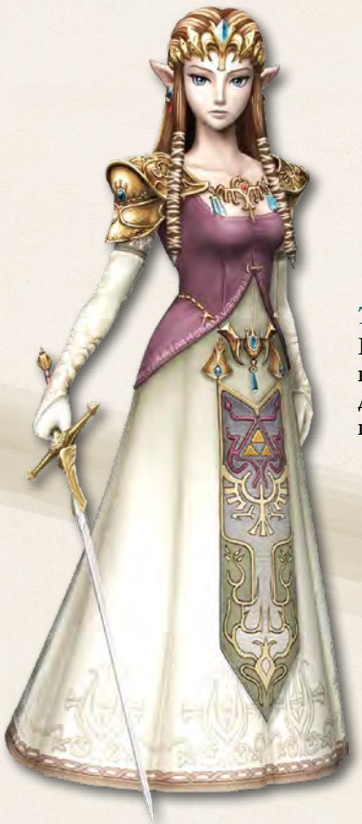
2011

SKYWARD SWORD



2007

PHANTOM HOURGLASS



2006

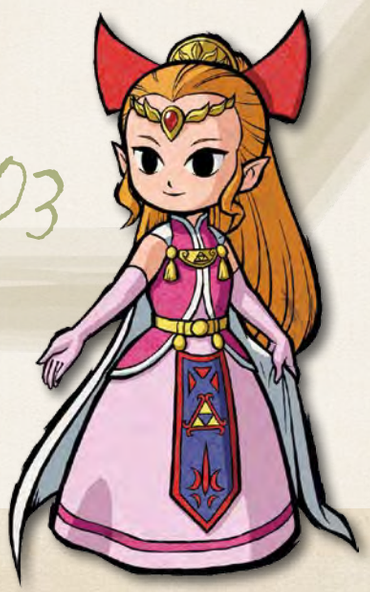
TWILIGHT PRINCESS

В этом воплощении у Зельды наиболее взрослый облик из всех остальных Зельд, которые встречались в играх серии до сих пор. Под конец игры она, одержимая Ганондорфом, принимает весьма устрашающий вид.



2004

THE MINISH CAP



2003

A LINK TO THE PAST и FOUR SWORDS

Зельда из игры *Four Swords*. Одним из отличительных признаков её внешнего вида в этой игре является украшающий её причёску большой бант.

Ганон





1998

OCARINA OF TIME

Первое появление Ганондорфа — предыдущего воплощения Ганона. Такой облик этого рыжеволосого демонического разбойника позже был использован в последующих играх серии.



2001

ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS

Этот дизайн напоминает Ганона из первой игры Zelda. Трезубец, которым он вооружён, возможно, тот же самый, что был у него в игре *A Link to the Past*.



2002

THE WIND WAKER

Несмотря на то, что это тот же Ганондорф, который был в *Ocarina of Time*, здесь он выглядит по-другому. Теперь у него вид самого настоящего монарха.



2006

TWILIGHT PRINCESS

Этот образ демонстрирует нам облачённого в доспехи воина, а его вид после превращения стал ещё более звериным.

Каталог игр



Игры серии *The Legend of Zelda* породили многочисленные сиквелы и побочные проекты. Здесь вы увидите список игр, выпущенных к настоящему времени. Давайте оглянемся назад и посмотрим на то, как развивался сериал.

THE LEGEND OF ZELDA
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ

• Famicom Disk System • Дата выхода: 21 февраля 1986

< Переиздания >

• Famicom • Дата выхода: 19 февраля, 1994

• Famicom Mini 05 (Game Boy Advance) • Дата выхода: 14 февраля 2004

• Virtual Console (Wii) • Дата выхода: 2 декабря 2006

ПЕРВАЯ ИГРА СЕРИИ

Этот стартовый проект для Famicom Disk System положил начало всей серии. Также эта игра заложила основы игрового процесса, заключающегося в использовании различных предметов для решения всевозможных головоломок, что впоследствии стало особенностью всех игр серии *Zelda*. После прохождения основной сюжетной линии игрок получает возможность пройти игру ещё раз, сыграв в так называемый второй квест [second quest].



Европейская версия

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
ЗЕЛЬДА 2: ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛИНКА

• Famicom Disk System • Дата выхода: 14 января 1987

< Переиздания >

• Famicom Mini 25 (Game Boy Advance) • Дата выхода: 10 августа 2004

• Virtal Console (Wii) • Дата выхода: 23 января 2007

УНИКАЛЬНЫЙ ПЛАТФОРМЕР

Во второй игре серии вид сверху меняется на боковой, когда игрок находится в городах или дворцах, а также во время сражений с противниками. Вторая «Зельда» более насыщена действием, чем её предшественница. Помимо этого, здесь впервые была использована уникальная для серии система прокачки персонажа, что позволило игроку выбирать, какие способности персонажа ему развивать при очередном повышении уровня.



Европейская версия

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: СВЯЗЬ С ПРОШЛЫМ

• Super Nintendo • Дата выхода: 21 ноября 1991

< Переиздания >

• Virtual Console (Wii) • Дата выхода: 2 декабря 2006

ОТВАЖНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ СКВОЗЬ ДВА МИРА

Третья игра серии стала первой, выпущенной на Super Nintendo. Её игровой процесс основывался на оригинальной *The Legend of Zelda*, однако игроки получили возможность путешествовать между Светлым и Тёмным мирами, что значительно увеличило размеры игры. Кроме того, здесь впервые была предоставлена возможность хватать и бросать предметы.



Северо-американская версия

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING / LINK'S AWAKENING DX
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ПРОБУЖДЕНИЕ ЛИНКА (ОРИГИНАЛЬНАЯ И УЛУЧШЕННАЯ ВЕРСИИ)

• Link's Awakening: Game Boy • Дата выхода: 6 июня 1993
• Link's Awakening DX: Game Boy Color • Дата выхода: 12 декабря 1998
< Переиздания >
• Virtual Console (Nintendo 3DS) • Дата выхода: 8 июня 2011

ПЕРВАЯ *ZELDA* НА ПОРТАТИВНОЙ СИСТЕМЕ

Link's Awakening была первой игрой серии, выпущенной на портативной платформе. Здесь нет Ганона и Зельды, однако в игре встречаются второстепенные персонажи, напоминающие знаменитых героев других игр Nintendo, таких как Марио, Йоши и цепная чавка [Chain Chomp]. Позже игра была переиздана под названием *Link's Awakening DX* — в цвете, с новыми головоломками и новым секретным подземельем.



Link's Awakening, североамериканская версия

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ОКАРИНА ВРЕМЕНИ

• Nintendo 64 • Дата выхода: 21 ноября 1998
< Переиздания >
• Virtual Console (Wii) • Дата выхода: 27 февраля 2007

ИГРА, ПРИНЁСШАЯ СЕРИИ *ZELDA* ВСЕМИРНУЮ СЛАВУ

Ocarina of Time стала первой игрой серии, целиком выполненной в трёхмерной графике Nintendo 64. Решение головоломок в полностью объёмном и детализированном мире очаровало игроков по всему свету, вознеся популярность *Zelda* до небывалых высот. Игроки могли выбирать между взрослым Линком и Линком-ребёнком и с головой погружаться в исследование прошлых и грядущих эпох.



Австралийская версия

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: МАСКА МАДЖОРЫ

• Nintendo 64 • Дата выхода: 27 апреля 2000
< Переиздания >
• Virtual Console (Wii) • Дата выхода: 7 апреля 2009

МРАЧНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ *OCARINA OF TIME*

В продолжении истории *Ocarina of Time* у Линка есть всего три дня, чтобы остановить падающую с неба луну, грозящую уничтожить весь мир. Играя на окарине, игроки решают новые головоломки и изменяют течение времени, снова и снова переживая три дня, оставшиеся до катастрофы. Характерной особенностью игры, в частности, является способность Линка превращаться в других существ с помощью силы волшебных масок.



Европейская версия

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / ORACLE OF AGES
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ОРАКУЛ ВРЕМЁН ГОДА / ОРАКУЛ ЭПОХ

• Game Boy Color • Дата выхода: 27 февраля 2001

ИГРА, СОЗДАННАЯ «КОМАНДОЙ МЕЧТЫ»: СОВМЕСТНАЯ РАБОТА NINTENDO И CAPCOM

Игры *Oracle of Seasons* и *Oracle of Ages* были выпущены одновременно. Тот факт, что Nintendo и Capcom объединились ради создания новой части серии *Zelda,* изрядно подогрел волнение поклонников.

Была реализована возможность передачи данных между «Временами года» и «Эпохами», дающая игрокам в одной из этих игр доступ к новым подземельям и предметам. Для этого нужно было ввести пароль, который они получали во время прохождения второй игры.



Oracle of Ages, североамериканская версия

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ПРОБУЖДАЮЩИЙ ВЕТЕР (ПОВЕЛИТЕЛЬ ВЕТРОВ)

• Nintendo GameCube • Дата выхода: 13 декабря 2002

ДЕБЮТ «ЛИНКА С КОШАЧЬИМИ ГЛАЗАМИ» [CAT-EYE LINK]

В этой игре используется технология сэл-шейдинга, а анимированная трёхмерная графика полностью передаёт мимику Линка, вдыхая тем самым в сериал новую жизнь. По сравнению с предыдущими играми, где Линк путешествовал по земным просторам, здесь действие переместилось на океан, и игроки управляли лодкой, плавая между островами и решая головоломки. Игру можно было подключить к Game Boy Advance, впервые в серии делая возможным её совместное прохождение.



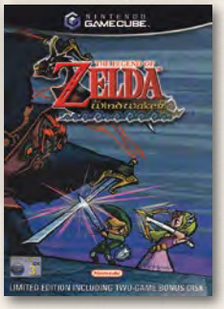




Ограниченное англоязычное издание



Австралийская версия



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME MASTER QUEST
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ОКАРИНА ВРЕМЕНИ — МАСТЕР-КВЕСТ

Диск, вышедший ограниченным тиражом и распространявшийся в качестве бонуса за предзаказ игры *The Wind Waker*. Диск включал в себя две игры: переиздание *Ocarina of Time* для GameCube и *Ocarina of Time Master Quest* — усложнённую версию оригинальной «Окарины». Последняя была раритетом. Она разрабатывалась для 64DD (Nintendo 64 Disk Drive), переферийного устройства для Nindendo 64, но так и не была на нём выпущена. Поклонники массово делали предзаказы *The Wind Waker*, чтобы заполучить этот редкий бонусный диск.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST И FOUR SWORDS
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: СВЯЗЬ С ПРОШЛЫМ И ЧЕТЫРЕ МЕЧА

• Game Boy Advance • Дата выхода: 14 марта 2003

< Переиздания >

• *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition*:
DSiWare (Nintendo DSi/DS XL/3DS) • Распространялась бесплатно
с 28 сентября 2011 по 20 февраля 2012

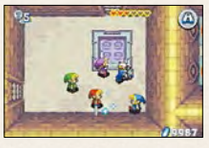
ПЕРЕИЗДАНИЕ, ПРИВНЁСШЕЕ НОВУЮ СОСТАВЛЯЮЩУЮ

Эта игра является переизданием *A Link to the Past* для Game Boy Advance. Она вышла на одном картридже с игрой *Four Swords*, в которой игроки могли присоединяться друг к другу и проходить игру совместно. В 2011 году *Four Swords* была переиздана в честь двадцатипятилетнего юбилея серии.



Европейская версия





THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЧЕТЫРЁХ МЕЧЕЙ

• Nintendo GameCube • Дата выхода: 18 марта 2004

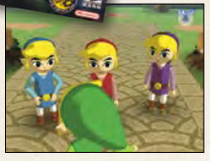
ЧЕТЫРЕ МЕЧА НАБИРАЮТ СИЛУ

Сиквел *Four Swords*, эта игра включала в себя три режима: однопользовательскую «Приключение в Хируле» [Hyrulean Adventure], «Битву с Тенью» [Shadow Battle], в которую могли играть одновременно до четырёх игроков, а также «Сыщики Нави» [Navi Trackers] — игру, целью которой являлся поиск медальонов. В многопользовательском режиме игроки могли соединить GameCube с Game Boy Advance и использовать последний в качестве джойстика.





Североамериканская версия



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ШАПКА МИНИШЕЙ

• Game Boy Advance • Дата выхода: 4 ноября 2004

УМЕНЬШАЙТЕСЬ И ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ПУТЕШЕСТВИЕ ПО НОВОМУ МИРУ!

После *Four Swords* и двух игр об Оракулах, Nintendo и Capcom вновь решили объединиться. В этой игре Линк в любой момент мог уменьшиться до миниатюрных размеров, воспользовавшись специальными порталами, соединяющими обычный мир с крошечным миром минишей. Игра изобилует побочными заданиями: от объединения Камней Удачи [Kinstones] до поиска волшебных ракушек [Mysterious Shells], позволяющих собрать внушительную коллекцию статуэток.



Североамериканская версия

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: СУМЕРЕЧНАЯ ПРИНЦЕССА

• Wii и Nintendo GameCube • Дата выхода: 2 декабря 2006

(GameCube-версия продавалась в интернете в ограниченный период времени)

С КОНТРОЛЛЕРОМ WII REMOTE СТАЛО ВОЗМОЖНЫМ ИНТУИТИВНО-ПОНЯТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ!

Twilight Princess дебютировала как стартовая игра для консоли Wii. Поклонники были покорены новым интуитивным управлением, являющимся отличительной чертой Wii, а также реалистичным обликом Линка. Игроки могли превращаться из человека в зверя и наоборот, спасая Хирул от нависшей над ним угрозы с помощью верной спутницы, Мидны. Версия игры для Nintendo GameCube, отличавшаяся отзеркаленной картинкой, вышла почти одновременно с изданием для Wii.









Североамериканская версия для Wii



Европейская версия для GameCube

LINK'S CROSSBOW TRAINING
АРБАЛЕТНАЯ ТРЕНИРОВКА ЛИНКА

Игра-«стрелялка», идущая в комплекте с периферийным устройством Wii Zapper. Поместив Wii Remote и Нунчак в Zapper, игроки использовали контроллеры как настоящий арбалет. Действие игры происходит в мире *Twilight Princess*. Линк, вооружённый арбалетом, стреляет по мишеням и злодеям, таким как кизы и бокоблины.



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ПРИЗРАЧНЫЕ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

• Nintendo DS • Дата выхода: 23 июня 2007

ПРИВЛЕКАЯ НОВЫХ ПОКЛОННИКОВ ПРОСТЫМ УПРАВЛЕНИЕМ

Эта игра для Nintendo DS является продолжением *The Wind Waker*. Все основные действия, такие как передвижение или атака, производятся при помощи стилуса, и такое упрощённое управление привлекло в ряды поклонников серии много новых людей. Кроме того, на нижнем экране игры можно делать стилусом пометки, что является отличительной особенностью Nintendo DS. В игре также присутствует режим «Битва», позволяющий с помощью сервиса DS Wi-Fi или беспроводного соединения играть вдвоём.



Североамериканская версия

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ПУТИ ДУХОВ

• Nintendo DS • Дата выхода: 23 декабря 2009

ПРИНЦЕССА ЗЕЛЬДА ОБЪЕДИНЯЕТСЯ С ЛИНКОМ!

В этом продолжении *Phantom Hourglass* игровой процесс идентичен своей предшественнице, но действие игры перенесено с моря на сушу. Средство передвижения Линка претерпело большие изменения, и теперь он путешествует на поезде, а не не лодке. Впервые в серии, в *Spirit Tracks* компаньоном Линка является принцесса Зельда, которой в игре теперь даже можно управлять. Лишённый тела, дух Зельды помогает Линку решать головоломки и продвигаться по сюжету.



Североамериканская версия

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ОКАРИНА ВРЕМЕНИ 3D

• Nintendo 3DS • Дата выхода: 16 июня 2011

ЭВОЛЮЦИЯ ШЕДЕВРА НА NINTENDO 3DS!

Эта обновлённая версия *Ocarina of Time* вышла на консоли Nintendo 3DS. И это не просто переиздание: по сравнению с оригиналом, игра значительно улучшена, выполнена в прекрасной трёхмерной графике, на нижнем сенсорном экране реализовано удобное хранение и использование предметов, для обзора и прицеливания используется встроенный в консоль гироскоп. Пройдя основную игру, игроки могут также попробовать свои силы в *Ocarina of Time 3D Master Quest*.



Австралийская версия

РЕДКИЕ И РАРИТЕТНЫЕ ИЗДАНИЯ ИГР ZELDA

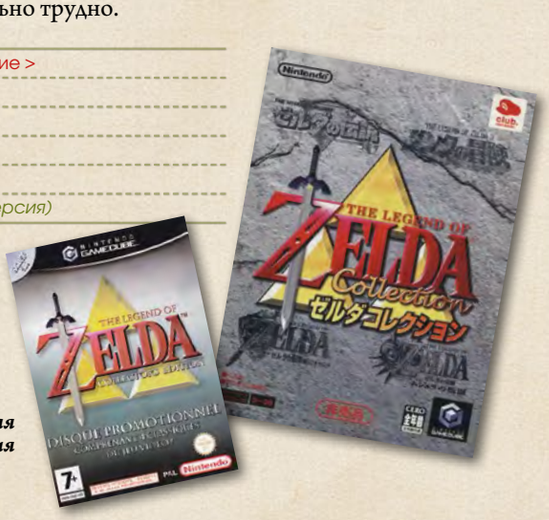
ЗДЕСЬ МЫ ХОТИМ ПРЕДСТАВИТЬ ВАМ НЕКОТОРЫЕ РАРИТЕТНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ СЕЙЧАС ЛИБО ОЧЕНЬ СЛОЖНО ПРИОБРЕСТИ, ЛИБО В НИХ ВООБЩЕ БОЛЬШЕ НЕТ ВОЗМОЖНОСТИ ПОИГРАТЬ

THE LEGEND OF ZELDA: COLLECTOR'S EDITION
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

Эта подборка игр распространялась через Club Nintendo в 2004 году в обмен на набранные баллы. В дополнение к перечисленным ниже играм, в сборник на радость поклонникам также вошли некоторые известные сцены из прошлых игр. Из-за того, что данный диск более не распространяется официально, сейчас его приобрести довольно трудно.

< Игры, вошедшие в издание >

- The Legend of Zelda
- The Adventure of Link
- Ocarina of Time
- Majora's Mask
- The Wind Waker (демо-версия)



Европейская версия

BS THE LEGEND OF ZELDA
ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ BS

Эти игры транслировались через Satellaview, специальный спутниковый модем для Super Nintendo. Для данной системы было создано две игры: *BS The Legend of Zelda*, основанная на самой первой части *Zelda*, и *BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets*, основанная на *A Link to the Past*. Трансляции через Satellaview завершились ещё в 2000 году, и сегодня поиграть в эти игры не представляется возможным.



Подводя итоги

Эйдзи Аонума: директор и продюсер в корпорации Нинтендо, продюсер серии игр *The Legend of Zelda*.

В этом году мы смогли отметить двадцатипятилетний юбилей серии *The Legend of Zelda*, и всё благодаря вам. Мы организовали ряд событий, таких как концерты симфонического оркестра в трёх крупнейших городах мира и выпуск игры *Four Swords Anniversary Edition*, распространявшейся через сервис DSiWare. Все они демонстрируют, как мы благодарны поклонникам за столь высокую популярность серии. После всего этого я задался вопросом, не остался ли у нас какой-нибудь материал, который можно издать в виде книги? Так и появилась на свет «История Хирула».

Эта книга состоит из четырёх разделов. Первый из них, «Легенда начинается», рассказывает историю *Skyward Sword*, последней на данный момент игре серии. Во втором разделе, «Истории Хирула», упорядочена вся хронология событий согласно эпохам, в которых происходят действия игр. Третий раздел называется «Творческий поиск», где мы представили вашему вниманию эскизы из игр, включая черновые наброски из последних изданных игр. Наконец, четвёртый раздел содержит специальный комикс, созданный признанной королевой этого жанра, Акирой Химэкавой.

«Творческий поиск» включает в себя большое количество материала, никогда ранее не покидавшего стены Nintendo. Чтобы помочь нам собрать этот раздел, сотрудники компании были очень любезны, разыскав нужные материалы в стопках древних бумаг, а это занятие было сродни тому, как оказаться в глубинах запутанного подземелья.

«История Хирула» поможет игрокам понять, какое место занимает та или иная игра в хронологии событий.



Фотограф: Сёдзи Тюдо

Однако, стоит принимать во внимание, что прежде чем приступить к работе над очередной игрой, разработчики в первую очередь задавались вопросом «На каком игровом процессе нам необходимо заострить внимание?» А не тем, «Какой сценарий нам написать?» Например, в *Ocarina of Time*, первой игре, в разработке которой я принял участие, на первом месте стоял вопрос: «Как мы сможем сделать отзывчивым игровой процесс в трёхмерном мире?» В *Phantom Hourglass*, игре для Nintendo DS, которую я помогал разрабатывать, главным вопросом было: «Как сделать удобное управление стилусом?» И, наконец, в *Skyward Sword* мы сначала себя спрашивали: «Как можно использовать Wii Remote Plus, чтобы игроки смогли свободно орудовать мечом?» Поэтому, можно сказать, что работа над сценарием в *Zelda* отодвигалась на второй план.

ИСТОРИЯ ХИРУЛА Эйдзи Аонумы

1998 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64)*: директор по игровой системе
2000 ..... *The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo 64)*: директор по игровой системе
2002 ..... *The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo GameCube)*: директор
2003 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords (Game Boy Advance)*: продюсер
2004 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (Nintendo GameCube)*: продюсер
2004 ..... *The Legend of Zelda: The Minish Cap (Game Boy Advance)*: директор по контролю
2006 ..... *The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii and Nintendo GameCube)*: директор
2007 ..... *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS)*: продюсер
2008 ..... *Link's Crossbow Training (Wii)*: продюсер
2009 ..... *The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Nintendo DS)*: продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (Nintendo 3DS)*: продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition (DSiWare)*: продюсер
2011 ..... *The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)*: продюсер

В результате, мне кажется, что даже история *Skyward Sword* из раздела «Легенда начинается» была чем-то таким, что возникло совершенно случайно.

Листая страницы «Истории Хирула», вы вполне сможете найти некоторые противоречия. Тем не менее, расы вроде могма или предметы, такие как механический жук, появившиеся в *Skyward Sword*, вполне могут появиться и в других эпохах. Так что, надеюсь, поклонники серии будут снисходительны и поймут, что «Зельда» именно так и делается, всего-навсего.

Быть может, я немного преувеличиваю, но мне кажется, что разработка такого крупномасштабного проекта, как *The Legend of Zelda*, схожа с отправлением в длительное и дальнее странствие по океанским просторам. Я говорил, что в начале работы над каждой новой частью серии в первую очередь стоит вопрос о технических делалях, а не о сюжете, и для меня это означает поиск решений в тех областях, которые мне ещё неизвестны. Это похоже на поиски нового континента, на который ещё не ступала нога человека.

Мы отправляемся в плавание, не имея ни единой морской карты и не зная, в каком направлении мы движемся, а наш немногочисленный экипаж постоянно спорит о том, куда плыть и что делать. Иногда мы просто плывём по течению, иногда стихия играет с нашим корабликом, словно со щепкой, и всё заканчивается кораблекрушением, а иногда мы плачем от радости, увидев на горизонте землю, но когда мы причаливаем к ней, то понимаем, что это крошечный пустынный островок.

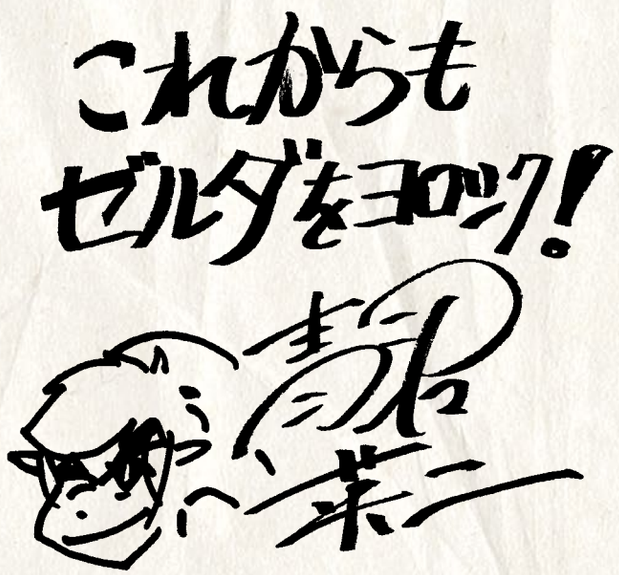
Однако, мы никогда не засиживаемся подолгу на одном месте, продолжаем двигаться вперёд, и вот, наконец, на горизонте начинает маячить узкая полоска суши — новый континент, который мы так долго искали. Наша команда становится больше и сплочённее, и мы устремляемся к новой земле.

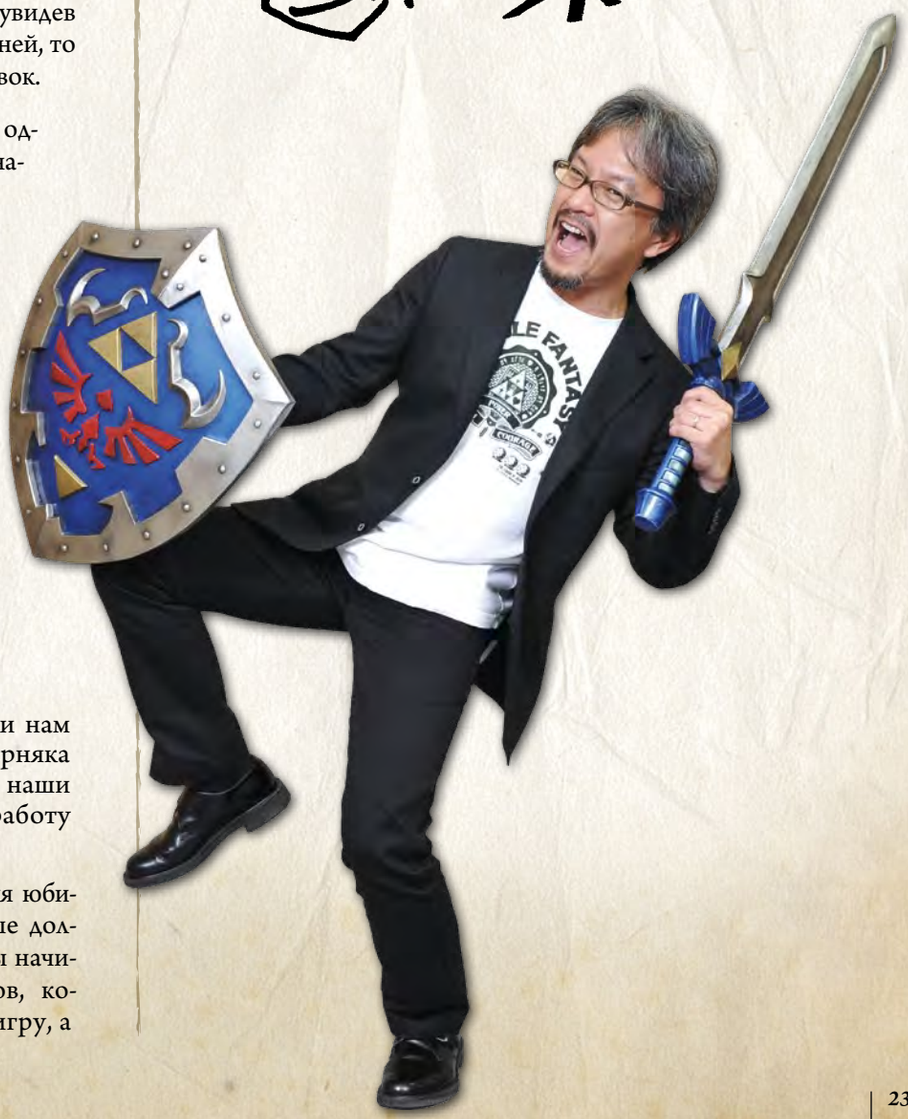
Начинается увлекательный рабочий процесс, заставляющий меня забыть о тех временах, когда чувствуешь себя одиноким кораблико посреди бущующих волн. И если нам удаётся безопасно пристать к берегу, то я наверняка знаю, что поклонники по всему миру оценят наши усилия. А это — лучшее вознаграждение за работу над «Зельдой».

С окончанием работ над *Skyward Sword* во время юбилейной двадцать пятой годовщины серии, наше долгое странствие только-только завершилось. Мы начинаем прислушиваться к мнению поклонников, которые были столь любезны и сыграли в нашу игру, а мнения эти бывают разными — как хвалебными, так и полными критики. Но любые отзывы поклонников придают нам сил для следующего путешествия, которое, по правде сказать, уже началось.

Выражаю вам свою самую искреннюю благодарность и признательность за неизменную и продолжительную поддержку серии *The Legend of Zelda*.

Никогда не переставайте играть в *Zelda*!
Эйдзи Аонума.

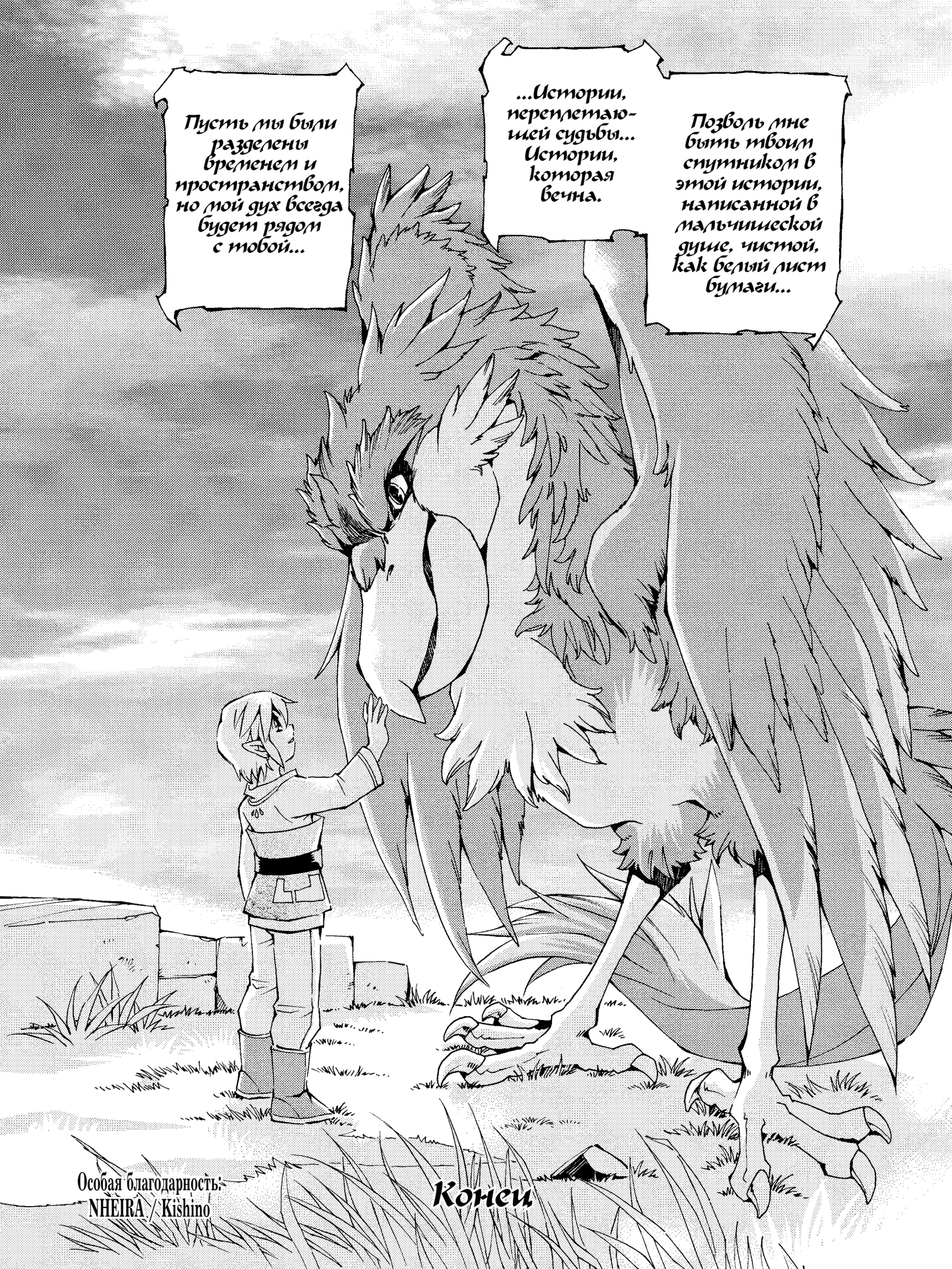




СТОП! Это окончание секции с мангой!

Этот комикс переведён на русский язык, но читать его следует справа налево, чтобы сохранить оригинальное расположение рисунков. Так, как они были нарисованы и опубликованы в Японии. Если раньше вы не читали комиксы таким способом, схема внизу поможет это понять. Начинайте чтение в правом верхнем углу и двигайтесь по текстовым блокам сверху вниз и справа налево. Это может показаться не слишком удобным, но вы обязательно привыкнете! А если это уже милионная по счёту манга, которую вы читаете таким образом, тогда просто не обращайте внимания на то, что сказано выше! Приятного чтения!





Особая благодарность:
NHÈIRÂ / Kishino

Конец


FWAPP
FWAPP
"Привет. Я очень долго..."
"...ждал этого момента..."
Мне почему-то кажется...
...что глаза красного небокрыла говорят именно это.



Наш урок был о том, как мы должны хранить верность её заветам.

...и такова была милость богини.

Линк!

ふわ… yawn...



Я бы не сказал, что мне слишком скучно...

Но с самого детства я ловлю себя на том, что постоянно смотрю в небо...

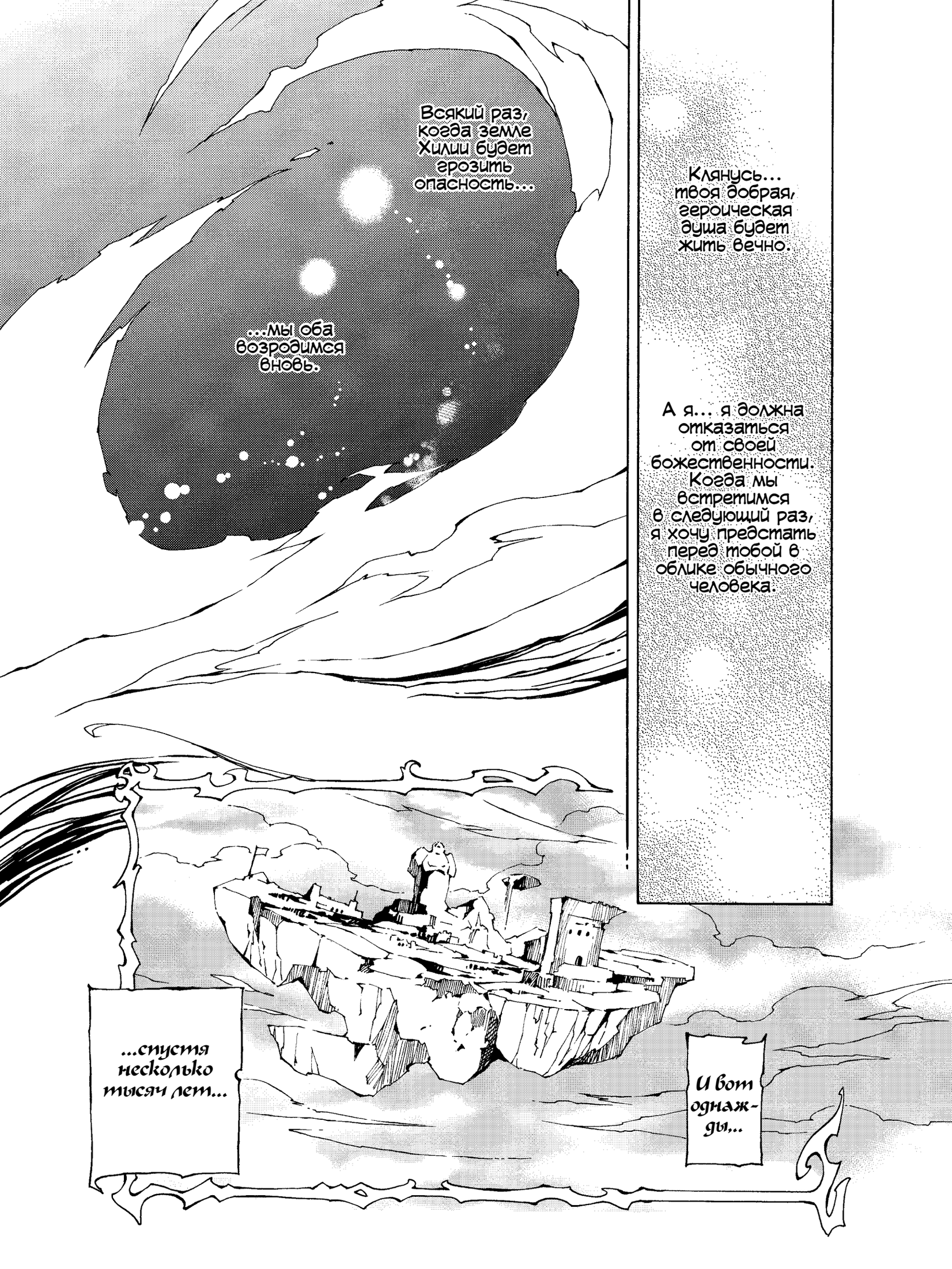
Что это?

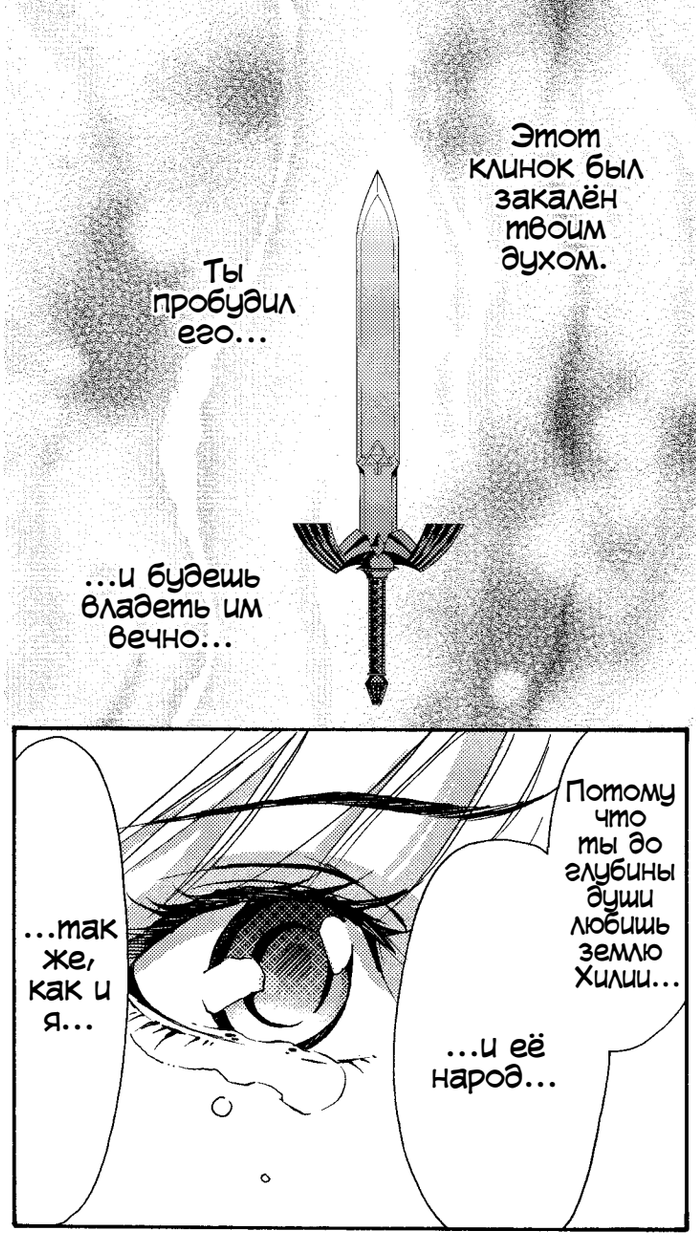
Нет...

Этого не может быть!

Красная птица!

Она летит прямо сюда!!!

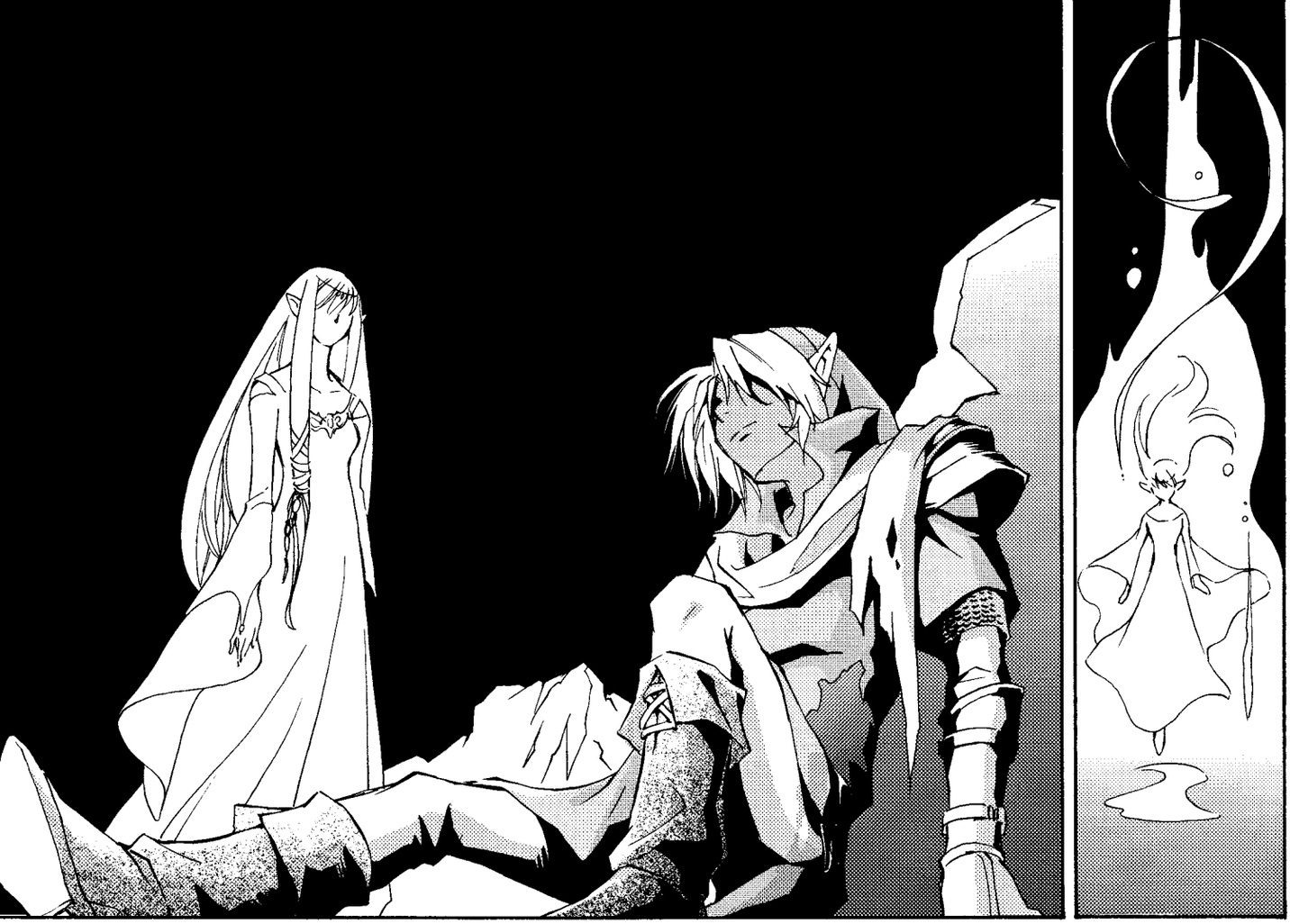

Всякий раз, когда земле Хилии будет грозить опасность...
...мы оба возродимся вновь.
Клянусь... твоя добрая, героическая душа будет жить вечно.
А я... я должна отказаться от своей божественности. Когда мы встретимся в следующий раз, я хочу предстать перед тобой в облике обычного человека.
...спустя несколько тысяч лет...
И вот однажды...


Этот клинок был закалён твоим духом.
Ты пробудил его...
...и будешь владеть им вечно...

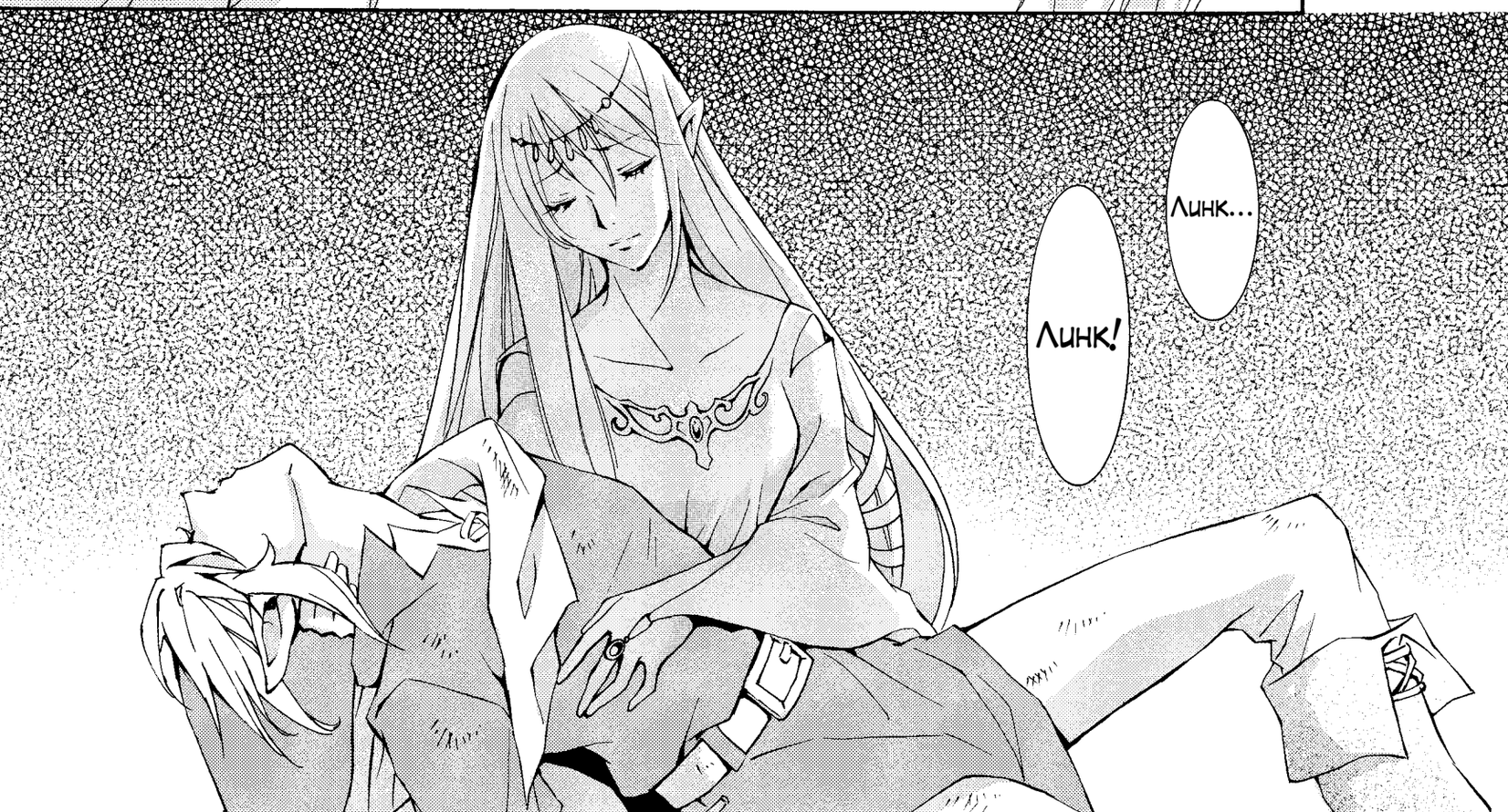

Твоё пленение было по воле свыше. Для того, чтобы сделать тебя сильнее.
Как меч, который куётся и затачивается до тех пор, пока его невозможно будет сломать.
Это было необходимо для того, чтобы ты смог обладать мечом Героев...

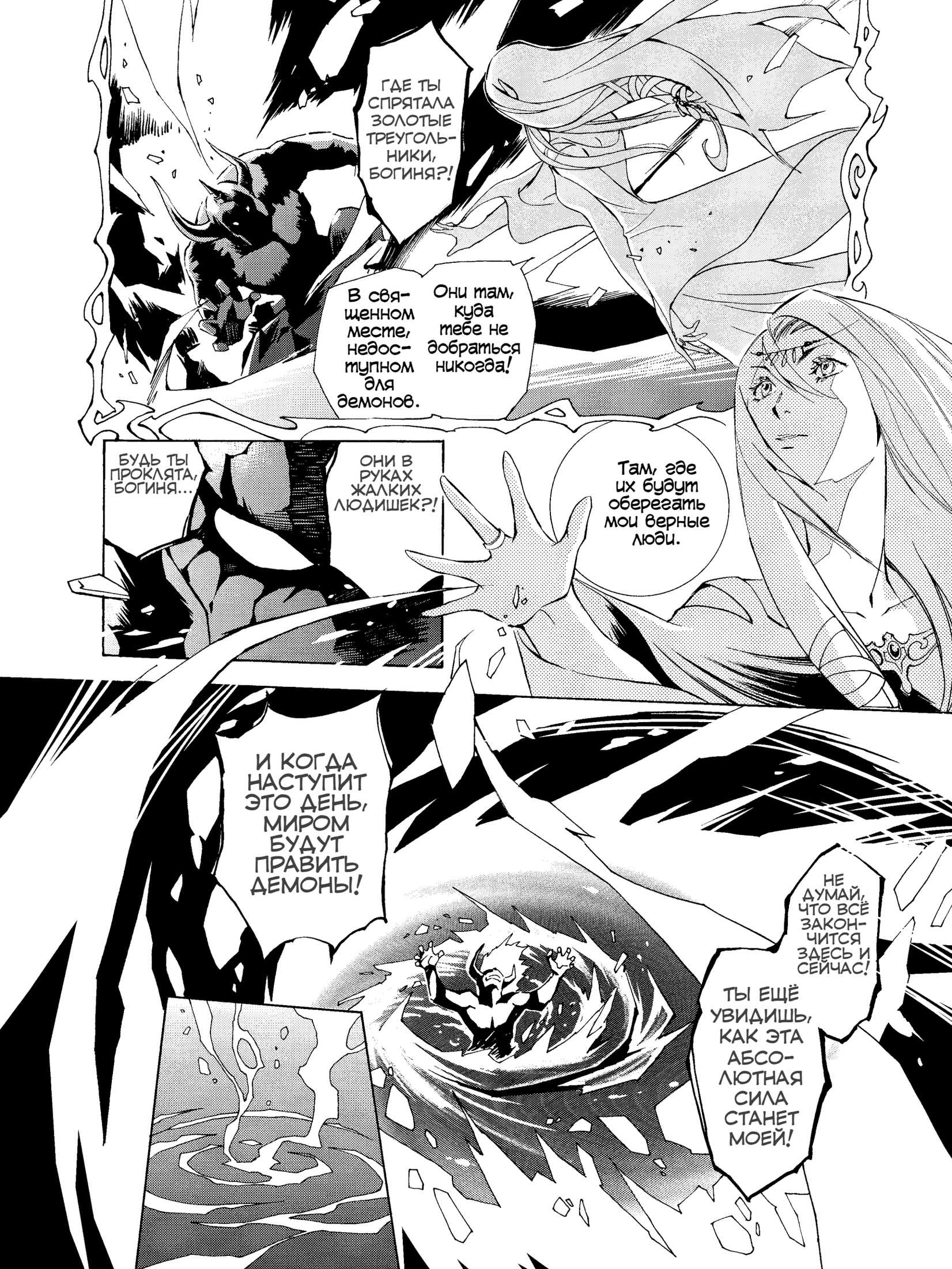
Потому что ты до глубины души любишь землю Хилии...
...и её народ...
...так же, как и я...

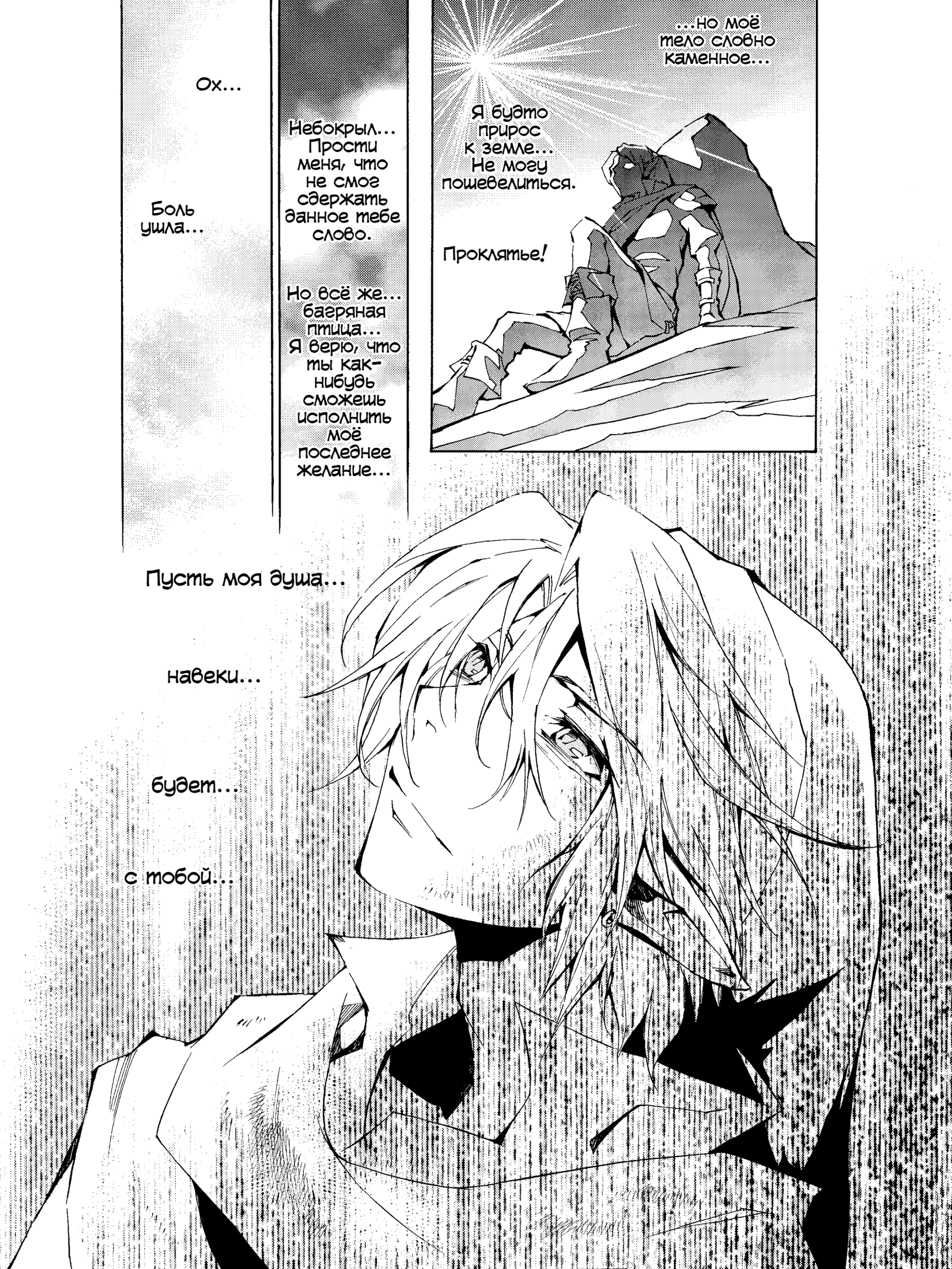

Из-за этого твоя жизнь была полна страданий.
Я наблюдала за тобой...
...и чувствовала твою боль, которая была для меня как нож в сердце.

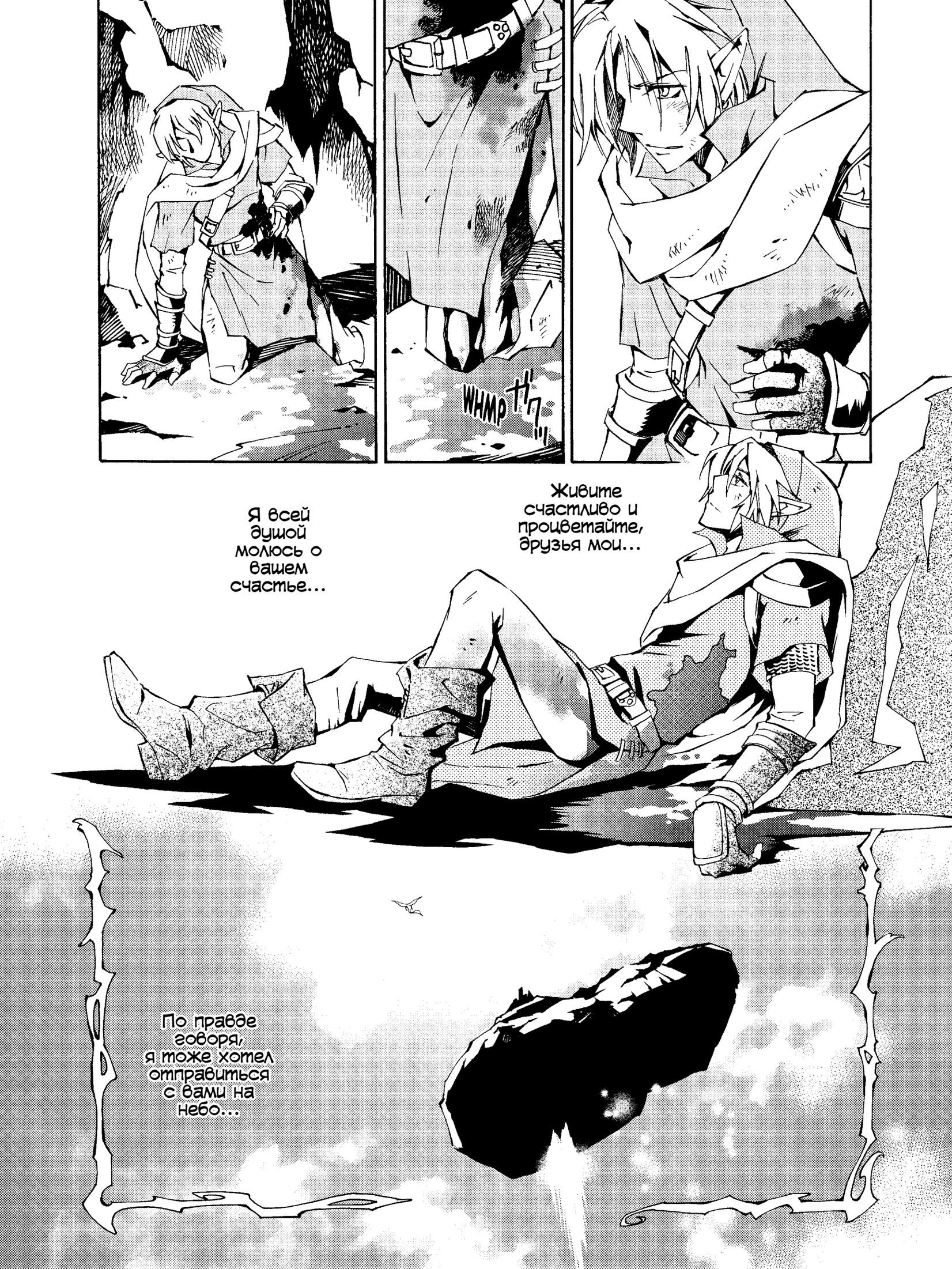





Линк...
Линк!


ГДЕ ТЫ СПРЯТАЛА ЗОЛОТЫЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ, БОГИНЯ?!
Они там, куда тебе не добраться никогда!
В священном месте, недоступном для демонов.
БУДЬ ТЫ ПРОКЛЯТА, БОГИНЯ...
ОНИ В РУКАХ ЖАЛКИХ ЛЮДИШЕК?!
Там, где их будут оберегать мои верные люди.
И КОГДА НАСТУПИТ ЭТО ДЕНЬ, МИРОМ БУДУТ ПРАВИТЬ ДЕМОНЫ!
НЕ ДУМАЙ, ЧТО ВСЁ ЗАКОНЧИТСЯ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС!
ТЫ ЕЩЁ УВИДИШЬ, КАК ЭТА АБСОЛЮТНАЯ СИЛА СТАНЕТ МОЕЙ!


...но моё тело словно каменное...
Я будто прирос к земле... Не могу пошевелиться.
Проклятье!
Ох...
Боль ушла...
Небокрыл... Прости меня, что не смог сдержать данное тебе слово.
Но всё же... багряная птица... Я верю, что ты как-нибудь сможешь исполнить моё последнее желание...
Пусть моя душа...
навеки...
будет...
с тобой...


ШНМР
Живите счастливо и процветайте, друзья мои...
Я всей душой молюсь о вашем счастье...
По правде говоря, я тоже хотел отправиться с вами на небо...


GRR
RR
KRR
Меч Героев стал опорой, соединяющей небо и землю...
...Ведомый небокрылом...
...он взмыл в заоблачную даль в луче яркого света.
Почему ты медлишь? Поторопись!
Линк!!! Запрыгивай в луч света, скорее!


Да здравствует прекрасная земля Хилиц!


KRR
GRR
Мы отправляемся на небо!!! Всем собраться в замке!
KRR
KRR
RRRAAHH
KRR
Линк!
Меч!
Скорее! Если не поторопитесь, то останетесь здесь на верную смерть!
Возьми меч!!!
KRR
GRR


Моя страна... Мои горячо любимые люди Хилии... Мой народ!
Живите и растите ваших потомков! Там, где вас не смогут достать руки зла! В заоблачной выси, на самом краю небес!
И там, в небе...
...оберегайте от сил зла великое наследие богов — Триединство!
...И одним взмахом меча богиня Хилиа рассекла земную твердь.


Небокрыл! Укажешь ли ты нашим людям путь на небеса?
Прошу тебя, проводи нас туда.
Если ты впредь будешь летать вместе со мной...
Да...
Кля-нусь!
В этот момент, словно по благословению богов, появились три дракона и окружили юношу с птицей.
Этот символ... он... Что?!
Герой! Покажи богине свой меч!
Меч Героев таит в себе наследие богов.

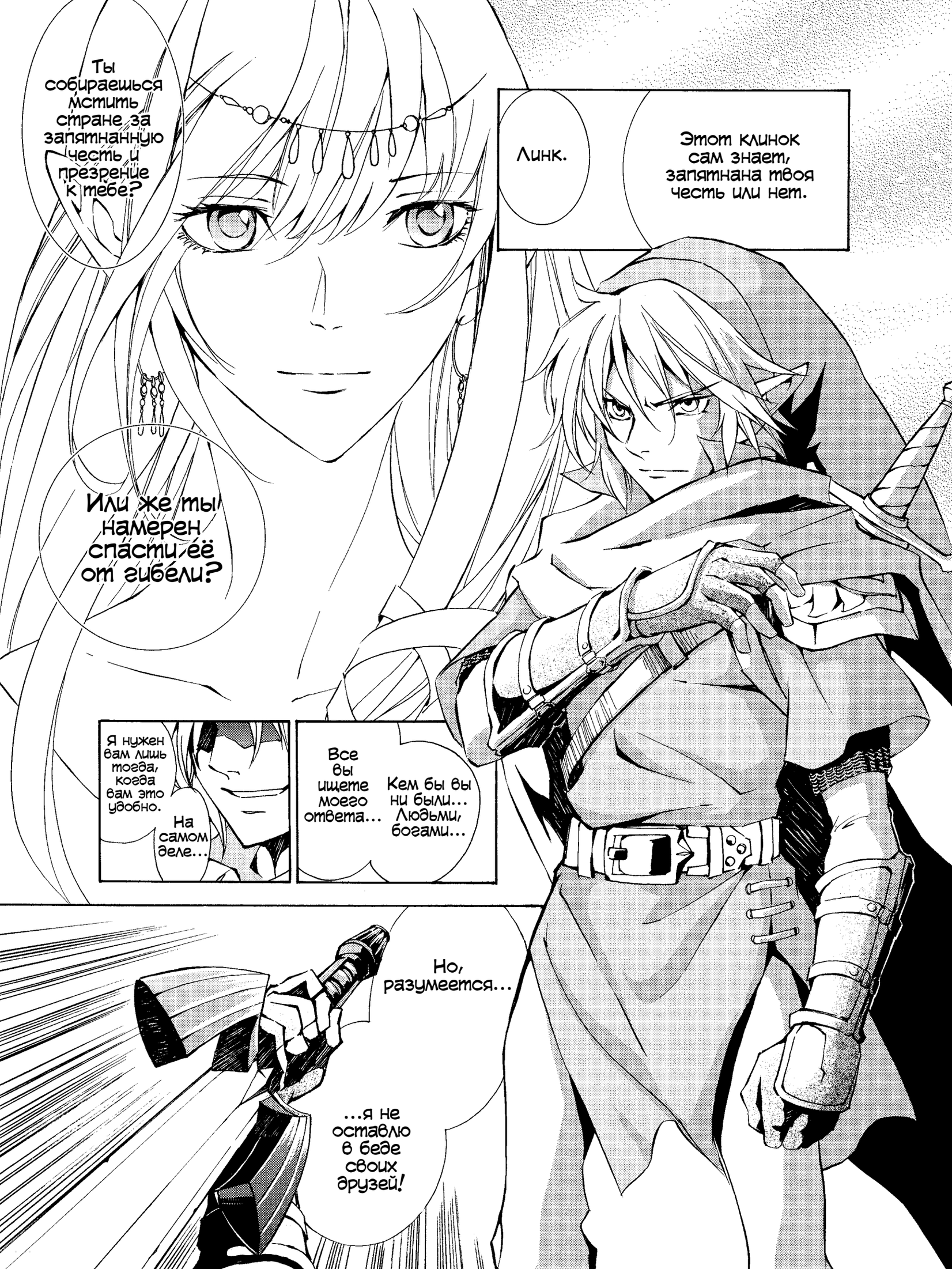

Н-не...
Небо-крыл?!
Садись ко мне на спину!
Я пристально следил за тем, как храбро ты сражался.
Ты хочешь, чтобы я стал твоим наезд-ником?
Отныне и навсегда, мы будем сражаться вместе!


Но перед тем, как умереть, я уничтожу тебя!
Я не боюсь смерти...
В ЧЁМ ДЕЛО, ТРУС? БЕЗ СВОИХ БОГОВ ТЫ НИКТО!
РЫДАЙ! КРИЧИ ОТ УЖАСА! СПАСАЙСЯ БЕГСТВОМ!
СЛОЖИ ОРУЖИЕ И ВСТАНЬ ПЕРЕДО МНОЙ НА КОЛЕНИ! ТОГДА Я, ВОЗМОЖНО, ПОЗВОЛЮ ТЕБЕ СЛУЖИТЬ НАМ.
ИЛИ ТЫ ПРЕДПОЧТЁШЬ БЫТЬ РАЗОРВАННЫМ В КЛОЧЬЯ МОИМИ КОГТЯМИ?
БЕЗМОЗГЛЫЙ ЧЕРВЯК!
Моя родная земля...
Твой чудесный воздух... твои прозрачные реки... твои высокие горы...
...превратились вот в это...
Неужели это последнее, что мне суждено увидеть?..


Вашими далёкими молитвами демонов не одолеть!
Существа земли! Верные слуги Хилии!
Люди страдают от ужасной войны! Им нужна наша помощь!
На протяжении семи дней и семи ночей армия богини доблестно сражалась против орд короля демонов.
Бессчётное количество человек было убито.
Однако, оставшаяся горстка мужественных людей продолжала сражаться, и их решимость была непоколебима.

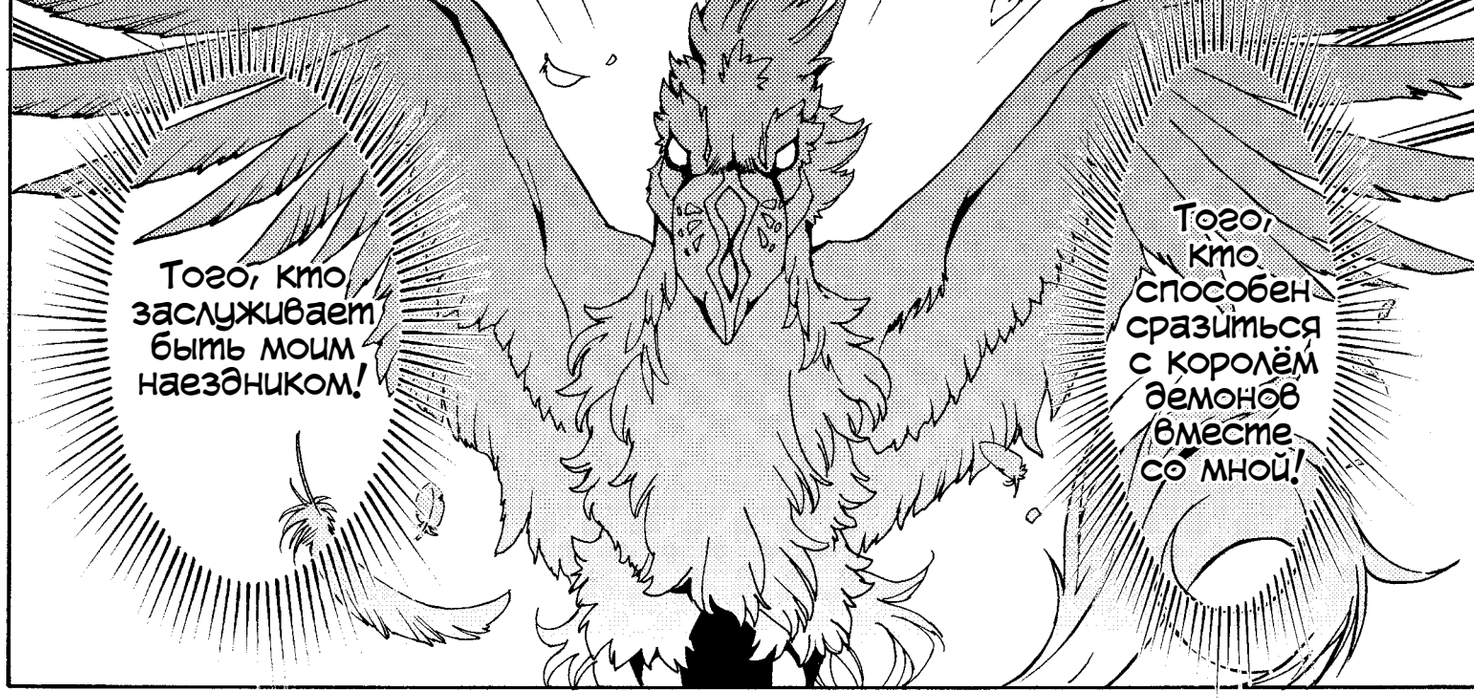

Порочная жажда власти привела к захвату земель поверхности, окрасив их в чёрный цвет обсидиана...
...горы, равнины... вся эта чистая, невинная земля утонула в безжалостном, всепоглощающем пламени войны.
Это конец света!
О, боги! Придёте ли вы к нам на помощь?
Кто-нибудь обязательно спасёт нас!
Боги не оставят нас в это ужасное время!

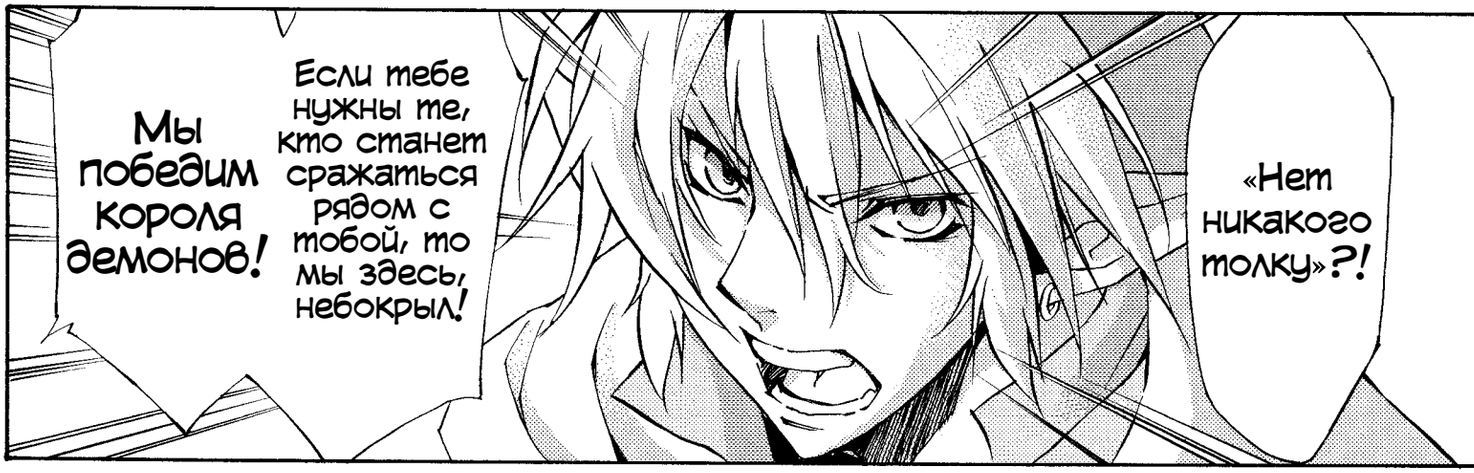

...и выкован заново...
...Вновь обретя свою форму, он возродился из небытия.
И великий меч был сломан руками героя, расплавлен в жарком пламени...
Ведомые божественной силой, мы полетим на небеса!
Зажигайте огни!
Тем временем...
...богиня отчаянно пыталась сдержать не поддающееся описанию зло.
...КАК ТОЛЬКО НАСЛЕДИЕ БОГОВ СТАНЕТ МОИМ!
НА ЭТОТ РАЗ Я БУДУ ПРАВИТЬ ВСЕМ МИРОМ...


Ты собираешься мстить стране за запятнанную честь и презрение к тебе?
Или же ты намерен спасти её от гибели?
Линк.
Этот клинок сам знает, запятнана твоя честь или нет.
Я нужен вам лишь тогда, когда вам это удобно.
На самом деле...
Все вы ищете моего ответа...
Кем бы вы ни были... Людьми, богами...
Но, разумеется...
...я не оставлю в беде своих друзей!


Руками самого достойного героя на земле.
Великий меч... меч Героев, клинок, способный отражать само зло, отделит участок земли...
...и послужит опорой, которая будет поддерживать его парящим в небесах.
Однако, он был создан богами, и использовать его можем только мы.
Моя богиня... я слишком долго был в плену, и моя честь запятнана.
Вряд ли я достоин прикасаться к этому мечу.
Чтобы его сила возымела действие на землях поверхности, он должен быть перекован руками человека...


Зловещий король демонов скоро уничтожит мир поверхности, объяв его пламенем войны.
Я не могу оставаться в стороне, когда моей земле и людям, живущим на ней, грозит полный крах.
Если это так, тогда покажи мне, на что способен человек!
Небокрыл укажет вам путь.
Люди, вы можете укрыться на небе.
К тому же, твой небокрыл уже улетел.
Но мы ведь не птицы!
На небе?!


Того, кто заслуживает быть моим наездником!
Того, кто способен сразиться с королём демонов вместе со мной!

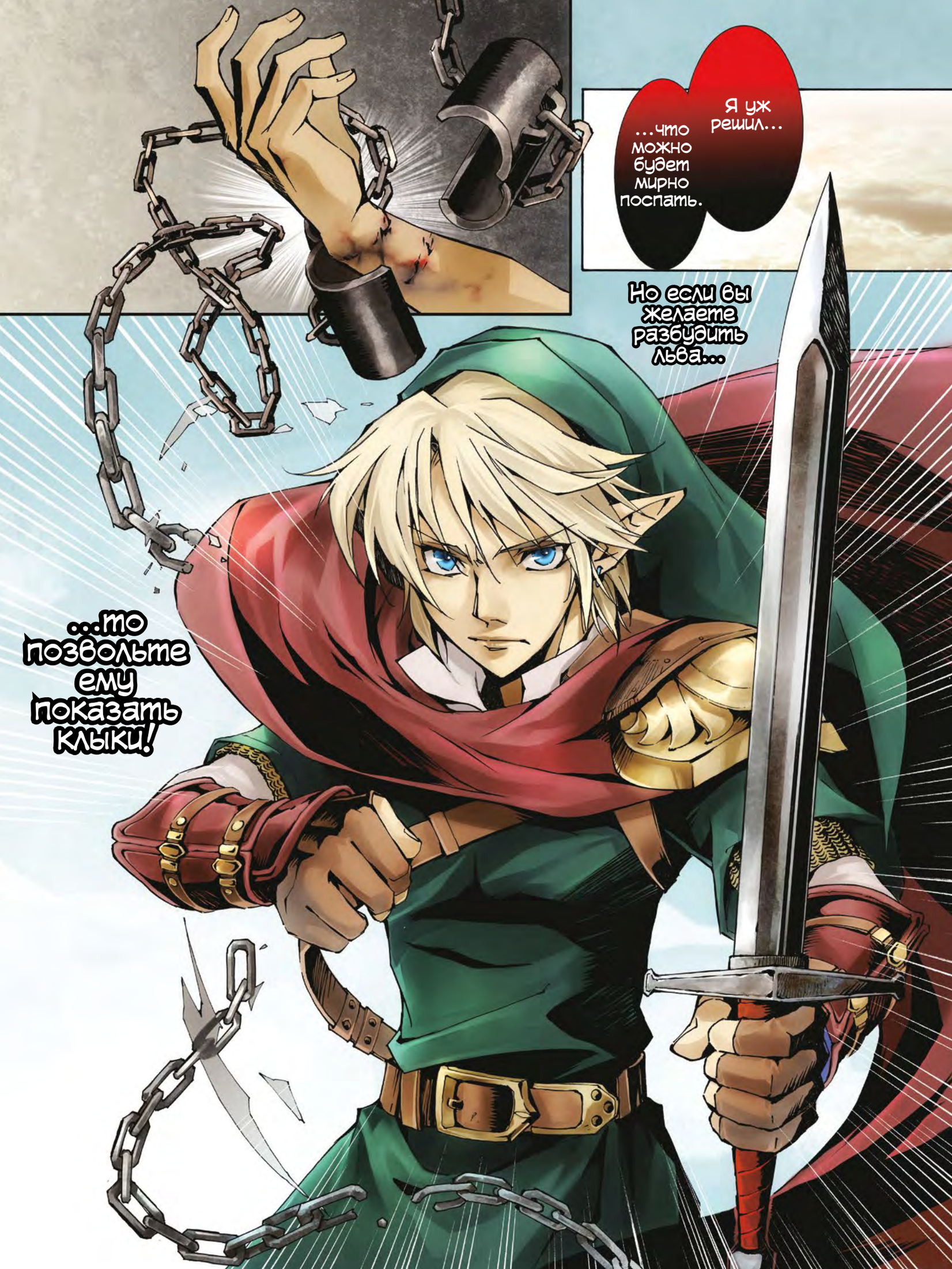

Мы победим короля демонов!
Если тебе нужны те, кто станет сражаться рядом с тобой, то мы здесь, небокрыл!
«Нет никакого толку»?!


...но среди нас есть те, кто обладает достаточным мужеством, чтобы сражаться!
Неужели? А кто ты такой?
В глазах богов люди могут выглядеть маленькими и слабыми...
Линк, рыцарь земли Хилии!


Стойте! прекратите огонь!
На птице кто-то есть!
Я — белая богиня, Хилиа!
А это — небокрыл, птица богов!
Кто?!
Это наша богиня-защитница, Хилиа!
Богиня?!
Фр-р! Наши поиски тщетны, Хилиа!
Того, кто мне нужен, в этом нижнем мире не отыскать.
Они так напуганы, что не могут отличить богов от демонов! От этих людей нет никакого толку.


Сразимся же плечом к плечу, верные дети Хилии!
Птица?
Глядите! Что это?
Она летит прямо сюда!
Это демон! На нас собирается напасть демон!
Выпустить стрелы!
FWIP
FWIP
FWIP
FWIP
CLAMOR

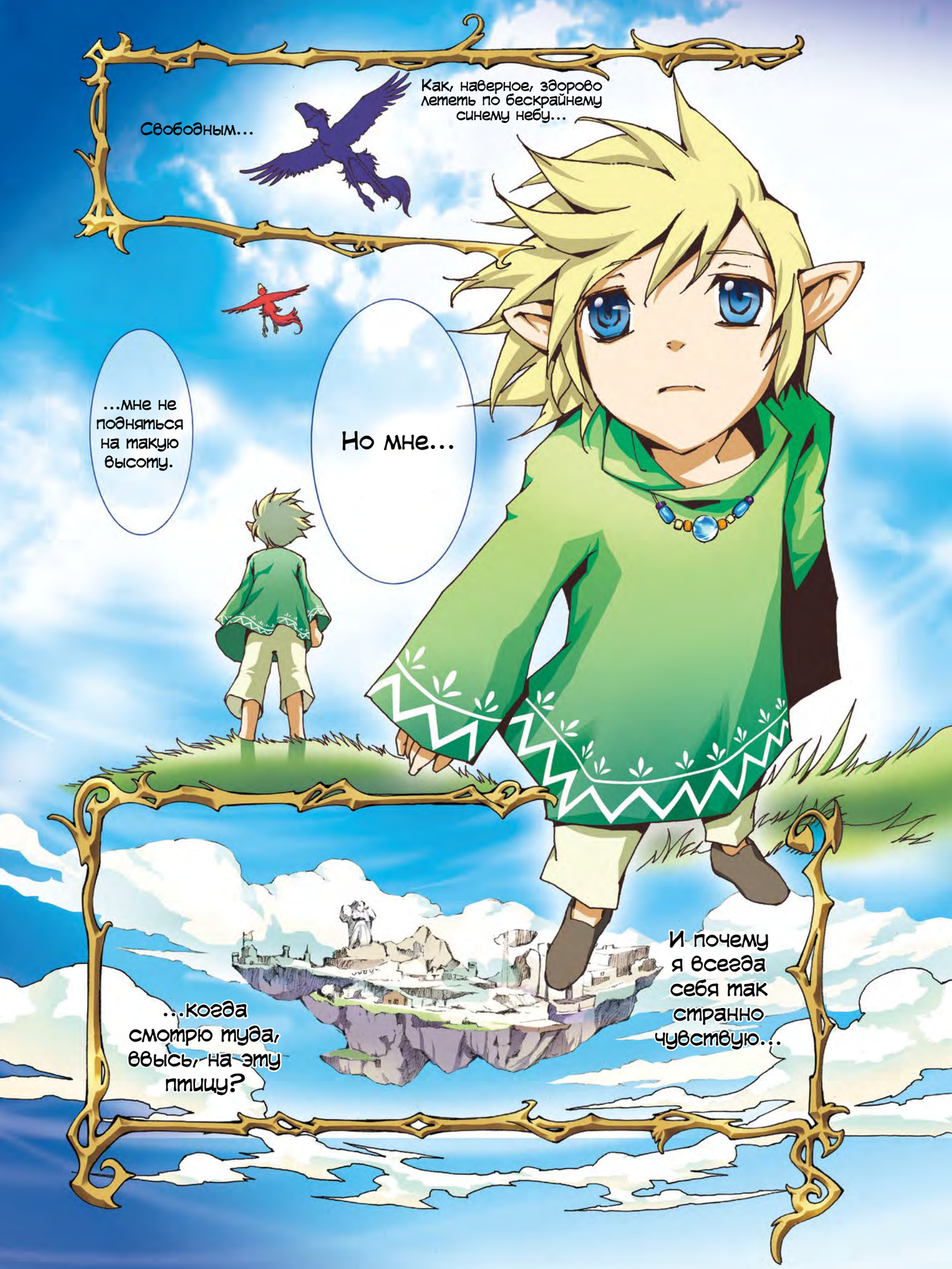

Моя родная земля Хилии...
Хоть людские сердца со временем и меняются, но твоя красота, гордость и чистота не изменятся никогда.
Если ты нуждаешься во мне...
...то для твоей защиты я готов сражаться вечно.

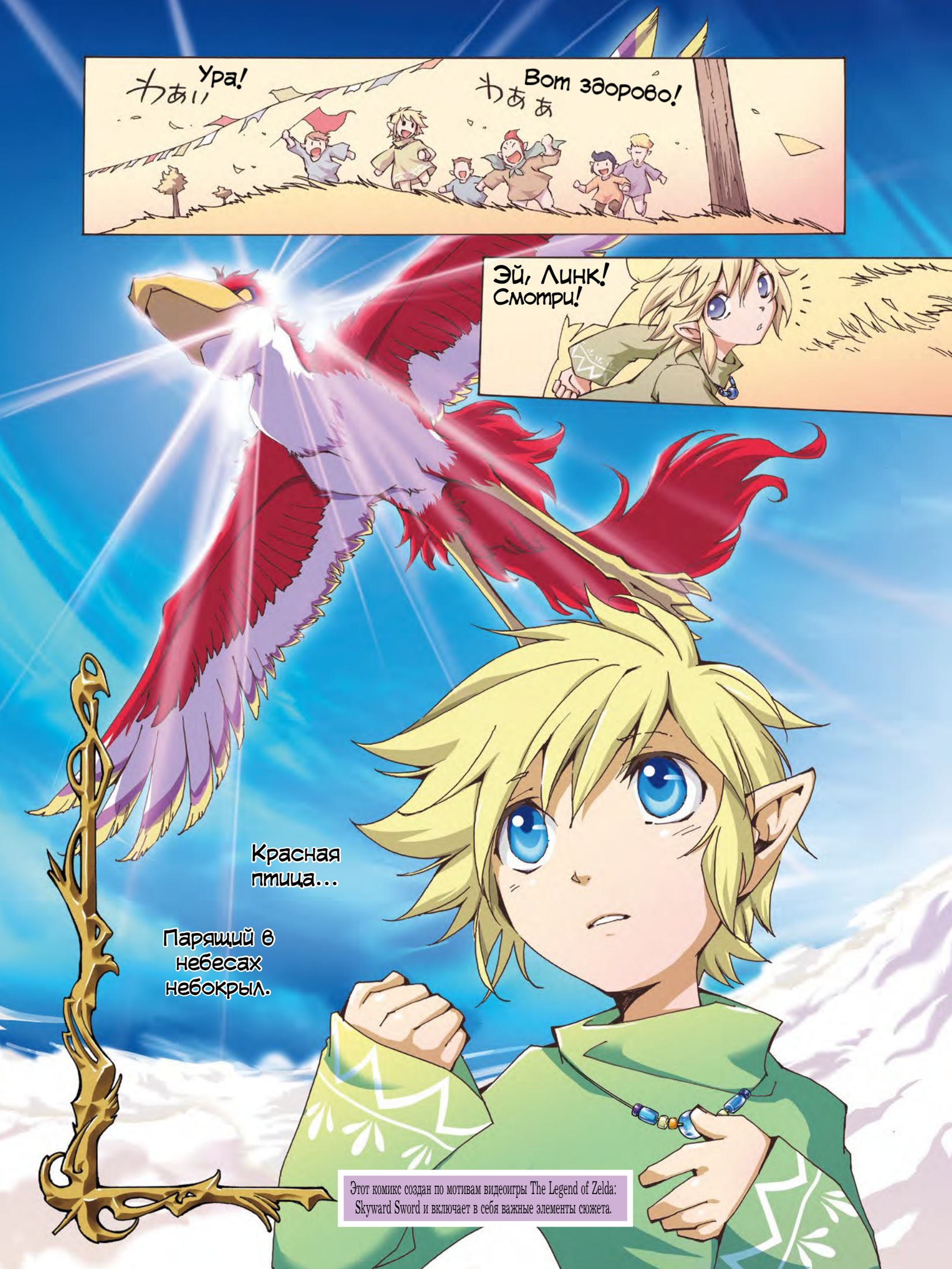

Я уж решил...
...что можно будет мирно поспать.
Но если вы желаете разбудить льва...
...то позвольте ему показать клыки!


Это были вы, мои собственные люди... Те, кто говорил, что им не нужен сильный герой.
А теперь, когда пришло подходящее для вас время, вы хотите, чтобы я сражался?
К тому же, мой меч сломан. А я не могу даже пошевелиться.
Скоро перед нами предстанет армия короля демонов.
Выйдем на дневной свет...
Лорд Дагианис, человек, который тебя приковал, был убит королём демонов.
Мы уже...
...осознали, что не поняли тебя. Твоё предостережение об опасности было правдой. Теперь мы это понимаем.
Ты — единственный, кто способен одолеть короля демонов и защитить Хилию!
Твоё оружие.
Орвилл мечтал об этом все последние четыре года.
Линк, наш Герой!
Вручить тебе этот клинок будет для меня великой честью!


Линк...
Линк...
Герой.


Давным-давно, когда мир всё ещё назывался землёй Хилии...
...он начал погружаться в тёмный век. Землю окутывал страх, а предательство стало обычным делом...
...когда-то жили люди.
Далеко внизу, под Скайлофтом — городом, где теперь живёт юный Линк — в мире, лежащем под толстым слоем облаков...
KRKOWW...
THRR
THRR
THRR
CLIP
CLOP
CLIP
CLOP
KREEE
KREEAK...


Как, наверное, здорово лететь по бескрайнему синему небу...
Свободным...
Но мне...
...мне не подняться на такую высоту.
И почему я всегда себя так странно чувствую...
...когда смотрю туда, ввысь, на эту птицу?



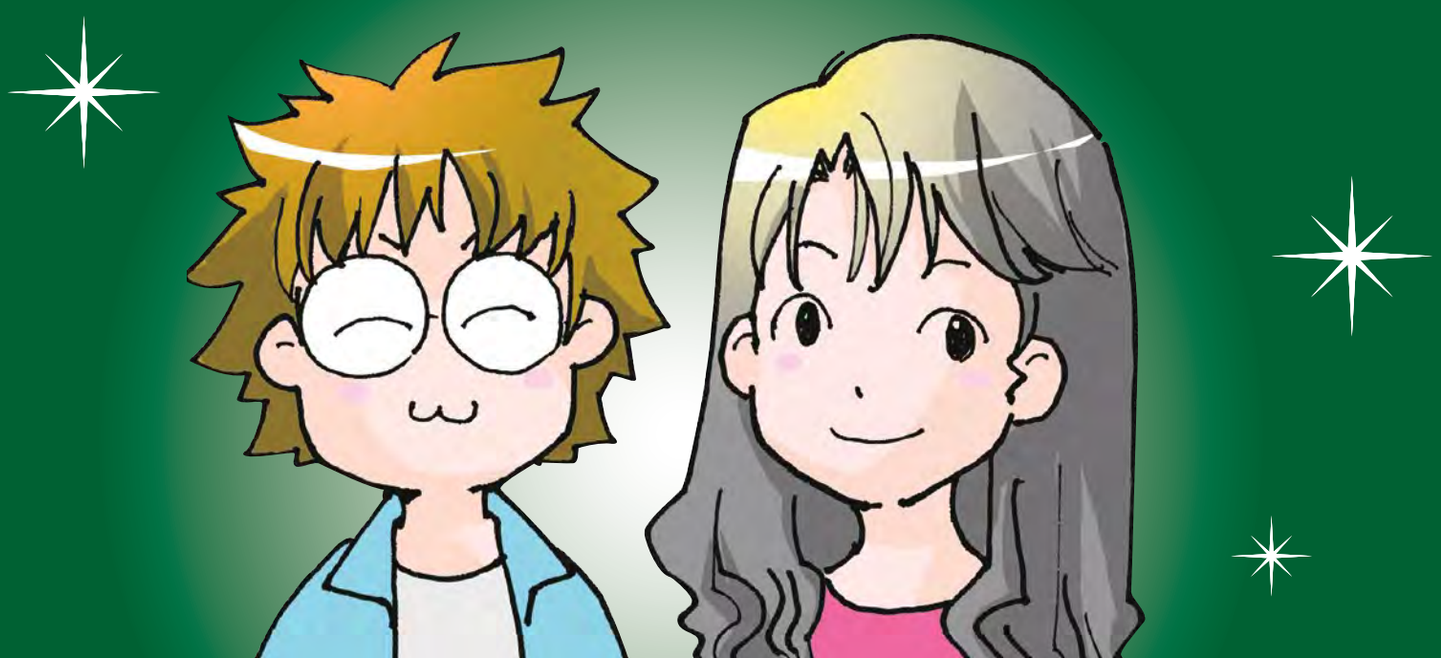
Этот комикс создан по мотивам видеоигры The Legend of Zelda: Skyward Sword и включает в себя важные элементы сюжета.

От автора
Акира Химэкава

Поздравляем вас с двадцать пятой годовщиной серии *The Legend of Zelda*! А также с выходом *Skyward Sword*, последней игры серии, которую все с таким нетерпением ждали. К нам обращаются с просьбами о создании комиксов по мотивам игр *Zelda* ещё с 1999 года, и мы очень благодарны, что люди так же тепло принимают нашу работу, как и сами игры. Нами создано уже много выпусков, а в 2010 году на конкурсе манги в Германии читатели выбрали нас лучшими авторами, за что вам огромное спасибо! Итак, прошло уже 12 лет с тех пор как мы в последний раз рисовали мангу со взрослым Линком, верно? Работая над этим комиксом, наши головы в буквальном смысле чуть не закипали от мыслей, что можно придумать к двадцатипятилетнему юбилею серии, да ещё и в мире *Skyward Sword*. Но мы справились, и в результате получилась эта 32-страничная манга, которая, как мы считаем, представляет из себя «самую первую сказку о Зельде».

С тех пор как Nintendo начала делать видеоигры, на свет появилось множество игр, а также их поклонников, но нам кажется, что именно *Zelda* является той уникальной серией игр, завоевавшей сердца огромного числа поклонников по всему миру, которые её просто обожают. Создавая эту мангу, мы думали обо всех преданных поклонниках серии и очень надеемся, что она вам понравится!

Акира Химэкава — псевдоним двух художниц, которых зовут А. Хонда и С. Нагано (их автопортретами вы можете полюбоваться ниже). Они дебютировали в издании «Weekly Shonen Sunday» в 1991 году, а в 1999 начали делать комикс по мотивам The Legend of Zelda: Ocarina of Time для журналов «Shōgaku Gonensei» (Пятиклассник) и «Shōgaku Rokunensei» (Шестиклассник). Всего в издательстве Shogakukan вышло десять томов их манги по мотивам игр The Legend of Zelda.



РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ!

Специальный комикс, посвящённый 25-летнему юбилею The Legend of Zelda



СПЕЦИАЛЬНЫЙ 32-СТРАНИЧНЫЙ БОНУС К КНИГЕ HYRULE HISTORIA!

© Nintendo, 2011

Автор:
АКИРА ХИМЭКАВА

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ

Меч, устремлённый к небу





THE LEGEND OF ZELDA™ HYRULE HISTORIA

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ: ИСТОРИЯ ХИРУЛА

ЛЕГЕНДА О ЗЕЛЬДЕ является серией видеоигр, установившей стандарт захватывающего игрового процесса, полного погружения в сюжет и давно уже ставшей популярной франшизой. В каждой части серии игроки обнаруживали хитросплетения судеб персонажей и героев, начинавших путь к своей цели фактически с нуля и во время удивительных приключений преодолевавших самые невероятные трудности.

И вот теперь, Dark Horse Books и Nintendo рады познакомить вас с тем, как создавалась эта одна из самых любимых поклонниками игровых серий. В книгу вошли никогда ранее не издававшиеся рабочие материалы, эскизы персонажей, официальная хронология игр, история Хирула и многое другое. Эта книга — беспрецедентный взгляд на процесс создания знаменитой *The Legend of Zelda*!

DARK HORSE BOOKS

ZELDA64RUS

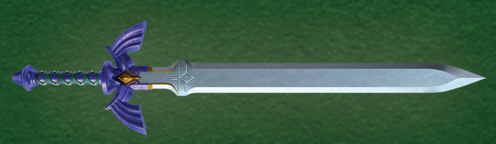
Nintendo®

ISBN 978-1-61655-041-7

DarkHorse.com | Nintendo.com | Shedevr.org.ru/zelda64rus



THE LEGEND OF ZELDA



ИСТОРИЯ ХИРУЛА

DARK HORSE

ZELDA64RUS