

# Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

## ПРОЛОГ

**B**ремя, проведенное с *Zelda*, навсегда запомнится вам, как одно из самых ярких впечатлений от видеоигры за все годы на всевозможных приставках и компьютерах. Тут все дело в том, как играть. Можно одолеть игру с налета, разом пройдя все подземелья, уничтожив боссов и решив основные головоломки где-нибудь за неделю. Можно вообще воспользоваться данным прохождением и завершить все дело за пару дней, при этом полностью лишив себя удовольствия от решения многочисленных хитроумных задачек, подброшенных гениальным дизайнером. Лучше же всего действовать не спеша, никуда не торопясь, проникать все глубже в удивительный мир *Zelda*. Для этого вам стоит внимательно путешествовать по *Hyrule*, разговаривать со всеми персонажами, пытаться достичь самых невероятных мест, пробовать, пробовать. В игре можно найти такое количество разнообразных занятий, что удовлетворению вашему не будет и предела.

Вопреки многочисленным пожеланиям, мы не станем раскрывать все секреты, и расскажем лишь о том, что совершенно необходимо сделать, чтобы закончить игру. Не пройти, а закончить. Может быть, намекнем и на пару дополнительных интересных моментов. Но абсолютного прохождения от данного руководства не ждите. И, пожалуйста, обращайтесь к нему лишь в тех случаях, если вы умудрились где-нибудь застрять. Вот, собственно, и все, о чем хотелось сказать в прологе...

## ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ОБОРУДОВАНИЕ

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

### Мечи:

**Kokiri Sword** (Молодой Link) — Небольшой кинжалчик, единственный пригодный для Молодого Linka. Находится в сундуке в маленьком лабиринте на юге *Kokiri Forest*.

**Master Sword** (Взрослый Link) — Стандартное оружие Взрослого Linka, служащее также в качестве портала времени. Находится в *Temple of Time* в *Hyrule Village*.

**Giant Knife** (ВЛ) — Большой двуручный меч, способный наносить значительный ущерб противнику. Не может использоваться одновременно со щитом. Быстро ломается. Можно купить за 200 рупий у *Medigoron'a* в *Goron City*.

**Biggoron Sword** (ВЛ) — Аналог **Giant Knife**, однако сделан знаменитым мастером, и поэтому не ломается. Можно получить, завершив сеть торговых операций Взрослого Linka (об этом ниже).

### Щиты:

**Kokiri Shield** (МЛ) — Маленький деревянный щит, который враги могут достаточно легко разбить или скечь. Можно купить за 40 рупий в *Kokiri Forest* или практически в любой лавочке. Также частенько лежит в сундуках в подземельях (если вы случайно его лишились).

**Hylian Shield** (годится для обоих) — Стандартный металлический щит для взрослого Linka. Молодой Link может прикрываться им и спасаться таким образом, например, от падающих сверху камней. Можно найти в *Kakariko Graveyard* под одной из могил, купить в *Hyrule Village* или *Kakariko Village*.

**Mirror Shield** (ВЛ) — Специальный щит совершенно уникального внешнего вида и дизайна, снабженный зеркальной поверхностью, способной отражать магические атаки. Находится в *Spirit Temple*.

### Одежда:

**Kokiri Tunic** (годится для обоих) — Стандартное одеяние нашего героя. Дается изначально.

**Goron Tunic** (ВЛ) — Спецодежда для работы в условиях экстремально высоких температур (читай — в жаре вулкана). Можно заполучить во взрослом состоянии в катающихся по второму этажу *Goron City* камнееда. Ему необходимо подбросить под ноги бомбу. После этого можно купить в магазине за 200 рупий.

**Zora Tunic** (ВЛ) — Одежда для путешествий под водой. Надев эту тунiku, Link сможет дышать под водой. Можно получить у короля **Zora** во взрослом состоянии, обдав его синим пламенем из *Ice Cavern*.

### Обувь:

**Kokiri Boots** (годится для обоих) — Обыкновенные сапоги без волшебных свойств.

**Iron Boots** (ВЛ) — Большие сапоги, подкованные свинцом, которые позволяют герою погружаться в воду на большую глубину. Находятся в *Ice Cavern*.

**Hover Boots** (ВЛ) — Маленькие сапожки с крыльями, позволяют герою непродолжительное время парить в воздухе над пропастью. Найти можно в *Shadow Temple*.

## ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ. МАЛЫЙ БЕЗ ФЕЙ

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

После продолжительного разговора с **Great Deku Tree** заходите внутрь своего первого *Dungeon'a*. Теперь один момент. В принципе, враги, размещенные внутри подземелий, как правило, не требуют обязательного уничтожения (разве что в тех случаях, когда их смерть открывает вам путь в другие комнаты). Так что по большому счету на кусачие цветы можно не обращать внимания. Однако не стоит забывать, что на месте трупа монстра всегда остается что-нибудь полезное. Итак, поднимайтесь по лестнице наверх и бегите вперед, перепрыгивая через препятствия. Откройте сундук и достаньте оттуда карту подземелья. Теперь идите дальше, не обращая внимания на пауков до следующей двери. Откройте ее. В комнате будет сидеть одна

весьма распространенная разновидность монстров. Достаньте свой щит и попытайтесь отразить им выстрел прямо в тело врага (в этом весьма поможет наводка кнопкой Z). Теперь подбегите к монстру и поговорите с ним. Решетки с дверей уберутся, и вы сможете продолжить путешествие. Идите дальше, быстро перепрыгните через провал и возьмите из сундука рогатку. Если не получится, на противоположную сторону можно легко залезть по лианам на стене. Теперь обернитесь и выстрелите из рогатки по лестнице, висящей на противоположной стене. Возвращайтесь к первому сундуку, лианам и паукам...

Убейте пауков из рогатки, поднимайтесь наверх и, опять-таки, не обращая внимания на пауков, идите к двери. Наступите на кнопку и быстрым прыгните по поднявшимся платформам к сундуку напротив. Возьмите компас. Это нехитрое устройство теперь будет показывать на карте нахождение всех секретных предметов в каждом отдельном подземелье. Его, правда, как и карту, придется каждый раз находить заново. Прыгните вниз и убейте появившегося паука, когда он повернется к вам своим жирным брюшком. Теперь заползите обратно, наступайте на кнопку и тем же способом прыгните в нишу слева. Убейте золотого паука (всего их в игре спрятано ровно 100, и за каждый десяток из первой полу сотни вы будете получать от освобожденных детишек в *Scultulla House* в *Kakariko Village* ценный подарок). Откройте сундучок и идите обратно. Достаньте деревянную палку, поднесите ее к горящему факелу, зажгите и от нее воспламените второй факел. Эта нехитрая процедура откроет дверь обратно. Выходите, подойдите к одному из просветов в паутине, убейте паука, посмотрите вниз и аккуратно прыгните прямо на колышущуюся в центре зала паутину. Если все будет сделано правильно, вы провалитесь сквозь нее на нижний этаж.

Вылезайте из воды, убейте цветочек, пополните здоровье за счет растений и перебираитесь на вторую платформу. Наступите на кнопку, рядом зажгется факел. От него зажгите очередную палку и прыгните на первую платформу. Зажгите паутину в углу и проходите сквозь дверь. Пообщайтесь с очередным плаввателем орехов и узнайте секрет больших братьев. Теперь нацельтесь из рогатки в большую серебряную эмблему над дверью, стреляйте в нее и выходитите в следующий зал.

Прыгните в воду, поплыvайте к скрытой в ее толще кнопке и нажмите ее. Теперь быстрым прыгните, прыгните на платформу, переплыvайте через бассейн и вылезайте на другом берегу. Подвиньте крупный камень, заберитесь на него и идите в следующую дверь. В следующей комнате зажгите от горящего факела два других.

В очередном зале убейте паука, зажгите факел и сплите паутину в двух углах. На младших братьев босса можно не обращать внимания, просто проглядите мимо. Теперь пролезайте через маленькое отверстие в стене, и вы окажетесь в первой комнате. Здесь спихните вниз большой камень, спрыгните вниз, зажгите факел и быстрым подожгите паутину в полу. Провалитесь вниз, соберите сердечки в воде, если нужно, и убейте врагов в строгой последовательности. Сначала того, кто в центре. Потом того, кто справа. И лишь после этого того, кто слева. Поймайте злодея и поговорите с ним. Теперь идите сквозь дверь к боссу.

### БОСС GOHMA

Чтобы убить этого паука, особенно усилив не требуется. Когда он сидит на земле, вы можете парализовать его, кидая в него орехами, после чего необходимо бить его по глазу. Если же он заберется по стене на верх, постараитесь попасть по нему из рогатки. Яйца, которые несет паутина, необходимо

удалить еще до того, как из них выпусятся маленькие паучки. Убийте красавицу, возьмите большое сердечко (оно увеличит ваш максимальный уровень здоровья) и вступите в синий круг.

## ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ. ВСТРЕЧИ НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

После длительного кинематографического повествования вам откроется целый мир новых возможностей. И первым делом следует наведаться в *Hyrule Castle* на свидание с принцессой Зельдой. Нужный вам замок находится на севере основной территории королевства. Проникнуть на поле *Hyrule Field* можно через западный выход из *Kokiri Village*. Поболтайте с милой девушкой, заполните музыкальный инструмент, потом отправляйтесь на север. Если потеряетесь, то успеете в замок засветло. Если же нет, то придется посполнять по полям до утра, сражаясь с простенькими монстрами, пока вам не поднимут мост. Лучше всего так и сделать, поскольку в любом случае вам придется ждать до утра, чтобы проникнуть собственно в покой Зельды. Пройдите на рыночную площадь, обойдите фонтан и отправляйтесь прямиком в замок. В центре города имеется множество интереснейших местечек, которые стоит посетить. Можно сейчас, а можно и позже. Кое-какие из них (большинство) работают только днем, а некоторые — лишь ночью. Дождаться ночи можно в саду у замка.

Оказавшись в саду, дважды поговорите с девушкой, стоящей неподалеку от дерева. Она попросит вас разбудить ее ленивого папашу и даст вам куриное яйцо. Заберитесь по страпоноватому растению на гору и идите к воротам. Теперь внимание... Стражники, охраняющие замок, наверняка не будут рады увидеть мальчишку, бродящего неподалеку от охраняемого объекта, поэтому их лучше избегать. Так. Теперь спрыгните на землю за воротами, поднимитесь в гору прямиком до ее серединки и сверните с дороги, огибая очередного стражника. Теперь бегите к противоположной стене, у которой вы увидите взирающуюся наверх кирпичную кладку. Залезайте, бегите вперед и спокойно прыгните вниз, а затем в воду. Плытьте вдоль канала направо, выбирайтесь из воды и идите к мирино спящему старичку. Достаньте уже выпущенную из яйца курицу (цыпленок непременно появится на рассвете) и разбудите беспечного фермера. Поговорите с ним. Теперь можно заняться и делом. Подвиньте два стоящих рядом блока к краю и вытолкните их с платформы, образуя, таким образом, небольшую пирамиду, пребежав по которой, вы сможете попасть к маленькому водопаду и проникнуть в наполненный стражниками парк. Проникнуть в этот парк можно только днем, но вы расположение охраны не оставляет вам ни единого шанса оставаться незамеченным. Чтобы избежать нежелательных встреч, главное — это терпение. Не стоит торопиться, и со временем все непременно получится. Оказавшись в *Castle Courtyard*, подойдите к Зельде и инициируйте продолжительную беседу, результатом которой станет получение письма, уполномочивающего вас на самые широкие действия по спасению королевства, и первая из доступных мелодий, королевская песня *Zelda's Lullaby*.

Теперь вам стоит навестить своих новых знакомых с фермы *Lon Lon Ranch* (если, конечно, вы планируете обзавестись в будущем лошадью). Ферма находится в центре карты в небольшом каменном кольце. Заходите в домик слева и сыграйте в мини-игру. Необходимо поймать трех особенных куриц, которых ваш знакомый выпустит из рук, включив секундомер. Внешне они несколько отличаются от других оперенных бестий, поэтому придется прибегнуть к хитрости. Перед тем как погово-

рить с ним, постараитесь побросать уже бродящих в округе куриц куда-нибудь в угол или на лестницу, и поймать этих особенных трех станет легче. В награду вы получите банку, в которой можно хранить магические снадобья, рыбок, жучков, привидений и молоко. По крайней мере, одна такая банка вам абсолютно необходима для прохождения игры. Остальные три можно получить по желанию...

Теперь идите к небольшому иллюзору и поговорите с **Malon**. Вот и первая встреча с любимой лошадью. И песенка, которая позволит вам в будущем вызывать **Epon'y** к себе. Достаньте *Ocarina* и спойте песенку вместе с **Malon**.

Отправляйтесь на широкие просторы *Hyrule Field* и идите к огромному вулкану на северо-востоке карты. В *Kakariko Village*, куда вы попадете, можно отыскать кучу возможностей для того, чтобы пополнить свое благосостояние и инвентарь. Например, сбрав для девушки с заднего двора всех разбежавшихся кур, можно получить еще одну банку. Вскрыв одну из могил на кладбище, вы получите полезный *Hyrule Shield*. Помимо этого, в деревне находится уже упоминавшийся *Scultulla House*, в который надо не забывать заходить каждый раз после убийства очередных десяти золотых пауков. Имеются также магазины... И стражник, с которого начинается торговая цепочка. Где-то в деревне спрятаны несколько кусочков сердечек...

Но все это потом. Сейчас же идите налево, вверх по лестнице и поговорите со стражниками, заграждающими проход на *Death Mountain*. Покажите ему письмо Зельды. Пройдите сквозь ворота еще нельзя. Обязательно нужен этот самый щит, который я только что упомянул. Так что дождитесь ночи и смело отправляйтесь на кладбище (восточная часть *Kakariko Village*). Подвиньте камень на могиле с цветочками в первом ряду и заберите из ящика внизу щит. Можно, разумеется, просто купить его в магазине.

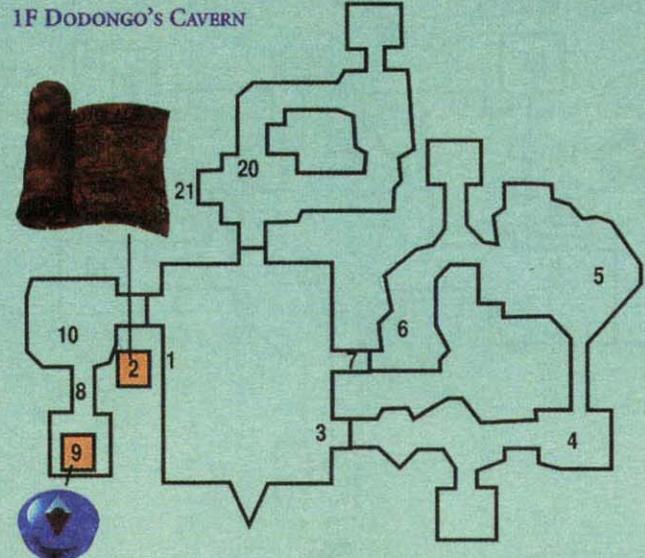
Теперь от вас потребуется совершить еще одно путешествие. В родной лес. Возвращайтесь в *Kokiri Village*, заберитесь на горку на севере деревни и сквозь очередное дупло отправляйтесь в *Lost Woods*. Вам необходимо найти свою зеленоволосую подружку. Это нелегко сделать, поскольку лабиринты *Lost Woods* довольно-таки сложны. Но есть два секрета. Во-первых, у правильного входа музыка звучит всегда громче, чем около других, неверных. Во-вторых, «ложные проходы» выглядят несколько иначе тех, сквозь которые вы можете выйти в очередную комнату, при вашем приближении к ним они превращаются в некое подобие черных дыр, совершенно бездонных, в то время как обычные проходы выглядят просто черными. Так или иначе, правильная комбинация та-ко-ва: направо, налево, направо, налево, право, налево, направо. Убейте волка и идите дальше. Аккуратно пройдите через лабиринт к северной его части, поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь возле *Forest Temple*. Поговорите с *Sarie* и выучите новую песню.

Теперь вы можете попасть во второе подземелье. Также с этого момента открывается *Mask Shop* в *Hyrule Village*, и вы сможете выполнить большую часть доступных для молодого Linka торговых операций.

## ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ. DEATH MOUNTAIN И БЕДЫ ПЛЕМЕНИ КАМНЕДЕОВ

Возвращайтесь к стражнику и прокидите сквозь ворота. Поднимайтесь в гору, попутно убивая пауков. Поговорите с **Goron'om** около забаррикадированного прохода и идите дальше наверх. Вы окажетесь рядом со входом в *Goron City*. Смело

## 1F DODONGO'S CAVERN



## 2F DODONGO'S CAVERN



1. Взорвите бомбой заблокированную дверь.
2. Возьмите карту подземелья.
3. Взорвите еще одну дверцу.
4. Подвиньте статую на переключатель в полу.
5. Уничтожьте двух ящериц.
6. Зажгите три факела.
7. Наступите на переключатель в полу, чтобы открыть северо-западную дверь.
8. Взорвите стену.
9. Убейте пахнущую статую при помощи бомб, чтобы получить компас.
10. Используйте бомбу, чтобы взорвать по очереди все остальные растения, рассаженные вокруг. Чтобы все получилось, необходимо поместить зажженную бомбу точно в центральный проем (там, где не хватает одного растения).
11. Подвиньте статую и активизируйте переключатель.
12. Взорвите стену над лестницей. Для это-

- го предварительно перепрыгните на середину с лестницей платформу и оттуда уже кидайте бомбу.
13. Выстрелите в переключатель с изображенным на нем глазом.
14. Убейте двух ящериц.
15. Выстрелите в два переключателя с глазами.
16. Возьмите из сундука мешочек для хранения бомб (это — одно из самых ценных ваших приобретений в игре).
17. Наступите на переключатель, чтобы активизировать поднимающуюся платформу.
18. Здесь можно взорвать стену и получить Deku Shield (если вдруг понадобится).
19. Бросьте бомбы в два пролома в мостице над центральной комнатой, чтобы застечь глаза лежащему внизу дракону.
20. Передвиньте блок из северного проема к переключателю в полу.
21. Взорвите дверь, чтобы попасть к боссу.

## Босс: King Dodongo

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

А там уже настоящий праздник. Наконец-то любимые лакомства вновь доступны! Король подарит вам в знак признательности один из **Spiritual Stones**, так что теперь в вашем распоряжении их два — остался всего один, последний **Spiritual Stone of Water**. Но перед тем как отправляться к реке, заберитесь на высоченную гору, чтобы встретиться с одним чрезвычайно интересным и полезным персонажем. Взорвите преграждающие дорогу бульдоги, экипируйте **Hylian Shield** и, постоянно держа его

над головой, аккуратно пройдите под потоком сыплющихся камней. Убейте пауков и забирайтесь наверх. Здесь взорвите вход в уютное подземелье слева и заходите в **Great Fairy Fountain**, где встретитесь с весьма фривольной магической особой, которая наделит вас магическими способностями. Достаточно лишь встать на символ королевской семьи и спеть **Zelda's Lullaby**. Мудрая сова предложит вам прокатиться на ее крыльях в **Kakariko Village** — путешествие весьма приятное. Просто подойдите к ней поближе, когда она начнет размахивать крыльями, и Линк зацепится за нее автоматически.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ.  
ВНУТРИУДРОБНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ  
В ВОДЯНОМ МИРЕ

Отправляйтесь теперь к истоку протекающей через **Hyrule Field** реки, и вы окажетесь в чрезвычайно живописной местности.

## ZORA'S RIVER



1. Продавец волшебных бобов. Вы можете купить до десяти этих удивительных семян и потом посадить их в десять различных мест на территории королевства (пригодные места отмечены маленькими кусочками мягкой почвы с небольшими дырочками — их довольно-таки легко заметить). В тех местах, где семя будет посажено, повзрослевший Линк увидит странное волшебное дерево, которое сможет отвести его к недоступным в другом случае местам и дополнительным подаркам.
2. В маленьком болотце на деревянных

стволах живут лягушки, которым вы сможете за хорошее вознаграждение устраивать музыкальные концерты.

3. А здесь находится вход в небольшой фонтан фей, которые смогут восстановливать вам здоровье. Их также можно ловить в банки для дальнейшего использования.
4. Встаньте на изображение символа королевской семьи и спите **Zelda's Lullaby**. После песни поток воды с водопада ослабится, и вы сможете прыгнуть в открывшийся проход.

## ZORA'S DOMAIN



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

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

3. Трон короля **Zora**. Подойдите к нему и поговорите с августейшим монархом о его пропавшей дочурке. Но искать ее пока еще не пришло времени.

4. Здесь находится портал, отправляющий вас в **Zora's Fountain**.

5. Рядом с троном **Zora** находится небольшой проход, в конце которого вы сможете сыграть в интересную игру. Вам необходимо

нырнуть вслед за брошенными монетками и собрать их все без исключения за небольшой период времени. Если вам удастся выиграть, вы получите **Silver Scale**, специальный артефакт, который позволит вам нырять несколько глубже, чем раньше.

6. Вернувшись в тронную комнату и получив подарок, нырните снова и проплыите под водой к двери, ведущей к **Lake Hylia**. Совсем рядом с тем местом, где вы вынырните, вы увидите лежащую на дне бутылочку, в которой находится письмо от принцессы **Ruto**, которая, как выясняется, засыпала в животе гигантской рыбы. Возвращайтесь к королю и покажите ему письмо.

Он отдинется в сторону, и вы сможете пройти к этой гигантской рыбине. Он отдинется в сторону, и вы сможете пройти к этой гигантской рыбине.

поражают вас током. Их нельзя убивать мечом, поэтому вам придется или стрелять по ним или донимать их ударами палкой (то есть, **Deku Stick**). Мерзкими тварями также являются и разнообразные щупальца, которые лучше уничтожать на расстоянии или пробегать мимо них как можно быстрее. Веселого вида воздушные шары, между прочим, начинены неприятными для вас составами, так что от них тоже лучше избавляться.

## Босс: Barinade

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

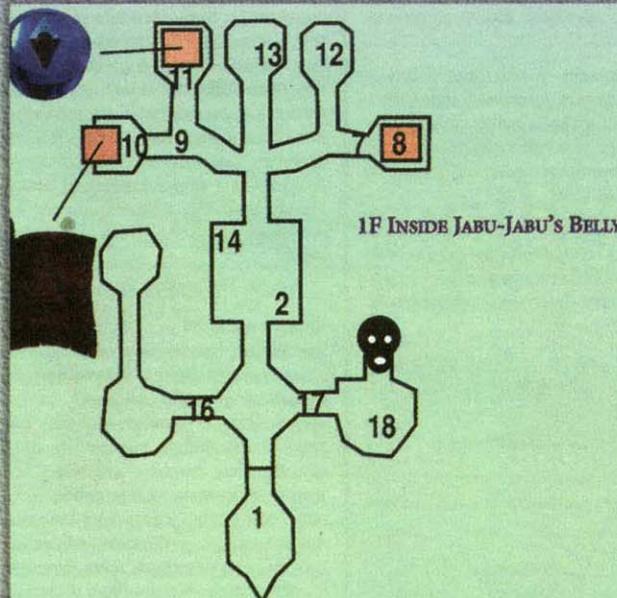
ДЕЙСТВИЕ ПЯТОЕ.  
СТРАШНЫЕ СНЫ СТАНОВЯТСЯ ЯВЬЮ

Итак, собирая все три священных камня, вы, наконец, получаете доступ к тайному залу **Temple of Time** в **Hyrule Village**. Отправляйтесь к **Hyrule Castle**, и на подходах к нему получите подтверждение тревожных мыслей. **Zelda**, увидев вас, бросит в воду какой-то предмет. Прыгайте в ров и достаньте из него **Ocarina of Time**. Вы сможете связаться по телепатическому каналу с самой Зельдой, и она научит вас новой мелодии и расскажет, что теперь нужно сделать, чтобы одолеть **Ganondorf**. Теперь заходите в город, прямо в храм. У алтаря сыграйте **Song of Time**, которой вас научила Зельда. Три священных камня займут свою места, и дверь в тайную комнату откроется. Войдите внутрь и достаньте из камня **Master Sword**. И вот теперь начнется волшебство. Линк перенесется во времени на семь лет вперед, чтобы спасти королевство от самой страшной опасности за всю историю его существования. После долгих разговоров с одним из хранителей священных медальонов, а потом и со странным **Sheik'om**, почему-то скрывающим свое лицо, выходите из храма.

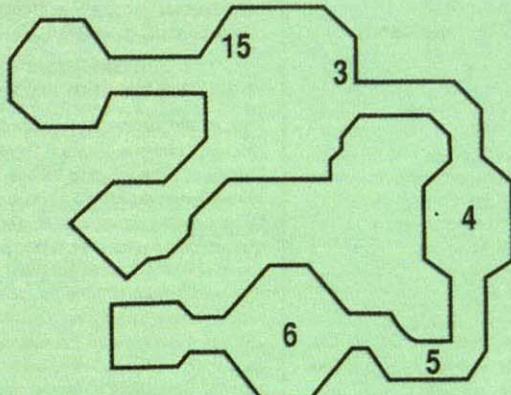
Это, наверное, самое интересное место во всей игре. Теперь у вас есть возможность взглянуть на королевство спустя такой огромный промежуток времени. Многие из встретившихся вам людей, как это ни странно, вспомнят о том, что когда-то по этим землям бродил странный молодой герой, в описании черт которого вы с удивлением узнаете себя, любимого. Теперь вам предстоит отыскать пять особых волшебных медальонов, которые хранят пять хранителей пяти различных храмов всевозможных стихий на территории **Hyrule**. Это — **Forest Temple** в **Lost Woods**, **Fire Temple** на **Death Mountain**, **Water Temple** на **Lake Hylia**, **Shadow Temple** в **Kakariko Village** и **Spirit Temple** в **Gerudo's Valley**. Каждый из храмов — огромный лабиринт, прохождение которого займет у вас куда больше времени, чем легкие детские прогулки по трем первым сооружениям. Начнем?

ДЕЙСТВИЕ ШЕСТОЕ.  
ТРУДНАЯ ДОРОГА В FOREST TEMPLE

Для того чтобы продолжить свои странствия, вам потребуется новая экипировка, поскольку старое оружие детсадовского периода, к сожалению, для повзрослевшего Линка не годится. Первым таким новым приобретением станет **Hookshot**. Он хранится в могиле бывшего хранителя кладбища в **Kakariko Village**. Эту могилу легко отличить от остальных — так же, как и в случае со щитом, место упокоения **Dampe** увешано несколькими скромными цветочками. Отодвиньте могилу, прыгните в образовавшуюся дыру и попробуйте угнаться за мертвым, но все еще очень бойким **Dampe**. Если вам удастся успеть за ним, уворачиваясь аккуратно от бросаемых им факелов, то в подарок вы получите вожделенный **Hookshot**.



B1 INSIDE JABU-JABU'S BELLY



- Выстрелите по торчащему с потолка языку, чтобы отпереть дверь.
- Здесь вы встретитесь с принцессой Ruto, которая не только окажется нехорошой девочкой, но при этом еще и довольно свою равной и непослушной. После того как она прыгнет вниз, постараитесь последовать ее примеру (обязательно прыгайте в то же самое отверстие).
- Поговорите с ней дважды и усадите ее себе на шею. Все время таскайте ее с собой.
- Перекиньте ее на противоположный берег и наступите на переключатель, чтобы перебраться самому.
- Откройте дверь с помощью переключателя.
- Поднимитесь на платформе на верхний этаж.
- Используйте вес двух человек, чтобы нажать на кнопку.
- Уничтожьте четырех Stinger'ов в комнате и возмите бумеранг. Чрезвычайно полезное оружие, которое всегда возвращается к вам в руки. Бумеранг может также и захватить какой-либо предмет и привести его прямо к вашим ногам.
- Наступите на кнопку и оставьте принцессу сидеть на ней.
- Заходите в комнату и уничтожьте ги-

- гантское щупальце при помощи бумеранга. Возмите из сундука карту подземелья.
- Уничтожьте все воздушные пузыри в комнате за тридцать секунд, чтобы получить компас.
- Уничтожьте голубое щупальце.
- Убейте еще одно щупальце.
- Теперь вы заметите, что в центральной комнате открылся доступ к северо-западному проходу. Прыгните в него и приготовьтесь к серьезной битве.
- Для того чтобы убить появившегося монстра, вам необходимо добраться до его слабого места, которое находится у него сзади. Проблема в том, что задом по собственной воле он к вам поворачивается не захочет. придется останавливать его бумерангом. Шансы примерно 50x50. Если получилось, немедленно бегите к нему и бейте мечом. Надо сказать, что победить этого монстра даже посложнее, чем иного босса.
- Карабкайтесь на платформу.
- Используйте стоящие неподалеку ящики для того, чтобы нажать на кнопку и зафиксировать ее в этом состоянии.
- Используйте бумеранг на самой вершине для того, чтобы попасть по прозрачной мемbrane, которая открывает дорогу к боссу.

вершите гонку, не пропуская противника. То же самое нужно сделать и во второй раз. После этого как следует разгонитесь и перепрыгните через закрытые злодеем ворота. Вот вы и на коне!

После столь развлекательного момента придется вернуться к трудовым будням. Отправляйтесь в Lost Woods и аккуратно идите к тому месту, где в детстве вы встречались с Saria. Осторожнее с новыми монстрами — они атакуют вас немедленно, как только увидят. Поэтому поражать их или убегать от них в очередной переулок необходимо только в те моменты, когда они поворачиваются к вам спиной. С последним из них уже на аллее, ведущей к Forest Temple, будет особенно трудно.

Постарайтесь уворачиваться от его атак, следующих попеременно то слева, то справа. После очередного южного вкрапления с участием известного вам Sheik'a вы узнаете новую мелодию, которая позволит вам в любой момент из любого места телепортироваться ко входу в Forest Temple. Теперь зацепитесь Hookshot'ом за дерево и отправляйтесь в Forest Temple.

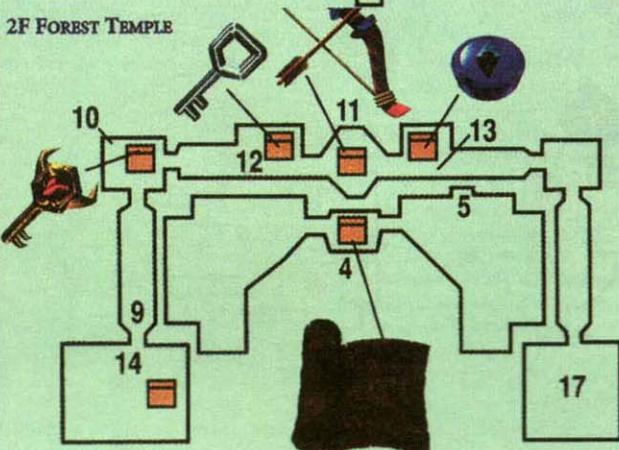
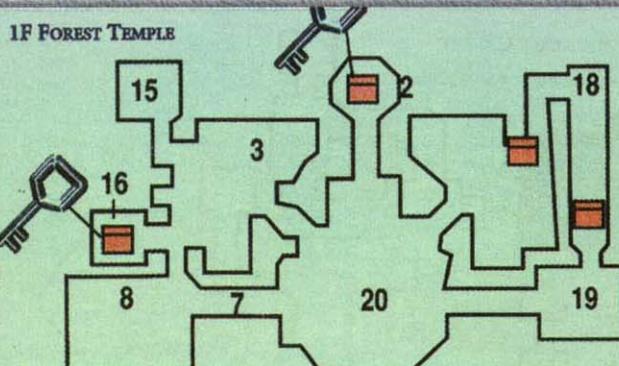
Тактика прохождения замков теперь кардинально меняется с введением ключей. Для того чтобы открыть запертую дверь, вам потребуется маленький серебряный ключик, который можно найти в одном из сундуков в замке или получить от убитого монстра. Ключей в каждом из замков имеется ровно столько же, сколько и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

#### Evil Spirit From Beyond: Phantom Ganon

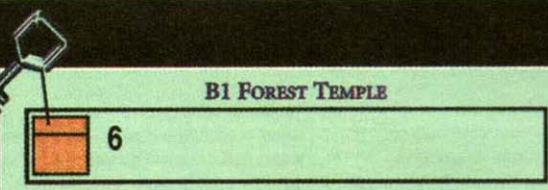
Этот босс — один из самых сложных за всю игру. Фактически, даже финальное воплощение Ganondorf'a не может сравниться по сложности с его фантомным вариантом. Итак, поначалу вам придется отражать атаки конного варианта Ganondorf'a. Он будет двигаться навстречу вам одновременно из двух картин на стенах.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

Окончание в следующем номере.

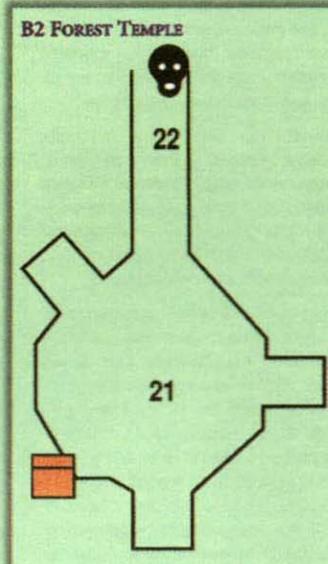
СИ



B1 FOREST TEMPLE



- Заберитесь по лианам на дерево и возмите первый ключ из небольшого сундука.
- Убейте двух скелетов, чтобы получить еще один ключ. Они могут показаться довольно крутыми противниками, для победы над которыми вам придется весьма аккуратно защищаться щитом и наносить им удары в тот момент, когда их защита слаба (как раз после того, как они наносят очередной удар).
- Заберитесь по стене в комнату на другом этаже.
- Уничтожьте пузыри, чтобы получить карту подземелья.
- Ударьте по переключателю с помощью Hookshot'a.
- Заберитесь внутрь колодца, чтобы получить маленький ключ.
- Зайдите в западную запертую дверь.
- Решите головоломку. С потолка свалился несколько кубиков с различными кусочками картинок. Из них необходимо сложить изображение, нарисованное на стене. К сожалению, помочь вам в этом процессе мы не сможем, поскольку каждый раз комбинация меняется. Однако вам стоит знать, что один из кубиков (черный) не используется вовсе, и для простоты его можно сразу отодвинуть в дальний угол. У вас в распоряжении сколько угодно попыток, и, немного потренировавшись, вы будете решать головоломку за считанные секунды.
- Зайдите в перекрученную комнату.
- Прыгните к двери справа.
- Убейте троих скелетов, чтобы получить еще один невероятно полезный предмет — волшебный лук. Он, наряду с
- Hookshot'ом, станет вашим основным оружием, которое всегда должно находиться поблизости.
- Выстрелите в картины на стенах у пролетов лестницы в тот момент, когда вы увидите на них изображения привидений. Если привидения исчезают, выйдите из комнаты и зайдите снова. После того как три картины будут поражены, вы сразитесь с мини-боссом. Держитесь от привидения подальше, когда оно крутится, и нападайте после того, как оно вдруг остановится. Раза три или четыре, и маленький ключ у вас в кармане.
- Проделайте ту же процедуру с привидениями с другой стороны. В подарок — компас.
- Выстрелите из лука в изображение глаза на стене, чтобы перекрученный коридор стал нормальным.
- Возмите ключ от комнаты босса в расписанном красивом ящике и прыгните в дырку в полу.
- Убейте Floormaster'a. Сначала просто ударьте наглую руку, а потом быстро и очень осторожно перебейте все без исключения ее останки. Если не получится, монстр вскоре вновь предстанет перед вами целиком. В качестве приза за победу вы получите еще один ключ.
- Подстрелите заледеневший переключатель в виде глаза при помощи горящей стрелы. Дождитесь момента, когда вы будете находиться между факелом и этим переключателем, и стрелите. Требуется некоторая практика.
- Маневрируя по полю, убивая пауков и открывая ящики, избегайте падающего потолка. В нем имеется несколько спасительных отверстий, так что пробегать все рас-



Окончание. Начало в номере 37 (февраль).

# Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ОВЧИННИКОВ

ovch@gameland.ru

## ДЕЙСТВИЕ СЕДЬМОЕ.

В КРАТЕРЕ

ОГНЕДЫШАЩЕГО ВУЛКАНА.

Оправляясь на поиски **Fire Medallion**, заберите по пути в **Goron City**, в котором вам предстоит отыскать специальный костюм, позволяющий Линку выдержать страшный жар жерла вулкана на **Fire Temple**. Веселый город камнеедов теперь совсем опустел, и лишь один сумасшедший **Goron'чик** катается по второму ярусу подземелья. Небольшая бомба, брошенная ему навстречу, непременно остановит умника. Оказывается, малыши — ваша тезка, назанный в честь молодого героя королем **Darunia** несколько лет назад. Парень подарит вам **Goron Tunic** и расскажет, как пробраться ко входу в **Fire Temple**, в котором злобная монстрина по имени **Valvgavia**, освобожденная **Ganondorf'om**, держит в плену все нынешнее население **Death Mountain**. Теперь отправляйтесь в тронный зал к королю и отыщите секретный вход в **Fire Temple** за статуями. Наденьте свою новую тунику и отправляйтесь внутрь. Переберитесь через разрушенный мост прямо перед вами при помощи своего **Hook Shot'** (запечившись им за деревянные перекладины моста), и вы вновь встретитесь с **Sheik'ом**. На этот раз вы сможете узнат новую песню — **Bolero of Fire**, которая телепортирует Линка прямо к входу в **Fire Temple**. Теперь заходите в небольшую пещеру и спускайтесь по лестнице в **Fire Temple**.

## FIRE TEMPLE

Основной вашей задачей в этом подземелье, помимо поиска главного босса, является освобождение всех заложников, которые находятся в заключении в нескольких камерах, разбросанных по всему подземелью. Другим путем, увы, пройти подземелье не удастся.

Босс: **Volvgavia**

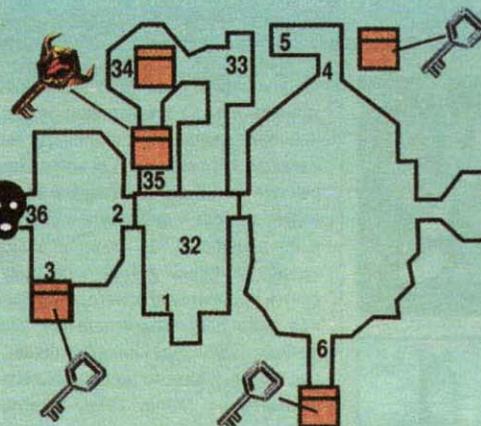
Настало время познакомиться с одним из самых очаровательных боссов в игре. **Volvgavia** — веселая и невероятно обаятельная драконесса, которая, по стечению обстоятельств, не желает с вами дружить. У нее есть два основных типа атак. В первом варианте она высывает из небольшого дупла (которых на поле боя расположено около десятка) и, размахивая своей огненной шевелюрой, пытается сбить вас с ног, а затем выдыхает целый фонтан пламени. Во втором случае она высывает из гнездышка полностью, взлетает высоко в воздух и бомбардирует вас залпом небольших метеоритов, которые, правда, падают в случайном порядке и поэтому особого вреда не причиняют. Фокус эффективной борьбы заключается в том, чтобы четко реагировать на появившуюся драконью макушку и немедленно отшвыривать дракона хорошего тумака с помощью новоприобретенного молотка. Попасть надо примерно полдюжины раз, после чего **Volvgavia** взлетит в воздух, и окрестности оплещутся ее последним криком.

ДЕЙСТВИЕ ВОСЬМОЕ.  
ВСПОМИНАЯ РЕМЕСЛО  
ВОДОПРОВОДЧИКА.

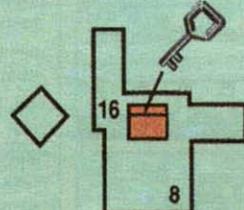
Следующий ваш поход смело можно назвать одним из самых сложных из всех, что встречаются в игре. **Water Temple** сложен не только изматывающими переодеваниями обуви, медлительностью реакций под водой и утомительным переключением уровня оной в помещении, но и нетривиальными головоломками, решить которые,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

Отправляйтесь в **Zora's Domain**, и вы увидите очередную безрадостную картину — все вокруг сковано льдами, а бывших жителей нигде не видно. Поднявшись в тронную комнату, вы заметите, что даже король **Zora** превратился в огромную ледышку, которую, конечно, придется растопить. Сделать это можно лишь с помощью особого голубого пламени,

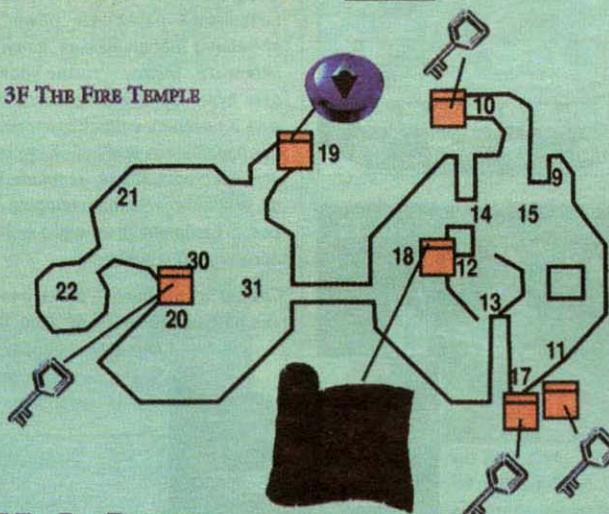
## 1F THE FIRE TEMPLE



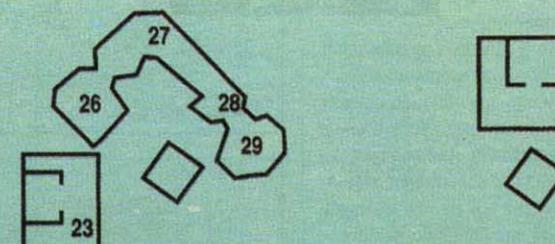
## 2F THE FIRE TEMPLE



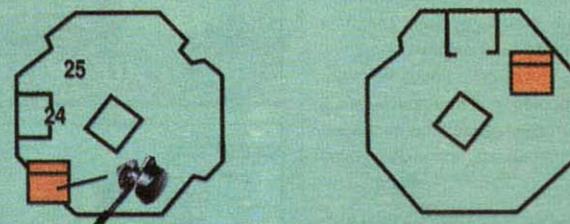
## 3F THE FIRE TEMPLE



## 4F THE FIRE TEMPLE



## 5F THE FIRE TEMPLE



1. Войдите в зал слева от верхушки лестницы.
2. Поговорите с **Darunia**.
3. Goron #1 и сундучок с маленьким ключом.
4. Goron #2 и сундучок с маленьким ключом.
5. Спойте **Song of Time**, чтобы поднять магический камень.
6. Взорвите стену, чтобы спасти Goron #1 и взять сундучок с маленьким ключом.
7. Столкните блок на огненный гейзер и затем аккуратно спрыгните на него, чтобы подняться на верхний этаж.
8. Выстрелите в кристальный переключатель

- и быстро бегите к погашему на время пламени. Заберитесь наверх.
9. Взорвите поддельную стену, чтобы добиться до **Gold Skultulla**.
10. Goron #4 и сундучок с маленьким ключом.
11. Goron #5 и сундучок с маленьким ключом.
12. Выстрелите в переключатель в форме глаза, чтобы войти в комнату с картой.
13. Войдите в комнату и бегите к точке 14. Спойте **Scarecrow's Song**.

Тут требуются кое-какие пояснения. Будучи в молодом возрасте, вы могли встретить в поле рядом с **Lake Hylia** симпатичного пугала, которое просило спеть ему что-нибудь и обещало запомнить эту мелодию. Спеть ему можно что угодно (хотя лучше выбрать мелодию поп-романс), и здесь важно эту мелодию запомнить. Вернувшись во взрослое состояние, отправьтесь на новую встречу со **Scarecrow** и спите ему ту самую песню. С этого момента в кое-каких тайных местах вы сможете использовать эту песню, чтобы вызвать к себе на помощь это чучело. В данном случае — это единственная возможность попасть в секретное место.

15. Бомбардируйте трещину в камне.
16. Goron #6 и сундучок с маленьким ключом.
17. Goron #7 и сундучок с маленьким ключом.
18. Встаньте напротив выступа и прыгайте вперед. Карабкайтесь наверх и заходите в следующее помещение.
19. Избегая внезапно появляющихся огненных лезвий, пробиритесь к сундуку с компасом.
20. Пройдите сквозь лабиринт к решетке.
21. Наступите на переключатель, чтобы усмирить пламя.
22. Убейте огненного монстра при помощи бомб.
23. Выстрелите в переключатель из

## Hookshot'a.

24. Наступите на переключатель и аккуратно, не слишком спеша, бегите к сундуку на другом краю прохода по длинной и узкой дорожке. Не обращая внимания ни на что, возьмите его содержимое до того, как закончится отведенное вам время.

25. При помощи новоприобретенного оружия **Megaton Hammer** протолкните куб вниз.
26. Разбейте молотком статую.
27. Ударьте молотком по каменному блоку.
28. Положите ящик на переключатель.
29. Прибейте молотком блок.
30. Goron #8 и сундучок с маленьким ключом.
31. Ударьте по колонне молотком.
32. Пробейте секретную дверь при помощи того же инструмента.
33. Убейте щупальце.
34. Победите еще одно огненное создание.
35. Goron #9 и сундучок с ключом от двери босса.
36. Перед тем как перепрыгнуть к двери босса, добритесь при помощи **Hookshot'a** на платформу в северо-западной части комнаты, где вы найдете пару фей (которых не мешало бы поймать в банку).

землей и на поверхности, и без **Eye of Truth** дальнейший путь невозможен.

Прежде всего, от вас потребуется забраться на мельницу и поговорить со старым шарманщиком, который споет вам новую песню, сопроводив ее грустной историей о том, как семь лет назад какой-то нехороший мальчик спел ее и умудрился сломать мельницу. Наверное, вы догадываетесь, что следует сделать дальше. Правильно, вернуться в детство и произвести эту небольшую шалость. Поднявшись вихрю заставит мельницу круиться все быстрее и быстрее до тех пор, пока вода из колодца полностью не будет перекачана в другой источник. Колодец теперь сух и свободен для ваших изысканий. Ниже приводится карта **Bottom of the Well**. На самом деле помаяться на ней вами придется изрядно, поскольку подземелье наполнено фальшивыми стенами, невидимыми проплами в полу и прочими пакостями, рассказывающими о которых, впрочем, у нас нет возможности. Экспериментальным путем постепенно вы подойдете к сундуку под номером 2, в котором хранится талисман. Выбирайтесь из колодца, поговорите с **Sheik'ом** и выучите новую песню — **Nocturne of Shadow**, которая позволит вам оказаться прямо у входа в **Shadow Temple** на кладбище **Kakriko Village**. Чтобы открыть входную дверь, вам потребуется зажечь одновременно все стоящие кругом факелы. Сделать это легче всего при помощи заклинания **Din's Fire**, которое можно получить у феи рядом с **Hyrule Castle** (надо разбомбить вход в ее пещеру), разумеется, в младенческом возрасте.

## ICE CAVERN

После того как вы отыщете железные сапоги, появится **Sheik** и научит вас очередной песне, **Serenade of Water**, которая отнесет вас прямо ко входу в **Water Temple**, который, как следует из названия, под водой и находится. Однако, чтобы не задохнуться под водой, вам потребуется еще один предмет, а именно **Water Tunics**, которую можно выпросить у короля **Zora**, растворив голубым пламенем ледяную глыбу, в которую он, так сказать, врос. После этого смело отправляйтесь на **Lake Hylia**, надевайте перед входом в храм железные сапоги, выстрелите из **Hookshot'a** в зеленый переключатель и заходите внутрь.

## WATER TEMPLE

Босс: **Giant Aquatic Ameoba Morpha**

Самый простой босс в игре, по моему скромному мнению. Победить ее можно с первого раза, причем не потеряв ни единого сердечка. Все, что от вас требуется, это встать в дальний угол, увернуться от атаки и прицелиться **Hookshot'a** в сердце амебы, выстрелить, притащить сердечко на цепочке к себе, вдарить разом мечом и повторить процедуру несколько раз. Удивительно, насколько быстро и просто будет преодолен этот босс. Надо сказать, что с Темным Линком проблем было явно на порядок больше.

ДЕЙСТВИЕ ДЕВЯТОЕ.  
ОБМАНЧИВОЕ ТЕМНОЕ ЦАРСТВО.

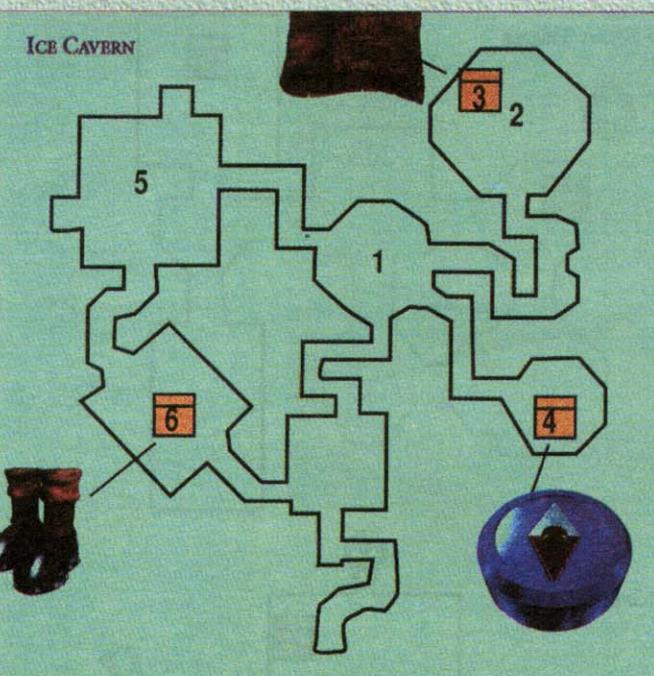
Наслушавшись от **Sheik'a** всяческих страшных рассказов, Линк отправляется в **Kakriko Village** и наблюдает страшный пожар, который вызван тем, что из своего заточения на дне колодца в деревне вырвалась страшный монстр **Bongo-Bongo**. **Sheik**, как обычно, вскоре исчезает, а нам остается лишь долгий путь к решению проблемы. На этот раз опять не обойдется без мини-подземелья. Ваша цель — особый талисман, который называется **Eye of Truth**. С его помощью вы сможете преодолевать фальшивые препятствия под

## SHADOW TEMPLE

После замороченного **Water Temple** очередное подземелье проходит сравнительно легко. никаких особых подвоев здесь нет, и требуется всего лишь внимание, бдительность и аккуратное использование **Eye of Truth**.

Босс: **Phantom Shadow Beast Bongo-Bongo**

Один из самых милых боссов в игре, неравнодушный к зажигательным ритмам барабанной музыки. Для начала вы увидите лишь его огромные руки, однако **Eye of Truth** поможет выявить также и местоположение его головы. С этого момента все становится слишком просто. Страйтесь не попадаться ему в руки и систематично бейте его по рукам из лука или **hookshot'a**. После этого уязвимый становится и голова-невидимка. Затем побегайте и довершайте дело мечом. Сколь бы милым ни был этот босс, все равно его конец идентичен финалу сражений с другими врагами. Заберите очередное сердечко и отправляйтесь наверх.



- Соберите все пять серебряных монет.
- Захватите в банку голубое пламя. Советую наполнить пламенем сразу все банки, что у вас имеются, чтобы потом не искать его снова. С его помощью вы сможете растопить любую ледяную стену (в *Zelda* такой лед почему-то сделан красным).
- Возьмите из сундука карту.
- Возьмите компас.
- Соберите пять серебряных монет, передви-

#### ДЕЙСТВИЕ ДЕСЯТОЕ. ТАЙНЫ ВОРОВСКОЙ ДОЛИНЫ.

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

Отправляйтесь на запад карты и въезжайте в ущелье между скал. Перепрыгните через сломанный проем моста на лошади или воспользуйтесь своим *Hookshot'ом*. Поговорите с бригадиром ремонтников на другом берегу и получите от него важное задание — освободить из плена сумашедших женщин своих рабочих. Пройдите в глубь долины и вы окажетесь в *Gerudo Fortress*, лагере воинственных амазонок. Попадаться им на глаза я вам искренне не советую, поскольку выход из такой ситуации будет лишь один — вы очнетесь в одиночной камере, из которой, правда, довольно-таки легко выбраться. Страж можно оглушить выстрелами из любых видов оружия от *Hookshot'a* до стрел. Так что особенных проблем они вам доставить не должны. Найти же четырех рабочих — дело непростое. Из-за многоэтажности и серьезной запутанности здания карту мы на сей раз предоставить не сможем. Так что придется на словах. Войдите в

первый проход слева и вы окажетесь у камеры первого бедолаги. Поговорите с ним, сразитесь со стражем и вы получите ключ, чтобы открыть камеру. Идите дальше, выйдите на улицу и зайдите в проход к северу. Пройдя через коридор, охраняемый стражниками, вы найдете второго рабочего. Выйдя из помещения, вы окажетесь на плато, с которого можно добраться до двух остальных рабочих. Первый находится за самой дальней дверью *Fortress*, а второго вы отыщете, спрыгнув с плато в том направлении, откуда вы пришли в крепость. Кстати, на крыше здания вы сможете отыскать кусочек сердечка. После того как вы освободите всех четырех рабочих, вас, наконец, поймает руководитель этой могучей организации и снабдит полезной бумажкой, которая позволит вам более не прятаться от охранников. Более того, теперь вы сможете открыть ворота и отправиться в пустыню прямо к *Spirit Temple*.

В пустыне есть лишь одно правило выживания — делать только то, что требуется. Сначала идите от одного флагжа к другому, никак не сворачивая и все время прикидывая расстояния (случается, что местоположение флагжков серьезно «виляет»). Когда вы доберетесь до колодца, вы сможете подняться на его крышу и включить *Eye of Truth*. Немедленно на горизонте появится дружелюбное привидение, которое и будет показывать вам дальше дорогу. Необходимо только абсолютно точно следо-

ваться через комнаты со статуей.

15. Пройдите вдаль к озеру и победите мини-босса, черного Линка. Особенность этой схватки заключается в том, что черный Линк пользуется в бою той же тактикой, что и вы, и, более того, чрезвычайно умело парирует удары. Чтобы победить его было легче, старайтесь держаться не на самом островке, а где-то рядом с ним. После того как враг будет скручен, окружающий пейзаж резко изменится.

16. Здесь от вас потребуются истинно аркадные навыки. Необходимо спуститься по бурной реке, да так, чтобы при этом не попасть в водоворот. Несмотря на то, что первые водовороты легко преодолеть, некоторые из последних непременно засосут вас под воду. Постарайтесь поскорее прыгнуть на платформу слева, а затем, используя *Hookshot*, перебраться на другой берег к решетке и сундуку.

17. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

18. Отправляйтесь в южный коридор.

19. Убейте маленьких мини-боссов.

20. Наступите на переключатель в полу.

21. Пересеките водяной мост и отправляйтесь прямиком к боссу.

13. Аккуратно прыгайте через платформы.

1. Здесь вы встретитесь с повзрослевшей и немного поумневшей принцессой *Ruto*. Следите за ней и постараитесь вникнуть во все, о чем она щебечет.

2. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

3. Возьмите из сундука карту подземелья.

4. Протолкните блок в проходе, до тех пор пока тот не свалится.

5. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

6. Исследуйте восточный коридор.

7. Возьмите компас.

8. Откройте и исследуйте западный коридор.

9. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

10. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

11. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

12. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине *Zelda's Lullaby*.

13. Аккуратно прыгайте через платформы.

14. Воспользуйтесь *Hookshot'ом*, чтобы проб-

вать его движением, игнорируя то, что вы ходите зигзагами, проходите дважды и трижды одно и то же место и так далее. Не стоит даже отвлекаться на то, чтобы убивать бесчисленных монстров. Когда вы, наконец, доберетесь до *Spirit Temple*, вас ожидает еще одна встреча с *Sheik'ом*. Песенка, полученная от него, необыкновенно полезна. Используя *Requiem of Spirit*, вы сможете в любой момент перенестись ко входу в храм, не путешествуя заново в запутанной пустыне.

Вот теперь вы готовы. *Spirit Temple* — местечко странное, и проходить его тоже потребуется весьма оригинальным методом, в двух разных временных эпохах. Первая часть — в детстве. Так что быстренько вспомните, как хорошо быть маленьким и пролезать без усилий даже в самую крохотную пещерку. Кстати, рядом с храмом находится еще один фонтан Великой Феи, который не помешал бы посетить. Перед тем как отправиться в *Spirit*

Temple, набейте свои банки феями, поскольку боя здесь предстоит нешуточные.

#### SPIRIT TEMPLE

Заходите в храм, поговорите с воровской атаманшей и получите от нее заказ на серебряные перчатки, позволяющие поднимать и двигать огромные тяжести, и заходите внутрь.

#### БОСС: Sorceress Sisters Twinrova

Самые веселые представители семейства боссов, когда-либо являвшихся народу. Две ворчливые старушечки, одна огненная, вторая — ледяная. Чтобы их победить, вам придется изрядно попотеть, однако полученное удовольствие все перекроет. Смысль в том, чтобы посредством своего магического щита отражать атаку огненной старушки прямиком в ледяную и, соответственно, наоборот. Возможно, чтобы

спокойно выполнить такие трюки, придется немного потренироваться, но на самом деле проблема легко решается. Настоящие трудности начнутся тогда, когда колдуньи сольются в единый организм и начнут поливать вас заклинаниями пачками по три штуки. Эти заклинания вам нужно будет поймать на щит, и как только он зарядится тремя spell'ами одного вида, вы сможете произвести мощную атаку. Главное, только не пропускать заклинаний (поскольку так можно очень легко сбиться со счета и начать принимать не то, что надо). Разумеется, если поймать на щит два разных заклинания подряд, то со здоровьем у вас будет плохо (отнимется сразу десять сердец), так что лучше не экспериментировать. После необыкновенной сцены прощания с обаятельными старушками отправляйтесь в *Temple of Time* для финальных приготовлений.

#### ГЛАВА ДВЕННАДЦАТАЯ, И ПОСЛЕДНЯЯ. УБИТЬ ГАНОНДОРФА.

Итак, шесть медальонов найдены, шесть хранителей Храмов пробуждены. Совместными усилиями они создают волшебный радужный мост, который позволит вам пробраться в логово *GanonDorfa*. А еще вас ждет большоооий сюрприз. Разумеется, преподнесенный *Sheik'ом*, который на самом деле не который, а которая... В результате вы получите священные стрелы Света и в очередной раз встретитесь со злыми чарами *GanonDorfa*.

Перед тем как вступать на вражескую территорию, убедитесь в том, что ваши банки наполнены феями до отказа. Желательно еще иметь и *Big Goron Sword*, поскольку в самом конце игры он вам очень пригодится. Да и вообще этот меч много лучше *Master Sword*, так что поводов для того, чтобы его отыскать, имеется множество. Также весьма советую вам заполучить в свое распоряжение огненные стрелы. Для этого вам нужно будет найти на острове на *Lake Hylia* небольшую гранитную табличку, дождаться рассвета и выстрелить прямо в восходящее солнце, стоя на этой табличке.

#### Ganon's Castle

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

**Spirit Room** — Соберите пять монеток (получить последнюю можно, присевшись *Hookshot'ом* к метке на потолке), используйте магическую атаку меча на первом переключателе и *Bombchu* — на втором, зажгите свет при помощи *Fire Arrows* и взорвите реактор при помощи *Light Arrow*.

**Forest Room** — Выстрелите в переключатель над дверью. Используйте свои летучие сапоги и сыграйте *Song of Time* рядом с камнем.

**Water Room** — Растопите лед голубым пламенем. Используйте блок льда, дальний от дыры, и заберитесь в комнату.

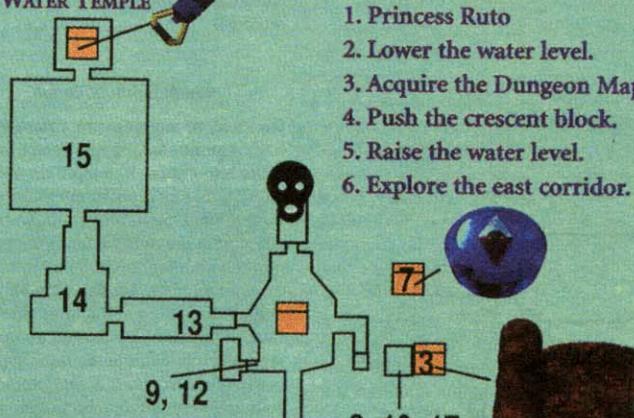
**Shadow Room** — Зажгите факелы по обе стороны комнаты, используйте *Eye of Truth*, чтобы найти правильную дорогу к выходу, возьмите золотые перчатки (они помогут ворочать даже самые тяжелые валуны).

**Fire Room** — Разбейте огромный камень, чтобы найти последнюю монетку и используйте свой *Hookshot*, чтобы достичь двери.

**Light Room** — Вход в эту комнату закрыт гигантским черным валуном, будьте осторожны с сундуками — большинство из них таит в себеловушки.

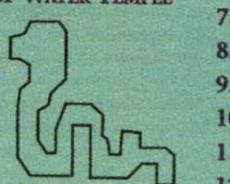
После того как вы снимете барьер, вы сможете, наконец, пройти в точку конечного назначения. Но не стоит торопиться. За замком *GanonDorfa* находится огромный валун, ко-

#### 3F WATER TEMPLE



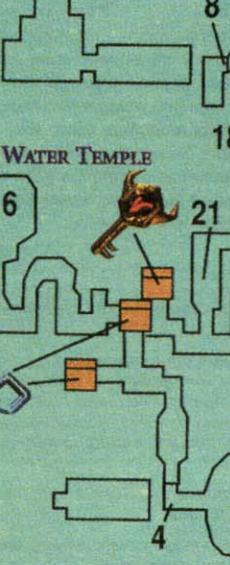
- Princess Ruto
- Lower the water level.
- Acquire the Dungeon Map.
- Push the crescent block.
- Raise the water level.
- Explore the east corridor.

#### 2F WATER TEMPLE



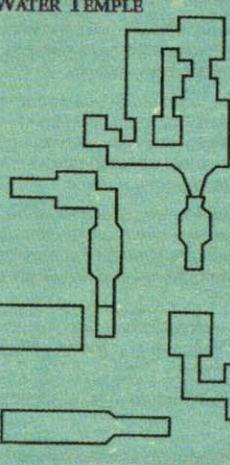
- Acquire the Compass.
- Unlock and explore the west corridor.
- Raise the water level.
- Lower the water (lowest level).
- Raise the water (middle level).
- Raise the water (highest level).
- Cross the cascading platforms.

#### 1F WATER TEMPLE

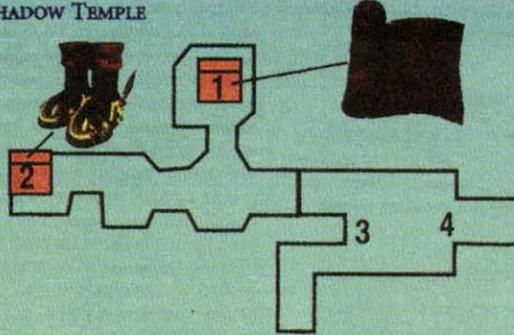


- Hookshot through the drag-on-head statue room.
- Defeat Dark Link.
- Navigate the serpentine river.
- Lower the water level (lowest level).
- Explore the southern corridor.
- Defeat the Blue Tektites.
- Cover the floor switch.
- Cross the water bridge.

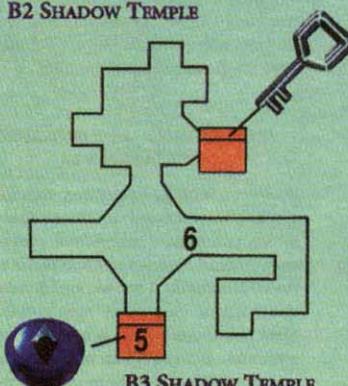
#### B1 WATER TEMPLE



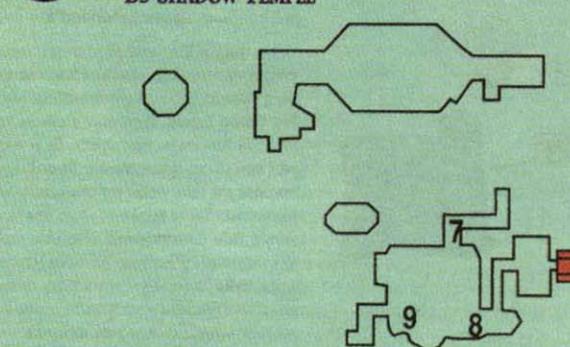
## B1 SHADOW TEMPLE



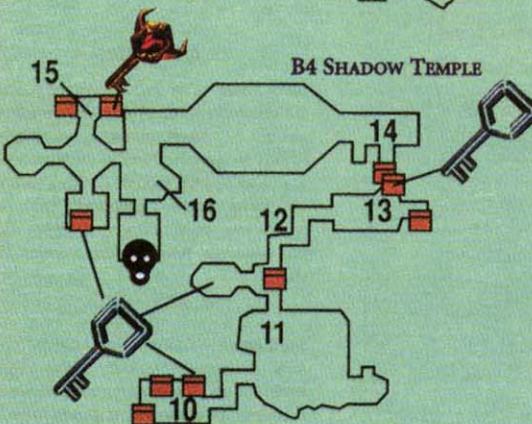
## B2 SHADOW TEMPLE



## B3 SHADOW TEMPLE



## B4 SHADOW TEMPLE



1. Возьмите карту подземелья.

2. Возьмите Hover Boots, предварительно убив щупальце. При помощи этих сапог вы сможете некоторое время парить над землей вместо прыжка. Зато в качестве побочного эффекта Линк начнет страшно заносить, и управление сделается не слишком удобным. Так что советую использовать летучие ботинки лишь в тех случаях, когда они абсолютно необходимы.

3. Чтобы открыть дверь, осмотрите комнату со статуей при помощи Eye of Truth и поверните ее так, чтобы указатель был повернут к шесту с настоящим черепом.

4. Пройдите сквозь фальшивую дверь.

5. Возьмите компас.

6. Пройдите сквозь секретный тоннель.

7. Аккуратно пройдите сквозь строй гильотин с надетыми летающими сапогами - и прыгайте вперед.

8. Убейте скелета (лучше столкнуть в бездну).

9. Соберите пять серебряных монет.

10. Активизируйте переключатель на полу и возьмите маленький ключ.

11. Перейдите через двигающийся мост.

12. Левитируйте через коридор с вентиляторами. Главный секрет заключается в том, чтобы очень быстро пробежать мимо них в тот момент, когда они останавливаются на короткий срок (около шести секунд), и замереть в безопасном месте перед следующим кондиционером.

13. Возьмите очередной ключ.

14. Толкните куб, заберитесь по лестнице и отправляйтесь в путешествие на гигантском корабле.

15. С помощью Hookshot'a зацепитесь за верхнюю платформу и таким образом заберитесь наверх без необходимости ползти по гигантской колючей стене.

16. Выстрелите в статую на другом берегу реки и по ней переберитесь к входу в логово босса.

тревожить, пока вы раздеваетесь с первым). Из последнего зала поднимайтесь по лестнице в тронную комнату, и после длительного разговора вы встретитесь с Королем Тьмы.

**Босс: Ganondorf**

Вам придется как следует вспомнить уроки Phantom Ganon. Здесь вам опять предлагаются заняться теннисом, но теперь уже с более высокими ставками. Страйтесь не сва-

литься вниз, обязательно наденьте свои летающие сапоги, забейтесь в дальний угол, как следует устройтесь, приготовьте меч и отбивайте все вражеские магические атаки. Как только Ganondorf будет поражен зарядом, немедленно стреляйте в него из лука Light Arrow и потом быстро прыгайте на платформу с мечом наготове. Повторить это действие придется раз пять-шесть, возможно, несколько больше. Подобная тактика работает исключительно хорошо, и при приятном исходе вы здесь не потеряете ни единого сердечка.

После гибели босса игра вовсе не заканчивается. От вас потребуется еще и пробежать за три минуты по многочисленным лестницам весь путь назад с развивающимся на глазах замка. Времени этого, впрочем, более чем достаточно, так что особенных проблем возникнуть не должно. Но и это еще не все. Как только вы почувствуете себя в полной безопасности и решите, что игра пройдена, Zelda приготовит для вас последний сюрприз. Супербосс!!!

**Финальный босс: Ganon**

Боже мой, во что превратился этот некогда почти симпатичный человек! Теперь он понастоящему страшен и разъенен как никогда. Он выбивает у вас из рук Master Sword (кстати, даже в том случае, если в данный момент у вас в руках находится Big Goron Sword ;)) и окружает вас непроницаемой огневой завесой. Если у вас нет Big Goron Sword'a, то можно взять в руки Megaton Hammer. Смысла сражения в том, чтобы постоянно вертеться у противника в ногах, таким образом увиливая от его ударов и параллельно пытаясь зайти сзади, чтобы поразить его хвост. На хвост этот лучше не нацеливаться (работа камеры в данной порции игры оставляет желать лучшего), а полагаться исключительно на собственные бойцовские качества. После того как вы поразите Ganon'a несколько раз подряд, защитное поле будет снято, и вы сможете взять свой Master Sword. С этого момента надо драться именно им. Проделайте еще несколько удачных атак, и как только Ganon отключится на мгновение, Zelda довершит дело, призвав на помощь силы шестерых хранителей мира. Вам останется лишь нанести последний удар...

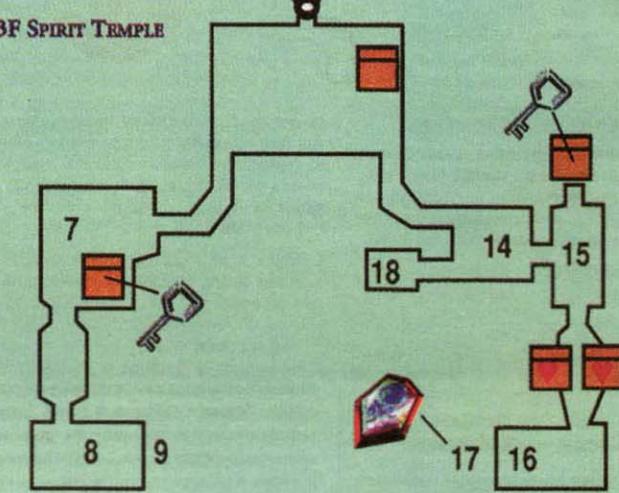
Вот, собственно говоря, и все. Жаль лишь, что Линк после столь знаменательных событий отправляют обратно в детство. До тех пор пока его совершенно безвоздмездная помощь не понадобится вновь. Ведь Ganon всего лишь находится в очередном заточении, а Triforce of Power все еще находится с ним. Значит, это приключение было не последним. Весьма на это надеюсь. Тут и сказке конец.

СИ

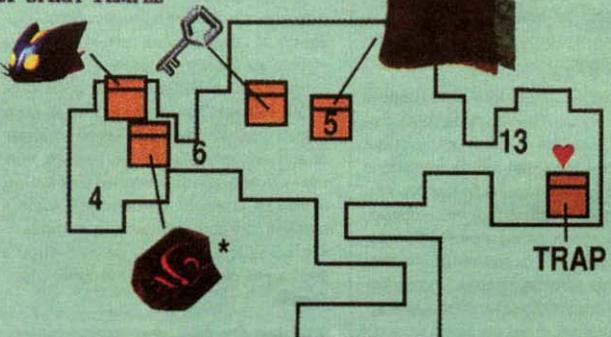
## 4F SPIRIT TEMPLE



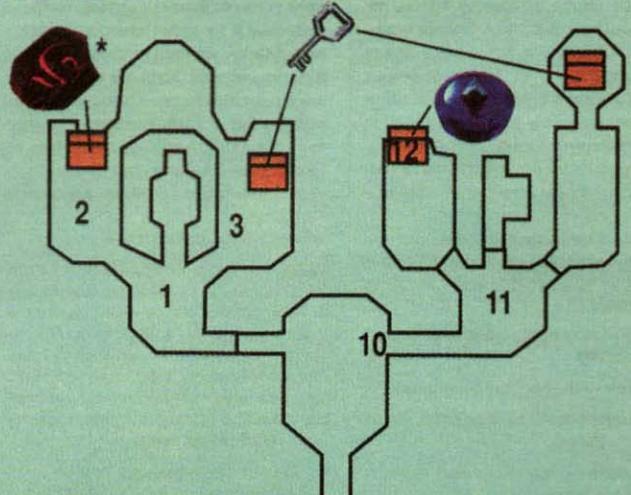
## 3F SPIRIT TEMPLE



## 2F SPIRIT TEMPLE



## 1F SPIRIT TEMPLE

**\* Появляется, если Линк потерял щит**

11. Активизируйте кристальный переключатель.

12. Возьмите компас.

13. Передвиньте зеркало так, чтобы отраженный свет открыл вам дверь. Осторожно, настороженное изображение лишь одно, за остальными прячутся монстры и прочие неприятности.

14. Убейте огненное щупальце. Как ни странно, оно боится огня.

15. Забейте кнопку в пол при помощи подручных статуй.

16. Убейте еще одного железного голема (теперь это попроще).

17. Возьмите зеркальный щит (он обладает способностью отражать магию и свет).

18. Заберитесь вверх по стене с шипами или зацепитесь Hookshot'ом за верхнюю платформу.

19. Возьмите ключ от комнаты Босса.

20. Активизируйте переключатель при помощи магии и затем настройте зеркала в комнатах таким образом, чтобы свет падал на зеркало в большой комнате. Теперь прыгайте вниз, на подъемник, и отраженный светом подсветите огромную статую. Когда вы прожжете ее до решетки, используйте Hookshot, чтобы попасть внутрь.